



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE MÚSICA Y SONIDO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño de Música y Sonido
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Creación Audiovisual
Curso:	3º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Cristina Aguilar Hernández/cristina.aguilar@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Creación Audiovisual.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura, por su naturaleza, tiene un carácter de interdisciplinariedad con asignaturas de ámbito tecnológico, comunicación, Bellas Artes y las Humanidades.

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

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 versatilidad.

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.

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

ESPECÍFICAS

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.

CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

Resultados de aprendizaje

Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica

Experimentar con distintas técnicas de dibujo

Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos

Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego

Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información

Crear mundos visuales coherentes

Identificar el método de representación de geometría más apropiado para cada tipo de forma o espacio

Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico.

Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional

CONTENIDO

- Fundamentos de la música
- Narrativa del sonido y de la música
- Edición y diseño de sonido
- Introducción a los métodos de trabajo en la composición musical
- El sonido y la música en la industria audiovisual

TEMARIO

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

1.1 Fundamentos de la música

1.2.1 Cómo escuchar la música: melodía, armonía, textura, ritmo

1.2.2 Música y emociones

1.2 Introducción a la acústica

Tema 2. Narrativa del sonido y de la música

2.1 Música, narrativa y efectos de sonido: ambientación, diseño de personajes, leitmotiv

2.2 Funciones estructurales de la música y el sonido en el cine: música y edición audiovisual.

2.3 Música, efectos de sonido y diseño de videojuegos: música adaptativa e interactiva. Elementos procedurales en la música de videojuegos.

2.4 Breve historia de la música y los videojuegos. Géneros de música y géneros de videojuegos.

Tema 3. Edición y diseño de sonido

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

3.1.2 Síntesis y efectos de sonido

3.2 Postproducción y mezcla

3.2.1 Paneo, reverb, delay, EQ y compresión

3.2.2 Mezcla

3.2.3 Introducción a la producción musical

3.3 Grabación

3.3.1 Técnicas de grabación

3.3.2 Foley

3.3.3 Voz, doblaje y edición de voces

3.4. Producción de sonido interactivo: generación de sonido interactivo con FMOD

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,33	2,33
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	13,33	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,67	3,67

<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	20,67	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	4,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	8,00	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	49,67	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	34,33	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,00	4,00
<i>Test de autoevaluación</i>	6,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
TOTAL	150	14

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

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

Bibliografía básica

COLLINS, K. (2008). Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, MA: MIT Press.

KAMP, M., Summers, T., & Sweeney, M. (2016). Ludomusicology: Approaches to Video Game Music. Equinox Publishing.

Bibliografía recomendada

BALL, Philip (2012). El instinto musical: escuchar, pensar y vivir la música. Turner, 2012.

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

COLLINS, K. (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge, MA: MIT Press.

CUADRADO Méndez, Francisco José, y Juan José Domínguez López (2001). Teoría y técnica del sonido-Madrid: Síntesis.

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

HOROWITZ, Steve, Looney, Scott R (2014). The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games. New York and London: Focal Press

Summers, T. (2016). Understanding Video Game Music. Cambridge University Press.

ROSE, Jay (2014). Producing Great Sound for Film and Video: Expert Tips from Preproduction to Final Mix. New York.

WILLIAMS, Duncan, y Newton Lee. Emotion in Video Game Soundtracking. Springer, 2018.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

Adobe Audition

Adobe Premiere

CakeWalk (de BandLab)

FMOD Studio Suite