

Titulació	Tipus	Curs
Musicologia	OT	3
Musicologia	OT	4

Professor/a de contacte

Nom: Jordi Roquer Gonzalez

Correu electrònic: jordi.roquer@uab.cat

Equip docent

Carles Badal Perez-Alarcon

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

Són necessaris els coneixements bàsics impartits a "Llenguatge musical I" i "Llenguatge musical II".
Aconsellable un bon nivell d'anglès.

Objectius

L'objectiu primordial de l'assignatura és que l'alumnat prengui contacte amb diverses aplicacions tecnològiques vinculades a la musicologia, tant des de l'òptica de les humanitats digitals (arxivística digital, bases de dades, anàlisi i visualització de dades) com des de la vessant de la creació i producció musical (DAW, instruments virtuals, plug-ins, introducció a l'enregistrament a l'estudi)

En acabar l'assignatura l'alumnat ha de ser capaç de:

- Disposar d'una visió genèrica de les possibilitats d'aplicació de tecnologies vinculades a la visualització i anàlisi de dades.
- Disposar d'un vocabulari bàsic en l'àmbit de les humanitats digitals i la gestió de dades.
- Disposar d'una visió genèrica de les possibilitats d'aplicació de tecnologies vinculades a la creació musical.
- Tenir fluïdesa en un entorn DAW amb capacitats MIDI i àudio.
- Saber enfrontar l'arranjament i la producció de temes de complexitat.
- Disposar de vocabulari pràctic per tenir una millor comprensió de l'anàlisi i la descripció de qualsevol fenomen sonor.

- Disposar d'una base teòrica sòlida tant en l'àmbit de la història de la producció musical moderna com en les seves eines procedimentals i analítiques.

Competències

Musicologia

- Aplicar mitjans tecnològics i informàtics (Internet, bases de dades, programari específic d'edició i tractament del so, etc.) a la disciplina musicològica.
- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes destacats d'indole social, científica o ètica.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els conceptes tecnològics bàsics vinculats a la música.
2. Desenvolupar habilitats per a la transferència de la formació musicològica a l'àmbit de la gestió cultural i de lleure.
3. Establir una planificació per desenvolupar un treball sobre la matèria.
4. Interpretar la informació normativa localitzada als webs d'institucions normatives a Internet.
5. Recollir totes les eines informàtiques pròpies de la musicologia i saber aplicar-les correctament als projectes.
6. Resoldre problemes de manera autònoma.
7. Resoldre problemes d'indole metodològica en l'àmbit de la musicologia.
8. Utilitzar aplicacions informàtiques d'edició de partitures.
9. Utilitzar seqüenciadors i editors de so a nivell d'usuari.

Continguts

TEÒRICS:

Història de les humanitats digitals: on som i d'on venim.

Conceptes bàsics en humanitats digitals i entorns de dades.

Formats de dades: tipus d'arxius i gestió de bases de dades.

Història de l'enregistrament: formats i tecnologies fonamentals.

Història de la producció musical (1950-2020).

Fonaments teòrics i principis bàsics del so.

Aspectes bàsics sobre mescla i ruta del senyal.

Equalització.

Compressió.

Aspectes bàsics del protocol MIDI i d'àudio digital.

Introducció a la producció musical en l'entorn DAW.

Introducció al sampling i les llibreries de mostres.

Introducció a la síntesi i generació electrònica d'àudio.

Estudi analític de diverses eines de producció d'àudio amb capacitats correctives i/o creatives.

PRÀCTICS:

Obtenció i descàrrega de dades online.

Disseny i creació d'una base de dades a mida.

Creació d'una visualització de dades a partir d'un text.

Creació d'una visualització de dades a partir d'un conjunt de dades.

Reconeixement auditiu dels efectes i processos creatius estudiats.

Enregistrament MIDI d'una base harmònica.

Realització d'activitats pràctiques relacionades amb els diferents mètodes de síntesi del so.

Remescla d'un arxiu multipista professional.

Mescla d'un arranjament orquestral partint d'un arxiu MIDI.

Composició, producció i mescla d'un fons musical per a una seqüència de vídeo joc en entorn DAW.

