



Diseño de sonido y
bandas sonoras
**Máster en Dirección y
Realización de Series de
Ficción**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de sonido y bandas sonoras

Titulación: Máster en Dirección y realización de series de ficción

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 3

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Marco De Gregori Astrici

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Capacidad para analizar, evaluar, criticar y dirigir las mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio de las series de ficción en televisión.
- Capacidad avanzada dirigir procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes utilizados en la realización de series de ficción en televisión.
- Conocimiento avanzado para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales con dominio de las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de series de ficción.
- Capacidad avanzada para analizar, evaluar, criticar y dirigir la grabación de señales sonoras desde cualquier fuente: acústica o electrónica; digital o analógica y dirigir la mezcla de estos materiales teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada, relacionadas con la producción de series de ficción.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

1.2. Resultados de aprendizaje

Capacidad avanzada para analizar, evaluar, criticar y dirigir la creación del ambiente sonoro de una producción de series de ficción mediante la utilización de los recursos de banda sonora, efectos sonoros y *soundtrack* especializados.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

La banda de sonido es la conjunción perfecta de todos los elementos sonoros de la producción audiovisual: diálogos, efectos, ruidos, músicas, y silencios. En esta asignatura se trabajará el registro de sonido directo, el sonido doblado o “de doblaje”, la ambientación musical y de efectos, con el objetivo de colaborar en la generación de emociones y en la construcción de credibilidad de la historia, con el nivel de profundidad necesario para la dirección o la realización de series de ficción.

2.3. Contenido detallado

1. Sonido. Fundamentos.
 - De la vibración a la emoción
 - Análisis sonoro.
2. La música como transmisor de emociones.
 - Introducción a la herramienta de Protools
 - La narrativa musical cinematográfica
3. Teoría y Técnica del Montaje con Protools
 - El montaje sonoro bajo plataforma Protools
 - Edición y técnicas sonoras

2.4. Actividades Dirigidas y Trabajo final

Actividad dirigida 1: Análisis sonoro cinematográfico. (20%)

Actividad dirigida 2: Montaje Musical (20%)

Actividad dirigida 3: Montaje de sonido (60%)

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 27,12% (20,34h). Lección magistral, sesiones teórico-prácticas, ejercicios y prácticas. Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50% (37,5h). Estudio de la materia, realización de ejercicios prácticos o actividades multimedia de apoyo (campus virtual). Presencialidad 0%.

Tutorías: 10% (7,5h). Trabajo personal tutorizado. Presencialidad 50%.

Evaluación: 12,88% (9,66h). Prueba final, ordinaria y extraordinaria. Autoevaluación de los resultados obtenidos. Presencialidad 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.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final / trabajo final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	Se pierde
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final / trabajo final	50%

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.

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

- Purcell, J. Dialogue Editing for Motion Pictures (1988) New York: Focal Press
- Gibson, D. The Art of Mixing, A Visual Guide to Recording (2005) Boston: Mix Books
- Holman, T. Surround Sound Up and Running (2008) London & New York: Focal Press

- Holman, T. Sound for Film and Television 3rd ed. (2010) London & New York: Focal Press

Bibliografía complementaria

- Owinski, B. The Mixing Engineers Handbook (2008) Boston: Mix Pro Audio Series
- Collins, M. Protools for Music Production (2004) Burlington Focal Press

Otros materiales

- Proyección de películas:
- Drácula de Bram Stoker de F. Ford Coppola, 1992
- Corazonada de F. Ford Coppola, 1982
- Salvar al soldado Ryan, S. Spielber 1998
- Colateral de Michael Mann, 2004
- Cotton Club de F. Ford Coppola, 1984

Páginas web

- www.sound-ideas.com
- www.filmsound.org
- www.soundworkscollection.com

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Marco de Gregori
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctor en Comunicación Audiovisual por la UCM
Correo electrónico	mgregori@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. C/ Sta. Cruz de Marcenado, 27 28015 Madrid
Tutoría	Contactar con el profesor 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.	<p>Licenciado en Psicología por la UCM, doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad en Ciencias de la Información en la misma universidad, imparte clases de sonido en distintos centros de Madrid y de Génova (Italia).</p> <p>Ha trabajado en producciones cinematográficas, publicidad y documentales, dedicándose al área del sonido, toma de sonido directo, postproducción digital de sonido y al diseño de efectos. Colaboró con el equipo de sonido de la película <i>Secretos del Corazón</i> de Montxo Armendáriz, ganadora de un Goya al mejor sonido, así como en otros largometrajes como <i>La Buena estrella</i> y <i>Lágrimas Negras</i> de Ricardo Franco u <i>Ocupados</i> de Impala Films, entre otros. Se ha formado en diseño de sonido en New México, (USA) para cine y ha trabajado también en la creación sonora para juegos multimedia en formato 5.1. Ha colaborado con productoras como Fiction Line, Ton y Son. Actualmente se encarga de postproducir el sonido de una película americana.</p>