



Guía docente

804471 - DEA - Diseño y Edición de Audio

Última modificación: 05/09/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Palmada, Isidre

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos

Identificar los conceptos y procesos tecnológicos relacionados con la formación y registro de imágenes fotográficas, tanto estáticas como en movimiento, en el contexto de la producción de contenido visual.

Habilidades

Utilizar correctamente los equipos de captación y programas informáticos para la edición, producción y postproducción de imagen y sonido en el desarrollo de contenidos audiovisuales.

Diseñar, producir y postproducir señales de audio para aplicaciones multimedia.

- Obtener un conocimiento básico de la teoría y procesamiento de audio.
- Aprender a manejar un DAW y tener un nivel básico de técnicas de grabación.
- Obtener herramientas para poder recrear un diseño sonoro en la imagen.
- Creación de un diseño sonoro y diálogos por una imagen.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. Teoría, las bases teóricas del sonido

Descripción:

- 1.1 ¿Qué es el sonido?
 - 1.1.1. Historia y contexto del sonido aplicado a la imagen. Inicios del cine sonoro, evolución.
 - 1.1.2. El sonido dentro del contexto audiovisual y su relación con la narrativa.
- 1.2 Percepción auditiva general.
 - 1.2.1 Taller de sonido. Aprender a escuchar.
 - 1.2.2. Análisis auditivo.
- 1.3 Acústica.
 - 1.3.1 Fundamentos de acústica.
 - 1.3.2 Percepción auditiva general.
 - 1.3.3 Tratamiento acústico y diseño de salas.
- 1.4 El paisaje sonoro.

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 25h

2. Grabación del sonido en directo

Descripción:

- 2.1. Definir el Sound-Board.
 - 2.1.1. Diálogos. Técnicas de grabación.
 - 2.1.2. Sound Design. Planificación de la grabación.
 - 2.1.3. Música. Film Scoring.
- 2.2. Grabación.
 - 2.2.1. Microfonía general y multicanal. Canales mono y stereo.
 - 2.2.2. Zoom h5. Mixpre- 3 II. Power. UWP-D21/K33. Boob Mic: NTG-5. Auriculares.
 - 2.2.3. Tecnología de la grabación analógica y digital.
- 2.3. Grabación Directo I.
 - 2.3.1. Prácticas I: Grabación del exterior.
 - 2.3.2. Prácticas II. Grabación de diálogos de exterior y de interior.
- 2.4. Grabación Directo II:
 - 2.4.1. Prácticas I: Grabación de Sound Design. Efecto Mickeymousing.
 - 2.4.2. Prácticas II: Creación de un Sampler. Librerías de sonido.
- 2.5. Procesamiento de archivos de audio y almacenamiento I.
- 2.6. Montaje de audio.

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 25h

3. Postproducción del sonido y procesamiento digital

Descripción:

- 3.1. Edición con cubase (DAW). Procesamiento de archivos II.
 - 3.1.1. Fundamentos de grabación en el Estudio. Grabación de voces y efectos.
 - 3.1.2. Equipamiento y acústica de la postproducción.
 - 3.1.3. Procesamiento de audio y el MIDI.
- 3.2. Efectos de audio:
 - 3.2.1. Compresión. Multicompresión, Limitadores, Deser.
 - 3.2.2. Ecuación. Distorsión. Efectos mono (efecto de radio).
 - 3.2.3. Reverberación. Delays. Modulación.
 - 3.2.4. Automatización avanzada. Panoramización.
- 3.3. Creación de un ambiente sonoro.
 - 3.3.1. Prácticas I: Creación y grabación de los diálogos.
 - 3.3.2. Prácticas II: Creación y grabación del espacio sonoro y banda sonora.
 - 3.3.3. Prácticas III: Visualización de los cortometrajes.
- 3.4. IZOTOPE RX.
- 3.5. Procesamiento de mezclas y mástering.
- 3.6. Creación de ambiente sonoro para videojuegos.
- 3.6. DOLBY SURROUND y DOLBY ATMOS. Salas de Cine.

Dedicación: 60h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 40h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Ejercicios de prácticas individuales con ponderación del 40% de la nota final de la asignatura.
- Habrá un trabajo final con una ponderación del 20% de la asignatura.
- Examen final con una ponderación del 30% de la asignatura.
- Se valorará la "Participación y actitud de aprendizaje" con una ponderación del 10% de la asignatura.
- Los alumnos que participen en la evaluación continua y no superen esta asignatura, podrán presentarse a la prueba de reevaluación en la que se reevaluará el contenido teórico (examen parcial y examen final).

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las prácticas se realizarán en tiempo de trabajo autónomo. La ponderación es la siguiente: Práctica 1 (5%), Práctica 2 (10%), Práctica 3 (10%), Práctica 4 (15%). El total de prácticas cuentan un 40% de la nota final del curso.
- La entrega fuera de plazo de la práctica comporta suspenderla.
- Dada la naturaleza de la asignatura y al carácter universitario de la titulación se valorará tanto el contenido de los ejercicios como su correcta redacción y maquetación.