



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Berklee

---

Memoria para la solicitud de Modificación de título:

Máster Universitario en

Composición Musical para Cine,

Televisión y Videojuegos

(Scoring for Film, Television and Video Games)

Valencia, Abril de 2017



## Contenidos

1	DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO	2
1.1	Datos Básicos	2
1.1.1	Denominación del Título	2
1.1.2	Responsables del título	2
1.1.3	Rama de conocimiento	2
1.1.4	Títulos Conjuntos	2
1.2	Distribución de Créditos en el Título	2
1.3	Datos asociados al Centro	2
2	JUSTIFICACIÓN	4
2.1	Justificación del Título propuesto	4
2.2	Adecuación de la propuesta	12
2.3	Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios	14
3	COMPETENCIAS	17
3.1	Objetivos	17
3.2	Competencias	17
4	ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES	19
4.1	Sistemas de Información previa a la Matriculación	19
4.2	Requisitos de Acceso y Criterios de Admisión	19
4.2.1	Acceso	19
4.2.2	Admisión	20
4.2.3	Matrícula	21
4.3	Apoyo y Orientación a estudiantes, una vez matriculados	21
4.4	Sistemas de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (poner el sistema de UPV)	23
5	PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS	24
5.1	Descripción general del plan de estudios	24
5.2	Estructura del plan de estudios	24
6	PERSONAL ACADÉMICO	46
6.1	Personal académico disponible	46
6.2	Otros recursos humanos disponibles	51
6.3	Mecanismos para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad	53
7	RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	55
7.1	Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles	55

8	RESULTADOS PREVISTOS	74
8.1	Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación	74
8.2	Progreso y resultados de aprendizaje	74
9	SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD	77
9.1	Responsables del Sistema de Garantía de Calidad del plan de estudios	77
9.2	Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado	78
9.3	Procedimiento para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad	79
9.4	Procedimientos de análisis de la inserción laboral de los graduados y de la satisfacción con la formación recibida por parte de los egresados	80
9.5	Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a las sugerencias y reclamaciones	81
9.6	Criterios específicos en el caso de extinción del Título	81
9.7	Mecanismos para asegurar la transparencia y la rendición de cuentas	82
10	CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN	83
10.1	Cronograma de implantación del Título	83
	La implantación de la presente Modificación está prevista para el curso 2018-2019	83

El máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) ofrece un plan de estudios avanzado e individualizado para aquellos que buscan mejorar sus conocimientos y perfeccionar sus habilidades en el campo de la composición para los medios visuales. El programa se centra en el arte y el oficio de componer, orquestar, editar e integrar música en películas, televisión y videojuegos.

El currículum está diseñado para que el estudiante trabaje en colaboración con su supervisor en la forma que mejor se adapte a sus objetivos, conocimientos y habilidades. Los egresados de este novedoso programa estarán cualificados para el desarrollo de actividades relacionadas con el estudio y/o la práctica profesional en la industria del cine, la televisión o los videojuegos,

## 1 DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

### 1.1 Datos Básicos

#### 1.1.1 Denominación del Título

Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) otorgado por Berklee-Valencia (adscrito a la Universidad Politécnica de Valencia)

#### 1.1.2 Responsables del título

María Martínez Iturriaga, DNI: 53409601J, Directora Ejecutiva del campus de Valencia del Berklee College of Music.

Palau de les Arts Reina Sofía - Anexo Sur

Avenida Profesor Lopez Piñero, 1

46013 Valencia (Spain)

tel: 963 332 802

Fax: no

email: mmiturriaga@berklee.edu

#### 1.1.3 Rama de conocimiento

El programa tiene un volumen de crédito compartido prácticamente a partes iguales entre asignaturas de la rama de Artes y Humanidades y las de Ingeniería y Arquitectura. Dada sus características específicas, se considera que el Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) pertenece a la rama de Artes y Humanidades. A pesar de eso, su elevado componente tecnológico hace recomendable la oferta bajo adscripción a la Universidad Politécnica de Valencia (ISCED 5A, segundo ciclo).

