

Guía de aprendizaje

Diseño de sonido y fundamentos musicales

Curso: 3º

Código: 9822001303

Profesor coordinador: Dr. Antonio I. Barba Salvador

Titulación: Grado en diseño de videojuegos

Escuela: Arquitectura, ingeniería y diseño

Idioma: Español

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	8
4.1. Convocatoria ordinaria	8
4.2. Convocatoria extraordinaria.....	8
5. Bibliografía	9
6. Cómo comunicarte con tu profesor	9
7. Recomendaciones de estudio	9

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS (150 HORAS)
Carácter	OBLIGATORIA
Idioma/s	ESPAÑOL
Modalidad	PRESENCIAL
Trimestre/Semestre	5º SEMESTRE

2. Presentación de la asignatura

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:

- 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.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para comprender 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.
- 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.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE20: Capacidad para sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital interactivo.
- CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante será capaz de:

- RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.
- RA3: Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.

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, CB5, CT1, CT2, CT3, CT5, CT12, CT16, CE4, CE20, CE34	RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
	RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.
	RA3: Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1 RA2 RA3	Actividad 1	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 1
	Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 2, UA 3
	Actividad 3	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 4
	Actividad 4	Trabajo autónomo	UA 1, UA 2, UA 3, UA 4

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	Resuelve con buen criterio un problema de escucha crítica.	10%
Actividad 2	Diseña sonidos con sintetizadores.	10%
Actividad 3	Comprende las armonías básicas musicales. Compone una melodía básica utilizando MIDI.	10%
Actividad 4	Prueba de conocimiento con relación a los conceptos adquiridos durante la asignatura para diseñar el sonido de un fragmento de videojuego.	70%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la 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.

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Leer los mensajes enviados por el profesor.

Se considera de especial interés y valor académico la participación en las actividades del aula. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.