

GUÍA DOCENTE DISEÑO SONORO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Fundamentos Artísticos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El sonido se puede abordar como algo que construimos mediante un trabajo de reflexión y de escucha para articularlo en distintos medios (radio, cine, televisión, video) o espectáculos. En estos ámbitos la función del sonido es más que relevante. La tecnología por sí misma no basta para construir objetos sonoros. Hace falta un método de escucha, pensamientos y palabras. Esta asignatura quiere contribuir al trabajo del diseñador para que obtenga resultados válidos en el dominio conceptual y técnico del material sonoro, así como su uso más significativo o expresivo cuando lo maneja en sus trabajos de diseño.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las

referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Comunicación multimedia. El sonido como objeto de la acústica. Criterios morfológicos del sonido y la psicología sonora. La voz, la palabra y los sonidos. La música y el ruido. La música electrónica. Premisas históricas. La música concreta y electroacústica. Tendencias actuales. La fonografía y los efectos de sonido. Elementos técnicos y equipos de grabación analógica y digital. Técnicas de edición, síntesis y generación digital sonora. La audiovisión. El soundtrack para cine, video y multimedia. Muzak para espacios escenográficos, comerciales y pasarelas de moda. Diseño para pistas de baile.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
4	Bloque 1. Comunicación multimedia. El sonido como objeto de la acústica. Criterios morfológicos del sonido y la psicología sonora. La voz, la palabra y los sonidos. La música y el ruido.	4
4	Bloque 2. La música electrónica. Premisas históricas. La música concreta y electroacústica. La electrónica pop. Tendencias actuales. La música en el cine. El videoclip.	4
8	Bloque 3. La fonografía y los efectos de sonido. Captación, telefonía, acusmatización, amplificación/desamplificación, grabación, generación. Elementos técnicos y equipos de grabación analógica y digital: micrófonos, amplificadores, altavoces y cajas acústicas. Técnicas de edición, síntesis y generación digital sonora.	10
6	Bloque 4. La audiovisión. El soundtrack para cine y video. Sonorización de un fragmento audiovisual con la creación de una fonoteca personal para el ejercicio. La hora de los dispositivos y plataformas digitales de distribución de contenidos online: SoundCloud, iVoox, Spotify o Spreaker.	10
6	Bloque 5. La ambientación sonora y musical. El sugestivo 'muzak' (hilo musical para ascensores, aeropuertos, centros comerciales y trabajo) que mató el auricular del 'walkman'. Diseño para pistas de baile, espacios de ocio y meditación. Diseño sonoro para espacios escenográficos y pasarelas de moda.	8
8	Bloque 6. El lenguaje radiofónico. La guerra de los mundos y las ondas. La tematización de contenidos informativos, musicales y culturales. La publicidad radiofónica. La radio se hace 'podcast'.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	14
Asistencia a clases prácticas lectivas	20
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	42
--	----

Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	6
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Esta asignatura es teórico-práctica y se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor con propuestas de actividades y trabajos en grupo. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el autoaprendizaje del alumnado.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Se plantearán dos tipos de actividades:

- Actividades directamente conectadas con los contenidos expuestos que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa. También se definirá durante el curso una prueba objetiva. Esta prueba objetiva valorará el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.
- Actividades creativas planteadas a partir de los contenidos estudiados. Estas actividades son trabajos que tienen el carácter de proyectos. Tras la realización de la actividad, el alumno debe presentar su trabajo con los elementos, factores y procedimientos que ha tenido en cuenta para su producción. alguna de estas actividades se realizará en grupo cuando su complejidad requiera esta dinámica de trabajo.

→ Actividades de trabajo autónomo

Las actividades que se realizarán se vinculan con la especialidad del alumno.

- Grabación de paisajes sonoros y efectos de sala.
- Sonorización de un fragmento audiovisual con la creación de una fonoteca personal para el ejercicio.
- El canto del adolescente: 'karaoke' íntimo.
- Ambientación sonora de un espacio comercial, de meditación y de ocio.
- Podcast de radio.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación.

Con el fin de obtener más datos sobre su aprendizaje, se diversificarán los instrumentos de evaluación del alumnado. Los procedimientos e instrumentos que se utilizarán serán:

1. Observación sistemática.
2. Análisis de las producciones de los alumnos (monografías, resúmenes, trabajos de aplicación y síntesis, textos escritos, producciones orales).
3. Intercambios orales con los alumnos (diálogo, entrevista, puesta en común).
4. Pruebas específicas: objetiva, exposición de un tema, resolución de ejercicios y trabajos.

Se realizará una prueba objetiva escrita al final del curso con preguntas que valorarán el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.

Técnicas de evaluación.

