

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de sonido y fundamentos musicales
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS (150 horas)
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	Sexto semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Dr. Antonio Barba Salvador
Docente	Dr. Antonio Barba Salvador

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:

- 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.

Competencias transversales:

- 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.
- 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.
- 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 generales

- CG6. Capacidad para analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en el resultado de éstos.
- CG7. Capacidad para aplicar las reglas y los principios de la comunicación en las redes sociales y su influencia los entornos digitales.

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, 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.
	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.

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. Ecuación.
3. Mezcla.
4. Masterización.

El objetivo de esta unidad es adquirir una idea general sobre el procesamiento 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 proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

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	% Presencial
Clases magistrales	25	100
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.	50	46
Trabajo autónomo	50	0
Tutoría y seguimiento académico	23	100
Pruebas de evaluación presenciales	2	100
TOTAL	150	

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 (mediante evaluación continua)	30%
Proyectos (mediante evaluación continua). 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 (mediante evaluación continua). 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 superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las 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
Actividad 1. Escucha crítica.	Semana 3-4
Actividad 2. Captación de efectos y ambientes.	Semana 7-8
Actividad 3. Creación de sonidos.	Semana 11-12
Actividad 4. Composición de la banda sonora.	Semana 14-15
Actividad 5. Diseño de sonido de un videojuego.	Semana 18-19
Actividad 6. Prueba de conocimiento.	Semana 18-19

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 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.

10. 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

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.