

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

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>](mailto:avalverde@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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, com també 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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiem 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

- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

-

G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com 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 i 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 cinematèica.

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 orquesta.

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 curtmètratge (20%)

- Activitat 4: Producció musical amb orquesta (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.

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.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. 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.

Bibliografia i Recursos

- Hill, Andy. Scoring the Screen: The Secret Language of Film Music, Hal Leonard Corporation. ISBN-10 : 1495073734
- Karlin, Fred and Wright, Rayburn. On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring. Editor: Routledge. ISBN-10: 0415941369
- Kruk, Michael. An Introduction to Writing Music For Television: The Art & Technique of TV Music. www.fundamental-changes.com. ISBN-10 : 1789330556
- Nieto, Jose. Musica para la imagen: la influencia secreta. Ed. Iberautor Promociones culturales. ISBN 9788480486040.
- Sweet, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide (Game Design). ISBN: 0321961587

- Xalabarder, Conrado. Música, una ilusión óptica. ED. Libros en red, ISBN 1597541672