

### Sonorización

Código: 104745  
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OT	4	2

## Contacto

Nombre: Oriol Tio Coma

Correo electrónico: oriol.tio@uab.cat

## Idiomas de los grupos

Puede consultarlo a través de este [enlace](#). Para consultar el idioma necesitará introducir el CÓDIGO de la asignatura. Tenga en cuenta que la información es provisional hasta el 30 de noviembre del 2023.

## Prerrequisitos

Ninguno.

## Objetivos y contextualización

- Conocer aspectos tecnológicos relacionados con el sonido para productos audiovisuales.
- Conocer los fundamentos de la edición y post-procción sonora.
- Conocer los componentes del lenguaje sonoro: semántica y estética de la voz, música, efectos sonoros y silencio.
- Saber construir los perfiles sonoros de los personajes, los paisajes sonoros, la perspectiva acústica, la planificación, para un producto interactivo.
- Conocer las estrategias para la selección de voces, música y efectos más apropiados al proyecto que se esté elaborando.

## Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.

- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Integrar conocimientos de diseño, lenguaje y técnica fotográfica y audiovisual para dar sentido a diferentes tipos de contenido.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar las desigualdades por razón de sexo/género y los sesgos de género en el ámbito de conocimiento propio.
2. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
3. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
4. Conocer las principales técnicas para la sonorización de productos audiovisuales interactivos y aplicarlas a las diferentes composiciones según su carácter y sus públicos objetivos.
5. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
6. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
7. Encontrar lo sustancial y relevante en documentos de todo tipo sobre el sonido y su uso.
8. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
9. Planificar y ejecutar trabajos en el ámbito de la sonorización de obras interactivas.
10. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
11. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
12. Proponer nuevas maneras de medir el éxito o el fracaso de la implementación de propuestas o ideas innovadoras.
13. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
14. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
15. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
16. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
17. Seleccionar adecuadamente los componentes del lenguaje sonoro en función de los objetivos comunicativos que se persigan.
18. Usar creativamente el sonido, experimentando con las múltiples posibilidades informativas y expresivas que ofrecen la voz, la música, los efectos y el silencio, así como con las técnicas de montaje y realización sonora.
19. Valorar cómo los estereotipos y los roles de género inciden en el ejercicio profesional.

## Contenido

1. Conceptos básicos del sonido
  1. El sonido
  2. Características físicas y perceptivas

3. Digitalización y visualización
3. Microfonía y altavoces
  1. Transductores
  2. Microfonía
  3. Altavoces
5. Postproducción sonora
  1. Funciones y procesos
  2. Edición, transformación y procesamiento del sonido
  3. Software y hardware de edición
7. Recursos sonoros y narrativa audiovisual
  1. El sonido ambiente y el sonido acción
  2. La voz
  3. La música
9. Entornos inmersivos e interactivos
  1. Videojuegos
  2. Música adaptativa
  3. Sonido inmersivo
11. Aspectos legales
  1. Propiedad de la obra musical
  2. Derechos de autor, derechos de sincronización, derechos mecánicos, derechos fonográficos
  3. Contratos

## **Metodología**

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## **Actividades**

Título

Horas

ECTS

Resultados de aprendizaje

Tipo: Dirigidas			
Sesiones prácticas	33	1,32	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 12, 14, 15, 16, 17, 18
Sesiones teóricas	15	0,6	1, 2, 4, 6, 8, 9, 17, 7, 19
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7,5	0,3	2, 5, 8, 10, 13, 12, 14
Tipo: Autónomas			
Preparación de trabajos, lecturas, etc.	87	3,48	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 12, 14, 15, 16, 17, 7, 18, 19

## Evaluación

LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN SON:

- Actividad A, examen teórico, 35% sobre la calificación final
- Actividad B, realización de prácticas durante el curso (individuales y en grupo) 40% sobre la calificación final
- Actividad C, trabajo final, 25% sobre la calificación final.

Para poder aprobar la asignatura, será necesario sacar una nota mínima de 5 en las actividades A, B y C

## RECUPERACIÓN

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

Podrán recuperarse el examen teórico y el trabajo final. No serán recuperables las prácticas realizadas a lo largo del curso.

## SEGUNDA MATRÍCULA:

En caso de segunda matrícula, el alumnado podrá realizar una única prueba de síntesis que consistirá en un ejercicio teórico-práctico. La calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

## PLAGIO. MUY IMPORTANTE:

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pueda instruirse. En caso de que se produzcan diversas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

## Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen de teoría	35%	1,5	0,06	1, 2, 3, 5, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 12, 14, 15, 16, 17, 7, 18, 19
Prácticas de curso	40%	4	0,16	3, 4, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 18
Trabajo final	25%	2	0,08	2, 3, 5, 4, 9, 10, 11, 13, 12, 14, 15, 16, 17, 18

## Bibliografía

- 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.

## Software

Se utilizará software de edición de audio gratuito (tipo Cakewalk de Bandlab).