



Música y sonido en
proyectos digitales
**Grado en Diseño
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Música y sonido en proyectos digitales

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Juan Delgado Serrano

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Conocer las técnicas de ordenación y tratamiento digital de los materiales sonoros y visuales para la elaboración, composición, acabado y masterización de productos audiovisuales y multimedia.

1.2. Resultados de aprendizaje

Conocer y aplicar los conceptos, procedimientos y técnicas de trabajo relativos al tratamiento del sonido y la música en el ámbito del diseño digital y multimedia.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Conceptos, procedimientos y técnicas de trabajo relativos al tratamiento del sonido y la música en el ámbito del diseño digital y multimedia.

Concepts, procedures and work techniques related to the treatment of sound and music in the field of digital and multimedia design.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura. Explicación de la Guía Docente y metodología.

1. Sonido y música en el diseño digital y multimedia

- a. El sonido y la música en el ámbito audiovisual y en la creación de contenidos digitales y multimedia
- b. La perspectiva del diseño sonoro
- c. Procedimientos y etapas de trabajo en la creación de sonido y música en el ámbito de las producciones audiovisuales y la creación de contenidos digitales y multimedia

2. Conceptos y procedimientos técnicos del trabajo con audio en el diseño digital y multimedia

- a. Fundamentos teóricos del audio y del trabajo con el sonido
- b. Conceptos y procedimientos técnicos generales del trabajo con audio
- c. Procedimientos técnicos del trabajo con audio en el ámbito audiovisual y el diseño sonoro

3. La herramienta Pro Tools y su aplicación en el diseño digital y multimedia

- a. Fundamentos generales del trabajo en Pro Tools
- b. Procedimientos y herramientas de trabajo en Pro Tools
- c. El trabajo con Pro Tools aplicado al ámbito audiovisual y el diseño sonoro

2.4. Actividades Dirigidas

Actividad Dirigida 1 (AD1): Elaboración de un proyecto de preproducción para la sonorización de una producción audiovisual.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Sonorización de una producción audiovisual a partir del proyecto de preproducción elaborado en la AD1.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Alten, S. R. (2013). *Audio in Media. Tenth Edition*. Boston: Wadsworth Cengage Learning
- Collins, K. (2020). *Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design*. Cambridge: MIT Press
- DeLouise, A., & Ottenritter C. (2020). *Nonfiction Sound and Story for Film and Video. A Practical Guide for Filmmakers and Digital Content Creators*. New York: Routledge
- *Pro Tools Reference Guide - Version 2020.12*. Avid
- Rose, J. (2003). *Producing Great Sound for Digital Video*. San Francisco: CMP Books
- Shepherd, A. (2008). *Pro Tools for Video, Film, and Multimedia, Second Edition*. Boston: Course Technology

Bibliografía complementaria

- Angell, D. (2009). *Pro Tools for Film and Video (Pro Tools 8)*. Oxford: Focal Press
- Beauchamp, R. (2005). *Designing Sound for Animation*. Oxford: Focal Press
- Case, A., & Day, A. (2019). *Designing with Sound. Fundamentals for Products and Services*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica (Original francés: 1990)
- Collins, K. (2008). *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press
- Collins, K. (2013). *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press
- Cook, F. D. (2017) *Pro Tools 101. Pro Tools Fundamentals I - Version 12.8*. USA: Avid Learning Series
- Cook, F. D. (2017) *Pro Tools 110. Pro Tools Fundamentals II - Version 12.8*. USA: Avid Learning Series
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring. The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press
- Gibson, D. (1997). *The Art of Mixing. A Visual Guide to Recording, Engineering, and Production*. Michigan: MixBooks
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Oxford: Focal Press
- Karlin, F., & Wright, R. (2004). *On the Track. A Guide to Contemporary Film Scoring*. New York: Routledge
- Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido*. Madrid: Alba

- Murray, L. (2019). *Sound Design Theory and Practice. Working with Sound*. New York: Routledge
- Nieto, J. (2003). *Música para la imagen. La influencia secreta*. Madrid: Iberautor
- Nisbett, A. (2003). *The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording*. Seventh Edition. Oxford: Focal Press
- Purcell, J. (2014). *Dialogue Editing for Motion Pictures. A Guide to the Invisible Art*. Oxford: Focal Press
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual*. Madrid: Visión Libros
- Rumsey, F., & McCormick, T. (2009). *Sound and Recording. Sixth Edition*. Oxford: Focal Press
- Schulze, H. (2019). *Sound Works. A Cultural Theory of Sound Design*. New York: Bloomsbury Academic
- Sexton, J. (ed.) (2007). *Music, Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press
- Vernallis, C., Herzog, A., & Richardson, J. (eds.) (2013). *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Oxford: Oxford University Press
- Whittington, W. (2007). *Sound Design and Science Fiction*. Austin: University of Texas Press

Otros recursos

A lo largo del desarrollo de la asignatura, se planteará a los estudiantes una serie de actividades a partir de recursos, videos y materiales consultables online, seleccionados de acuerdo con los contenidos de la asignatura y las necesidades e intereses particulares de los alumnos.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Juan Delgado Serrano
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Composición Graduado en BA/BSc (Hons) Audio Production Licenciado en Etnomusicología Licenciado en Antropología Social y Cultural
Correo electrónico	jdelgadose@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Licenciado en Composición por el Conservatorio Superior de Música de Salamanca (COSCYL), Graduado en BA/BSc (Hons) Audio Production por Middlesex University (First Class Honours), Licenciado en Etnomusicología por el COSCYL (Premio de Honor Fin de Carrera) y Licenciado en Antropología Social y Cultural por la UNED. Es compositor de música contemporánea, diseñador sonoro y compositor para medios audiovisuales (producciones cinematográficas, audiolibros, apps de realidad aumentada...). Ha obtenido el primer premio en el Certamen Internacional de Composición XXXI Premio Jóvenes Compositores SGAE-

	<p>CNDM. Es investigador en antropología de la música (Beca de Investigación Etnográfica del ICTS Manuel González Herrero).</p> <p>Ha trabajado como productor musical, músico e ingeniero de sonido en proyectos discográficos con artistas como Rosendo o Celtas Cortos, así como con sellos discográficos como Warner Music o Elephant Records.</p> <p>Colabora como profesor de música y sonido con SAE Institute y Universidad Nebrija.</p>
--	--