#### 1.1.4 Títulos Conjuntos

No aplicable en este caso, por no tratarse de un título conjunto entre dos universidades. Se adjunta, sin embargo, convenio de adscripción de Berklee-Valencia a la Universidad Politécnica de Valencia.

### 1.2 Distribución de Créditos en el Título

Master Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (Scoring for Film, Television, and Video Games)	
Módulo obligatorio	48 ECTS
Módulo Optativo	6 ECTS
Módulo Trabajo Fin de Máster	6 ECTS
<b>Total</b>	<b>60 ECTS</b>

### 1.3 Datos asociados al Centro

#### 1.3.1 Tipo de Enseñanza

Presencial

### **1.3.2 Plazas de Nuevo Ingreso Ofertadas**

El Máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) admitirá un máximo de 40 estudiantes por año. La expectativa de finalización del programa es de un año, dividido en tres trimestres de estudio a tiempo completo (otoño, invierno, primavera).

### **1.3.3 Número de créditos de matrícula por estudiante y período lectivo**

El número de créditos de matriculación para cada alumno es de 60 ECTS por curso académico. Los estudiantes a tiempo completo son los que realizarán este volumen de matriculación, mientras que los estudiantes a tiempo parcial se matricularán entre 20 y 59 ECTS por curso académico. Los créditos de las asignaturas obligatorias y el Trabajo de Fin de Máster son obligatorios para todos los estudiantes.

### **1.3.4 Lengua utilizada a lo largo del proceso formativo**

Inglés

## 2 JUSTIFICACIÓN

(Información ampliada con informes actualizados)

La elaboración del texto de este capítulo se ha realizado con informaciones extraídas de las siguientes fuentes:

Referentes nacionales

- PROMUSICAE, Productores de Música de España
  - o Libro Blanco de la Música (PROMUSICAE, 2013)
  - o Libro Blanco de la Música (PROMUSICAE, 2004)
  - o Informes: Mercado Físico y Digital 2010
- Fundación de Estudios de Economía Aplicada (FEDEA)
  - o Informe sobre la Industria de la Música (2010)
- Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI), del Ministerio de Industria Comercio y Turismo
  - o Informe Anual de los Contenidos Digitales en España (2016)
  - o Informe Anual de los Contenidos Digitales en España (2010)

Referentes Internacionales

- Federación Internacional de la Industria Fonográfica IFPI (International Federation of the Phonographic Industry)
  - o Global Music Report 2010
  - o Global Music Report 2017
  - o Entrevista con Daniel Ek, Director Ejecutivo de Spotify
- British Phonographic Industry (BPI), directorio de cursos y ofertas formativas en Industria Musical (edición de 2010)
- Asociación Europea de Directores de Sonido (ESDA, European Sound Directors Association)
- Berklee College of Music, profesores y responsables de los departamentos de:
  - o Music Business/Management
  - o Contemporary Writing and Production
  - o Electronic Production and Design
  - o Film Scoring
  - o Music Production and Engineering
- Asociación Europea de Conservatorios (AEC);
  - o grupo Polifonía

### 2.1 Justificación del Título propuesto

La industria musical en el siglo XX ha experimentado una constante evolución en paralelo con el progreso tecnológico. Particularmente en la segunda mitad del pasado siglo y con la implantación y popularización del uso de las nuevas tecnologías e Internet, el desarrollo de las técnicas de procesado, almacenamiento y, sobre todo, transmisión de fonogramas, han convertido a este sector económico en un importante factor de generación de riqueza. Ya en 2004, el *Libro Blanco de la Música* publicado por PROMUSICAE (Productores de Música de España), constataba que el volumen de negocio generado por la música en España alcanzaba el 0,8% del PIB.

