

Titulación	Tipo	Curso
2500240 Musicología	OT	3
2500240 Musicología	OT	4

Contacto

Nombre: Jordi Roquer Gonzalez

Correo electrónico: jordi.roquer@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Son necesarios los conocimientos básicos impartidos en "Lenguaje musical I" y "Lenguaje musical II".
Aconsejable un buen nivel de inglés.

Objetivos y contextualización

El objetivo primordial de la asignatura es que el estudiante adquiera una visión panorámica de las principales aplicaciones tecnológicas orientadas a la creación y producción musical. Por esta razón se presentan diversas posibilidades para la creación y producción musical en un estudio de grabación.

Al finalizar la asignatura el estudiantado debe ser capaz de:

1. Disponer de una visión genérica de las posibilidades de aplicación de tecnologías vinculadas a la creación musical.
2. Tener fluidez en un entorno DAW con capacidades MIDI y audio.
3. Saber enfrentar el arreglo y la producción de temas de complejidad.
4. Disponer de vocabulario práctico para una mejor comprensión del análisis y la descripción de cualquier fenómeno sonoro.
5. Disponer de una sólida base teórica tanto en el ámbito de la historia de la producción musical moderna como en sus herramientas procedimentales y analíticas.

Competencias

Musicología

- Aplicar medios tecnológicos e informáticos (Internet, Bases de datos, Software específicos de edición y tratamiento del sonido, etc.) a la disciplina musicológica.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- 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.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar los conceptos tecnológicos básicos vinculados a la música.
2. Desarrollar habilidades para la transferencia al ámbito de la gestión cultural y de ocio de la formación musicológica.
3. Establecer una planificación para el desarrollo de un trabajo sobre la materia.
4. Interpretar la información normativa localizada en las webs de instituciones normativas en Internet.
5. Recoger todas las herramientas informáticas propias de la musicología y saber aplicarlas correctamente en los proyectos.
6. Resolver problemas de manera autónoma.
7. Resolver problemas de índole metodológico en el ámbito de la musicología.
8. Utilizar aplicaciones informáticas de edición de partituras.
9. Utilizar secuenciadores y editores de sonido a nivel de usuario.

Contenido

TEÓRICOS:

Historia de la grabación: formatos y tecnologías fundamentales.

Breve recorrido por la historia de la producción musical.

Fundamentos teóricos y principios básicos del sonido.

Aspectos básicos sobre mezcla y ruta de la señal.

Ecuilización.

Compresión.

Aspectos básicos del protocolo MIDI y de audio digital.

Introducción a la producción musical en el entorno DAW.

Introducción al sampling y las librerías de muestras.

Introducción a la síntesis y generación electrónica de audio.

Estudio analítico de varias herramientas de producción de audio con capacidades correctivas y / o creativas.

PRÁCTICOS:

Reconocimiento auditivo de los efectos y procesos creativos estudiados.

Grabación MIDI de una base armónica.

Realización de actividades prácticas relacionadas con los diferentes métodos de síntesis del sonido.

Remezcla de un archivo multipista profesional.

Mezcla de un arreglo orquestal partiendo de un archivo MIDI.

Composición, producción y mezcla de un fondo musical para una secuencia de vídeo juego en entorno DAW.

Composición, producción y mezcla de la música para un spot publicitario en torno DAW.

PROYECTO FINAL:

Composición, arreglo, grabación, edición y mezcla de un tema propio en el estudio de grabación.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Sesiones prácticas	25	1	1, 5, 3, 6, 8, 9
Sesiones expositivas	20	0,8	5, 3, 2, 4, 7
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7	0,28	3
Tipo: Autónomas			
Búsqueda de de información	15	0,6	3
Trabajo autónomo prácticas y proyecto final	50	2	1, 5, 3, 4, 6, 9

