



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## ***Música y Medios de Comunicación***

**Título:** Grado en Musicología

**Materia:** Producción, programación y gestión musical

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 46GMUS

# Índice

1. Organización general .....	3
1.1. Datos de la asignatura .....	3
1.2. Equipo docente .....	3
1.3. Introducción a la asignatura .....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje ( <i>transcribir la información de la memoria de verificación</i> ) .....	4
2. Contenidos/temario .....	6
3. Metodología .....	8
4. Actividades formativas ( <i>adaptar según lo contenido en la memoria de verificación</i> ) .....	9
5. Evaluación .....	10
5.1. Sistema de evaluación .....	10
5.2. Sistema de calificación .....	10
6. Bibliografía .....	12
6.1. Bibliografía de referencia .....	12
6.2. Bibliografía complementaria .....	13

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	Módulo III. Optativo de mención
<b>MATERIA</b>	Producción, programación y gestión musical
<b>ASIGNATURA</b>	Música y medios de comunicación 6 ECTS
<b>Carácter</b>	Optativa de Mención III
<b>Curso</b>	Cuarto
<b>Cuatrimestre</b>	Séptimo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	Haber aprobado las materias de los módulos I y II
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	25 horas

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<b>Dr. Clemente de Pablos Miguel</b> Doctor en Historia del Arte <a href="mailto:clemente.depablos@professor.universidadviu.com">clemente.depablos@professor.universidadviu.com</a>
-----------------	---

## 1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura trata del lenguaje audiovisual desde la perspectiva de la musicología. Y analiza el papel que ocupa la música y el sonido en los medios de comunicación, con especial atención a los medios audiovisuales.

La asignatura desgrana la música en el cine, la publicidad, la televisión, el videoclip, el videoarte, la videodanza y los videojuegos, descubriendo las notables diferencias de cada medio en cuanto al uso de la música. Esta materia nos acerca cuestiones de estética del audiovisual, para luego relacionarlas con cuestiones musicológicas, buscando en todo momento su aplicación práctica. Pues todos los capítulos y apartados se concretan en conocer la producción musical en cada medio analizado.

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

CG5 - Conocer los fundamentos básicos de la ciencia musicológica y del análisis musical.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética-

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CMPPGM1 Entender los procesos legales, procedimientos y destrezas exigibles para la gestión y programación de eventos musicales de todo tipo.

CMPPGM2 Comprender los circuitos comerciales y los procesos de producción que rigen actualmente el mercado musical en distintos formatos.

CMPPGM3 Conocer las funciones que ejercen los distintos agentes de la programación y promoción musical.

CMPPGM4 Valorar la importancia que desempeña la música en los medios audiovisuales.

CMPPGM5 Afianzar los conocimientos adquiridos estableciendo un contacto directo con las prácticas relacionadas con la gestión, programación, producción y contratación musical

CMPPGM6 Conocer los distintos procedimientos para el desarrollo de propuestas en el ámbito de la gestión, programación, producción y contratación musical.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA-1 Conocer diversas vías y actuaciones conducentes al desarrollo de proyectos de gestión musical vinculados al ámbito público y empresarial

RA-2 Conocer los principios legales que afectan al patrimonio musical generado en los medios audiovisuales y sus medios de conservación.

RA-3 Conocer las principales instituciones públicas y privadas y el papel que desempeña cada uno de los agentes implicados en el diseño, producción y promoción de un espectáculo musical.

RA-4 Conocer las funciones del management musical, así como los procesos de gestión, contratación, financiación orientados a la producción de eventos musicales de todo tipo.

RA-5 Comprender el proceso de producción audiovisual en todas sus fases, los profesionales que intervienen y su vocabulario específico, y situar la presencia musical en los medios, valorando especialmente la influencia de los elementos del lenguaje sonoro-musical en la eficacia informativa, persuasiva, emotiva y semántica del mensaje audiovisual.

