

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA A LA MÚSICA

ESPECIALIDAD	ITINERARIO		MATERIA	CURSOS	ECTS POR CURSO	ECTS TOTALES
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN			TECNOLOGÍA MUSICAL	4	3	12
CLASIFICACIÓN		Formación básica	TIPOLOGÍA		Teórica	
	X	Obligatoria de especialidad		X	Teórico-Práctica	
		Optativa			Práctica	
CALENDARIO			HORAS LECTIVAS SEMANALES	HORARIO DE IMPARTICIÓN		
Según instrucciones de la Delegación Territorial			1,5	Lunes-Jueves 8:30-21:30 Viernes: 8:30-15:00		
SEMESTRAL			ANUAL			
			X			
Distribución en horas de los Créditos ECTS por cursos			PRESENCIALES	TRABAJO PERSONAL	TOTALES	
1 crédito : 25 horas			54H	21H	75H	
PRELACIÓN			<i>En todos los cursos, la asignatura es llave para la superación del siguiente.</i>			
PROFESORADO						
<ul style="list-style-type: none"> ALEJANDRO GÓMEZ LOPERA 						

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La materia a la que está vinculada la presente asignatura se describe en el RD 631/2010 como: Informática musical aplicada a la creación. Producción y edición musical MIDI, audio y de partituras. Posibles usos de la tecnología y de las telecomunicaciones en relación con la música, su aprendizaje, creación y difusión. Utilización de equipos, dispositivos y periféricos. Conexión básico. Fundamentos de acústica y organología. Búsqueda y difusión de contenidos a través de la red.

Es un hecho que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación están cada vez más al alcance de nuestra mano. Está demostrado que la utilización de los nuevos recursos que ofrece Internet como apoyo en el aula mejora el rendimiento, desarrolla la motivación y fomenta el trabajo en grupo del alumnado.

Esta asignatura nace, partiendo de la normativa vigente, en respuesta a este hecho y a una apuesta por el software libre y, en concreto, por el desarrollo del sistema operativo Ubuntu y su introducción en el aula de música. Por tanto, “Tecnología Informática Aplicada a la Música” está completamente orientada a la utilización práctica de un ordenador con software libre, generando recursos de aula, recopilando archivos multimedia de Internet, elaborando material para otras asignaturas del centro, transcribiendo partituras, editando archivos de audio y un largo etcétera.

COMPETENCIAS

Según el Anexo II del Decreto 260/2011

TRANSVERSALES:

CT 3. CT 6. CT 13.

GENERALES:

CG 5. CG 16. CG 17. CG 18. CG 24. CG 25.

ESPECÍFICAS:

CEPG 2. CEPG 3. CEPG 4.

PERFIL PROFESIONAL

A través del desarrollo de las competencias anteriores entre otras propias de la especialidad, el alumnado de Enseñanzas Artísticas Superiores de Música en la especialidad de Producción y Gestión, al finalizar sus estudios responderá a un perfil profesional determinado.

Según el RD 631/2010 el Titulado/a Superior en **Producción y Gestión** debe ser un profesional específicamente cualificado en la planificación y gestión de proyectos relacionados con la música, en algunas de sus posibles fases como la creación, realización, grabación, exhibición pública o distribución, entre otras. Deberá conocer ampliamente el mundo de la música y sus distintos ámbitos de desarrollo profesional, así como estar capacitado para el trabajo en equipo y para desenvolverse en distintos campos de acción, como la economía, la comunicación, la organización humana y de recursos materiales, la gestión logística y la planificación estratégica.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Según D. 260/2011 Anexo II los contenidos de la asignatura son:

- Fundamentos de acústica aplicados a la música.
- Informática musical aplicada a la creación, generación y procesamiento del sonido.
- Producción y edición musical MIDI, audio y de partituras.
- Uso de la tecnología en distintos formatos y de las telecomunicaciones en relación con la música, su aprendizaje, creación y difusión.
- Utilización de equipos, dispositivos y periféricos. Conexión básico.

