

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Diseño de Música y Sonido

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)				
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación				
Materia:	Creación audiovisual				
Denominación de la asignatura:	Diseño de música y sonido				
Código:	52022				
Curso:	Tercero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	6				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Español				
Equipo docente:	Eduardo de la Iglesia Juan Pablo Fernández				
Profesor/a:	Eduardo de la Iglesia Juan Pablo Fernández				
Grupos:	2º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	juan.fernandez@live.u-tad.com eduardo.delaiglesia@live.u-tad.com
Página web: https://www.u-tad.com/					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren.
Aconsejables:
No se requieren.

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

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Creación audiovisual.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura, por su naturaleza, tiene un carácter de interdisciplinariedad con asignaturas de ámbito tecnológico, comunicación, Bellas Artes y las Humanidades.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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 fundamentales y básicas 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 GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. Resolver situaciones y problemas del

<p>versatilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG5 Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor. • CG6 Manifestar motivación por la calidad. • CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. 	<p>ámbito profesional de manera versátil y creativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE9 Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos. • CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales • CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego • Aplicar la música y el sonido de forma creativa • Utilizar y Experimentar con la capacidad narrativa de la música y el sonido

5. CONTENIDOS

- Procesamiento digital de sonido. Grabación y digitalización
- Funciones narrativas del sonido.
- Ambientación y efectos de sonido
- Uso de la música en el videojuego
- Sonido 3D

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Procesamiento digital de sonido. Grabación y digitalización	Semanas 1-2-3
Funciones narrativas del sonido.	Semanas 4 -5-6
Ambientación y efectos de sonido	Semanas 6-7-8-9
Uso de la música en el videojuego	Semanas 10-11-12
Sonido 3D	Semana 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	11	0	11
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	4	0	4
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
Actividades de evaluación		4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	30	30
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje basado en problemas	0	30	30
	Aprendizaje orientado a proyectos	0	45	45
Total		30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía general

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:

Con ordenadores.

MATERIALES:

Pizarra, Pc + altavoces.

SOFTWARE:

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