

Guía docente de la asignatura

Sonido y Música para Espectáculos (22711A3)

Fecha de aprobación:
 Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal: 26/06/2023
 Departamento de Información y Comunicación: 21/06/2023

Grado	Grado en Comunicación Audiovisual	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Creación Audiovisual y Nuevos Medios	Materia	Sonido y Música para Espectáculos				
Curso	4º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Haber cursado 120 créditos ECTS de Formación Básica y Obligatoria

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Teorías y descripciones fundamentales de las características y fenómenos propios de la cultura digital (cibercultura). Condiciones políticas, económicas, socioculturales, técnicas y tecnológicas en que se desarrolla la creación y el consumo de productos audiovisuales en la “Galaxia Internet”, consideradas en sus interrelaciones con la “Galaxia Gutenberg” (cultura impresa) y la “Galaxia McLuhan” (cultura de masas). En dicho contexto, se presentarán las formas emergentes de narración multimedia e interactivas (videojuegos, software cinema, video y audioblogs, literatura digital, telefonía móvil, etc.), así como las dinámicas de convergencia en la producción y distribución de dichos productos. Se atenderá de forma especial a la especificidad mediática de los videojuegos (híbridos entre el entretenimiento interactivo y los mundos de ficción narrativos), cuya industria constituye una realidad profesional insoslayable y el mercado más importante del mundo audiovisual en esos inicios del siglo XXI.
- Introducción a la programación de ordenadores: algoritmos y programas; conceptos específicos de la programación multimedia, prácticas de programación multimedia para el desarrollo de proyectos audiovisuales multimedia (flash, actionscript, etc.).
- Introducción al cine de animación: evolución y códigos del género; la animación con dibujos y acetatos; la animación 3D Stop Motion y la animación digital: la animación por ordenador (sistemas 3D CGI), los efectos digitales y las técnicas de captura del movimiento y otras herramientas informáticas de producción y síntesis de imágenes (photoshop, rigging, ec.); técnicas de sonorización y actuación en animación; estrategias y modelos específicos de producción en cine de animación (mercados y festivales).
- Introducción a las distintas fases, funciones, técnicas y tecnologías de la sonorización en producciones audiovisuales, tanto en la fase de realización (grabación) como de montaje y edición (técnicas de mezcla y masterización); práctica del análisis de la sonorización en distintos modelos de puesta en escena, en relación a los distintos contextos dramáticos,



narrativos, estilos filmicos y videográficos, medios de comunicación (cine / televisión) y géneros de espectáculo; tratamiento de sonido digital y aplicación del software de audio; breve introducción a la sincronización fílmica y a los efectos especiales de sonido.

- Presentación, descripción y análisis de los distintos formatos y géneros audiovisuales en las redes de comunicación e información digitales. Entrenamiento en la aplicación de técnicas específicas de generación de contenidos para las redes electrónicas con especial énfasis en la estructura, dinámicas y especificidad de la comunicación audiovisual en la Web 2.0. Introducción a los canales y estrategias de difusión y comercialización de esos contenidos digitales.

* En aquel caso en que alguna materia se imparta de forma bilingüe (español e inglés), se introducirá la principal lengua extranjera como destreza competencial necesaria en un grado adaptado al EEES. Se procurará siempre poner en práctica una aplicación flexible de este bilingüismo en función de las competencias lingüísticas del alumnado.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Conocer teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimiento disciplinares y competencias profesionales.
- CG02 - Usar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.
- CG03 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
- CG04 - Ser capaz de definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación.
- CG05 - Ser capaz de incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
- CG06 - Ser capaz de percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- CG07 - Estar en condiciones de desarrollar la capacidad intelectual que permita al alumnado reflexionar sobre la comunicación no sólo como práctica profesional, sino también a propósito de su papel, trascendencia, proyección y consecuencias en los terrenos individual, social, cultural y político.
- CG08 - Ser capaz de analizar la comunicación social desde el respeto solidario por las diferentes pueblos de la sociedad contemporánea y conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y el respeto por los derechos humanos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Tener capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico.