CONTENIDOS POR CURSOS

CURSO 1º	<p>Ofimática aplicada a la producción y gestión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización con las herramientas ofimática para la creación de documentos profesionales. Utilización de índices, tablas, formateo de páginas, encabezados y pies de página y estilos. • Fundamentos de las hojas de cálculo y sus aplicaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Conceptos básicos, formulas, formatos, gráficos simples. ○ Maquetación y formateos complejos. Uso de fórmulas condicionales ○ Tablas dinámicas y gráficos Avanzados. ○ Uso de paquetes estadísticos • Utilización de Google Docs como alternativa a los paquetes ofimáticos tradicionales <p>Fundamentos de acústica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos físicos del sonido y su representación gráfica. • Conocimiento de las características y propiedades del audio analógico y digital: formatos de audio, sistema binario, profundidad en bits, frecuencia de muestreo. • Conocimiento de los formatos típicos de audio con y sin compresión y sus aplicaciones. <p>Edición de audio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los editores de audio y al procesamiento digital del mismo:
---------------------	---

	<p>línea de tiempos, reducción de ruidos, creación de bucles, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un proyecto de audio multipista como fuente: creación de "paisaje sonoro virtual". <p>Técnicas básicas de grabación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de los diferentes tipos de micrófonos y sus aplicaciones. • Realización de grabaciones musicales para su posterior retoque y corrección. <p>Fundamentos de edición de vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los diferentes formatos de vídeo con y sin compresión • Elaboración y retoque básico de vídeo. <p>Edición de partituras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al protocolo MIDI y sus aplicaciones • Edición de partituras utilizando editores.
--	--

<p>CURSO 2º</p>	<p>Internet, WWW, DNS, Dominios y servidores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del funcionamiento de la World Wide Web. Protocolos Http, Ftp, etc. Alojamiento de sitios web. Nombres de dominio y DNS. La importancia de la elección de un buen nombre de dominio como imagen de marca para el músico. Características deseables de un buen nombre de dominio. Portales para la compra y venta de dominios web. <p>Sistemas de recuperación de la información, buscadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los Sistemas de Recuperación de Información (SRI) y sus operadores. Introducción al concepto de relevancia, pertinencia, precisión, exhaustividad, silencio y ruido documental. • Estudio de las técnicas de búsqueda de información, los operadores lógicos y su aplicación en la búsqueda de recursos en la red. • Conocimiento de los diferentes tipos de motores de búsqueda, incluyendo buscadores de información científica, metabuscadores y sus aplicaciones en la investigación en el ámbito de la música y las artes escénicas. • Utilización de buscadores y conocimiento de sus diferentes tipos: técnicas de búsqueda, la burbuja del filtrado de la información y realización de búsquedas sin sesgo. <p>El lenguaje de la Web: HTML y CSS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los Fundamentos del HTML: Estructura del documento y marcas más relevantes. Análisis y creación de documentos simples e identificación de los mismo en distintos sitios web comerciales. • Conocimiento del funcionamiento de las hojas de estilo CSS y su relación con la presentación del documento HTML. Descripción del modelo de caja e identificación de estos elementos en sitios web comerciales. <p>Creación de contenidos audiovisuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de imagen digital. Aspectos técnicos del almacenamiento y manipulación de la misma. Principales formatos de imagen con pérdida y sin pérdida. Imágenes
-----------------------------------	---

	<p>vectoriales, importancia de las mismas a la hora del diseño de una marca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a las diferentes herramientas para la creación, procesamiento y manipulación de imágenes promocionales y orientadas a redes sociales. • Creación de contenidos promocionales utilizando Canva, Wideo y plataformas similares. <p>Redes Sociales y marketing digital aplicados a la promoción y gestión del músico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los agentes y estructuras del sector publicitario online y la figura del community manager. • Familiarizarse con la terminología Básica: Impresiones, CTR, LTR, frecuencia. CPC, CPV, CPA. Conversión. ROI. Rich Media e interacción, etc. • SEO. Definición. Técnicas de posicionamiento: resultados naturales vs resultados de pago. Técnicas para la promocionarse y mejorar la visibilidad en la web. Las redes sociales como herramienta de promoción. Estudio de las herramientas proporcionadas por las diferentes redes sociales para la promoción del músico. • Técnicas de Marketing • Creación, seguimiento y escalado de campañas publicitarias en redes sociales: Facebook y Twitter. • Monetización de contenidos audiovisuales. <p>Comercio digital y venta de productos online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de comercio electrónico. Conocimiento y ejemplos de los tipos de comercio electrónico en función de los agentes implicados. • Análisis de la situación del comercio electrónico en España aplicado a la venta de productos audiovisuales, ocio y merchandising. • Requisitos de una plataforma de ventas online. •
<p>CURSO 3º</p>	<p>Introducción a la edición de audio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las características y propiedades del audio analógico y digital. • Definición de decibelio y sus implicaciones en la edición de audio. • Introducción a los secuenciadores de audio • El lenguaje MIDI y sus aplicaciones. <p>La ecualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de banda de frecuencia: bandas de octava y 1/3 de octava. • Definición y parámetros básicos de los ecualizadores. • Conocimiento de los diferentes tipos de ecualizadores. • Estudio de las diferentes técnicas de ecualización. • Estudio de las aplicaciones de la ecualización. <p>La reverberación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y parámetros básicos • Conocimiento de los diferentes tipos de reverberación: Mecánicas, digitales, convolución, etc. • Conocimiento de las aplicaciones de la reverberación <p>Normalización, compresión y la limitación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y parámetros básicos de la normalización y la limitación • Conocimiento de “The loudness war” y sus implicaciones • Aplicaciones de la compresión y técnicas para realizarla.