Composició, producció i mescla de la música per a un spot publicitari en entorn DAW.

PROJECTE FINAL:

Composició, arranjament, enregistrament, edició i mescla d'un tema propi a l'estudi d'enregistrament.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Sessió expositiva	20	0,8	2, 3, 4, 5, 7
Sessió pràctica	25	1	1, 3, 5, 6, 8, 9
Tipus: Supervisades			
Tutories	7	0,28	3
Tipus: Autònomes			
Cerca d'informació	15	0,6	3
Treball autònom pràctiques i projecte final	50	2	1, 3, 4, 5, 6, 9

L'assignatura combina sessions teòriques i pràctiques. En les sessions teòriques s'expliquen els conceptes històrics, teòrics i aplicats. En les sessions pràctiques es treballen les funcionalitats bàsiques del programari emprat a l'assignatura. Per a les sessions pràctiques l'estudiant disposarà d'un document que el guiarà pas a pas al llarg de cada pràctica. El projecte final es basarà en un enregistrament d'estudi i l'entrega d'una memòria final.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Avaluació continuada a l'aula (online)	30%	3,5	0,14	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9
Projecte final	30%	28	1,12	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9
Prova de continguts conceptuals	40%	1,5	0,06	1, 6, 7, 8, 9

Al llarg de l'assignatura es realitzaran dues proves parcials mitjançant la plataforma Nearpod, amb un pes global del 40% sobre la nota final.

L'avaluació es completarà amb dues activitats addicionals: un treball vinculat a l'àrea de les Humanitats Digitals (20%) i un projecte de producció musical (40%), que es dividirà en dues parts: un 20% corresponent al producte final i un 20% a una memòria escrita que haurà de vincular el producte amb els continguts teòrics de l'assignatura.

L'estudiantat que no superi l'assignatura tindrà accés a una prova de reavaluació que cobrirà tota la matèria. Els treballs no es poden recuperar.

En cas que no es presentin els dos treballs obligatoris de l'assignatura, aquesta es considerarà com a no avaluable.

Per a aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intel·ligència Artificial (IA) exclusivament en tasques de suport, com ara la cerca bibliogràfica o d'informació, la correcció de textos, les traduccions i altres usos similars que el professorat pugui autoritzar expressament. En qualsevol activitat escrita, l'estudiant haurà d'identificar clarament quines parts han estat treballades amb aquesta tecnologia i especificar les eines emprades. La manca de transparència en l'ús de la IA en una activitat avaluable es considerarà una falta d'honestedat acadèmica i podrà comportar una penalització parcial o total en la qualificació de l'activitat.

Aquesta assignatura no permet l'avaluació única.

Bibliografia

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

BROMHAM Gary; Moore, Austin (2023). *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*. Routledge.

BURDICK Anne, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, i Jeffrey Schnapp. *Digital_humanities*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. https://archive.org/details/DigitalHumanities_201701

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

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

HEPWORTH-Sawyer, Russ; HODGSON, Jay; MARRINGTON, Mark (2019). *Producing Music*. Routledge.

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.

MOYLAN, William; Burns, Lori; Alleyne, Mike (2022). *Analyzing Recorded Music: Collected Perspectives on Popular Music Tracks*. Routledge

LEVITIN, Daniel (2007). "How recordings are made: analog and digital tape-based recording". Dins: *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, tecgnology and creativity*. London: Asgate.

Programari

AUDACITY

Programari d'àudio gratuït, de codi obert i multiplataforma

<https://www.audacityteam.org>

GEPHI

Programari gratuït i de codi obert per a la visualització de gràfics i xarxes

<https://gephi.org/>

REAPER

Estació de treball d'àudio digital (DAW). Programari d'àudio multiplataforma

<https://www.reaper.fm>

VOYANT

Programari gratuït i de codi obert per a l'anàlisi i visualització de textos

<https://voyant-tools.org/>

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PAUL) Pràctiques d'aula	1	Català	primer quadrimestre	matí-mixt
(TE) Teoria	1	Català	primer quadrimestre	matí-mixt