

Ficha Técnica: Tecnología y Arte del Sonido
Curso 2023/2024

Asignatura

Nombre Asignatura	Tecnología y Arte del Sonido
Código	100522037
Créditos ECTS	6.0

Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2022)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	3

Profesores

Nombre	Teresa Casamayor Mariottini
--------	-----------------------------

Datos Generales

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se requieren conocimientos previos en el ámbito sonoro para cursar esta asignatura.

➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

Capacitar al alumno en el estudio y análisis sonoro, conociendo las características físicas del sonido, la recepción del mismo y la manera de adecuarlo a nuestras necesidades audiovisuales.

Capacitar al alumno en el conocimiento de las técnicas y modelos de creación sonora en todas sus fases: preproducción, producción y postproducción del sonido.

Capacitar al alumno en el acercamiento a todos los procesos de creación y realización sonora para las diferentes producciones audiovisuales.

➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

Capacitar al alumno para la utilización de todos los recursos tecnológicos que permiten la creación, producción - grabación y realización sonora: desde la elección y supervisión de la microfonía, los mezcladores y grabadores.

Conocer y utilizar todos los recursos sonoros montados pertenecientes a una banda sonora, imprescindible en cualquier producción audiovisual.

➤ COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

CG2. Conocimientos para analizar el discurso audiovisual, atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes.

CG3. Conocimientos para identificar y desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales y ver las oportunidades del mercado: producción, distribución y exhibición. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos y

recursos técnicos para la producción audiovisual en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

CG4. Conocimientos para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

CG5. Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

Transversales

CT1. Conocimiento de las bases expresivas del lenguaje. Abarcará todo lo relativo a la comunicación, lenguaje y habla: fonología y fonética, paisaje sonoro, presentación, locución y doblaje.

CT3. Conocimiento de los fundamentos artísticos, históricos, literarios, sociológicos, económicos, etc., que le permitan decidir mediante criterios propios y hacerse aconsejar ante cada producción audiovisual.

Específicas

CE5. Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.

CE6. Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).

CE9. Conocimiento de la creación del espacio de la imagen y de sus representaciones icónicas, tanto en la imagen fija aislada (pintura y fotografía) como en la imagen secuencial fija o en movimiento (cine, cómic, videojuegos y otros). Estos conocimientos también abarcan las relaciones entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.

CE10. Conocimiento del espacio sonoro, de su estructura física y de los procesos de audición y escucha; de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la ambientación sonora. Estos conocimientos también abarcarán la música creada para la imagen.

CE12. Conocimientos para crear y dirigir producciones audiovisuales de todo tipo.

CE13. Conocimientos para utilizar las técnicas de edición y postproducción, desde la concepción y diseño hasta su aplicación.

CE17. Conocimientos para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros. También en lo que se refiere al almacenamiento, conservación y recuperación de los productos y documentos sonoros.

CE25. Conocimientos para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del autor y de la estructura narrativa mediante la utilización de banda sonora (música, diálogos y efectos sonoros).

➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

BLOQUE 1: CONOCIMIENTOS TEÓRICOS BÁSICOS

TEMA 1: ONDA SONORA

TEMA 2: PERCEPCIÓN SONORA.

TEMA 3: LENGUAJE AUDIOVISUAL

BLOQUE 2: PROCESO PRODUCTIVO DEL SONIDO

TEMA 4: PREPRODUCCIÓN SONORA

Módulo práctico 1.

TEMA 5: PRODUCCIÓN SONORA

Módulo práctico 2.

TEMA 6: POSTPRODUCCIÓN SONORA

Módulo práctico 3.

Los módulos prácticos se colgarán en la intranet y versarán sobre lo explicado en las clases teóricas fomentando la investigación y el trabajo en equipo.

MÓDULOS PRÁCTICOS

1. MICROFONÍA.

Tipología.

Documentos: Diagrama polar, curva de respuesta en frecuencia.

Accesorios.

Problemas y Distorsiones.

Práctica 1: Observación y análisis de diferentes micrófonos.

Grabación aleatoria.

Estudio de sus características, prestaciones, cómo y dónde se utilizan

Práctica 2: Planificación de tomas buenas y malas.

Grabación.

Escuchas y Comprobación de resultados.

2. MEZCLADOR DE AUDIO.

Tipos.

Canal de entrada: principales potenciómetros.

Conexionado y cableado.

Procesadores de señal.

Práctica 3: Manejo mesa:

Conexionado varias fuentes sonoras y salida máster

Parámetros: Ecuilización, panoramización y compresión.