- CE02 - Ser capaz de crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales cinematográficas y videográficas, responsabilizándose de la dirección de actores y ajustándose al guión, plan de trabajo o presupuesto previo.
- CE03 - Ser capaz de planificar y gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones mono-cámara y multi-cámara para TV, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases de la producción televisiva.
- CE04 - Tener capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros.
- CE09 - Poder desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.
- CE11 - Ser capaz de analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- CE16 - Tener capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.
- CE21 - Tener capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.
- CE22 - Ser capaz de grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada.
- CE23 - Ser capaz de recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Tener capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos gestionándolos eficientemente, humanos y de cualquier otra naturaleza, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- CT02 - Poseer conocimientos fundamentales de las Ciencias Sociales.
- CT03 - Poseer conocimientos básicos del entorno económico, político, social y cultural que capacite al alumnado para interactuar con la sociedad.
- CT04 - Demostrar capacidad y habilidad para evaluar una situación y definir adecuadamente un problema o necesidad comunicativa desde la perspectiva de las Ciencias Sociales.
- CT05 - Ser capaz de utilizar los principios y valores constitucionales como herramientas de trabajo en el desempeño de actividades comunicativas.
- CT06 - Conocer el estado del mundo y de su evolución reciente, así como de la comprensión de sus parámetros básicos políticos, económicos y culturales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento teórico, técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.



- Adquirir un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.
- Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas, tecnologías y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos (agentes) de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
- Conocer las metodologías y conceptos aplicables en las diferentes ramas de investigación, desarrollo e innovación de la comunicación audiovisual y los futuros entornos tecnológicos.
- Ser capaz de expresarse con corrección, claridad y coherencia en las lenguas propias de su comunidad, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Bloque 1 (Departamento de Información y Comunicación)

- Tema 1. Tecnología básica del sonido
 - Acústica: características del sonido. Espectro audible.
 - Micrófonos: características y tipos. Usos.
 - Mesas de Mezcla: características y tipos. Ecuación y conexionado.
 - Grabación del sonido en cine y televisión.
- Tema 2. Taller de sonorización
 - Estructura básica de los sistemas de sonorización
 - Señales, fuentes, dispositivos y conexionado de audio.
 - Sistemas de sonorización: Clasificación y tipología.
 - Configuración de sistemas de sonorización: el rider técnico.
 - Modelos profesionales de configuración de sonorización.
- Tema 3. Edición y postproducción de audio digital
 - Conceptos básicos de edición, mezcla y sincronización de audio en sistemas no lineales.
 - Settings y herramientas de audio en editores de audio.
 - Técnicas básicas de postproducción de audio para el audiovisual.

Bloque 2 (Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal)

- Tema 4. Ambientación musical y sonora
 - Fuentes sonoras en una producción audiovisual.
 - La ambientación sonora: sonido directo, narración, doblaje y efectos sonoros.
 - La ambientación musical: selección, montaje y sonorización.
 - La música en el cine, la televisión y la publicidad.
- Tema 5. La música
 - La música como elemento de comunicación sonora. Características expresivas de la música y de los instrumentos musicales.
 - Funciones de la música en espectáculos audiovisuales. Funciones sociales de la música. Sonido y música. La música en un estudio de grabación. Espectáculos en vivo.
 - Psicología de la música. Teorías de la percepción.



PRÁCTICO

Prácticas de sonorización, edición y postproducción de audio haciendo uso de los medios e instalaciones de la Facultad de Comunicación y Documentación