La industria musical se ha convertido en un sector económico por sí mismo y comprende, hoy en día, a un complejo entramado de actores que forman parte de las distintas fases de creación, ejecución, diseño, elaboración, promoción, distribución y gestión del producto. Por otra parte la expansión de los medios de comunicación y la orientación de la sociedad hacia el ocio y la cultura hacen que la música tenga un peso importante, hoy, pero creciente de cara al futuro. La Ministra de Cultura (2005), refleja la convicción del potencial de este sector y muestra la sensibilidad de la administración pública ante esta realidad:

“Una realidad compleja, en la que se ven directamente implicadas cientos de compañías y miles de trabajadores, que con su actividad contribuyen a enriquecer el panorama cultural español, y también a generar crecimiento económico. Se trata de un sector que en estos momentos vive un proceso intenso de adaptación



a un nuevo modelo de negocio, empujado por propuestas tecnológicas de rápida adopción”.

El Libro Blanco de la Música (PROMUSICAE, Productores de Música de España, 2004) aporta informaciones relevantes respecto al potencial económico del sector del negocio musical y la industria del ocio:

- El sector de la creación y distribución de música [en España] generó directamente en 2003 un volumen de negocio de 1.191,8 millones de euros y dio empleo a 52.850 personas.
  - En 2003 las ventas de música grabada en España fueron de 530,3 millones de euros, según datos de la IFPI. En lo que se refiere al empleo, las estimaciones de PricewaterhouseCoopers cifran en 52.850 las personas que trabajan en este sector.
  - En Estados Unidos, en julio de 2004, las ventas de música por Internet habían superado los 100 millones de canciones. En sus 18 primeros meses de funcionamiento, iTunes Music Store vendió 150 millones de canciones.
  - En el mercado de telefonía móvil el volumen de negocio ascendió a escala mundial a 2.857,1 millones de euros, lo que supone un 10,9% del mercado total de música. En España, según estimaciones de PricewaterhouseCoopers, el mercado de los tonos móviles mueve alrededor de un 14,7% del mercado tradicional de música. Este porcentaje no incluye la venta de otro tipo de servicios relacionados con la música, como alertas, fotografías y dedicatorias.
  - Durante 2003 se celebraron [en España] un total de 101.323 actuaciones, con 22,7 millones de espectadores y una recaudación de 115,9 millones de euros; en 2003 la cifra total de facturación de la música en directo fue de 535,9 millones de euros.
- Según los estudios llevados a cabo por José Ramón Lasuén, el sector de la cultura y el ocio en España, del que la música es una parte fundamental, representó en 2002 un 6% del PIB. Los mismos estudios estiman que a medio plazo, el sector de la cultura y el ocio podría alcanzar el 15% del PIB. En España, un 2% de la población trabaja en el sector de la cultura y el ocio, ligeramente por debajo de la media europea.

Además de generar negocio para sus creadores, proveedores y empresas de distribución, el sector de la música contribuye a generar ingresos para terceros que hacen uso de la música para desarrollar su actividad. Es el impacto inducido (...). En 2003, el mercado de la música en España generó una cifra de negocio inducido de 3.373,1 millones de euros.

La cifra total de negocio que generó la música en España en 2003 fue de 4.564,9 millones de euros, de los que aproximadamente el 70% corresponde al impacto inducido. Esta cifra representó un 0,8% del PIB español.

(Fuente: *Libro Blanco de la Música*, PROMUSICAE, 2004)

PROMUSICAE aporta informaciones actualizadas en posteriores ediciones del Libro Blanco de la Música: el potencial económico del sector del negocio musical y la industria del ocio, en España, siguen en desarrollo constante y el total del mercado de la música experimentó un crecimiento por tercer año consecutivo con un aumento del 6,5% en este periodo. El 46% de las ventas de música grabada se encuentra ahora en formato digital y el 40% de estos ingresos proceden de plataformas de streaming. Con 1 millón de suscriptores de streaming de audio, a finales de 2016, el streaming contribuyó más al mercado de la música española que cualquier otro método de consumo.

