



Centro adscrito



HND IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION (ANIMACIÓN)

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

AUDIO Y DIÁLOGO EN EL CINE

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	HND in Creative Media Production (Animación)
Módulo:	Módulo Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Audio y Diálogo en el Cine
Código:	3412
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Raúl Orte Menchero
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Raúl Orte Menchero
Datos de contacto:
raul.orte@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: Lunes 14:55 – 15:25

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Los propios del título.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería de sonido.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura se relaciona de manera tangencial con aquellas disciplinas curriculares enfocadas a la generación de contenidos audiovisuales para la ambientación de los diferentes entornos que toman partida en el diseño de los videojuegos. De este modo, se puede relacionar esta asignatura con:

- Introducción a la narrativa: Guión gráfico.
- Postproducción y efectos especiales.
- Taller de proyectos II.
- Comunicación Audiovisual.
- Diseño de Videojuegos: Niveles.
- Postproducción Digital.
- Animación 3D.
- Animación 3D avanzada.
- Concept Art: personajes, escenarios y props.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura introduce al estudiante al audio y su relación con la creación audiovisual. Es una asignatura práctica-teórica donde se tratan: fundamentos de acústica, bases del audio digital, espacio sonoro, procesado de fx, etc. Así mismo, desarrolla en el estudiante los conocimientos mínimos necesarios para hacer una correcta grabación, edición, postproducción, mezcla y masterización (trabajo final) de sonido en cualquier tipo de material audiovisual. Acerca al estudiante al uso de las herramientas profesionales de postproducción y a los conceptos sobre los que se han erigido las teorías de construcción sonora para medios audiovisuales. La asignatura preparará a los estudiantes para realizar una postproducción de sonido de acuerdo con los estándares internacionales.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENERALES

CG8. Podrá planificar, diseñar y llevar a cabo un trabajo sonoro enfocado a un proyecto audiovisual específico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE20. Podrá manejar los principios básicos de producción de sonido en el ámbito del videojuego y manejará herramientas profesionales relacionadas con el medio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno podrá crear proyectos de sonido y aplicarlos al audio de un videojuego mediante el manejo de herramientas profesionales.
- El alumno podrá aplicar los proyectos de sonido producidos al audio de un videojuego.
- El estudiante llevará a cabo la generación de efectos y ambientes sonoros de un proyecto específico de videojuegos mediante el uso de *software* especializado de edición de sonido.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Tema 1. Fundamentos del sonido y la mezcla.

Tema 2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual.

Temario detallado

- Conceptos básicos de la física del sonido y el audio digital.
- Grabación de sonido.
- Mezcla de sonido (espacio sonoro).
- Fuentes sonoras: Foley, librerías, sintetizadores y producción de contenidos vocales.
- Procesadores de señal, automatización de parámetros, masterización.
- Doblaje de personajes.
- Producción de sonido, metodología estandarizada.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Fundamentos del sonido y la mezcla (2 documentos anexos obligatorios)	Febrero-Marzo
Tema 2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual	Abril-Mayo
UNIDADES PRÁCTICAS	FECHA MÁX. DE ENTREGA
Práctica 1. “Historia sonora” (mezcla de música, voces, ambientes y fx.)	Finales de Marzo
Práctica 2. “ Producción de contenidos sonoros para proyecto de videojuego”.	Finales de Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes, normas, documento de compromiso, y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG8, CE20	14		14
Clases prácticas	Desarrollo de las 3 prácticas en clase y/o en casa. Presentaciones. Pruebas de evaluación. Experimentación puntual con nuevas tecnologías.	CG8, CE20	26	10	26
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG8, CE20	5	-	5
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación e información complementaria. Estudio personal. Preparación de materiales para prácticas.	CG8, CE20	-	12	12

	Tutorías libres y voluntarias.				
--	--------------------------------	--	--	--	--

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<p>Examen único</p> <p>Puntuación de 0 a 10</p>	<p>-Examen global al finalizar cuatrimestre: tipo test (40 preguntas A,B,C); correcta :+0,25 incorrecta -0,1.</p> <p>-NOTA: A PARTIR DE 5 para hacer media.</p>	40%
<p>-Práctica 1: Historia sonora. (Finales de marzo)</p> <p>Puntuación de 0 a 10</p>	<p>-Corrección presencial en la última clase destinada a dicha práctica. Obligatoria.</p> <p>-Prácticas subidas al campus antes una semana (mismo día correlativo) hasta las 23:59 hrs.</p> <p>-Estricta adaptación a los requisitos de entrega que figuren en la práctica. Si no, se dará por no válida hasta convocatoria extraordinaria de julio (puntuación máxima de 7).</p> <p>-Solo archivo ZIP admitido. No válida ninguna variante de compresión.</p> <p>-Estricto nombrado de ficheros y jerarquía especificada. Si no, se dará por no válida hasta convocatoria extraordinaria de julio (puntuación máxima de 7).</p> <p>-Implicación y creatividad.</p> <p>-Limpieza y ortografía en las memorias.</p>	25%
<p>-Práctica 2: Producción de sonidos. (Finales de mayo)</p> <p>Puntuación de 0 a 10</p>	<p>- NOTA: A PARTIR DE 5 para hacer media.</p> <p>-Subidas al campus el día estipulado hasta las 23:59 hrs.</p> <p>-Estricta adaptación a los requisitos de entrega que figuren en la práctica. Si no, se dará por no válida hasta convocatoria extraordinaria de julio (puntuación máxima de 7).</p> <p>-Solo archivo ZIP admitido. No válido ninguna variante de compresión.</p> <p>-Implicación y creatividad.</p> <p>-Limpieza y ortografía en las memorias.</p>	25%
<p>Asistencia/Actitud (A+A)</p>	<p>- Obligatoria. 80%. Casos especiales: Avisar urgentemente al profesor trascurrido máximo dos semanas desde el inicio de las clases.</p>	10%

