Guía Docente
Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO.
Titulación: GRADO EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA Y SONIDO PARA LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO.
Carácter: OBLIGATORIA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 4º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

Enfocada en la creación de contenidos musicales, sonoros y visuales integrados en un entorno digital interactivo. A través del uso de herramientas de edición de audio, diseño sonoro, mezcla, renderizado y tecnologías inmersivas, el estudiante desarrolla un producto que combina imagen, sonido y programación. El objetivo es aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en composición, producción y diseño multimedia, elaborando una propuesta creativa orientada a medios como videojuegos, instalaciones interactivas o experiencias audiovisuales contemporáneas.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	A7	Distinguir los elementos teórico-prácticos de la producción y teoría musical, así como los elementos característicos del sonido.
	A8	Reconocer las posibilidades de difusión de obras o producciones musicales y sonoras expandidas e interdisciplinarias.
	A9	Utilizar de forma competente, las diversas herramientas para la producción musical.
	A10	Aplicar los fundamentos de administración al entendimiento de la estructura, funcionamiento y tendencias de la industria de la música en su relación con los medios masivos o comunitarios, analizando sus niveles de competencia para planear y desarrollar proyectos de distribución o venta de productos musicales.
Habilidades (COM)	B1	Reconocer las posibilidades de difusión de obras o producciones musicales y sonoras expandidas e interdisciplinarias.

	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 desacatadas en la producción musical y sonora que enriquezcan la producción del músico como productor y creador. Emprender proyectos de creación, investigación, experimentación y gestión, vinculados productivamente a su entorno, aplicando modelos de gestión de proyectos que favorecen emprendimientos culturales en su campo.
	B9	Emprender proyectos musicales y sonoros, desde el dominio de las técnicas y el conocimiento de la grabación, edición, mezcla, programación y masterización de música y sonidos, mediante los principios teórico-conceptuales, atendiendo a las necesidades del contexto y a la diversidad de legados culturales, artísticos y musicales.
Destrezas (H)	C2	Reconocer las posibilidades de difusión de obras o producciones musicales y sonoras expandidas e interdisciplinarias.
	C4	Organizar los distintos procesos, tanto técnicos como artísticos, de producción musical y sonora.
	C6	Desarrollar actividades de ejecución, creación y adaptación de obras musicales.
	C7	Diseñar proyectos musicales y sonoros con pleno conocimiento de cada una de sus etapas: investigación, desarrollo, producción y difusión.

Contenido de la Asignatura

1. Composición musical.
    - 1.1.1. Teoría musical.
    - 1.1.2. Melodía y armonía.
    - 1.1.3. Instrumentos análogos y digitales.
    - 1.1.4. Principios básicos de la composición musical interactiva.
2. Producción y arreglos.
    - 2.1.1. Herramientas de edición.
    - 2.1.2. Edición multipistas.
    - 2.1.3. Grabación y manipulación del audio.
3. Diseño Sonoro.
    - 3.1.1. Foley.
    - 3.1.2. Biblioteca de audio digital.
    - 3.1.3. Edición de pistas de audio.
4. Mezcla y mastering.
    - 4.1. Muestreo, cuantificación y codificación.
    - 4.2. Conversión y representación de las señales.

4.3. Filtrado y transformación.
5. Integración.
5.1. Procesamiento de la imagen.
5.1.1. Acústica.
5.1.2. Receptores.
5.1.3. Análisis del habla.
5.2. Renderizado de los medios interactivos e imagen inmersiva.
6. Cómo presentar y promocionar la producción.
6.1. Promoción del producto.
6.1.1. Caracterización del producto.
6.1.2. Canales y medios de promoción físico y digital.
6.1.3. Promoción y lanzamiento.
6.2. Experiencia de usuario y control de calidad.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
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.	15	100
AF2: Clase prácticas.	25	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	30	20
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	75	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100

Total	**150**	

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	10
SE2 Evaluación de trabajos.	10	50
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	60

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- 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 del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la 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.
- El docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios como la participación, la actitud, el grado de desempeño, aprovechamiento del estudiante, etc., la posibilidad de permitir que éste continué en la convocatoria ordinaria, si su asistencia mínima supera el 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» se otorgará a alumnos con 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 orto tipográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. 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% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Digón, G., A. y Ferrer, P. (2015). Configuración y ajustes de sistemas de sonido: Curso práctico. Altaria.
- Britos, P. (2024). Producción Musical: desde cero. Amazon.
- Blazquez, J. y Leon, O (2021). Loops 1: Una historia de la música electrónica en el siglo XX. Reservoir Books.

Bibliografía Complementaria

- Martí Fauis, J. (2017). El line array: Tratado completo de ajustes de sistemas de sonorización. Amazon.

- Allen, A (2018). Music Theory for Electronic Music Producers: The producer's guide to harmony, chord progressions, and song structure in the MIDI grid. Slam Academy.
- Ciprinai, A (2020). Música electrónica y diseño sonoro. Teoría y práctica con Max 8 (Vol. 1). Contemponet.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- https://producciononline.com/productos/recursos/
- https://hipermedula.org/2014/07/manual-de-creacion-de-proyectos-musicales/