	<p>Grabación y técnicas de microfónica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de los diferentes tipos de micrófonos y sus funciones. Conexiones analógicas y digitales. Tipos de protocolos de grabación. Tipos de conectores. Tomas de sonido. Grabación analógica y digital. • Técnicas de microfónica aplicadas a las diferentes familias instrumentales: rangos dinámicos, rangos de frecuencia y ángulos de proyección. • Realización de grabaciones con diferentes tipos de micrófonos estudiando las variaciones producidas por cada uno de ellos. <p>Mezcla y masterización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de mezcla y masterización. • Realización de la mezcla y masterización de varios proyectos multipista grabados en estudio. • Introducción a los Instrumentos y plugins virtuales VST. • Integración de audio y vídeo • Sonorización de un corto de animación. <p>Distribución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de la distribución de contenidos digitales, formatos y características técnicas.
<p>CURSO 4º</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Composición para medios audiovisuales: cine, video, videojuegos, tecnologías empleadas y procedimientos estándar. Música y géneros audiovisuales. Comunicación audiovisual: aspectos generales. Breve historia de la música de cine. • Parámetros de análisis de la imagen y significado de la imagen aplicados a la creación musical. Formatos de la imagen. Composición. Tipos de plano. La iluminación. El movimiento de la cámara. Montaje. Implicaciones narrativas de estos elementos en relación con la música. • Parámetros de análisis del sonido, de la música y de su significado aplicados a la creación musical. Elementos de la banda sonora. Aspectos técnicos: sistemas multicanal. La voz en el cine: los diálogos. La banda de ruidos. Interacción de la música con diálogos y ruidos. La música audiovisual: funciones básicas. • Proceso creativo en la música para medios audiovisuales. Preparación del proyecto. Plantillas. Uso de librerías de samples. Trabajar con vídeo. Formatos. Flujo de trabajo según el tipo de producción (cine, TV, publicidad, videojuegos...). Sincronización. Mapa de tempo, cambios de compás (signature track), beat mapping. Técnicas de composición y arreglos según el proyecto. La figura del arreglista. Maquetas MIDI o grabación con instrumentos reales. • Sincronización música e imagen. Conceptos generales. Tipos de sincronía. Códigos de tiempo. Sistemas clásicos de sincronización música-imagen. Técnicas actuales de sincronización mediante herramientas informáticas. La grabación, mezcla, masterización y posterior sincronización de la música para imagen. • Espectáculos audiovisuales interactivos, técnicas y ejemplos. Estudio del papel de los dispositivos móviles e Internet como nuevos elementos de interacción.

METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Irà destinada a cubrir los contenidos propuestos mediante una serie de actividades prácticas llevadas a cabo en clase.

Los materiales necesarios estarán a disposición del alumnado mediante el Aula Virtual.

Además, se exigirá una serie de actividades de trabajo para asimilar los contenidos rápidamente. Éstas serán evaluadas individualmente.

Actividades formativas presenciales. 54 horas

Clases teórico-prácticas: exposición de contenidos; elaboración de actividades; resolución de dudas; etc.

Actividades formativas no presenciales. 21 horas.

Trabajo personal: estudio habitual de contenidos para las clases prácticas; preparación de exámenes; organización y planificación del tiempo de estudio; finalización de trabajos comenzados en clase; etc.