Envíos.

3. TÉCNICAS MICROFÓNICAS EN PLATÓ:

Informativos.

- Programas de entrevistas. Magazine.
- Programas de debate. Entretenimiento.
- Ficción dramática: series.
- ENG. La unidad móvil.

Práctica 4: Elaboración de una entrevista -seleccionando soporte, técnica, espacio, fuentes sonoras...-:

Equipo-división de responsabilidades, elección y colocación de micros, creación de contenidos, registro y captación, niveles.

Supervisión técnica y formal durante la ejecución. Evaluación.

Práctica 5: Elaboración de un cortometraje de cinco minutos de duración en el que se primará el concepto sonoro a nivel narrativo o dramático.

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

- Clases magistrales: en las que se impartirán los contenidos teóricos de la asignatura. 60 horas .100% presencialidad
- Clases prácticas: en las que el alumno ejecutará -en las instalaciones pertinentes de nuestro centro universitario- lo consultado y estudiado en el aula virtual concerniente a la práctica en cuestión. 60 horas. 100% presencialidad
- Trabajo del alumno: Estudio, análisis y exposición del tema correspondiente del programa, tutelado por el profesor, en el que participarán varios alumnos, grupo que se concretará al inicio del curso. 20 horas. 30% presencialidad
- Tutorías: Tiempo dedicado al apoyo y asesoramiento del profesor que dirigirá el trabajo personal del alumno a lo largo del semestre. La formación será de colaboración permanente entre el profesor y el alumno.10 horas 100% presencialidad

La asignatura tendrá el grado de flexibilidad que exigen los contenidos de la misma, siempre manteniendo su especificidad. Las actividades formativas en Tecnología y Arte del Sonido son obligatorias.

El alumno dispondrá en el Campus Virtual de todas las directrices y los materiales formativos que requiera la asignatura. El alumno tendrá que utilizar estas herramientas tecnológicas a lo largo del semestre.

➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

La metodología que se aplicará en la práctica docente de la asignatura Tecnología y Arte del Sonido combinará los imprescindibles fundamentos teóricos y las propuestas prácticas que el profesor desarrolle en cada caso, todo ello encaminado a obtener los resultados formativos que consoliden el aprendizaje y la adquisición de competencias del alumno. En esta metodología se aplicará un aprendizaje que entienda de la participación del alumno, fomentando la colaboración entre los miembros del grupo (del aula).

Desde el primer día, el alumno contará con toda la información que le permitirá saber cuál va a ser su proceso de aprendizaje.

La asignatura tendrá una serie de actividades formativas que, en líneas generales, serán:

- Clases magistrales: en las que se impartirán los contenidos teóricos de la asignatura. (2 créditos ECTS).
- Clases prácticas: en las que el alumno ejecutará -en las instalaciones pertinentes de nuestro centro universitario- lo consultado y estudiado en el aula virtual concerniente a la práctica en cuestión. (2 créditos ECTS).

- Trabajo del alumno: Estudio, análisis y exposición del tema correspondiente del programa, tutelado por el profesor, en el que participarán varios alumnos, grupo que se concretará al inicio del curso. (1,5 créditos ECTS).
- Tutorías: Tiempo dedicado al apoyo y asesoramiento del profesor que dirigirá el trabajo personal del alumno a lo largo del semestre. La formación será de colaboración permanente entre el profesor y el alumno. (0,5 créditos ECTS).

La asignatura tendrá el grado de flexibilidad que exigen los contenidos de la misma, siempre manteniendo su especificidad. Las actividades formativas en Tecnología y Arte del Sonido son obligatorias.

El alumno dispondrá en el Campus Virtual de todas las directrices y los materiales formativos que requiera la asignatura. El alumno tendrá que utilizar estas herramientas tecnológicas a lo largo del semestre.

En líneas generales, la evaluación será continua a lo largo del semestre en el que se imparte la docencia. La participación activa del estudiante tanto en clase, en sus exposiciones, como en la realización de las actividades prácticas y de los ejercicios que indique el profesor para cada uno de los temas de la asignatura, así como el seguimiento en tutorías del mismo, determinarán la nota global de sus resultados.

