



GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DE MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de música y Diseño de Sonido
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Llaneza Arias Medellín/llaneza.arias@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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 proporciona a los alumnos las bases para desarrollar los conocimientos esenciales del lenguaje musical y diseño sonoro para su aplicación en proyectos audiovisuales. El estudiante explorará conceptos como la naturaleza del sonido, el ritmo, la melodía, la armonía, la estructura musical, la influencia emocional de la música y el sonido en la imagen en movimiento. También adquirirá habilidades técnicas de uso de un programa de edición de audio que le permitirá entender el flujo de trabajo en equipo dentro de los diversos departamentos de post producción de audio (mezcla, diseño sonoro, composición).

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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

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

Unidad 2 Funciones estructurales de la música y el sonido en los audiovisuales

Unidad 3. Edición, diseño de sonido , mezcla.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	15	15
<i>Clases Prácticas</i>	12	12
<i>Tutorías</i>	3	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

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

Unidad 1: 3 semanas

Unidad 2: 4 semanas

Unidad 3: 7 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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

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 tanto en la prueba final objetiva como en el Ejercicio final de la asignatura.

- Es crucial realizar las entregas dentro de plazo y hora establecida a través de la plataforma Blackboard. Pasado ese tiempo, no se podrán hacer entregar. No se aceptan entregas por correo u otros medios ajenos a la plataforma.

- 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