

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de sonido y fundamentos musicales
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus Creativo
Curso	3º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial /Virtual
Semestre	6º
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Javier Jiménez Enciso
Docente	Javier Jiménez Enciso

2. PRESENTACIÓN

Diseño de sonido y fundamentos musicales es una materia fundamental para la formación del estudiante ya que, como creador de un producto audiovisual, necesitará comprender y desarrollar todo lo referente al audio en un videojuego. Esta asignatura está vinculada a otras materias del área de diseño dentro del plan de estudio, no siendo necesario que el alumno haya superado asignaturas previas antes de cursarla.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

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

- 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.

Competencias transversales:

- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT01: 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.
- CT03: 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.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: 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.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- 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.
- 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.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- CE02 Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados
- CE07 Conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto animado.
- CE13 Capacidad para aplicar los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la creación, realización, planificación y edición de secuencias y planos de contenidos digitales animados.
- CE15 Capacidad para sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital animado.
- CE23 Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos
- RA2: Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.
- RA3: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales..

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
CB2, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT2, CT3, CT5, CT6, CT10, CT12, CT14, CT16, CG6, CG7, CE2, CE7, CE13, CE15, CE23	RA1: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos
CB2, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT2, CT3, CT5, CT6, CT10, CT12, CT14, CT16, CG6, CG7, CE2, CE7, CE13, CE15, CE23	RA2: Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.
CB2, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT2, CT3, CT5, CT6, CT10, CT12, CT14, CT16, CG6, CG7, CE2, CE7, CE13, CE15, CE23, CE4, CE20, CE34	RA3: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales.

4. CONTENIDOS

La materia está dividida en tres unidades de aprendizaje (UA), las cuales, a su vez, se dividen en distintos puntos. Además, el conjunto de los objetivos que se plantearon globalmente para el módulo se vincula específicamente con el desarrollo de cada unidad.

Unidad de aprendizaje 1. DAW. Definición y conceptos.

1. ¿Qué es una DAW?
2. Formatos de audio.
3. Grabación de audio.
4. Creación de pistas MIDI.
5. Pistas de vídeo
6. Edición

El objetivo de esta unidad es adquirir una idea global sobre el manejo de un DAW.

Unidad de aprendizaje 2. Tratamiento de la señal.

1. Procesadores de efectos.
2. Ecuilización.
3. Mezcla.
4. Masterización.

El objetivo de esta unidad es adquirir una idea general sobre el procesado de efectos.

Unidad de aprendizaje 3. Fundamentos musicales

1. Lenguaje musical.
2. Armonía básica.

El objetivo de esta unidad de aprendizaje es aprender los fundamentos de la música para crear nuestra propia banda sonora.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clases magistrales.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje basado en proyectos.

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
Clases magistrales	25 h.
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h.
Trabajo autónomo	50 h.
Tutoría y seguimiento académico	23 h.
Pruebas de conocimiento	2 h.
Exposición de trabajos	10
TOTAL	150 h.

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	25 h.
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h.
Trabajo autónomo	50 h.
Tutoría y seguimiento académico	23 h.
Pruebas de conocimiento	2 h.
Exposición de trabajos	10
TOTAL	150 h.

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	30%
Proyectos. Se evaluará por un lado el desarrollo y el proceso creativo llevado a cabo por el estudiante y por otro el resultado conseguido. El profesor valorará ambos resultados en función de los objetivos de aprendizaje fijado para el estudiante y de las competencias adquiridas.	35%
Entrega de y/o presentación de trabajos realizados por el alumno individualmente o en grupo. Aunque las actividades se hayan desarrollado en grupo, cada alumno debe de poder explicar su contribución al grupo, así como reflejar el alcance de su trabajo individual, o ampliar los resultados que se obtuvieron en el trabajo grupal. Se valorará la puntualidad del alumno en la entrega de sus actividades de evaluación.	35%

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	30%
Proyectos. Se evaluará por un lado el desarrollo y el proceso creativo llevado a cabo por el estudiante y por otro el resultado conseguido. El profesor valorará ambos resultados en función de los objetivos de aprendizaje fijado para el estudiante y de las competencias adquiridas.	35%
Entrega de y/o presentación de trabajos realizados por el alumno individualmente o en grupo. Aunque las actividades se hayan desarrollado en grupo, cada alumno debe de poder explicar su contribución al grupo, así como reflejar el alcance de su trabajo individual, o ampliar los resultados que se obtuvieron en el trabajo grupal. Se valorará la puntualidad del alumno en la entrega de sus actividades de evaluación.	35%

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 tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 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 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 4,0 para poder superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 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 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 4,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

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.

CRONOGRAMA

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

Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Escucha crítica y edición	Semana 2-4
Actividad 2. Captación de efectos y ambientes.	Semana 4-6
Actividad 3. Sonorización de un fragmento de película	Semana 6-12
Actividad 4. Composición de la banda sonora, y mezcla musical	Semana 12-16
Actividad 6. Proyecto final	Semana 12-20
Actividad 6. Prueba de conocimiento	Semana 17-20

Modalidad virtual:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Escucha crítica y edición	Semana 2-4
Actividad 2. Captación de efectos y ambientes.	Semana 4-6
Actividad 3. Sonorización de un fragmento de película	Semana 6-12
Actividad 4. Composición de la banda sonora, y mezcla musical	Semana 12-16
Actividad 6. Proyecto final	Semana 12-20
Actividad 6. Prueba de conocimiento	Semana 17-20

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

8. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- ALTEN Stanley, El manual del audio en los medios de comunicación, Escuela de cine y vídeo, Andoain.
- CHION, Michel. La audiovisión, Editorial Paidós, Barcelona.

- MARTÍN SERRANO, M. Teoría de la comunicación, Universal Internacional Menéndez Pelayo, Madrid.
- RECUERO LÓPEZ, Manuel. Acústica arquitectónica, Editorial Paraninfo, Madrid.
- RUMSEY Francis. Sonido y Grabación, Editorial Omega.
- ALTEN Stanley. Sonido en los medios audiovisuales, Escuela de cine y vídeo, Andoain.
- CUENCA, Ignasi. Tecnología Básica del sonido I, Editorial Paraninfo, Madrid.
- CUENCA, Ignasi. Tecnología Básica del sonido II, Editorial Paraninfo, Madrid.
- PASTOR LÓPEZ, Jorge. Equipos de sonido, McGraw Hill.

9. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

10. 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.

