Universidad de Navarra

Diseño de sonido

Guía docente 2025-26

PRESENTACIÓN

Descripción de la asignatura:

NO ES OBLIGATORIO descargar y pagar ProTools. Fcom dispone de 3 salas equipadas para que podáis trabajar vuestros proyectos.

Lo importante es el **PROCESO, la PRÁCTICA y el CRITERIO** adquiridos en la asignatura. La tomaremos como un taller técnico/práctico en el que buscaremos desarrollar el criterio a la hora de trabajar el sonido en una pieza audiovisual. La asistencia y participación en clase son la base de la asignatura.

En esta asignatura conoceremos los diferentes **materiales necesarios** para abordar un **rodaje en interior, exterior, de ficción (diálogos) y documental (entrevistas)**. Además, veremos cómo coordinar nuestro trabajo con otros departamentos (vestuario, cámara...).

Muestra del trabajo de **foley**. ¿Cuándo es necesario? CREATIVIDAD SONORA.

Realizaremos **2 prácticas grupales** en las que tendremos que realizar la **pre-pro-postproducción** (en ProTools) de una secuencia documental y otra de ficción. Utilizaremos Protools en clase (salas de edición de la Facultad) por grupos mientras el profesor revisa en tiempo real cada proceso.

La práctica final será individual. Realizar un guion sonoro (3-5 minutos).

Los alumnos dispondrán de tutoriales sobre ProTools, procesos de preproducción y el material técnico a utilizar (grabadoras, micrófonos, pértiga...)

Nombre de la asignatura: Diseño de sonido

Facultad: Comunicación.

Departamento: Cultura y Comunicación Audiovisual

Titulación: Grados en Comunicación Audiovisual y Periodismo

Curso: 3º y 4º

Duración: 1er semestre

Créditos: 3 ECTS.

Tipo de asignatura:

Grado en Comunicación Audiovisual. Módulo VII. Optativas. Materia 1. Optativas

Grado en Periodismo. Módulo VI. Optativas. Materia 1. Optativas.

Universidad de Navarra

Descripción: La asignatura está dirigida a aquellos alumnos que quieran aprender el oficio de sonorizar una obra audiovisual.

Profesor que la imparte: Javier Asín (fasin@external.unav.es)

Responsable de la asignatura: Fermín Gil (fgilsanchez@unav.es)

Enlace web: http://www.unav.edu/asignatura/diseno-de-sonido-op-fcom/

Idioma en que se imparte: Español

Día y hora: Miércoles de 12:00 a 14:00

Aula: 1140 (aula máster)

DESCARGA PROTOOLS (OPCIONAL)

https://shop.avid.com/ccrz__ProductDetails?viewState=DetailView&sku=DYNA20002

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

Grado de Comunicación Audiovisual

1.HABILIDADES

RA10 - 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.

RA13 - Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaboración de contenidos audiovisuales.

RA14 - Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

RA18 - Conocer y poner en práctica los principios básicos de la realización (iluminación, edición, sonido y cámara) de contenidos audiovisuales.

2.COMPETENCIAS

RA22 - Idear, planificar y desarrollar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación audiovisual.

RA26- Diseñar y dirigir la puesta en escena de contenidos audiovisuales.

RA27 - Idear y realizar en equipo proyectos audiovisuales.

RA28 - Analizar los formatos audiovisuales en el contexto de la estructura y mercados de la comunicación audiovisual.

Universidad de Navarra

Grado de Periodismo

1.CONOCIMIENTOS

RA01 - Conocer los elementos específicos de diversas áreas de interés profesional.

2.HABILIDADES

RA06 - Aplicar el pensamiento creativo y habilidades prácticas en el desarrollo de proyectos de diseño.

RA010 - Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones

responsable y a la resolución de problemas.

RA013- Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas

fases de la elaboración de contenidos audiovisuales.

PROGRAMA

1. PREPRODUCCIÓN

1. Reunión con el director, para que nos comente su idea sobre el diseño de sonido en la producción.

2. Lectura de guión literario y guión técnico con los jefes de equipo

1. Interacción con el resto de departamentos

2. Conocimiento del reparto de responsabilidades durante el rodaje

1.3 Visita a las localizaciones donde se realizará el rodaje

1.3.1 Valorar acústica y ruidos que puedan interferir en la grabación

1.3.2 Coordinación con el Ayudante de dirección

1.3.3 Necesidades de material que pediremos a producción (cintas, pilas, moquetas…)

1.4 Elección y necesidades del material de grabación

1.4.1 Grabadores (Analógicos y Digitales)

1.4.2 Micrófonos de cañón y lavaliere (Omnidireccional, Cardioide, Hipercardioide, Supercardioide…)

1.4.3 Emisores y receptores

1.4.4 Tipos de cable, Auriculares, Pértigas, Zeppelines…

2. PRODUCCIÓN SONIDO DIRECTO

1. Coordinación entre el equipo humano de sonido y el resto de departamentos

2.2.1 Jerarquías dentro de un rodaje

2.2 Grabación de sonido directo

2.2.1 Conocimiento de los diferentes tipos de plano para acometer la grabación

2.2.2 La importancia de la perfecta grabación de los diálogos

2.2.3 Interacción con el microfonista, ayudante y/o auxiliar…

2. Grabación de Wildtracks en las diferentes localizaciones

2.2.1 Ambiente general, vehículos, diálogos, Foley in situ

2.4 Contrastar informe de sonido con el de el/la script

2.4.1Imprescindible la correcta anotación de los partes de sonido

2.4.2 Informar de las tomas buenas y de las que tengan ruidos no deseados

2.5 Mantenimiento del material de sonido, durante y después de cada jornada

2.5.1 La previsión, preparación, limpieza y perfecta recogida de material

2.6 Volcado, copias y etiquetado de archivos después de cada jornada

2.7 Leer las ordenes de rodaje para saber necesidades de la siguiente jornada

2.7.1Tener previsto el tiempo que nos llevará la preparación del equipo para estar operativos a la hora que nos han citado.

