

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA A LA MÚSICA

INFORMACIÓN SOBRE LA ASIGNATURA

Especialidad	Producción y Gestión	Itinerario	---			
Materia	Tecnología musical					
Clasificación	Obligatoria de la especialidad	Tipología	Teórico-práctica			
Nº de cursos	4	ECTS por curso	3	ECTS totales	12	
Cursos en que se imparte	1º, 2º, 3º y 4º					
Distribución de ECTS (1 ECTS = 25 horas)	Presenciales	54	Horas lectivas semanales		1,5	
	No presenciales	21	Extensión temporal		Anual	
Prelación	No requiere requisitos previos					
Calendario	Según instrucciones de la Delegación Territorial de Educación	Horario	L-V: 8:30-15:00 L-J: 15:00-21:30			

PROFESORADO

Apellidos y nombre	Departamento	Correo electrónico
Sevilla González Ángel Damián	Producción Y Gestión	Info@angelsevilla.com

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura pretende servir como introducción y profundización progresiva en el uso de las tecnologías informáticas como herramienta esencial para el músico profesional actual, en el marco de las enseñanzas artísticas superiores. Se realiza una visión panorámica de los recursos Hardware y Software que tienen aplicaciones en el campo de la pedagogía, la musicología, la composición, la interpretación y la organización y gestión musical.

PERFIL PROFESIONAL

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

(Anexo II Decreto 260/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Música en Andalucía.)

- ⇒ 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, fórmulas, formatos, gráficos simples. ○ Maquetación y formateos complejos. Uso de fórmulas condicionales ○ Tablas dinámicas ⇒ Uso de Data Studio para el análisis y representación de datos ⇒ Uso de paquetes estadísticos ⇒ Utilización de Google Docs como alternativa a los paquetes ofimáticos tradicionales <p>Fundamentos de acústica, audio digital y analógico</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Fundamentos físicos del sonido ⇒ Conocimiento de las características y propiedades del audio analógico y digital ⇒ Conocimiento de los formatos de almacenamiento 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: <ul style="list-style-type: none"> ○ Línea de tiempos, reducción de ruidos, creación de bucles, etc. ○ Elaboración de un proyecto de audio multipista <p>Técnicas básicas de grabación</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Conocimiento básico de los diferentes tipos de micrófonos y sus aplicaciones.
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Realización de grabaciones musicales para su posterior retoque y corrección. <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">Edición de partituras</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Edición de partituras utilizando editores. ⇒ Introducción al protocolo MIDI y sus aplicaciones
<p>Curso 2º</p>	<p style="text-align: center;">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: tipología, compra y venta. ⇒ Elección de un nombre de dominio: consideraciones técnicas y estratégicas. <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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. <p style="text-align: center;">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 vectoriales. ⇒ Iniciación a las diferentes herramientas para la creación, procesamiento y manipulación de imágenes promocionales y orientadas a redes sociales. ⇒ Creación de contenidos promocionales utilizando plataformas cloud (canva, genial.ly, etc).

Marketing digital aplicado a la promoción y gestión del músico.

- ⇒ 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 y tráfico orgánico. Definición. Técnicas de posicionamiento: resultados naturales vs resultados de pago. Técnicas para la promocionarse y mejorar la visibilidad en la web.
- ⇒ Tráfico Social. Las redes sociales como herramienta de promoción. Estudio de las herramientas proporcionadas por las diferentes redes sociales para la promoción del músico.
- ⇒ Listas de correo. Estrategias y plataformas.
- ⇒ Tráfico de pago. Campañas publicitarias: Tipología, creación, seguimiento y escalado
- ⇒ Aspectos legales: GDPR

Comercio electrónico y marketplaces

- ⇒ 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.
- ⇒ Marketplaces

Introducción a la edición de audio

- ⇒ 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.

La ecualización

- ⇒ 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.

La reverberación

- ⇒ Definición y parámetros básicos
- ⇒ Conocimiento de los diferentes tipos de reverberación: Mecánicas, digitales, convolución, etc.
- ⇒ Conocimiento de las aplicaciones de la reverberación

Normalización, compresión y la limitación

- ⇒ Definición y parámetros básicos de la normalización y la limitación
- ⇒ Conocimiento de "The loudness war" y sus implicaciones

Curso 4º

- ⇒ Aplicaciones de la compresión y técnicas para realizarla.
 - Grabación y técnicas de microfonía**
 - ⇒ 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 microfonía 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.
 - Mezcla y masterización**
 - ⇒ 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.
 - ⇒ Distribución
 - ⇒ Estudio de la distribución de contenidos digitales, formatos y características técnicas.
-
- 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,

	<p>videojuegos...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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. <p>Sincronización música e imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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. <p>Espectáculos audiovisuales interactivos, técnicas y ejemplos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Instalaciones sonoras ⇒ Instalaciones multimedia interactivas ⇒ Estudio del papel de los dispositivos móviles e Internet como nuevos elementos de interacción.
--	--

COMPETENCIAS
(Anexo II del Decreto 260/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Música en Andalucía.)

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.

METODOLOGÍA

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.