El/La alumno/a que no asiste a clase tiene derecho a examen, si no se ha solicitado anulación de matrícula o el centro no la ha gestionado por reiteradas faltas.

La acumulación de seis faltas injustificadas de asistencia supondrá la pérdida del derecho a evaluación continua.

Calendario de actividades evaluables

Pruebas del primer y segundo semestre según figura en el **Plan Anual de Centro:**

- Convocatoria extraordinaria: del 5 al 7 de febrero de 2018
- Convocatoria ordinaria 1 (4º curso): del 21 al 29 de mayo de 2018
- Convocatoria ordinaria 1 (cursos 1º, 2º y 3º): del 30 de mayo al 13 de junio de 2018
- Convocatoria ordinaria 2: del 3 al 6 de septiembre de 2018

RECURSOS:

- www.csmjaen.es
- Aula Virtual del CSM Jaén
- Los especificados en los temas de la asignatura

BIBLIOGRAFÍA

AUDIO Y EDICIÓN DE PARTITURAS

- ALTEN, Stanley. El manual del audio en los medios de comunicación. Escuela de cine y video, Guipúzcoa 2003.
- GEERS, Douglas. Dan Hosken: An Introduction to Music Technology. Computer Music Journal, 2011, vol. 35, no 4, p. 99-101.
- HOLMES, Thom. The Routledge guide to music technology. Taylor & Francis, 2006.
- KATZ, Bob. La masterización de audio: el arte y la ciencia. Escuela de Cine y Vídeo, 2004.
- NÚÑEZ, A: Informática y electrónica musical. Paraninfo, Madrid
- MIYARA, Federico. Acústica y sistemas de sonido. Universidad Nacional de Rosario, 2003.
- MOORE, F. Richard. Elements of computer music. Prentice-Hall, Inc., 1990.
- OWSINSKI, Bobby. The mixing engineer's handbook. Nelson Education, 2013.
- ROEDERER, Juan G.: Acústica y Psicoacústica de la Música. Ed. Ricordi.
- RUMSEY, Francis; MCCORMICK, Tim. Introducción al sonido y la grabación. 1994.
- SCHAEFFER, Pierre. Tratado de los objetos musicales. Alianza Música, Madrid 2003.
- SHINN, Maxwell. Instant MuseScore. Packt Publishing Ltd, 2013.
- SENIOR, Mike. Mixing secrets for the small studio. Taylor & Francis, 2011.
- SUPPER, Martin. Música electrónica y música con ordenador: historia, estética, métodos, sistemas. Alianza Editorial, Madrid 2004.
- TISCHMEYER, Friedemann. Internal Mixing, I y II. DVDs, www.proworkshops.de, 2007.

AUDIOVISUALES

- CHION, Michel. El sonido: música, cine, literatura--. 1999.
- CHION, Michel; GORBMAN, Claudia; MURCH, Walter. Audio-vision. 1994.
- DÍAZ YERRO, Gonzalo. El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual. 2010.
- NIETO, José. Música para la imagen: la influencia secreta. Sociedad General de Autores y Editores, 2003.
- ROMÁN, Alejandro. El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica. Editorial visión libros, 2008.
- XALABARDER, Conrado. Música de cine. Una ilusión óptica. LibrosEnRed, 2006.
- XALABARDER, Conrado. El guión musical en cine. 2013

WEB Y MARKETING:

- HOLLENSEN, Svend. "Global marketing: a market-response approach", Prentice-Hall Europe, 2011.
- Fundación Innovación Bankinter. "Web 2.0: El negocio de las redes sociales". Informe disponible en fundacionbankinter.org, 2007.
- http://www.fundacionbankinter.org/system/documents/5996/original/8_web20_ES.pdf
- O'REILLY, Tim. "What is Web 2.0". Artículo disponible en oreilly.com, 2005. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- O'REILLY, Tim. "Web 2.0 and Cloud Computing". Artículo disponible en radar.oreilly.com, 2008.
- <http://radar.oreilly.com/2008/10/web-20-and-cloud-computing.html>
- DEL FRESNO-GARCÍA, Miguel. "Comprendiendo los social media y mass media: un modelo para el estudio de la comunicación interpersonal colectiva en tiempos de internet". En Nueva Época (2012). Disponible en <http://www.slideshare.net/fresnocom/comprendiendo-los-social-media-y-mass-mediaun-modelo-para-el-estudio-de-la-comunicacin-interpersonal-colectiva-en-tiempos-de-internet>
- KAPLAN, Andreas, M. & HAENLEIN, Michael "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". En Business Horizons (2010). Disponible en <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>