RA-6 Analizar las funciones de los elementos sonoros y musicales en los medios audiovisuales y realizar análisis fundamentados a partir de la metodología propia de la disciplina.

RA-7 Conocer los conceptos, procesos y métodos relativos a la sonorización y la música concebida para el cine y la televisión.

RA-8 Desarrollar una memoria o proyecto debidamente fundamentado que muestre el grado de consecución de las competencias directamente relacionadas con las actividades ligadas a la gestión, programación, producción y/o contratación musical.

## 2. Contenidos/temario

### INTRODUCCIÓN.

#### TEMA 1. MÚSICA Y CINE.

##### 1.1. Evolución.

###### 1.1.1. El cine silente.

###### 1.1.2. El cine sonoro.

###### 1.1.3. El cine digital.

##### 1.2. Las funciones de la música en el cine.

###### 1.2.1. Conceptos básicos.

###### 1.2.2. La perspectiva sonora.

###### 1.2.3. La composición musical para el cine.

#### TEMA 2. MÚSICA Y PUBLICIDAD.

##### 2.1. Evolución.

###### 2.1.1. Publicidad, música y radio.

###### 2.1.2. Desarrollo de un lenguaje propio: el *spot*.

##### 2.2. Funciones de la música publicitaria

###### 2.2.1. Música publicitaria y género.

##### 2.3. Composición publicitaria.

#### TEMA 3. SERIES DE TELEVISIÓN, VIDEOCLIP, VIDEOARTE Y VIDEODANZA.

##### 3.1. Series de televisión.

###### 3.1.1. Evolución de la estética musical de las series.

###### 3.1.2. La composición de las series de TV.

##### 3.2. Videoclip.

###### 3.2.1. Función y nacimiento del videoclip.

###### 3.2.2. Evolución del videoclip.

### 3.3. Videoarte.

#### 3.3.1. El origen del videoarte.

#### 3.3.2. El videoarte como medio de creación musical.

### 3.4. Videodanza.

#### 3.4.1. Evolución de la videodanza.

#### 3.4.2. La videodanza y la música.

## TEMA 4. VIDEOJUEGOS.

### 4.1. La música de los videojuegos.

#### 4.1.1. Evolución de la música en los videojuegos.

#### 4.1.2. Características actuales de la música del videojuego.

### 4.2. La composición musical y el videojuego.

### 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.



## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### 1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

### 2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

### 3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

### 4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

### 5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>50 %</b>
Las tareas por incluir en el portafolio son el resultado del trabajo dirigido por el profesorado en las actividades prácticas, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras competencias de carácter más actitudinal y de inserción profesional. Con las actividades planteadas se pretende que el estudiante desarrolle una mayor capacidad de análisis y abstracción. En definitiva, que pueda plasmar y aplicar los contenidos teóricos estudiados en la asignatura en casos de estudio reales.	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>50 %</b>
La prueba será online, de carácter síncrono. Incluirá preguntas tipo test teóricas y teórico-prácticas. También habrá preguntas de desarrollo	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a 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 materia 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».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

