



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

### Datos Generales

---

Asignatura: **FILM SCORING 2**

Titulación: GRADO EN GRADO EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA Y SONIDO PARA LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 3º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Nerea Alberdi

Presentación de la asignatura:

Desarrollar y ejecutar partituras que realcen la narrativa cinematográfica con mayor precisión y creatividad. Se abordan técnicas avanzadas de orquestación, el uso de tecnologías de última generación para la producción musical y la integración de música con efectos sonoros y diálogos, simulando entornos de trabajo reales. A través de análisis de películas y proyectos prácticos, se trata de perfeccionar la capacidad para traducir las emociones y el ritmo de la narrativa visual en composiciones musicales impactantes y evocadoras.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos y Contenidos (CON)	A1	Identificar las características formales y estilísticas de los lenguajes musicales clásicos y contemporáneos.
	A3	Aplicar los fundamentos teóricos de la producción musical de manera efectiva a proyectos de composición, arreglos y orquestación con tecnologías analógicas o digitales.
	A9	Utilizar de forma competente, las diversas herramientas para la producción musical.
Competencias (COM)	B4	Aplicar las nuevas tecnologías al estudio de las artes musicales y sonoras, y al desarrollo y sistematización de su actividad creativa e investigativa.
	B6	Incorporar herramientas tecnológicas provenientes de distintas técnicas y tradiciones descatadas en la producción musical y sonora que enriquezcan la producción del músico como productor y creador. Empezar proyectos de creación, investigación, experimentación y gestión, vinculados



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

		productivamente a su entorno, aplicando modelos de gestión de proyectos que favorecen emprendimientos culturales en su campo.
Habilidades y Destrezas (H)	C3	Emplear de manera apropiada las herramientas técnicas del trabajo de la producción en el campo musical.
	C4	Organizar los distintos procesos, tanto técnicos como artísticos, de producción musical y sonora.

### Contenido de la Asignatura\*

1. Producción de música para la imagen interactiva.
  - 1.1. Interacción música-sonido.
    - 1.1.1. Música, sonido, orquestación y frecuencias.
    - 2.1.1. Sonido y diálogo.
    - 3.1.1. Sonido y orquestación.
2. Sistemas de música para entornos interactivos.
  - 1.1. Samplers.
  - 2.1. Sincronía.
  - 3.1. Frame Rate.
  - 4.1. Cues.
  - 5.1. Claqueta.
  - 6.1. Hit points y sincronización.
3. Instrumentación orquestal en el audiovisual.
  - 1.1. Producción de arreglos para la imagen fija y en movimiento.
  - 2.1. Coloración sonora y líneas de tiempo
  - 3.1. Tímblica y frecuencias de ondas.
4. Técnicas específicas de composición para la imagen interactiva.
  - 1.1. Moodboard, creación de plantillas y suite temática.
  - 2.1. Detección, cue, id de señal.
  - 3.1. Recursos especiales de sonorización audiovisual.
    - 1.1.1. Spotting sesión.
    - 2.1.1. DAW.
  - 4.1. Tratamiento de la forma, la melodía, la armonía y el ritmo.
5. Conceptualización musical.
  - 1.1. Jingles, arreglos y edición de partituras y partichelas.
  - 2.1. Música incidental, música programática y musicalización.
  - 3.1. El diseño sonoro y el click tracks.
  - 4.1. Scoring Stage.
6. Gestión de proyectos musicales para videojuegos.
  - 1.1. Elaboración de presupuestos, contratos y asociatividad.
  - 2.1. Planificación de la grabación, producción y mezcla.
  - 3.1. Planificación de los entregables.
  - 4.1. Registro, propiedad intelectual y derechos de autor en la música para videojuegos.

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
-----	-------------------



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	17	100
AF2: Clase prácticas	25	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	33	20
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	70	0
AF6: Pruebas de evaluación	2	100
<b>Total</b>	<b>150</b>	

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5	15
SE2 Evaluación de trabajos	20	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	30	60

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- En la Universidad EUNEIZ la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero EUNEIZ permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo **justifique** dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
  - 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Además, los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
  - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
  - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### **Bibliografía Básica**

- Xalabarder C. (2006). Música de cine: una ilusión óptica (1st ed.). Libros En Red.
- Karlin F. & Wright R. (2004). On the track: a guide to contemporary film scoring (2nd ed.). Routledge. February 6 2024

#### **Bibliografía Complementaria**

- Cooke M. (2008). A history of film music. Cambridge University Press. February 6 2024
- Chion M. (1997). La música en el cine. Paidós

#### **Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados**

Top 10 Resources for Teaching Film Music : <https://www.icancompose.com/top-10-resources-for-teaching-film-music/>