

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Música para audiovisuales
Titulación	Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y Comunicación
Curso	3º
ECTS	3 ECTS (75 Horas)
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	José Sánchez Sanz

2. PRESENTACIÓN

Cualquier profesional del medio audiovisual en cualquiera de sus campos está obligado a trabajar con la música en las producciones, diseños o productos que lleve a cabo. Esta es la razón por la que es necesaria una fundamentación en los usos y las posibilidades de la música en su aplicación a los medios audiovisuales como sustancia esencial al medio. La música es un elemento que apoya las narrativas, impulsa las emociones y envuelve a los consumidores de medios audiovisuales en sus audiciones o visionados. Las actuales evoluciones tanto estéticas como tecnológicas del trabajo con música y su aplicación a medios audiovisuales tanto tradicionales (cine, televisión, publicidad), como actuales (plataformas interactivas, videojuegos), precisa al menos de un conocimiento básico de los fundamentos para que en el futuro profesional de las y los estudiantes no exista una posibilidad de duda a la hora de la aplicación de la música al trabajo en el que se vean implicados, definiendo claramente los medios a utilizar así como las personas más correctas para contratar.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- 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.

Competencias generales:

- CG1: Capacidad para identificar, interpretar, formular y solucionar problemas que se plantean en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG2: Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.
- CG3: Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales
- CG4: Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual
- CG5: Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual.

Competencias transversales:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT4: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se

realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

- CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT9: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las

comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE1: Conocimiento de la estructura jerárquica específica de la industria audiovisual a nivel nacional e internacional, así como las peculiaridades de este sector, y su papel en la economía global.
- CE2: Conocimiento de las principales técnicas narrativas para aplicarlas en el proceso de generación de contenidos de ficción audiovisual
- CE3: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, cómo utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual
- CE4: Capacidad de analizar, reflexionar y explicar de manera crítica aspectos objetivos sobre productos audiovisuales.
- CE5: Conocimiento de la evolución histórica de la comunicación audiovisual en los diferentes procesos de transformación social, tecnológica y económica que ha tenido en los diversos campos de las industrias culturales.
- CE6: Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.
- CE7: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, desde equipos audiovisuales hasta el hardware y software específicos que se requieren para la creación, producción, intercambio de proyectos y emisión de productos audiovisuales
- CE8: Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE9: Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE11: Capacidad de reconocer, escoger y emplear los diferentes métodos y técnicas de investigación social aplicadas a la comunicación audiovisual
- CE12: Conocimiento de los recursos lingüísticos y las técnicas de la comunicación audiovisual para su aplicación en la realización de producciones audiovisuales.
- CE13: Capacidad de reconocer y aplicar la normativa legal básica, la ética y la deontología en el sector de la comunicación audiovisual en su conjunto.

- CE14: Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15: Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE16: Capacidad para emprender y crear empresas audiovisuales, conociendo todos los procesos de los modelos de negocio y distribución de los productos audiovisuales actuales.
- CE17: Capacidad y habilidad para crear efectos especiales en producciones audiovisuales.
- CE18: Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector audiovisual.
- CE19: Conocimiento de las herramientas técnicas utilizadas en la grabación, postproducción y reproducción del sonido en todas sus formas en los diferentes tipos de industrias audiovisuales.
- CE20: Capacidad para innovar, analizar y criticar las nuevas propuestas y productos en los medios audiovisuales y otros soportes a la hora de crear nuevos formatos audiovisuales.
- CE21: Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.
- CE22: Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer la evolución de la aplicación de la música a los medios audiovisuales a lo largo de su historia.
- RA2: Comprender los elementos estéticos de la música y su aplicación a los productos audiovisuales.
- RA3: Conocer las técnicas de aplicación de música a medios audiovisuales y sus especificidades en cada uno de ellos
- RA4: Conocer y aplicar los elementos tecnológicos necesarios para la creación, gestión y aplicación de música para medios audiovisuales.

- RA5: Comprender cómo funciona el entorno de la música para medios audiovisuales desde el punto de vista de la gestión dentro de la industria del entretenimiento.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CG5, CT1, CT6, CT8, CT11, CT12, CE1, CE4, CE5, CE21, CE22	RA1: Conocer la evolución de la aplicación de la música a los medios audiovisuales a lo largo de su historia.
CB1, CB2, CB4, CB5, CG2, CG3, CG5, CT3, CT4, CT6, CT8, CT12, CT14, CE2, CE3, CE6, CE9, CE20, CE21, CE22	RA2: Comprender los elementos estéticos de la música y su aplicación a los productos audiovisuales
CB1, CB5, CG1, CG3, CG4, CT1, CT3, CT9, CT11, CT13, CT17, CT18, CE3, CE6, CE7, CE9, CE14, CE17, CE18, CE19, CE20	RA3: Conocer las técnicas de aplicación de música a medios audiovisuales y sus especificidades en cada uno de ellos
CB1, CB5, CG1, CG3, CG4, CT1, CT3, CT9, CT11, CT13, CT17, CT18, CE3, CE6, CE7, CE9, CE14, CE17, CE18, CE19, CE20	RA4: Conocer y aplicar los elementos tecnológicos necesarios para la creación, gestión y aplicación de música para medios audiovisuales.
CB2, CB4, CG1, CG3, CG5, CT1, CT3, CT9, CT11, CT13, CT15, CT16, CT17, CE1, CE7, CE15, CE16, CE18, CE20	RA5: Comprender cómo funciona el entorno de la música para medios audiovisuales desde el punto de vista de la gestión dentro de la industria del entretenimiento.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	25 h
Elaboración y diseño de proyectos	25 h

