

A large, light gray, stylized profile of a man with a cap and curly hair, facing right, serves as a background for the upper half of the page.

Laboratorio de Diseño
Sonoro

Máster de Formación
Permanente en Radio,
Podcast y Audio Digital
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Laboratorio de diseño sonoro

Titulación: Máster en Formación permanente en Radio, podcast y audio digital

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 2

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Juan María Aranaz Benito

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Capacidad para desarrollar y transmitir emociones a través de los sonidos.
- Capacidad para idear y desarrollar ambientes que evoquen imagen.
- Capacidad para aportar una visión sonora a contenidos de ficción y no ficción.
- Capacidad para la organización de proyectos en un DAW y orden de contenidos sonoros (voces, efectos, música...).
- Capacidad para interpretar un guion a través de los recursos sonoros.
- Capacidad para el manejo eficaz de distintas herramientas para el proceso del audio (plugins).

1.2. Resultados de aprendizaje

Asignatura práctica para aprender a diseñar el proyecto sonoro, especialmente en podcasting a través de los recursos digitales tecnológicos necesarios. Consolidación del proyecto de audio para incorporar las competencias del lenguaje sonoro aprendido. Construcción del proyecto a través de los materiales sonoros necesarios (herramientas, claves, organización del trabajo...) respetando las historias.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

El diseño sonoro no solo busca la calidad del sonido que se va a emitir sino también la colocación lógica de los recursos sonoros adecuándolo a las historias que el producto quiere narrar con todos sus elementos y matices (ritmo, duración, ambientación...).

El diseñador sonoro trabaja para construir proyectos en coordinación con todos los actores que intervienen en la producción sonora, aportando su interpretación de la historia, siendo esto fundamental para reforzar y mejorar el resultado final del proyecto.

2.3 Contenido detallado

1. Presentación de la asignatura. Conceptos básicos
2. Aproximación a diferentes programas de producción sonora
3. El sonido como elemento narrativo: del papel al sonido.
4. Organización del trabajo y los recursos
5. La importancia de la materia prima. Menos, es más.
6. Diseño sonoro para ficción y no ficción
7. Diseño sonoro para plataformas
8. Cualidades del diseñador sonoro

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares

Actividad Dirigida 1 (AD1): Construcción de una historia a través de los sonidos.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Interpretación sonora de un guión de ficción.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Creación de una INTRO para un proyecto de no ficción.

Examen final: Interpretación sonora de un guion de ficción.

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

Modalidad: Presencial

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

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

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

Bibliografía Básica

- Eric Nuzum (2019): "MAKE NOISE: A creator's guide to Podcasting and great audio storytelling".
- Cebrián, M. (2004): "La creatividad en el contexto de la radio actual" en Memorias de la Quinta Bienal Internacional de Radio. México, p.181
- Otón, L. M., Luque, C. R., & Borreguero, M. A. (2019). El reportaje de historias de vida como punto de partida de la radio dramatizada y el'podcast' de no ficción en el ecosistema digital. Estudio de caso:'Sin mi identidad'(Cadena COPE),'Lo conocí en un Corpus'(Podium Podcast) y'Las tres muertes de mi padre'(Cuonda). *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 9(2), 135- 162.
- Rodríguez, T. (Presentador) (2020), *Deja que te cuente*. (Podcast de audio) Podium Podcast. Recuperado de <https://podcasts.apple.com/es/podcast/deja-que-te-cuenta/id1519435535>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Juan María Aranaz Benito
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Ciencias de la Imagen Visual y Auditiva
Correo electrónico	jaranaz@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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>Juan Aranaz (1975), es realizador, guionista, productor y diseñador sonoro.</p> <p>Ha trabajado en la Cadena SER desde 1996.</p> <p>Realizador del programa 'A Vivir Que Son Dos Días' desde el año 2005 al 2014, dirigido en las etapas que comprenden esos años por Ángels Barceló, Montserrat Domínguez y Javier del Pino.</p> <p>Responsable de la realización y el diseño sonoro del programa, incluyendo innumerables contenidos grabados y post producidos, también firmó reportajes, guiones, producciones y piezas web propias.</p> <p>Actualmente es realizador del departamento de Producción de la Cadena SER, donde se ocupa de la elaboración y diseño de contenido sonoro comercial, autopromocional y la elaboración de diversos contenidos para antena y plataformas como 'Crónica 24/7', podcast semanal de reportaje.</p> <p>Experiencia docente como Profesor de la Escuela de Periodismo UAM - El País.</p>