

y



## **GUÍA DOCENTE**

# **FUNDAMENTOS DE MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Fundamentos de música y Diseño de Sonido</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Cristina Aguilar Hernández/cristina.aguilar@u-tad.com Llaneza Arias Medellin/llaneza.arias@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

### 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

## **Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

### **BÁSICAS Y GENERALES**

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

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

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### **TRANSVERSALES**

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

### **ESPECÍFICAS**

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

## **Resultados de aprendizaje**

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.

- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

## **CONTENIDO**

- 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.

## **TEMARIO**

1. Introducción a la música occidental
2. Música y sonido para medios audiovisuales
3. Introducción a la producción musical

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,18	2,18
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	8,18	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,73	1,73
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	7,18	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,82	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18,82	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22,27	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,91	2,91
<i>Test de autoevaluación</i>	3,91	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>9</b>

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

## DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20

<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- ALCALDE DE ISLA, J. (2007) *Música y comunicación: puntos de encuentro básicos*. Madrid: Fragua.
- ALTMAN, R. (1992) *Sound Theory, Sound Practice*. New York / London: Routledge, The American Film Institute.
- ARCE BUENO, J. C. (2008). *Música y radiodifusión. Los primeros años (1923-1936)*. Madrid: ICCMU.
- BALSEBRE, A. (2001) *Historia de la radio en España*. Madrid: Cátedra.
- BARCE, R. (1991) *Televisión y música contemporánea*. Madrid: Fundación Juan March.
- BASSETS, LI. (ed.). (1981) *De las ondas rojas a las radios libres: textos para la historia de la radio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Butler M. J. (2010). *Unlocking the groove : rhythm meter and musical design in electronic dance music* (2. print). Indiana Univ. Press.
- CHION, M. (2009) *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- COLLINS, K. (2008) *Game Sound. An introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. EE. UU.: MIT Press.
- Cook N. (2000). *Music : a very short introduction*. Oxford University Press.
- FAUS BELAU, Á. (1995) *La era audiovisual: historia de los primeros cien años de la radio y la televisión*. Barcelona: Ediciones internacionales universitarias.
- Fubini E. (1999). *La estética musical desde la antigüedad hasta el siglo XX* (1ª ed. en "Manuales"). Alianza Editorial.
- GUIJARRO, T. Y MUELA, C. (2003) *La música, la voz, los efectos y el silencio en publicidad*. Madrid: Cie Inversiones Editoriales Dossat.
- RODRÍGUEZ BRAVO, Á. (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós Ibérica: Barcelona.
- GUSTEMS, Josep (coord.) (2012). *Música y sonido en los audiovisuales*. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- LABRADA, J. (2009). *El sentido del sonido. La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona: Alba.
- López Cano, Rubén. *Música y retórica en el barroco*. Barcelona: Amalgama, 2012.

MANSFIELD, J. (1992). Music and sound effects: sound for television. Borehamwood: BBC Television Training.

RUMSEY, F. / McCORMICK, T. (2002). Introducción al sonido

PHILLIPS, W. (2014) A Composer's Guide to Game Music. EE. UU.: MIT Press.

ROMÁN, A. (2017). Análisis Musivisual, guía de audición y análisis de la música cinematográfica. Madrid: Editorial Visión Libros.

SANTACREU, O. (2002). La música en la publicidad. Universidad de Alicante.

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Adobe Audition