La asignatura combina sesiones teóricas y prácticas. En las sesiones teóricas se explican los conceptos históricos, teóricos y aplicados. En las sesiones prácticas se trabajan las funcionalidades básicas del software empleado en la asignatura. Para las sesiones prácticas el estudiante dispondrá de un documento que le guiará paso a paso a lo largo de cada práctica. El proyecto final se basará en una grabación de estudio y la entrega de una memoria final.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Evaluación continua	30%	3,5	0,14	1, 5, 3, 4, 6, 8, 9
Proyecto final	30%	28	1,12	1, 5, 3, 2, 7, 6, 8, 9
Prueba de contenidos teóricos	40%	1,5	0,06	1, 7, 6, 8, 9

A lo largo de la asignatura se realizarán diversas actividades de evaluación continua a través de la plataforma Nearpod con un peso de un 30% sobre la nota final.

Se realizará una prueba final de síntesis de contenidos teóricos y prácticos que tendrá un peso de un 40% sobre la nota final. El 30% restante de nota saldrá de la calificación obtenida en el proyecto final de la asignatura.

El estudiantado que no supere la asignatura dispondrá de una prueba de reevaluación de toda la materia. El proyecto no dispone de recuperación.

Si no se presenta el proyecto de la asignatura, ésta se considerará no evaluable.

El estudiantado que se acoja a la evaluación única tendrán que entregar tres ejercicios específicos: a) síntesis de conceptos sobre los artículos de la asignatura (30%) b) trabajo individual asimilable al proyecto de la asignatura (40%) y c) cuestionario propuesto por el profesor (30%).

Bibliografía

BLANQUEZ, Javier y MORERA, Omar (2002): *Loops, una historia de la música electrónica*. Barcelona: Reservoir Books.

BUTLER, Tom (1994): *Manual de audio Fender*. Trad. d'Alberto Gutiérrez Marín. Fender musical instruments corporation

CHANNAN, Michael (1995): *Repeated takes: A short history of recordings and his effects on music*. Londres: Verso.

COX, Cristoph & WARNER, Daniel (Eds.). (2004). *Audio culture: Readings in modern music*. Bloomsbury Publishing USA.

CUNNINGHAM, Mark (1996): *Good Vibrations*. Londres: Sanctuary Productions.

FRITH, Simon; ZAGORGKI-THOMAS, Simon (eds.). (2012). *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field*. Farnham: Ashgate.

GIBSON, David (2019). *The art of mixing: a visual guide to recording, engineering, and production*. Routledge.

KATZ, Mark. (2004): *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. Berkeley: University of California Press.

MARTIN, George (1979): *All you need is ears*. New York: St. Martin's Griffin.

_____ (1997): *Summer of love. The making of Sgt. Peppers*. Londres: Macmillan

MILES, Huber David (2007): *The MIDI Manual*. Abingdon: Focal Press.

LEVITIN, Daniel (2007). How recordings are made I: analog and digital tape-based recording. In *Audio Anecdotes III* (pp. 3-14). AK Peters/CRC Press.

_____ (2014): *Modern Recording Techniques*. Abingdon: Focal Press.

RUDOLPH, Thomas E. (1996): *Teaching Music With Technology*. Chicago: GIA Publications.

RUDOLPH, Tom; RICHMOND, Floyd; MASH, David and WILLIAMS, David (2002): *The Technology Strategies for Music Education*. Londres: Hal Leonard Publishing.

SIMONS, Dave (2004). *Studio Stories: How the Great New York Records Were Made: From Miles to Madonna, Sinatra to the Ramones*. Hal Leonard Corporation.

THEBÉRGE, Paul (1997): *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*. Middletown: Wesleyan University Press.

TRYNKA, Paul (Ed)(1996): *Rock hardware: 40 years of rock instrumentation*. London: Balafon Books.

WACHOLTZ, Larry E. (1996): *Star tracks. Principles for success in the music and entertainment business*. Nashville: Thumbs up Publishing.

WARNER, Timothy (2003): *Pop music, technology and creativity*. London: Asgate.

Software

AUDACITY

<https://www.audacityteam.org>

REAPER Digital Audio Workstation.

<https://www.reaper.fm>

Lista de idiomas

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PAUL) Prácticas de aula	1	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto
(TE) Teoría	1	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto