

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Fundamentos de música y Diseño de Sonido /
Music fundamentals and sound design**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Lenguaje Audiovisual / Audiovisual Language
Denominación de la asignatura:	Fundamentos de música y Diseño de Sonido / Music fundamentals and sound design
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Cristina Aguilar Hernández
E-mail:	cristina.aguilar@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición.

Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

Subject description

The subject gives the students the related knowledge related to the creation and basis for the narrative of stories through the sound and image in movement, from the formal and symbolic elements for the visual compositing of the fixed image to the narrative resources and their significance and the theory of audiovisual editing.

It also provides the necessary context to identify the main artistic tendencies and the historical evolution of the audiovisual narrative language

Descripción 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 elementales acerca del papel de la música y el sonido en el mundo audiovisual.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG 4.- Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

CG 7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CE14.- Conocer la metodología de sinterización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

4. CONTENIDOS

- Fundamentos: Sonido, onda y acústica.
- Narrativa. función directa, indirecta y elíptica.
- Edición y diseño de sonido: pre y postproducción.
- Metodologías y medios.
- Diseño y tratamiento.
- Interpretación y doblaje.
- Música cinematográfica e industria audiovisual.

English contents

- *Fundamentals: sound, wave and acoustics.*
- *Narrative. direct, indirect y elliptical functions.*
- *Editing and sound design: pre- and postproduction.*
- *Methodologies and medium.*
- *Design and treatment.*
- *Interpretation and dubbing.*
- *Film music and audiovisual industry*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	18	100%
AF2 Clases Prácticas	8	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	29	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	12	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

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

- 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.