



## **GUÍA DOCENTE**

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

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - 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**

Tema 1. Introducción. Fundamentos de la música y el sonido

1.1 Los elementos de la música

1.2 Conceptos básicos de acústica musical

Tema 2. Funciones de la música y el sonido en el audiovisual

2.1 Funciones estructurales de la música y el sonido en el audiovisual

2.2 Música y narrativa audiovisual (ambientación, diseño de personajes, leitmotiv) 2.3 Géneros musicales y su vinculación al audiovisual

Tema 3. Edición y diseño de sonido

3.1 Introducción al diseño de sonido (bibliotecas de sonido, copyright)

3.2 Postproducción y mezcla

3.3 Grabación

3.4 El diseño de sonido en el audiovisual

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	15,45	15,45
<i>Clases Prácticas</i>	11,82	11,82
<i>Tutorías</i>	2,73	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24,09	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18,18	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,73	3,00
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>31,27</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

## DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-4 semanas

Tema 2- 5 semanas

Tema 3- 5 semanas

## 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	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

## 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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Para aprobar el curso en convocatoria ordinaria la asistencia debe ser mayor al 80 %
- Para aprobar el curso los estudiantes deben obtener al menos un 5 sobre 10 en la prueba final.
- Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasada esas 24 horas.
- Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno"

### BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

Ball, Philip. El instinto musical: escuchar, pensar y vivir la música. Turner, 2012.

Beauchamp, Robin. Designing Sound for Animation. Taylor & Francis Group, 2017.

Chion, Michel. La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Grupo Planeta (GBS), 1993.

Recomendada:

Brand, Neil (2005) Dramatic Notes: Foregrounding Music in the Dramatic Experience. University of Luton Press

Berstein, Charles H (2000) Film music and everything else. Turnstyle Music

Coyle, R. (2010). Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity. Equinox Pub.

Cuadrado Méndez, Francisco José, y Juan José Domínguez López. Teoría y técnica del sonido. Madrid: Síntesis, 2019.

Dittmar, T. (2012). Audio Engineering 101: A Beginner's Guide to Music Production (Edición:1). Focal Press.

Goldmark, Daniel. Tunes for Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Univ of California Press, 2007.

Ross, Alex (2009) El ruido eterno. Ed. Seix Barra

### MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

## **Tipología del aula**

Teórica

## **Materiales:**

Prdenador personal, cascos /auriculares

## **Software:**

Adobe Audition