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Amorós, Andrés y Díez Borque, José M. (Coord.) Historia de los espectáculos en España. Madrid: Castalia, 1999.
- Ávila Espada, Alejandro. El doblaje. Madrid: Cátedra, 1997
- Balsebre, Beltrán. El lenguaje radiofónico. Madrid: Cátedra, 1994.
- Beltrán Moner, Rafael. Ambientación musical: selección, montaje y sonorización. Madrid: Centro de Formación RTVE, 1991.
- Chion, Michel. La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós, 2008.
- Chion, Michel. La música en el cine. Barcelona: Paidós, 1997.
- Cook, Nicholas. De Madonna al canto gregoriano: una muy breve introducción a la música. Madrid: Alianza, 2001
- Cuenca David, Ignasi y Gómez Juan, Eduard. Tecnología básica del sonido. Madrid: Paraninfo, 2005
- Delgado, M. Sistemas de Radio y TV. Madrid: Paraninfo, 2001.
- Gertrudix, M. Música y narración en los medios audiovisuales. Madrid: Ed. Laberinto, 2003.
- González Martínez, Juan Miguel. El sentido en la obra musical y literaria: aproximación semiótica. Murcia, Universidad de Murcia 1999.
- Goodwin, Andrew. Dancing in the distraction factory: music televisión and popular culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992
- Guarinos Galán, Virginia (edit). Manual de narrativa radiofónica. Madrid: Síntesis, 2009
- Gustems Carnicer, (coord.). Música y sonido en los audiovisuales. Barcelona: Comunicación activa, 2012
- Jullier, Laurent. El sonido en el cine: imagen y sonido un matrimonio de conveniencia. Barcelona: Paidós, 2007
- Larriba, Miguel Ángel. Sonorización. Ciudad Real: Ñaque, 1998.
- Pareja, E. Tecnología actual de Televisión. Madrid: RTVE, 2005.
- Porta Navarro, Amparo. Músicas públicas, escuchas privadas: hacia una lectura de la música popular contemporánea. Bellaterra (etc.): Universidad Autónoma de Barcelona, 2007.
- Recuero, M. Técnicas de Grabación Sonora. Madrid: RTVE, 1993.
- Romero, Josep María. Todo lo que hay que saber del negocio musical. Barcelona, Alba Editorial, 2006.
- Rose. Jay. Producing great sound for Film and Video. Amsterdam: Elsevier, 2008
- Santacreu Fernández, Óscar Antonio. La música en la publicidad. Alicante: biblioteca virtual Miguel de Cervantes, 2003.
- Yewdall, David Lewis. Uso práctico del sonido en el cine. Amsterdam: Elsevier, 2008

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA



METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Lección magistral (expositiva)
- MD02 - Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD03 - Prácticas de laboratorio
- MD04 - Prácticas en estudio
- MD05 - Seminarios
- MD06 - Trabajos individuales o en grupo
- MD07 - Análisis de fuentes y documentos

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- La asignatura se impartirá de forma secuencial atendiendo al orden de contenidos del propio temario teórico:
 - Temas 1, 2 y 3: Dpto. de Información y Comunicación.
 - Temas 4 y 5: Dpto. de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
- Clases de teoría
 - Mediante la exposición oral del profesor y usando los medios tecnológicos adecuados se exponen los contenidos desde una perspectiva general, ordenados sistemáticamente, aunque se hace imprescindible la participación por parte del alumnado, ya que es cuando él deberá reflexionar recordar, preguntar, criticar y participar activamente en su desarrollo. Simultáneamente se facilitará a alumno tanto una bibliografía útil, como direcciones de internet para consulta sobre cada uno de lo temas. Se recomienda al alumno tomar sus propios apuntes, junto a las anotaciones que crea oportunas sobre el material que puede suministrar el profesor. En estas clases los alumnos adquieren principalmente las competencias cognitivas que son específicas de la materia.
- Clases de problemas y/o de prácticas.
 - En ellas, el profesorado expondrá a los alumnos supuestos práctico y problemas relativos al ámbito de estudio con la finalidad de que vayan adquiriendo las capacidades y habilidades (competencias procedimentales) identificadas en las competencias. Para facilitar esta adquisición, los alumnos deberán enfrentarse a la resolución, propiciando así el trabajo autónomo independiente y crítico. Estas clases se podrán desarrollar o en el aula o en el laboratorio de informática según los medios tecnológicos necesarios para la adquisición de las competencias.
- Seminarios.
 - En este caso, grupos reducidos de alumnos tutelados por el profesor, estudian y presentan al resto de compañeros algún trabajo relacionado con la materia tanto con la parte de teoría como de prácticas. De este modo, se propicia un ambiente participativo de discusión y debate crítico por parte del alumnado, tanto del grupo que expone como del que atiende a la explicación. Mediante los trabajo en grupo y los seminarios se refuerzan las competencias específicas y se alcanzarán las competencia transversales (instrumentales, personales y sistémicas) planteadas en la materia.
- Tutorías.
 - En ellas se aclararán u orientarán de forma individualizada o por grupos reducidos, los contenidos teóricos y/o prácticos a desarrollar en las diferentes actividades formativas descrita anteriormente.
- Trabajo autónomo del alumnado.