3. POSTPRODUCCIÓN

1. Equipo humano de la postproducción de sonido

1. Editor de diálogos

2. Ingeniero de grabación de ADR (Automatic Dialog Replacement)

3. Ingeniero y Editor de efectos de sonido

4. Ingeniero y Artista de Foley (efectos de sala)

5. Ingeniero de mezclas

6. Doblaje

7. Compositor de la B.S.O

2. **ProTools**

(programa de edición de sonido) Es la herramienta que deberemos aprender a manejar mínimamente, para la edición y mezcla final del proyecto.

1. Crear sesiones para la edición (Track´s, EQ, Dinámicas, Reverb...)

2. Importación de OMF o AAF

3. Edición y limpieza de diálogos

4. Grabación y edición de Foley, ADR, FX...

5. Creación de Stems,, la mezcla final de cada uno de los componentes

de sonido (diálogos, efectos, ambientes, música...)

6. Mezcla final (Stereo y/o Surround 5.1)

4. COMPOSICIÓN DE LA B.S.O. (BANDA SONORA ORIGINAL)

Además de aprender las 3 fases del apartado de sonido, dedicaremos un tiempo a conocer cómo se crea la **Música Original** de un largometraje, cortometraje, documental, publicidad, etc... una parte muy importante en las producciones audiovisuales.

Este trabajo también lo practicaremos en el aula con las herramientas adecuadas.

El programa que se utilizará para la creación de la música, será el **Logic Audio**, para las funciones de **MIDI** (Musical Instrument Digital Interface) con diferentes instrumentos virtuales de una muy buena calidad.

La mezcla final de las músicas, al igual que el sonido, también la realizaremos con **ProTools**

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El alumno aprenderá el manejo de hardware y software para realizar proyectos audiovisuales sonoros conociendo el modus operandi profesional "workflow".

- Lectura de guión por el equipo de sonido - 2 horas.

- Muestra del proceso total de pre-pro-postproducción como diseñador sonoro / técnico de sonido - 6 horas.

- Documentos de trabajo para planificación sonora.

-Uso de los equipos de registro sonoro: Colocación y configuración de grabadoras y micrófonos. Entrevista y diálogos (Documental y ficción) - 6 horas.

-Organización y clasificación del material rodado - 2 horas.

-Trabajo en Protools (edición de diálogos, foley, wildtrack, fx, mezcla final...) en clase - 8 horas.

-Edición personal. Manejo Protools - 40 horas.

-Tutorías y otros - 10 horas

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación de esta asignatura resulta de la media entre las prácticas ***GRUPALES*** que se van realizando a lo largo del curso (40%) conforme a lo aprendido en clases, y la realización de un trabajo final (60%) consistente en la creación de un proyecto sonoro.

- Además **la asistencia a clase es obligatoria** por la importancia de esta en el desarrollo de las aptitudes del alumno en el trabajo sonoro. **Dos faltas** de asistencia sin justificar supondrá **dos puntos menos sobre la nota final**.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Presentación y realización sonora de un guion (100%). El proyecto debe ser aprobado previamente por el profesor Javier Asín. Deberán aplicarse todos los conocimientos recibidos a lo largo de la asignatura.
- La duración de dicho proyecto deberá ser de 4 a 5 minutos.

HORARIOS DE ATENCIÓN

fasin@external.unav.es

- fgilsanchez@unav.esConcertar cita a través del e-mail para ser atendido en la Facultad de Comunicación.
- Horario de tutoria: miércoles, concertar cita previa por e-mail.

BIBLIOGRAFÍA

1. EL SENTIDO DEL SONIDO, La expresión sonora en el medio audiovisual. Localízalo en la Biblioteca

Autor: Jerónimo Labrada Localízalo en la Biblioteca

2. EL SONIDO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Autor: Alten, Stanley R. Localízalo en la Biblioteca

3. EL SONIDO EN EL CINE

Autor: Lauren Jullier Localízalo en la Biblioteca

4. USO PRÁCTICO DEL SONIDO EN EL CINE

Autor: David Lewis Localízalo en la Biblioteca

5. POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO PARA AUDIOVISUALES

Autores: Alejandro Gómez Ferreras, Jaume Solé Esteve, Pablo Antonio Uroz Velasco. Localízalo en la Biblioteca

6. SONIDO PARA AUDIOVISUALES / Manual de sonido Localízalo en la Biblioteca

Autor: Adrian Birlis Localízalo en la Biblioteca

7. POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO PARA TV Y CINE

Autores: Tim Amyes, Hilary Wyatt Localízalo en la Biblioteca

Universidad
de Navarra