

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

109807 - PRODUCCIÓ DE BANDES SONORES

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Angel Valverde Vilabella <avalverde@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

Assignatura impartida en català. Documentació i recursos web en català, castellà i anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura pretén proporcionar coneixements analítics i tècnics de la vinculació entre música i imatge. S'analitzen exemples de produccions on la música (o la seva absència) juguen un paper destacat i es tractarà d'entendre com es pot escriure música que realment contribueixi a millorar el producte final.

Es descriuran els processos artístics i tècnics, així com els recursos humans necessaris en la cadena de producció d'una banda sonora.

Es realitzaran exercicis pràctics que gradualment proporcionaran coneixement del procés global.

El treball final de l'assignatura consisteix en la producció i l'enregistrament d'una banda sonora amb orquestra.

En aquesta assignatura es duu a terme una col·laboració amb el Taller de Músics.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E5_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E11_Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i la gravació de so en la producció musical i la creació de música electrònica pel seu ús com a bandes sonores en produccions audiovisuals
- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals,

Bàsiques i Generals

- G2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinar ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. INTRODUCCIÓ.

El llenguatge audiovisual: Anàlisi de les funcions narratives i comunicatives dels múltiples elements sonors.

Història i evolució de la banda sonora, segons context tecnològic, social i econòmic.

Àmbits d'aplicació: radio, TV, internet/multimedia, publicitat, videojocs

2. La Preproducció musical.

Descripció de les metodologies actuals.

Anàlisi d'exemples.

Preparació d'exercicis d'anàlisi de cara a treballs d'ambientació musical de documental.

3. Àmbits d'aplicació musicals.

Àrees d'incidència i aplicació, estils i gèneres musical, els tòpics musicals.

Anàlisis d'exemples de cada àmbit i el.laboració de propostes per a treball pràctic.

4. Tipus de producció segons tecnologia i pressupost.

Anàlisi i disseny de produccions de bandes sonores en base a pressupost, tecnologia, timing.

Preparació per a treballs pràctics de creació musical aplicats a seqüència cinemàtica.

Creació de l'equip de treball i distribució de tasques

5. La producció

El.laboració de treballs complets d'anàlisi de propostes audiovisuals, cerca de recursos tècnics i humans, organització.

Enregistrament d'una banda sonora amb orquestra.

6. La postproducció

Barreja musical, formats i entrega.

Anàlisi de l'activitat anterior i estudi de vies de millora.

Generació final de continguts segons format de consum.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

L'assignatura s'avalua a través dels treballs realitzats.

- Activitat 1: Ambientació musical d'un documental (10%)
- Activitat 2: Producció de maqueta per a logo. (10%)
- Activitat 3: Producció musical per a curtmetratge (20%)
- Activitat 4: Producció musical amb orquestra (10%)
- Activitat 5: Presentació de compositors (10%)
- Activitat 6: Anàlisi d'una banda sonora (10%)
- Activitat 7: Examen final individual (30%)

L'examen final requereix una nota no inferior a 5 per ponderar la resta d'activitats. En cas de no compliment, l'alumne haurà de fer un Examen de Recuperació, que també requereix una nota no inferior a 5 per ponderar amb la resta de notes d'activitats.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Es requereix una assistència a classe no inferior al 70%. En cas de no complir-ho, s'haurà de fer un examen complementari a les activitats anteriors, que substituirà el percentatge atribuït a la pràctica final (40%). La nota final màxima en aquest cas serà de 5.

Bibliografia i Recursos

- Nieto, Jose (1996). Musica para la imagen: la influencia secreta. Editorial Iberautor Promociones culturales.
- Sweet, Michael (2014). Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide (Game Design). Editorial Addison Wesley
- Xalabarder, Conrado (2013). Música, una ilusión óptica. Editorial Libros en red.
- Xalabarder, Conrado (2024). Música en el cine. Redbook ediciones.
- Hill, Andy (2017). Scoring the Screen: The Secret Language of Film Music. Editorial Hal Leonard Corporation.
- Karlin, Fred y Wright, Rayburn (1990). On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring. Editoial Routledge
- Kruk, Michael, y Alexander, Joseph (2019). An Introduction to Writing Music For Television: The Art & Technique of TV Music. Editorial www.fundamental-changes.com.