- Los ejercicios y trabajos resueltos en clase y los proyectos que el alumno/a presente de manera autónoma se valorarán bajo una supervisión directa del profesor durante todo su proceso de elaboración. Los trabajos que el alumno/a presente se valorarán según estas premisas:

1. Carácter comunicativo e innovador del trabajo.
2. Manejo adecuado y riguroso de técnicas en la ejecución del trabajo.
3. Procedimientos de investigación, selección y análisis de la información para su elaboración.
4. Metodología de trabajo empleada. Documentación de las diversas etapas de desarrollo del trabajo. Elaboración de información propia en las distintas fases.
5. Memoria: informe documental del trabajo. Memoria física o dossier y medios empleados para su presentación.
6. Argumentación y claridad en la exposición del trabajo ante el profesor y sus compañeros.

- Las clases son presenciales y se lleva un control de asistencia del alumnado. El alumno pierde la evaluación continua si se ausenta sin justificar un tercio de las clases lectivas y se aplica una prueba específica teórico-práctica y la entrega obligatoria de todos los trabajos realizados durante el curso. Para ello, se avisa al alumno por parte del tutor.

- Los alumnos que se encuentren en convocatorias extraordinarias deberán ajustarse a los instrumentos y pruebas que se establezcan para dicha convocatoria. En cuanto al alumno repetidor, en el caso de que no pudiese asistir a clase por ser coincidente con otras materias en las que se haya matriculado, mantendrá un seguimiento ajustado al desarrollo de la asignatura sin que se varíe el programa y ejercicios establecidos por el profesor.

Mecanismos de información de la evaluación.

Para mantener al estudiante informado de sus progresos se establecerán mecanismos de información continua: tutoría, aula virtual, correo electrónico, etc.

Protocolo de uso de la IA.

El trabajo con IA debe integrarse de manera transversal con la supervisión del profesor y el empleo de rúbricas de evaluación según los artículos 18, 19 y 20 de la Orden de 8 de septiembre de 2025 (Estrategia Digital LIBRE) y los propios protocolos del Plan Digital de Centro de la Escuela Superior de Diseño.

<https://www.borm.es/services/anuncio/ano/2025/numero/4232/pdf?id=838315>

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico. Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora. Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen. - Todos los proyectos, actividades y el examen (si procede), deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora. Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública.	55%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	30%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	15%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora. Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	40%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora. Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	40%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Contenidos teóricos: ordenador, cañón de proyección y pantalla. Películas, documentales, páginas web, libros y revistas especializadas.

Contenidos prácticos:

Librerías de sonidos.

Postproducción: ordenadores, software/App específico: Audition. Plataformas LLM (Large Language Model) y agentes de IA generativa para diseñar instrucciones precisas ('prompting') que generen documentos y sonidos (DeepSeek, ByteDance, Seedance, ChatGPT, Claude, Gemini, ElevenLabs, Suno, Runway, Kling, Lumalabs).

Equipo de sonido: micrófonos, grabadoras, tarjetas SD, mesa de mezclas, tarjeta de sonido, monitores y auriculares.

IA generativa

- <https://www.linkstartai.com/es/agents?category=ai-video-generators>

- <https://uax.libguides.com/c.php?g=723280&p=5256616>

- <https://www.cyberclick.es/que-es/prompt-inteligencia-artificial>

- <https://www.jotform.com/es/ai/prompt-generator/>

- <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/prompt-engineering-techniques#:~:text=Esta> técnica consiste en pedir al modelo, capacidad para producir respuestas informadas y precisas.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenador personal, tablet, tarjeta SD, móvil.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, T. y Eisler, H. (2007). Composición para el cine. Akal
- Álvarez Fernández, M. (2021). La radio ante el micrófono. Consonni
- Balsebre, A. (2004). El lenguaje radiofónico. Cátedra
- Blánquez, J. y Morera, O. (2002). Loops. Una historia de la música electrónica. Random House Mondadori
- Cage, J. (2012). Silencio. Árdora Ediciones
- Corbin, A. (2019). Historia del silencio. Acantilado
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Paidós
- Gioia, T. (2020). La música: una historia subversiva. Turner
- Labrada, J. (2009). El sentido del sonido. Alba
- McCormick, T. y Rumsey, F. (2006). Sonido y grabación. Omega
- Miles Huber, D. y Runstein, R. (2007). Técnicas de grabación modernas. Omega
- Reynolds, S. (2014). Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura del baile. Contraediciones
- Romero, J. M. (2011). M de música. Del oído a la alquimia emocional. Alba
- Ross, A. (2009). El ruido eterno. Seix Barral
- Stubbs, D. (2019). Sonidos de Marte. Caja Negra
- Téllez, J. L. (2013). Paisajes imaginarios. Escritos sobre música y cine. Cátedra
- Toop, D. (2013). Resonancia siniestra. El oyente como médium. Caja Negra