- Estudio de los contenidos de los diferentes temas, resolución de problemas y análisis de cuestiones teórico-prácticas, elaboración de trabajos tutelados tanto de teoría como de prácticas, así como el trabajo realizado en la aplicación de los sistemas de evaluación.
- La asignatura se rige por el principio de evaluación continua, garantizando al estudiante la posibilidad de adquirir las competencias y conocimientos de un modo progresivo y secuenciado. A lo largo del semestre se realizarán trabajos prácticos individuales y colectivos, cuya calificación se complementará y ponderará con el resultado de un examen final de los contenidos teóricos de la asignatura.
 - La calificación final de la asignatura será resultado de la media entre los dos bloques impartidos por ambos profesores, debiendo superar ambas partes, con una calificación igual o superior a 5, para poder hacer la media y superar la asignatura. En caso de no superar alguno de los bloques, se mantendrá la nota del bloque superado para la convocatoria extraordinaria.
 - En ambos bloques de la asignatura, además, se ponderará la nota final con la asistencia a clase, actitud en el aula, participación y entrega de las prácticas en la fecha propuesta.
 - La evaluación de cada uno de los dos bloques de la asignatura responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación. Se aplicará la siguiente ponderación:
 - La evaluación del apartado de Teoría consistirá en el desarrollo de pruebas escritas, cuyo resultado representará un porcentaje de un 40% respecto a la Nota Final.
 - La evaluación del apartado de Práctica consistirá en la nota media obtenida en las distintas actividades propuestas, cuyo resultado representará un porcentaje del 60% respecto a la Nota Final.
- Con objeto de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en las materias que componen el módulo, se utilizará un sistema de evaluación diversificado, seleccionando las técnicas de evaluación más adecuadas en cada momento, que permita poner de manifiesto los diferentes conocimientos y capacidades adquiridos por el alumnado.
 - Pruebas escritas: exámenes de desarrollo, exámenes de tipo test, resolución de problemas, casos o supuestos, pruebas de respuesta breve, informes y diarios de clase, trabajos periódicos escritos.
 - Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura (seminario) y sobre ejecución de tareas prácticas correspondientes a competencias concretas.
 - Pruebas prácticas: elaboración y defensa de supuestos prácticos.
 - Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase, seminarios, tutorías y en el desarrollo y defensa de los trabajos en grupo.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- Se mantendrá el carácter presencial de las pruebas finales de evaluación correspondientes a la convocatoria extraordinaria. En el caso de entrega de trabajos prácticos pendientes, éstos se entregarán al profesor en un pendrive, por correo electrónico o por una aplicación de transferencia de archivos (Consigna UGR, entre otros) el día y a la hora fijados de la convocatoria extraordinaria.
- Para poder aprobar la asignatura, el alumnado deberá obtener una nota igual o superior a 5 en ambas partes de la asignatura. Para la conv. extraordinaria, se guardará la calificación obtenida en la parte superada en convocatoria ordinaria. Por lo que tendrán que evaluarse en convocatoria extraordinaria únicamente de la o las partes suspendidas en convocatoria ordinaria.



- Asignatura al 50% en cada bloque, con una distribución/ponderación de Teoría 40% - Práctica 60% en cada parte.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- Según el Artículo 8 de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión extraordinaria de 20 de mayo de 2013, el alumno que así lo solicite tendrá derecho a una “evaluación única final”, entendiéndose por tal la que se realiza en un solo acto académico, podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. No obstante, el estudiante que se acoja a esta modalidad de evaluación, en las titulaciones correspondientes, deberá realizar las prácticas según la programación establecida en la Guía Docente de la asignatura.
- El/la estudiante podrá acogerse a la evaluación única final de la asignatura en las dos primeras semanas de impartición de ésta, mediante solicitud al Director del Departamento o al Coordinador del Grado. La prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.
- En virtud de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, se establece como Evaluación Única Final lo siguiente:
 - Se realizarán, en un solo acto académico, las pruebas necesarias para acreditar la adquisición por parte del estudiante de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura, manteniendo la distribución de la asignatura en dos bloques al 50%, con una ponderación de Teoría 40% - Práctica 60% en cada parte.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Información sobre el Plagio (artículo 15 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada).

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