COSTAS-MANAURE, Larissa. "WEB 2.0, Sociedad 2.0 y Política 2.0: realidades que debemos encarar". En América Latina en Movimiento (2010). Disponible en <http://alainet.org/active/36477&lang=es>

DEL VALLE-MARTÍNEZ, M^a José. "La Sociedad 2.0". En 10.cero. Disponible en <http://www.10puncocero.es/blog/67-redes-sociales/156-sociedad-2-0.html>

Deitel & Associates, Inc. "Web 2.0 Monetization Models". En Dive into WEB 2.0 (2007). Disponible en <http://www.deitel.com/eBook/Web20MonetizationModels/tabid/2497/Default.aspx>

ANDERSON, Chris. "Free: the future of a radical price" (2009). Disponible en http://www.longtail.com/the_long_tail/2009/07/free-for-free-first-ebook-and-audiobook-versionsreleased.html

EDELMAN, Benjamin. "Priced and Unpriced Online Markets". En Journal of Economic Perspectives, Vol. 23, nº 3 (2009). Disponible en <http://people.hbs.edu/bedelman/papers/priced-and-unpricedonline-markets-jep2009.pdf>

HOEGG, Roman, MARTIGNONI, Robert, MECKEL, Miriam & STANOEVSKA-SLABEVA, Katarina. "Overview of business models for Web 2.0 communities" (2006). Disponible en https://www.alexandria.unisg.ch/EXPORT/DL/Katarina_Stanoevska/31412.pdf

LYTRAS, Miltiadis D., DAMIANI, Ernesto, & ORDÓÑEZ, Patricia. "Web 2.0: The Business Model" (2009). Disponible en <http://goo.gl/RieZxG>

ACERA, M. (2014). Analítica Web 2.0. Madrid: Anaya Multimedia.

ARIAS, A. (2014). Marketing digital y SEO en Google. Madrid: Createspace.

FLEISCHNER, M. (2013). SEO práctico (Social Media). Madrid: Anaya Multimedia.

IAB (2010). Libro blanco sobre posicionamiento en buscadores.

LIBEROS, E. (Ed.) (2013). El libro del marketing interactivo y la publicidad digital. Madrid: ESIC.

MACIÁ, F. (2011). Técnicas avanzadas de posicionamiento en buscadores. Madrid: Anaya Multimedia.

MACIÁ, F. (2013). Marketing online 2.0. Madrid: Anaya Multimedia.

PRAT, M. (2013). SEO: posicionamiento en Google y otros buscadores. Madrid: Eni.

RODRÍGUEZ, D. (Ed.) (2012). Publicidad online, las claves del éxito en Internet. Madrid: ESIC.

ZARRELLA, D. (2013). La ciencia del Nuevo Marketing. Madrid: Anaya Multimedia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

Los criterios de evaluación transversales, generales y específicos de cada especialidad se encuentran reflejados en el Anexo III del Decreto 260/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Música en Andalucía.

De acuerdo con el artículo 9 del *Real Decreto 631/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Música establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, la evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. Es por ello que se establecen los siguientes Criterios de Evaluación en relación a las Competencias determinadas para la asignatura:

CORRESPONDENCIAS TRANSVERSALES	
Criterios de Evaluación Transversales	Competencias Transversales
CET 1.	CT 3.
CET 3.	CT 3. CT 6.
CET 4.	CT 6.
CET 6.	CT 6.
CET 8.	CT 3.
CET 9.	CT 3.
CET 12.	CT 13.

CORRESPONDENCIAS GENERALES	
Criterios de Evaluación Generales	Competencias Generales
CG 5.	CG 5.
CG 8.	CG 17.
CG 10.	CG 18.
CG 12.	CG 16.
CG 16.	CG 24. CG 25.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS		RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CEE3	Demostrar el conocimiento de las características estructurales de los espacios culturales, con una especial atención a la acústica de salas y la logística de grupos musicales de distintos formatos.	CEPG 2.
CEE4	Demostrar dominio en las técnicas de grabación, reproducción y difusión de documentos sonoros en distintos formatos, así como de la informática musical, la ofimática y las redes de comunicación.	CEPG 3. CEPG

