

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104214 - ÀUDIO I SONORITZACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Santos Martínez Trabal [<smartinezt@tecnocampus.cat>](mailto:smartinezt@tecnocampus.cat)
 - Fernando David Maldonado Parrales [<fmaldonado@tecnocampus.cat>](mailto:fmaldonado@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

Les sessions teòriques inclouen l'escolta i el visionat de materials en anglès així com alguns exercicis basats en material escrit (articles, manuals, especificacions tècniques) també en anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura presenta una introducció general a la teoria del so i als processos de sonorització en l'àmbit específic dels mitjans audiovisuals, proporcionant un primer acostament a les estratègies de disseny sonor i a les tècniques de captació, enregistrament, edició i mescla. Es combinaran sessions teòriques amb exercicis pràctics, que es duran a terme amb Digital Audio Workstation (DAW) i en entorn d'estudi d'enregistrament.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
-

G2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinar ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

El paper del so en l'audiovisual

Etapas de realització de la banda sonora

Tipologia de sons

So diegètic i no diegètic. So dins i fora de camp

L'*audiovisió* segons Michel Chion

Música i mitjans audiovisuals: estratègies d'anàlisi

Disseny i producció de so per a mitjans audiovisuals

Característiques bàsiques del so

Transductors d'entrada i de sortida

Taules de mescla

Tècniques d'enregistrament

Tècniques de processament i edició de so

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

L'assignatura planteja l'avaluació en tres blocs:

- Treball: sonorització d'un fragment audiovisual (40%)
- Prova parcial (10%)
- Prova final (50%)

Per fer mitjana caldrà haver superat el treball obligatori i la prova final amb un mínim de 5 sobre 10. Aquells estudiants que obtinguin una qualificació inferior a 5 al treball l'hauran de recuperar. Aquells estudiants que obtinguin una qualificació inferior a 5 a la prova global hauran de fer una prova de recuperació. Tant la prova com el treball de recuperació s'aproven amb un mínim de 5 sobre 10. Si no es recuperen el treball i/o la prova final, l'assignatura quedarà suspesa. Es mantindrà la nota de la prova parcial. En cap cas es podrà optar a la recuperació per pujar nota. La prova parcial no disposa de recuperació.

Les qualificacions podran ser revisades en una data i lloc publicats pel professor a través de l'eCampus.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne

Bibliografia i Recursos

- AVID. Pro Tools 101: Pro Tools Fundamentals I. (s. f.).
<https://www.avid.com/es/books/pro-tools-fundamentals-i>
- Alten, Stanley R. (2008). El sonido en los medios audiovisuales. Escuela de Cine y Vídeo.
- Butler, Tom (1994). Manual de audio Fender. Fender musical instruments Corporation.
- Carlsson, Sven E. (s. f.). FilmSound.org.
<http://filmsound.org/>
- Cook, Frank D. (2020). Pro Tools 101: Pro Tools Fundamentals. AVID.
- Huber, David Miles. (2014). Modern Recording Techniques. Focal Press.
- Reaper Tutorials (s. f.).
<https://www.reaper.fm/videos.php>
- Supper, Martin (2012). Música electrónica y música con ordenador: Historia, estética, métodos, sistemas. Alianza Ed.
- White, Glenn D.; Louie, Gary J. (2005). The Audio Dictionary (3rd ed.). Washington Press.
- Chion, Michel (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós.
- Gustems, Josep (Ed) (2014). Música y audición en los géneros audiovisuales. Universitat de Barcelona