Actividades participativas grupales	10 h
Tutoría	5 h
Trabajo Autónomo	10
TOTAL	75 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1	Lección magistral	Explicación de los contenidos	UA 1. Acercamiento a la música para Medios Audiovisuales UA.2 Historia de la música para Medios Audiovisuales
		Comentario de textos escritos o audiovisuales	
		Estudio Autónomo	
RA2	Lección Magistral	Explicación de los contenidos	UA 3. La composición de Música para Medios Audiovisuales Tema 1- La música aplicada a la narrativa Tema 2- La música y los espacios narrativos Tema 3- La música como aportación temporal
		Comentario de textos audiovisuales	
		Estudio autónomo	
	Método del caso	Análisis de contenidos audiovisuales	
		Resolución de problemas reales de aplicación de música	
	Aprendizaje basado en proyectos	Aplicaciones a proyectos audiovisuales concretos	
	Flipped Classroom	Visionados y escuchas recomendados	
Materiales adicionales			
RA3	Lección Magistral	Explicación de los contenidos	UA 3. La composición de música para medios audiovisuales Tema 1. El punto de partida. El trabajo con el montador. El music Editor Tema 2. La fase de composición. La sincronización. Uso de tecnología. Tema 3. La fase de producción. Grabación. Mezcla. Sincronización definitiva
		Comentario de textos audiovisuales	
		Estudio autónomo	
	Método del caso	Resolución de problemas reales	
	Aprendizaje basado en proyectos	Trabajo en proyectos con referencia al entorno profesional	
	Flipped Classroom	Visionado de ejemplos	

		Materiales adicionales	
RA4	Lección Magistral	Explicación de los contenidos	UA 4. Producción de música para medios audiovisuales. Tema 1. Tecnologías en el entorno de la composición Tema 2. Tecnologías aplicadas al entorno de la sincronización Tema 3. Tecnologías aplicadas a la fase de producción
		Comentario de textos audiovisuales	
		Estudio autónomo	
	Método del caso	Resolución de problemas reales	
	Aprendizaje basado en proyectos	Trabajo en proyectos con referencia al entorno profesional	
Flipped Classroom	Visionado de ejemplos		
	Materiales adicionales		

		Explicación de los contenidos	U5. El entorno de gestión de la música para Medios Audiovisuales. Tema 1. Funcionamiento del negocio de la música para audiovisuales Tema 2. La propiedad intelectual, la sincronización, el reparto. Tema 3. Las formas de contratación y remuneración Tema 4. La distribución de la música para audiovisuales
RA5	Lección Magistral	Comentario de textos audiovisuales	
		Estudio autónomo	
		Método del caso	
	Aprendizaje basado en proyectos	Trabajo en proyectos con referencia al entorno profesional	
	Flipped Classroom	Visionado de ejemplos	
Materiales adicionales			

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. CONTENIDOS

Evolución de los usos de la música aplicados a otros medios sociales y artísticos. Evolución de la música para cine y sus posteriores aplicaciones en la ficción televisiva. Estudio de las aplicaciones expresivas de la música a los medios audiovisuales y sus funciones. La música como apoyo narrativo y expresivo a los medios audiovisuales. La producción de música para medios audiovisuales

UA 1. Acercamiento a la música para Audiovisuales

UA 2. Historia y evolución de la música para Medios Audiovisuales

2.1 Los inicios y el cine mudo

2.2 El inicio del cine sonoro y la era de los estudios de Hollywood

2.3 Los años 40 y 50

2.4 Desde los años 60 a la actualidad

UA 3. El proceso de composición de la música para Medios Audiovisuales

UA 4. El proceso de producción de la música para Medios Audiovisuales

UA 5. El entorno de gestión de la música aplicada a Medios Audiovisuales

5.1 La sincronización de música en la película

5.2 La propiedad intelectual

5.3 La gestión del trabajo de compositoras y compositores de cine

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Lección magistral
- Método del caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Flipped Classroom

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lección magistral	25 horas
Elaboración y diseño de proyectos	25 horas
Actividades participativas y grupales	10 horas
Tutoría	5 horas
Trabajo autónomo	10 horas

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimientos	Min: 30% Max: 40%
Proyectos	Min: 30% Max: 40%
Observación del desempeño	Min: 10% Max: 20%
Porfolio	Min: 10% Max: 20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Entrega de Spotting Session	Marzo 2022

Propuesta de música	Abril 2022
Primera versión de la aplicación de música	Mayo 2022
Versión definitiva de la aplicación de música	Junio 2022
Prueba teórica de la asignatura	Junio 2022

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Adorno, Theodor W. *Composición para cine/El fiel correpetidor*. Akal. Madrid, 2007
- Brown, Royal S. *Overtones and undertones. Reading film music*. California University Press. Berkeley/Los Angeles/London, 1994.
- Chion, Michel. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. Barcelona 1993.
- Chion, Michel. *La música en el cine*. Paidós ibérica. Barcelona 1997
- Chion, Michel. *El sonido: música, cine, literatura...* Barcelona. Paidós 1999.
- Davis, Richard. *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV*. Berklee Press. Boston, 1999.
- Karlin, Fred. *On the track: a guide to contemporary film scoring*. Routledge. New York/London 2004
- Lack, Russell. *La música en el cine*. Cátedra. Madrid 1999
- Nieto, José. *Música para la imagen: la influencia secreta*. SGAE. Madrid 1996.
- Prendergast, Roy M. *Film music: a neglected art: a critical study of music in films*. W.W. Norton and Company. New York, London, 1992
- Rona, Jeff. *The reel world: Scoring for Pictures*. Backbeat Books. Milwaukee, 1999.
- Schifrin, Lalo. *Music composition for film and television*. Berklee Press. Boston 2011.

- Sweet, Michael. *Writing interactive music for videogames. A composer's Guide*. Addison Wesley. Indiana 2015.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.