Recursos

- ⇒ Cámara de vídeo (aportado por el centro)
- ⇒ Trípode (aportado por el centro)
- ⇒ Ordenador (aportado por el centro)
- ⇒ Micrófonos (aportado por el centro)
- ⇒ Tarjeta de sonido (aportado por el centro)

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:

HOLLENSSEN, 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>

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

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

Actividades evaluables

- ⇒ Examen final o global escrito
- ⇒ Actividades prácticas
- ⇒ Trabajos individuales y en grupo
- ⇒ Participación en el aula

CONVOCATORIAS

La Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, Danza y Música y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, determina en su artículo 6 que el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación por curso académico. Al ser una asignatura de periodicidad anual, éstas se realizarán durante los meses de junio y septiembre.

Evaluación del primer semestre

Según el apartado 6.6.1 del Proyecto de Centro 2016-2020, sobre el procedimiento de evaluación del aprendizaje, al finalizar el primer semestre se realizará una evaluación de carácter informativo destinada al alumnado que no haya perdido su derecho a la evaluación continua.

El profesor de la asignatura podrá, si así lo considera conveniente, eliminar los contenidos de dicha evaluación.

Los resultados de la misma se publicarán a través de los medios que el Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira" tiene establecidos en su Proyecto de Centro.

Convocatoria Ordinaria 1ª

La nota final de esta evaluación será fruto tanto de los procesos y criterios de evaluación, como de los criterios de calificación que se establecen en la presente guía docente. Dicha nota final será la que conste en el expediente del alumnado una vez introducida en la plataforma Séneca.

Los resultados de esta convocatoria de evaluación se publicarán a través de los medios que el Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira" tiene establecidos en su Proyecto de Centro.

Convocatoria Ordinaria 2ª

Según la normativa vigente, en esta convocatoria el alumnado se debe examinar de todos los contenidos de la asignatura. Sólo en determinados casos, el profesorado podrá mantener la calificación de alguno de los semestres aprobados, si así se hubiere producido.

La nota final de esta evaluación será fruto tanto de los procesos y criterios de evaluación, como de los criterios de calificación que se establecen en la presente guía docente. Dicha nota final será la que conste en el expediente del alumnado una vez introducida en la plataforma Séneca.

Los resultados de esta convocatoria de evaluación se publicarán a través de los medios que el Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira" tiene establecidos en su Proyecto de Centro.

Convocatoria Extraordinaria

El centro podrá realizar durante el mes de febrero una convocatoria extraordinaria de pruebas de evaluación destinada al alumnado que tenga pendiente la superación de aquellas asignaturas indispensables, bien para cursar otra, o bien para la matriculación del trabajo fin de grado. Para ello, el alumnado deberá haber estado matriculado en la asignatura anteriormente durante, al menos, un curso completo. En caso del alumnado que tenga superada la totalidad de las asignaturas podrá concurrir durante el mes de febrero a la convocatoria extraordinaria de pruebas de evaluación para la superación del trabajo fin de grado.

Según establece el departamento en esta convocatoria el alumnado se tiene que examinar de todos los contenidos de la asignatura.

Los resultados de esta convocatoria de evaluación se publicarán a través de los medios que el Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira" tiene establecidos en su Proyecto de Centro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(Anexo III Decreto 260/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Música en Andalucía.)

De acuerdo con el artículo 2 de la citada Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, Danza y Música y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. Del mismo modo, dicha evaluación será diferenciada por cada una de las asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en los planes de estudios. Es por ello que se establecen los siguientes criterios de evaluación en relación a las competencias determinadas para esta asignatura:

Correspondencias generales		Correspondencias transversales	
Criterios de evaluación generales	Competencias generales	Criterios de evaluación transversales	Competencias transversales
CG 5.	CG 5.	CET 1.	CT 3.
CG 8.	CG 17.	CET 3.	CT 3. CT 6.
CG 10.	CG 18.	CET 4.	CT 6.
CG 12.	CG 16.	CET 6.	CT 6.
CG 16.	CG 24. CG 25.	CET 8.	CT 3.
		CET 9.	CT 3.
		CET 12.	CT 13.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR CURSOS

