

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO



**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
COMPUTACIÓN APLICADA A LA MÚSICA I (Licenciatura en música)**

FORMATO DE PROGRAMA DE MATERIA o UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS (DE ACUERDO A LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO DE REGLAMENTO DE PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, ARTÍCULO 24)

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Centro Universitario/Escuela

ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Departamento

MÚSICA

Academia

COMPOSICIÓN

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

COMPUTACIÓN APLICADA A LA MÚSICA I

Clave de materia	Horas de Teoría	Horas de Práctica	Total de horas	Valor en créditos
PR102	20	20	40	4

Tipo de unidad	Nivel e en que se ubica
<input type="checkbox"/> C Curso	Técnico
<input type="checkbox"/> P Práctica	<input checked="" type="checkbox"/> Licenciatura
<input checked="" type="checkbox"/> CT Curso – Taller	<input type="checkbox"/> Especialidad
<input type="checkbox"/> M Módulo	<input type="checkbox"/> Maestría
<input type="checkbox"/> S Seminario	
<input type="checkbox"/> C Clínica	

Área de Formación / Línea de Especialización

BÁSICO PARTICULAR OBLIGATORIA

2. CARACTERIZACION

Presentación

La presente Unidad de aprendizaje está constituida por conocimientos básicos en el manejo de la computación dentro del ámbito de la música, permitiendo al alumno aproximarse a la utilización de la tecnología en el área artística.

Propósito (s) Principal (es)

Desarrollar en el alumno las habilidades necesarias para crear modelos musicales utilizando sintetizadores y grabaciones digitales de audio. Manejo básico de los programas CakeWalk y Sound Forge para windows.

3. UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidades Temáticas	Funciones clave de aprendizaje	Subfunciones específicas de aprendizaje	Elementos de competencia
A – Conocimientos básicos sobre audio analógico y digital. Empleo y edición de archivos MIDI. Sincronía en grabaciones	Aa - Desarrollar las habilidades a través de los elementos seleccionados para la unidad de aprendizaje descrito en el	Aaa - Lograr que el alumno conozca los elementos constitutivos de la grabación de audio digital. Aab - Que el alumno maneje	Aaaa - Desarrollo de habilidades en el manejo de los sistemas MIDI. Aaab – Desarrollo de habilidades para realizar grabaciones básicas de audio y MIDI empleando para

<p>híbridas (Audio-MIDI). Manejo básico de las herramientas de grabación y edición multipistas. Proceso de edición de audio a 2 tracks.</p>	<p>contenido temático, así como la elaboración de modelos musicales empleando la combinación de audio digital y sistema MIDI.</p>	<p>el sistema MIDI. Aac – Que el alumno sea capaz de realizar una edición simple de cualquier archivo híbrido empleando las herramientas básicas de los programas CakeWalk y Soundforge.</p>	<p>ello, programas basados en grabación multipistas y 2 tracks.</p>
---	---	--	---

4. CRITERIOS DE DESEMPEÑO

Realización de un proyecto de grabación y edición de una obra musical que contenga los elementos mínimos de proceso vistos durante el curso.

5. EVALUACION DEL APRENDIZAJE

Participación activa durante las sesiones de trabajo tanto en las sesiones teóricas como en las prácticas de laboratorio.
 Desarrollo de un sistema de organización personal de trabajo y un método propio en base a la teoría propuesta en clase.
 Apreciación continua de avances logrados.

6. PARAMETROS DE EVALUACION

Teoría 20%
Grabación básica 20%
MIDI y ejecución de archivos 20%
Edición de MIDI y audio digital 40%

7. BIBLIOGRAFIA

Programa Cakewalk
Autores Varios

Programa Soundforge
Autores varios
SONY

8. VINCULACIÓN CON OTRAS UNIDADES DE APRENDIZAJE.

Solfeo superior I al IV
Armonía superior I y II
Análisis de las Formas I y I

Participantes en la elaboración del programa o unidad de aprendizaje

Profesor Miguel Ángel Gutiérrez Prado

Fecha de elaboración

Junio 2005

Fecha de última actualización

Enero 2012