

Sonorització

Codi: 104745

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OT	4	2

Professor/a de contacte

Nom: Oriol Tio Coma

Correu electrònic: oriol.tio@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu accedir-hi des d'aquest [enllaç](#). Per consultar l'idioma us caldrà introduir el CODI de l'assignatura. Tingueu en compte que la informació és provisional fins a 30 de novembre de 2023.

Prerequisits

Cap.

Objectius

- Conèixer aspectes tecnològics relacionats amb el so per a productes audiovisuals.
- Conèixer els fonaments de l'edició i post-producció sonora.
- Conèixer els components del llenguatge sonor: semàntica i estètica de la veu, música, efectes sonors i silenci.
- Saber construir els perfils sonors dels personatges, els paisatges sonors, la perspectiva acústica, planificació, per a un producte interactiu.
- Conèixer les estratègies per a la selecció de veus, música i efectes més apropiades al projecte que s'estiguin elaborant.

Competències

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.

- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Integrar coneixements de disseny, llenguatge i tècnica fotogràfica i audiovisual per donar sentit a diferents tipus de contingut.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Que els estudiants hagin demostrat que comprenen i tenen coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es basa en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda d'aquell camp d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
4. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
5. Conèixer les principals tècniques per a la sonorització de productes audiovisuals interactius i aplicar-les a les diferents composicions segons el seu caràcter i els seus públics objectius.
6. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
7. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
8. Planificar i executar treballs en l'àmbit de la sonorització d'obres interactives.
9. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
10. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
11. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
12. Proposar noves maneres de mesurar l'èxit o el fracàs de la implementació de propostes o idees innovadores.
13. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
14. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
15. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
16. Seleccionar adequadament els components del llenguatge sonor en funció dels objectius comunicatius que es persegueixin.
17. Trobar el que és substancial i rellevant en documents de tot tipus sobre el so i el seu ús.
18. Utilitzar creativament el so, experimentant amb les múltiples possibilitats informatives i expressives que ofereixen la veu, la música, els efectes i el silenci, així com amb les tècniques de muntatge i realització sonores.
19. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.

Continguts

1. Conceptes bàsics del so
 1. El so
 2. Característiques físiques i perceptives
 3. Digitalització i visualització
1. Microfonia i altaveus

- 1. Transductors
- 2. Microfonia
- 3. Altaveus
- 1. Postproducció sonora
 - 1. Funcions i processos
 - 2. Edició, transformació i processament del so
 - 3. Software i hardware d'edició
- 1. Recursos sonors i narrativa audiovisual
 - 1. El so ambient i el so acció
 - 2. La veu
 - 3. La música
- 1. Entorns immersius i interactius
 - 1. Videojocs
 - 2. Música adaptativa
 - 3. So immersiu
- 1. Aspectes legals
 - 1. Propietat de l'obra musical
 - 2. Drets d'autor, drets de sincronització, drets mecànics, drets fonogràfics
 - 3. Contractes

Metodologia

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-------	------	--------------------------

Tipus: Dirigides

Sessions pràctiques	33	1,32	1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18
Sessions teòriques	15	0,6	1, 2, 5, 6, 7, 8, 16, 17, 19
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	2, 4, 7, 9, 11, 12, 13
Tipus: Autònomes			
Preparació de treballs, lectures, etc.	87	3,48	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

Avaluació

LES ACTIVITATS D'AVALUACIÓ SÓN:

- Activitat A, examen teòric, 35 % sobre la qualificació final
- Activitat B, realització de pràctiques durant el curs (individuals i en grup) 40 % sobre la qualificació final
- Activitat C, treball final, 25% sobre la qualificació final.

Per poder aprovar l'assignatura, caldrà treure una nota mínima de 5 en les activitats A, B i C

RECUPERACIÓ

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

Podran recuperar-se l'examen teòric i el treball final. No seran recuperables les pràctiques fetes al llarg del curs.

SEGONA MATRÍCULA:

En cas de segona matrícula, l'alumnat podrà fer una única prova de síntesi que consistirà en un exercici teòric-pràctic. La qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

PLAGI. MOLT IMPORTANT:

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen de teoria	35%	1,5	0,06	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Pràctiques de curs	40%	4	0,16	3, 5, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 18
Treball final	25%	2	0,08	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18

Bibliografia

- ALTON, F. & POHLMANN, Ken. Master Handbook of Acoustics. Focal Press
- BASSAT, L. (2006). El libro rojo de la publicidad. Barcelona: Debolsillo.
- BRIDGETT, Rob. Leading with Sound. Proactive Sound Practices in Video Game Development.
- CASE, A. Mix Smart: Pro Audio Tips For Your Multitrack Mix,
- DAVIS, R. (1999). Complete Guide to Film Scoring. Boston: Berkley Press.
- FILIMOWICZ, M. Foundations in Sound Design for Linear Media A Multidisciplinary Approach.
- HOWARD, David M. & ANGUS, James. Acoustics and Psychoacoustics. Focal Press.
- KARLIN, F., WRIGHT, R. (2004). On the Track, a guide to Contemporary Film Scoring. New York: Routledge.
- NIETO, J. (2003). Música para la Imagen, la influencia secreta. Madrid: Iberautor.
- OWSINSKI, Bobby. The mixing engineer's handbook. Thomson.
- PAYRI, Blas. Reursos Sonoros Audiovisuales. <https://sonido.blogs.upv.es/>
- RODRÍGUEZ BRAVO, Ángel: *La dimension sonora del lenguaje audiovisual*. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
- ROMÁN, A. (2017). Análisis Musivisual, guía de audición y análisis de la música cinematográfica. Madrid: Editorial Visión Libros.
- ROMERO, B. & ROMÁ, M. Electroacústica. Altavoces y micrófonos. Universidad de Alicante, Ed. Pearson/Prentice Hall.
- SAITTA, C. (2002). El Diseño de la Banda Sonora. Buenos Aires: Saitta Publicaciones Musicales.
- SANTACREU O.A. (2002). La Música en la Publicidad. Universidad de Alicante.
- SCHIFRIN, L. (2011). Music Composition for Film and Television. Boston: Berkley Press.

Programari

S'usarà programari d'edició d'àudio gratuït (tipus Cakewalk de Bandlab).