Curso 1º	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase. ⇒ Demostrar dominio en el uso del software. ⇒ Dominar las aplicaciones estudiadas en clase con soltura, conociendo el entorno y las posibilidades que nos ofrecen.
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utilizar adecuadamente los recursos que nos ofrece Internet y aplicarlos a la práctica musical. ⇒ Asimilar los conceptos teóricos y prácticos aprendidos en clase. ⇒ Aplicar los conocimientos adquiridos en clase a la hora de realizar material didáctico o promocional propio. ⇒ Demostrar autonomía en la aplicación de los conocimientos. ⇒ Entregar las actividades en el plazo previsto.
Curso 2º	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Realizar semanalmente las actividades previstas ⇒ Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase y participar en los foros de dudas ⇒ Entregar las actividades de evaluación en el plazo previsto. ⇒ Conocer el funcionamiento de Internet, WWW, DNS, Dominios y servidores ⇒ Comprender el lenguaje HTML y las hojas de estilo CSS ⇒ Conocer las técnicas y medios para la creación de material audio visual para campañas publicitarias ⇒ Dominar el uso de los diferentes medios y técnicas de marketing digital aplicados a la promoción y gestión musical y sus implicaciones legales ⇒ Conocer las bases del comercio electrónico, marketplaces, y distribución digital de productos culturales
Curso 3º	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase. ⇒ Conocer el lenguaje MIDI y sus aplicaciones. ⇒ Dominar la manipulación del audio mediante la ecualización, la compresión, normalización y aplicación de reverberación. ⇒ Dominar las técnicas de mezcla y masterización utilizando software específico. ⇒ Demostrar soltura en la elaboración de actividades de secuenciación. ⇒ Producir música mediante las herramientas estudiadas. ⇒ Dominar la interfaz y posibilidades del software estudiado. ⇒ Elaborar las actividades en el plazo previsto.
Curso 4º	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mostrar una actitud receptiva y positiva en clase ⇒ Elaborar las actividades en el plazo previsto ⇒ Dominar la interfaz y posibilidades del software estudiado ⇒ Conocer las bases para la composición para medios audiovisuales y sus aspectos técnicos ⇒ Dominar los diferentes parámetros y técnicas de la imagen aplicados a la creación audiovisual. ⇒ Dominar los diferentes parámetros y técnicas del sonido aplicados a la creación audiovisual ⇒ Conocer el funcionamiento de las diferentes técnicas para la sincronización de música e imagen. ⇒ Conocer las diferentes tipologías de instalaciones sonoras y multimedia

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

El artículo 4 de la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, Danza y Música y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, determina que la obtención de los créditos correspondientes a una asignatura comportará haber superado las pruebas de evaluación correspondientes.

Asimismo, establece que el nivel de aprendizaje conseguido por el alumnado se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico. Los resultados obtenidos por el alumnado en cada una de las asignaturas del plan de estudios, así como del trabajo fin de grado, se calificarán en función de la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a 5,0 tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará no superación de la asignatura correspondiente.

Además, la mención de «Matrícula de Honor» para una asignatura podrá ser otorgada al alumnado que haya obtenido una calificación igual o superior a 9,0 en la misma. El número de menciones otorgadas no podrá exceder del cinco por ciento del total del alumnado que en ese curso académico esté matriculado en una misma asignatura y curso. En caso de que el número de alumnos y alumnas matriculados sea inferior a veinte, solo se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor». Cuando el número de matrículas de honor propuestas para una asignatura supere los límites citados, el criterio de adjudicación será, en primer lugar, la calificación en dicha asignatura, y en segundo lugar, la suma de los créditos cursados por el alumno o alumna durante el curso multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que corresponda y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el alumno o alumna durante dicho curso.

Finalmente, el mencionado artículo concreta que las prácticas externas se calificarán con los términos «Apto» y «No Apto», por lo que no computarán a efectos de cálculo de la nota media.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ponderación de actividades evaluables

Reunido el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica del Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira" se acuerda por unanimidad establecer los siguientes porcentajes de ponderación de las actividades evaluables de esta asignatura:

Convocatorias Ordinarias 1ª y 2ª	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% ⇒ En caso de no asistir regularmente a clase, el alumno/a deberá realizar un examen tanto teórico como práctico. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Examen teórico-práctico 100%, para los alumnos que no han asistido regularmente a clase durante el curso.

Requisitos mínimos

Para realizar la suma aritmética de las calificaciones, el alumnado tendrá que obtener como mínimo un 5 en cada apartado.

En el caso de no haber asistido a las clases con regularidad, el alumnado deberá de superar una prueba teórico-práctica con las dificultades y contenidos propuestos durante el curso.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES EVALUABLES

El calendario de las actividades evaluables correspondientes a cada una de las convocatorias de evaluación referidas en el apartado anterior es publicado en el Plan Anual de Centro que se aprueba antes de la finalización del mes de noviembre de cada curso académico.

Cronograma de aplicación de las actividades evaluables

Curso 1º

- ⇒ Primer semestre
 - Realizar un estudio y representación gráfica de datos utilizando las herramientas estudiadas.
 - Realización de un trabajo práctico con un secuenciador de audio
- ⇒ Segundo semestre
 - Realización de un trabajo práctico con un secuenciador de vídeo
 - Realización de un trabajo de transcripción de partituras

Curso 2º

- ⇒ Primer semestre
 - Creación de un proyecto/producto digital utilizando las herramientas y técnicas aprendidas
- ⇒ Segundo semestre
 - Promoción y monetización del proyecto/producto creado utilizando las diferentes técnicas estudiadas.

Curso 3º

- ⇒ Primer semestre
 - Realización de un trabajo musical creativo utilizando un secuenciador de audio
- ⇒ Segundo semestre
 - Realización de un segundo trabajo musical creativo utilizando un secuenciador de audio, incluyendo de forma opcional elementos visuales

Curso 4º

- ⇒ Primer semestre
 - Realización de una prueba escrita con los conceptos aprendidos
- ⇒ Segundo semestre
 - Realización de varios proyectos de vídeo/multimedia utilizando diferentes recursos estilísticos.

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

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.