- Chion, M. (1994). *La música y el cine*. Paidós.
- Diario de Avisos, 26 de julio de 1899. Segovia.
- Diario de Avisos, 22 de junio de 1899. Segovia.
- Durà, R. (1998). *Video musical: precedentes, orígenes y características*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Frutos Esteban, F. J. (1996); *La fascinación de la mirada. (Los aparatos precinematográficos y sus posibilidades expresivas)*. Filmoteca de Castilla y León.
- García Matilla, E. (1993). *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*. Bitácora.
- Illescas, J. E. (2015). *La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados*. Ediciones de Intervención Cultural.
- Kerckhove, D. (1993). *Braimframes*. Cassel.
- Lack, R. (1999). *La música en el cine*. Cátedra.
- López Ibáñez, M. (2021). *Producción musical y diseño de sonido para videojuegos*. Síntesis.
- Martin, M. (1987). *Semiología de la imagen y educación*. Narcea.
- Menéndez-Pidal, G. (1988); *La España del XIX vista por sus contemporáneos*, Tomo II. Centro de Estudios Constitucionales.
- Montalvan, A. (22 de enero de 2014). *La evolución de la música en los videojuegos*. <https://www.masgamers.com/musica-en-los-videojuegos>
- Payri, B. (2016). *Video-danza, sonido y música. (Exploraciones a través de la creación)*. Proyecto AICO/2015/113. D.G. d'Universitat, Investigació i Ciència de la Generalitat Valenciana.
- Payri, B. (2020). *La videodanza como arte de edición del cuerpo*. *Panorama*, 6, 57-74.
- Pérez Millán, J. A. (2014). *Cine, enseñanza y enseñanza del cine: de la autodefensa al disfrute*. Morata.
- Rekalde, J. (1995). *Video: un soporte temporal para el arte*. Universidad del País Vasco.
- Rico, L. (1992). *TV fábrica de mentiras*. Espasa.
- Sánchez Muñoz, A. (2011). *El videoarte y la música*. (TFM, Universidad de Murcia). <https://es.scribd.com/doc/73112722/La-musica-y-el-videoarte>
- Sedeño Valdellós, A.M. (2007). *El videoclip como mercanarrativa*. *Signa*, 16, 493-504.
- Tagg, P. (1979). *Kojak: 50 Seconds of Television Music. Towards the Analysis of Affect in popular Music*. (Tesis doctoral, Departamento de Musicología de la Universidad de Göteborg).
- Tarín Cañadas, M. (2016). *La evolución del videoclip narrativo*. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). <https://eprints.ucm.es/id/eprint/41734/1/T38563.pdf>
- Ward, L. (2021). *Gaming and eSports International* (Informe económico). International Data Corporation, 2021. [https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=IDC\\_P1332](https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=IDC_P1332)

## 6.2. Bibliografía complementaria

- Adorno, T. W. y Eisler, H. (1981). *El cine y la música*. Fundamentos.
- Chion, M. (1993) *La Audiovisión*. Paidós.
- Colón Perales, C., Infante del Rosal, F. y Lombardo Ortega, M.L. (1997). *Historia y teoría de la música en el cine*. Alfar.
- González M., S.A. (2006). Video Tape Is Not Television: Aproximación a una estética del videoarte. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* vol. 2, nº 2, pp. 250-269.
- González Requena, J. (1992) *El discurso televisivo: el espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra.
- Harris, S. (1998). *Film, Television, and Stage Music on Phonograph Records: A Discography*. McFarland & Co.
- Karlin, F.; Wright, R. (1990). *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. Macmillan Publishers.
- MacDonald, L. E. (1998). *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. Scarecrow Press.
- Manrubia Pereira, A. M. (2014). El proceso productivo del videojuego, fases de producción. *Historia y comunicación social*, vol. 19, (Extra nº 3, marzo 2014: La comunicación en la profesión y en la universidad de hoy), pp. 791-805.
- Nieto, J. (19996). *Música para la imagen. La influencia secreta*. SGAE.
- Olarte, M. (ed.). (2005). *La música en los medios audiovisuales*. Plaza Universitaria Ediciones.
- Ortiz Morales, J. M. (2008). *El ballet mécanique y el Synchro-Ciné*. (Tesina, UMA). Recuperado en <https://docplayer.es/11912797-Le-ballet-mecanique-y-el-synchrocine-jesus-manuel-ortiz-morales.html>
- Radigales, J. (2002). *Sobre la música. Reflexiones sobre la música y el audiovisual*. Trípodos.
- Radigales, J. (2008). *La música en el cine. Estética de la música*. UOC.
- Rush, M. (2007). *Video art*. Thames and Hudson.
- Saitta, C. (2002). *La banda sonora en los lenguajes audiovisuales*. Saitta.
- Sedeños Valdellós, A.M. (2011). *Historia y estética del videoarte en España*. Comunicación Social Ediciones.