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DESGLOSADOS POR CURSOS	
CURSO 1º	<p>Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase.</p> <p>Demostrar dominio en el uso del software.</p> <p>Dominar las aplicaciones estudiadas en clase con soltura, conociendo el entorno y las posibilidades que nos ofrecen.</p> <p>Utilizar adecuadamente los recursos que nos ofrece Internet y aplicarlos a la práctica musical.</p> <p>Asimilar los conceptos teóricos y prácticos aprendidos en clase.</p> <p>Aplicar los conocimientos adquiridos en clase a la hora de realizar material didáctico propio.</p> <p>Demostrar autonomía en la aplicación de los conocimientos.</p> <p>Entregar las actividades en el plazo previsto.</p>
CURSO 2º	<p>Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase y participar en los foros de dudas</p> <p>Realizar semanalmente las actividades previstas</p> <p>Entregar las actividades de evaluación en el plazo previsto.</p> <p>Conocer el funcionamiento de Internet, WWW, DNS, Dominios y servidores</p> <p>Comprender el lenguaje HTML y las hojas de estilo CSS</p> <p>Dominar la creación de una marca y su logotipo</p> <p>Dominar el uso de las redes Sociales y marketing digital aplicados a la promoción y gestión del músico.</p>
CURSO 3º	<p>Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase.</p> <p>Conocer el lenguaje MIDI y sus aplicaciones.</p> <p>Dominar la manipulación del audio mediante la ecualización, la compresión, normalización y aplicación de reverberación.</p> <p>Dominar las técnicas de mezcla y masterización utilizando software específico.</p> <p>Demostrar soltura en la elaboración de actividades de secuenciación.</p> <p>Producir música mediante las herramientas estudiadas.</p> <p>Dominar la interfaz y posibilidades del software estudiado.</p>

	Elaborar las actividades en el plazo previsto.
CURSO 4º	<p>Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase.</p> <p>Elaborar las actividades en el plazo previsto.</p> <p>Dominar la interfaz y posibilidades del software estudiado.</p> <p>Conocer las bases para la composición para medios audiovisuales y sus aspectos técnicos</p> <p>Dominar los diferentes parámetros y técnicas de la imagen aplicados a la creación audiovisual</p> <p>Dominar los diferentes parámetros y técnicas del sonido aplicados a la creación audiovisual</p> <p>Conocer el funcionamiento de las diferentes técnicas para la sincronización de música e imagen.</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ponderación de actividades evaluables

Convocatoria ordinaria 1 (junio) Convocatoria ordinaria 2 (septiembre)	Convocatoria Extraordinaria
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de clase 20% <ul style="list-style-type: none"> ○ Actitud ○ Actividades de aula • Realización de proyecto 60% <ul style="list-style-type: none"> ○ Entrega ○ Nivel de corrección • Asistencia 20% <p>En caso de no asistir regularmente a clase, el alumno/a deberá realizar un examen tanto teórico como práctico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico-práctico 100%, para los alumnos que no han asistido regularmente a clase durante el curso.
<p>SEPTIEMBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico-práctico 100%, para los alumnos que no han asistido regularmente a clase durante el curso. • Los alumnos que hayan asistido a clase regularmente deberán entregar los trabajos del curso y realizarán una prueba para mostrar los conocimientos adquiridos 	

Requisitos mínimos

Para la superación de la asignatura se deberá obtener una calificación igual o superior a 5 al finalizar el curso académico.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Según el Artículo 5 del Real Decreto 1614/2009

La calificación será en una escala numérica del 0 al 10 admitiendo un decimal, siendo de 5 a 10 una calificación positiva e inferior a 5 negativa, por lo que quedaría:

- De 0 a 4,9: SUSPENSO (SS).
- De 5 a 6,9: SUFICIENTE (AP).
- De 7 a 8,9: NOTABLE (NT).
- De 9 a 10: SOBRESALIENTE (SB).

La mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una signatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

Siguiendo uno de los principios del Espacio Europeo de Educación Superior orientado a fomentar la competitividad y garantizar la calidad de la enseñanza, se establece un sistema de participación crítica del alumnado en la evaluación de la asignatura basado en la cumplimentación de una encuesta definida por el departamento correspondiente. Mediante el estudio analítico de dicha encuesta se pretende optimizar el proceso de adquisición y consolidación de competencias por parte del alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- No se han concretado actividades complementarias para esta asignatura