Los contenidos de la asignatura Tecnología y Arte del Sonido atienden a un planteamiento teórico-práctico. Por un lado, el trabajo en el aula donde se impartirán las clases teóricas - con el correspondiente apoyo visual en diapositivas y ejemplos audiovisuales como garantía de aprendizaje- y donde los alumnos realizarán sus exposiciones programadas y orientadas por parte del profesor. Y por otro lado, la necesaria formación práctica que se apoyará, primero en un estudio y análisis previo de los materiales que el profesor colgará en el aula virtual y, después en la realización o ejecución de la misma.

Ambas partes deben estar aprobadas para hacer la media.

En este sentido, la distribución que se hace de la carga lectiva, grupal y personal, responde al siguiente criterio:

- Las clases, exposiciones teóricas, el examen y la tutoría: 40 % de la nota global.
- Las actividades y las prácticas del alumno: 60% de la nota global.
- La participación activa del alumno en su formación (clases, tutorías, prácticas, trabajos) ayudarán a mejorar la nota global.

En lo que respecta a convocatorias extraordinarias, se guardará la nota de la parte de la asignatura que estuviese aprobada si así fuera el caso, evitando tener que superar de esta manera en una segunda vez, unos conocimientos adquiridos previamente. Asimismo, para los alumnos repetidores que ya cursaron la asignatura, no será necesaria su asistencia o participación presencial, ya que se considera que su participación del año anterior es suficiente, si bien, deberá mantener previo al día de examen, al menos dos tutorías con el profesor.

En cuanto al alumno que no se presente en día y hora a la convocatoria del examen escrito, si ha sido evaluado en un conjunto de pruebas previstas en esta guía docente (véase actividades prácticas, trabajos en grupo y demás) que abarquen el 30% de la ponderación de la calificación o más, ya no será posible considerársele como no presentado en la calificación o acta de dicha convocatoria.

En lo que respecta al exámen y el resto de actividades escritas, y con la vocación de una total corrección en cualquier trabajo universitario, se tomará como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación. Estas normas son las siguientes:

-Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación.

-La ortografía será juzgada en su totalidad: letras, tildes y signos de puntuación.

Hechas estas consideraciones generales, se establecen las normas siguientes:

*Por cada falta de ortografía, incluidas las tildes, se deducirá medio punto de la calificación del ejercicio

*Cuando se repita la misma falta de ortografía, se contará como una sola

*Cuando se cometan 3 faltas de ortografía o más en el conjunto de la prueba, o se detecten graves problemas de expresión o de redacción, el trabajo o examen en cuestión será considerado suspenso quedando a criterio del profesor si esta nota puede posteriormente ser recuperada, así como los requisitos necesarios para que esto ocurra.

-Estas normas se establecen con el carácter de mínimas y sin perjuicio de las exigencias adicionales que pueda fijar cada profesor en

función de los contenidos y objetivos de sus respectivas asignaturas.

TRATAMIENTO DE LA REDACCIÓN Y LAS FALTAS DE ORTOGRAFÍA

La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario. Con objeto de facilitar la tarea de profesores y alumnos, se adopta como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en lo que se refiere a calidad de la expresión oral y, en particular, en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación.

Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación.

-Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un

máximo de dos puntos.

- Estas normas se establecen con el carácter de mínimas y sin perjuicio de las exigencias adicionales que pueda fijar cada profesor en función de los contenidos y objetivos de sus respectivas asignaturas.

» **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

EL MANUAL DEL AUDIO EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Stanley R. Alten.

Escuela de cine y vídeo.

SONIDO Y GRABACIÓN. INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS SONORAS.

F. Rumsey y Tim McCormick.

Instituto Oficial de Radio y Televisión.

TÉCNICAS DE GRABACIÓN SONORA.

Manuel Recuero López.

Instituto Oficial de Radio y Televisión.

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL SONIDO PARA VÍDEO

R. Lyver

AUDIO DIGITAL PRÁCTICO

Bruce y Marty Fries

Ed. Anaya.

EL ARTE DEL AUDIO DIGITAL

John Watkinson.

IORTV.

Asimismo, se irán apuntando a lo largo del curso algunos textos y manuales de interés de las diferentes librerías digitales a las que tenemos acceso desde la Universidad.

RECURSOS BÁSICOS

Presentaciones Powerpoint

Documentación Blackboard

Vídeos

Internet

Apuntes

microfonía variada

mesita mezclas

plató tv

equipo grabador de audio

estudio radio

➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

El horario de las tutorías, los exámenes y el calendario se regirá por lo publicado en la intranet de la Universidad, convenientemente recordado por parte del profesor.

➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

La presente Guía docente está publicada y revisada por última vez el 26 de julio de 2023.