

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de Sonido
<b>Titulación</b>	Grado en Comunicación Audiovisual
<b>Escuela/ Facultad</b>	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
<b>Curso</b>	Tercero
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Jorge Sánchez Estrade

## 2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Diseño de Sonido aplicada al sector audiovisual pretende, en primer lugar, afianzar los conocimientos tecnológicos adquiridos en la asignatura de sonido que un profesional de la sonorización debe aplicar en los procesos de sonorización audiovisual.

El alumno debe conocer las técnicas y procesos de sonorización para el correcto desarrollo de su futura actividad profesional.

En esta asignatura no sólo se profundiza sobre conocimientos técnicos, sino que se presenta como una fuente de información y formación primordial sobre las relaciones entre los departamentos que participan en los procesos de producción de una obra audiovisual junto con las diferentes tecnologías que son imprescindibles para la puesta en marcha de proyectos.

Como complemento a la asignatura de sonido se aúnan los conceptos para la creación de los másteres de emisión en entornos broadcast y exhibición cinematográfica.

### **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

#### **Competencias básicas y generales:**

- CG3 - Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales.
- CG2 - Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.
- CG4 - Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG5 - Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual
- CB1 - 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
- CB2 - 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
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### **Competencias transversales:**

- CT01 - Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido
- CT03 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

- CT13 - Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin
- CT17 - Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes
- CT18 - Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas

**Competencias específicas:**

- CE03 - Conocimiento de las herramientas tecnológicas, como utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual
- CE08 - Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE09 - Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE10 - Conocimiento de los fundamentos y técnicas de la fotografía y su aplicación para la creación de imágenes digitales.
- CEE14 - Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15 - Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE17 - Capacidad y habilidad para crear efectos especiales en producciones audiovisuales.
- CE18 - Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de comunicación en su aplicación al sector audiovisual

- CE19 - Conocimiento de las herramientas técnicas utilizadas en la grabación, postproducción y reproducción del sonido en todas sus formas en los diferentes 8pos de industrias audiovisuales
- CE21 - Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual
- CE22 - Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: El estudiante será capaz de manejar fuentes de búsqueda bibliográfica referentes en los campos técnicos que atañen a la asignatura.
- RA2: Comprenderá la información sobre los últimos avances científico---técnicos en el campo audiovisual y será capaz de adaptarlos en su actividad profesional.
- RA3: Además conocerá los mecanismos para poner en marcha la coordinación entre diferentes departamentos técnicos a la hora de poner en marcha un proyecto audiovisual complejos. En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB4, CT1, CT3.	<b>RA1:</b> El estudiante será capaz de manejar fuentes de búsqueda bibliográfica referentes en los campos técnicos que atañen a la asignatura
CB2, CB4, CT19, CT15, CE3, CE6, CE9	<b>RA2:</b> Comprenderá la información sobre los últimos avances científico---técnicos en el campo audiovisual y será capaz de adaptarlos en su actividad profesional.
CB1, CB5, CT1, CT18, CT17,CE7,CE9,CE17 CE19,CE21	<b>RA3:</b> Además conocerá los mecanismos para poner en marcha la coordinación entre diferentes departamentos técnicos a la hora de poner en marcha un proyecto audiovisual complejos.

## 4. CONTENIDOS

La asignatura de Diseño de Sonido se constituye como una materia cuyo objetivo general es conseguir una base sólida de conocimientos acerca del sonido y su relación con el sector audiovisual. Analizar los distintos departamentos que intervienen en una producción sonora. Manejar los distintos programas de edición de sonido DAW y su integración con la imagen. Es una base para habilitar al estudiante a un mejor rendimiento en talleres de creación audiovisual y en su portfolio profesional.

### Unidad 1. Sonido directo en entornos cinematográficos

- 1.1 Sistemas de sonido directo aplicados al cine
- 1.2 Elementos sonoros necesarios en el diseño de sonido
- 1.3 Concepto de diseño de sonido en la fase de rodaje
- 1.4 Los Wildtracks de sonido

### Unidad 2. El Montaje de imagen

- 2.1 Normas DCI para la imagen
- 2.2 Creación de secuencias multicanal para Broadcast
- 2.3 Protocolo de exportación de audio AAF/OMF
- 2.4 Protocolo de importación OMF

### Unidad 3. El Diseño de sonido

- 3.1 Integración de protocolos OMF/AFF
- 3.2 La sincronización por bobinas
- 3.3 Análisis de los stems sonoros
- 3.4 La premezcla audiovisual

4.1 Sistemas de reproducción sonora multicanal

4.2 Procesos de dinámica y ecualización

4.3 Disposición sonora de los sistemas

4.4 Dolby Atmos

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA---APRENDIZAJE

A continuación, se indican los Ppos de metodologías de enseñanza---aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso. • Aprendizaje basado en proyectos.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los Ppos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

**Modalidad presencial:**

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	30
Actividades grupales	40
Elaboración y Diseño de proyectos	50
Tutoría	10
Trabajo autónomo	20
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimientos	40%
Proyectos	50%
Observación del desempeño	10%

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Solo se efectúa la media ponderada cuando se han superado con una nota superior al 5,0 el contenido teórico y práctico de las pruebas de conocimiento.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Solo se efectúa la media ponderada cuando se han superado con una nota superior al 5,0 el contenido teórico y práctico de las pruebas de conocimiento.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Resolución de caso práctico – Rodaje secuencia	Semana 4---5
Actividad 2. Resolución de caso práctico – Montaje secuencia	Semana 6---7

Actividad 3. Prueba objetiva Ppo test --- intermedia	Semana 9---10
Actividad 4. Resolución de caso práctico – Sonorización cortometraje ( inferior a 5 min )	Semana 12---17
Actividad 5. Revisión Técnica y correcciones	Semana 17---18
Actividad 6. Prueba objetiva Ppo test --- intermedia	Semana 18
Actividad 7. Visionado Final	Semana 19

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura: Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Millerson, Gerald. 1991. Manuales profesionales Técnicas de Realización y Producción En Televisión. Madrid: InsPtuto Oficial de Radio y Televisión.
- Martínez Abadía, José. 2003. Paidós Comunicación Introducción a La Tecnología Audiovisual: Televisión, Vídeo, Radio. Barcelona [etc.]: Paidós.
- Millerson, Gerald, and Eduardo Hernández Villaamil. 2001. Manuales profesionales Realización y Producción En Televisión. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Torán, Enrique. 1998. Tecnología Audiovisual II : Parámetros Audiovisuales. Síntesis.
- Torán, L.Enrique. 1998. Comunicación audiovisual Tecnología Audiovisual. Madrid: Síntesis. Vilches, Lorenzo. 2001. Estudios de televisión La Migración Digital. Barcelona: Gedisa.
- Zabaleta, Iñaki. 2005. Bosch comunicación Teoría, Técnica y Lenguaje de La Información En Televisión y Radio: Sistemas Digitales y Analógicos. Barcelona: Bosch.
- Zúñiga, Joseba. 2006. Realización En T.V. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo.errano, A. et al. (2017). *Curso de Derecho Penal Español. Parte especial, 4ª*. Editorial Dykinson. Madrid,

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza---aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.