

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **Fundamentos de Música y Diseño de Sonido**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Arte y Humanidades		
Materia:	Fundamentos		
Denominación de la asignatura:	Fundamentos de música y sonido		
Código:	50018		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Juan Pablo Fernández, Eduardo de la Iglesia		
Profesor/a:	Juan Pablo Fernández, Eduardo de la Iglesia		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	E-mail: <a href="mailto:juan.fernandez@live.u-tad.com">juan.fernandez@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:eduardo.iglesia@live.u-tad.com">eduardo.iglesia@live.u-tad.com</a>
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

<b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>
Módulo: Técnicas Tradicionales. Materia: Fundamentos.  Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
Esta asignatura, por su naturaleza, tiene un carácter de interdisciplinariedad con asignaturas de ámbito tecnológico, la comunicación, las Bellas Artes y las Humanidades.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
La asignatura tiene un enfoque general: dotar los estudiantes de conocimientos básicos en la música y el sonido y, sobre todo, fomentar su curiosidad intelectual. Asimismo se tratará de proporcionar herramientas conceptuales y prácticas para realizar trabajos básicos de sonorización de imágenes. Todo ello con la finalidad de dotar a los futuros profesionales en el campo del diseño de productos digitales de unas referencias elementales acerca del papel de la música y el sonido en el mundo audiovisual.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>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</p> <p>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</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p>	<p>El objetivo principal de la asignatura es desarrollar un aprendizaje continuo y significativo, dejando en segundo plano la memorización mecánica de hechos y acontecimientos artísticos.</p> <p>Comunicar con facilidad los conceptos adquiridos en el aula y desarrollar un trabajo individual y en equipo individual y en equipo de manera responsable y creativa.</p> <p>Comprensión del lenguaje y de la terminología básica para apreciar y valorar el sonido y la música dentro del ámbito audiovisual.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<p>CE5 – Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas.</p> <p>CE21 – Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Manipular el sonido digitalizado, mediante la edición, postproducción y mezcla</p> <p>Capacitar al alumno para entender y expresar ideas y conceptos a través de la música y el Sonido.</p> <p>Aplicar los conocimientos adquiridos a la sonorización elemental de contenidos audiovisuales.</p>
--	---

## 5. CONTENIDOS/TEMARIO/UNIDADES DIDÁCTICAS

<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Tema 1. Fundamentos de la música.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Introducción a la acústica musical.           <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1.1. El sonido. Cualidades físicas y propiedades.</li> <li>1.1.2. Tipos de ondas.</li> </ol> </li> <li>1.2. Géneros musicales.</li> <li>1.3. Historia de la música en los videojuegos.</li> </ol> </li> <li><b>2. Tema 2. Narrativa del sonido y de la música.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Elementos: Escenario, ambiente, voces.</li> <li>2.2. La estructura narrativa.           <ol style="list-style-type: none"> <li>2.2.1. Función directa: Story-telling (diálogos, <i>mickeymousing</i>...)</li> <li>2.2.2. Función indirecta: música necesaria.</li> <li>2.2.3. Función elíptica: looping.</li> </ol> </li> </ol> </li> <li><b>3. Tema 3. Edición y diseño de sonido.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Pre-producción de sonido. Herramientas básicas y técnicas.</li> <li>3.2. Post-producción de sonido y mezcla.</li> </ol> </li> <li><b>4. Tema 4. Introducción a los métodos de trabajo en la composición musical.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Librerías de sonido y audio.</li> <li>4.2. Hardware para la composición musical.</li> <li>4.3. Software de composición musical.</li> <li>4.4. Sonido 3D.</li> </ol> </li> <li><b>5. Tema 5. El sonido y la música en la industria audiovisual.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1. El ingeniero de sonido: roles y funciones.</li> </ol> </li> </ol>
--

- 5.2. El diseñador de audio.
- 5.3. El compositor.
- 5.4. Los Intérpretes: músicos y actores.
- 5.5. Orientación laboral en la industria audiovisual.
  - 5.5.1. Web Pages
  - 5.5.2. Networking.
  - 5.5.3. Demo Reel.
  - 5.5.4. Business Cards.

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Semanas 1-3
Tema 2	Semanas 4 -6
Tema 3	Semanas 6-9
Tema 4	Semanas 10-12
Tema 5	Semana 13-14

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos	7	0	7
	Resolución de ejercicios y problemas			
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
	Aprendizaje orientado a proyectos			
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas			
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos	0	68	68
	Resolución de ejercicios y problemas			
	Aprendizaje basado en problemas			
	Aprendizaje orientado a proyectos			
		60	90	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos, análisis, informes y memorias.	Puntuación de 10 a 0 en cada actividad. Criterios específicos para cada una de las actividades. Se informará con las directrices entregadas para cada tarea.	60%
Examen	Puntuación de 10 a 0. Es obligatorio obtener al menos un 5 para aprobar la asignatura. Reconocer y analizar los principales elementos del procesamiento digital de sonido, sus funciones narrativas así como de los procesos de grabación y digitalización y relacionarlos con el contexto en que se desarrollan. (90% de la calificación)  Corrección ortografía, sintáctica, propiedad léxica y adecuación del vocabulario (10% de la calificación)	40%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrá un 60% de la nota final.
- El examen final supondrá un 40% de la nota final.



- La calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.

#### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

- Aquellos alumnos que no alcancen el 80% de los objetivos de aprendizaje deberán presentarse a un examen final específico que contará un 100% para la nota final. Dicha convocatoria se registrará por las mismas normas generales de la evaluación no continua.

## **9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía general**

#### **Bibliografía básica**

Collins, Karen (2008). Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Chills G.W.( 2006). Creating Music and Sound for Games, Boston, MA: Cengage learning course technology.

Toop, David (2013). Resonancia siniestra. El oyente como médium. Buenos Aires: Caja Negra.

#### **Bibliografía recomendada por temas**

Collins, Karen (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Hoffert, Paul (2007). Music for New Media: Composing for Videogames, Web Sites, Presentations and Other Interactive Media. Boston, MA: Berklee Press.

## **10.- OBSERVACIONES**

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Práctica

### **MATERIALES:**

Pizarra digital, Pc s+ altavoces.

### **SOFTWARE:**

Adobe Audition, Adobe Premier. Reproductor Windows Media. Librerías de sonido.