10. NORMAS y REQUISITOS IMPORTANTES DE LA ASIGNATURA:

- 1) Todos los alumnos han de leer y confirmar la lectura del documento **informativo y de compromiso** antes finalizar febrero. Queda habilitado desde el primer día de clase como recurso en el campus (nombre "Documento informativo y de compromiso").
- 2) Todos **los recursos necesarios para el curso estarán presentes en el campus** desde el inicio del curso. Estos son de **obligada lectura** y cualquier conflicto a lo largo del curso derivado de su no lectura será únicamente responsabilidad del alumno.
- 3) EXAMEN (convocatoria Ordinaria): Nota mínima: **5**. Notas inferiores a 5 se recuperarán en convocatoria **extraordinaria**.
- 4) PRÁCTICAS: Nota mínima: **5**. Notas inferiores a 5 o no entregadas en plazo se presentarán en convocatoria **extraordinaria**. Todas las prácticas han de estar **entregadas con un máximo de una suspensa** para poder promediar. El alumno habrá **de traer el material necesario** para la práctica en la fecha estipulada así como **auriculares propios**.
- 5) CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: Los alumnos deben examinarse y/o volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados/presentados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor puede solicitar en casos aislados, la realización de un trabajo extra o prueba presencial en la evaluación extraordinaria. La **máxima calificación** a obtener en convocatoria extraordinaria será de **7 puntos**.
- 6) Queda terminantemente **prohibido comer o tomar refrescos en clase**.
- 7) Entregas via mail no son admitidas salvo casos excepcionales.

Asistencia a Clase

- Asistencia obligatoria **al menos un 80%**. De lo contrario, el alumno **no podrá presentarse al examen** debiendo acudir a la convocatoria extraordinaria.
- Las **faltas habrán de justificarse en un plazo máximo de una semana**.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, **previo informe documental**, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE. Estas deberán ser comunicadas al profesor de inmediato a comienzo de curso.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.
- La nota de partida del total A+A (actitud y asistencia) de todos los alumnos es 10 y solamente podrá restar.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les solicite. **La no entrega** de un trabajo supondrá **suspender la asignatura** independientemente de la media o habrá de estar justificado por motivos laborales y/o personales debidamente expuestos y valorados por el profesor.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, **no se admiten entregas posteriores** puesto que quedará pendiente de entregarse en la **convocatoria extraordinaria**.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos una vez aseguren que saben su puntuación. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Otros detalles importantes:

- Las **faltas de ortografía** y el uso descuidado, inadecuado y no revisado de la redacción y el lenguaje pueden afectar a la nota de los exámenes o entregas.
- Únicamente se aprobarán las entregas con el **formato, jerarquía y nombrado** de archivos estipulados tal y como consta en cada práctica.
- El profesor atenderá **mails de alumnos** de los **lunes y martes únicamente**, a menos que sea urgente. En tal caso el alumno solicitará la comunicación telefónica inmediata con el profesor a través de la escuela. Cualquier **mail** dirigido directamente al profesor contendrá un **“asunto” breve y claro** e irá anticipado de “Grupo” y “nombre”:

Ej: *G3.3_Gonzalo Arrieta_Revisión examen*

11. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Bibliografía Técnica:

Audio for Games: Planning, Process, and Production
Alexander Brandon (Ed. NRG)

El Sonido en los Medios Audiovisuales
Stanley R. Alten (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

El Cine y la Música
Hanns Eisler; Theodor W. Adorno (Ed. Fundamentos)

Audio y Diálogo en el Cine

Uso Práctico del Sonido en el Cine

Yewdall, David Lewis (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

Técnicas de postproducción de audio en vídeo y Film

Tim Amyes (Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión)

Bibliografía Teórico/Creativa:

La Audiovisión

Michel Chion (Ed. Paidós)

El Sonido

Michel Chion (Ed. Paidós)

La Música en el Cine

Michel Chion (Ed. Paidós)

Webgrafía:

www.jamendo.com / Atención: Música sujeta a posibles licencias.

www.freemusicarchive.com / Atención: Música sujeta a posibles licencias.

www.freesound.org / librería de ambientación sonora y fx sin licencias.

* Se trata de unos sitios muy útiles con registro de usuario gratis, fácil y rápido. Es recomendable que el alumnado abra su cuenta de usuario registrado para poder disponer de material para las prácticas.