Por su parte, la IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*), en su informe del 2010, contribuye con nuevos datos que permiten disponer de una perspectiva más global de este cambio de paradigma de la industria musical:

- En 2009, por primera vez en todo el mundo, más de un cuarto de los ingresos de las compañías productoras de música provinieron de los canales digitales.
- El negocio de la música continúa liderando a las industrias creativas en su camino hacia la revolución digital. En 2009, por primera vez en la historia, más de una cuarta parte de los ingresos globales de la industria de la música grabada (27%) provinieron de los canales

digitales —un mercado cuyo valor total se calcula en 4.200 millones de dólares, con un crecimiento cercano al 12 por ciento en relación a 2008 (IFPI).

- Los ingresos por ventas digitales de las compañías de música han crecido en todo el mundo alrededor de un 12 por ciento en 2009, con un valor total de 4.200 millones de dólares. Estos canales digitales suponen ahora un 27 por ciento de las ventas de música, en contraste con el 21 por ciento de 2008 (IFPI).

El informe IFPI de 2017, por otra parte, apoya con sus datos el crecimiento a nivel mundial de la música grabada, reflejando un crecimiento del 5,9%, el más rápido desde que IFPI comenzó a hacer sus estudios de mercado, en 1997. El mencionado informe de 2017 refleja un segundo año consecutivo de crecimiento global para la industria, con un aumento significativo de los ingresos. Se constata, asimismo, como la principal causa de este crecimiento ha sido el fenómeno del streaming, con un aumento de los ingresos del 60,4% y con más de 100 millones de usuarios de suscripciones de pago a nivel mundial, lo cual ha marcado un hito sin precedentes en la industria<sup>1</sup>.

Según la FEDEA (Fundación de Estudios de Economía Aplicada) “aunque en España el mercado digital haya representado sólo el 11% de las ventas totales en 2008, es el segmento que ha experimentado el mayor crecimiento. Mientras las ventas físicas han venido cayendo en los últimos años, las ventas en formato digital se han multiplicado casi por seis entre 2004 y 2008”.

Por su parte, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, a través del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) publica, en su Informe Anual de los Contenidos Digitales en España (2010), informaciones relevantes respecto a la evolución de la industria y del consumo hacia los contenidos digitales:

- En 2009, el sector de los Contenidos Digitales ha experimentado un crecimiento del 32,7% respecto al año 2008, lo que ha supuesto un claro asentamiento de la tendencia hacia el mundo digital de la Industria de Contenidos.
  - La Industria de Contenidos Digitales superó los 8.004 millones de euros de facturación en 2009, con un crecimiento interanual del 32,7% respecto de 2008.
  - Los contenidos Digitales continúan la tendencia creciente de los últimos años, y suponen, en 2009, el 45,5 por ciento de la facturación total de la industria de los contenidos y servicios audiovisuales. En este sentido, en el periodo 2005 - 2009, el formato digital ha crecido un 116 por ciento, con una tasa de crecimiento compuesta anual del 21,3 por ciento.
- La Industria destaca en los últimos años por la generación de nuevos modelos de negocio basados en desarrollos tecnológicos existentes.
  - Estas empresas tienen un importante impacto sobre nuestra economía, generando más de 87.000 empleos (...)
- En el mercado mundial de contenidos, el cine y el vídeo, los videojuegos y la publicidad, son los tres sectores que han experimentado tasas de crecimiento positivas durante el año 2009, (...)
  - En 2009 la cifra de negocio del sector videojuegos en España alcanzó los 638 millones de euros, El sector de los videojuegos está evolucionando de manera muy notable gracias al desarrollo de la tecnología y de las redes de banda ancha, descubriendo nuevos modelos de negocio on-line.
- La facturación de la música en formato digital [en España] ascendió a 93 millones de euros en

---

<sup>1</sup> IFPI Global Music Report, Abril 2017 (pág 45-59)

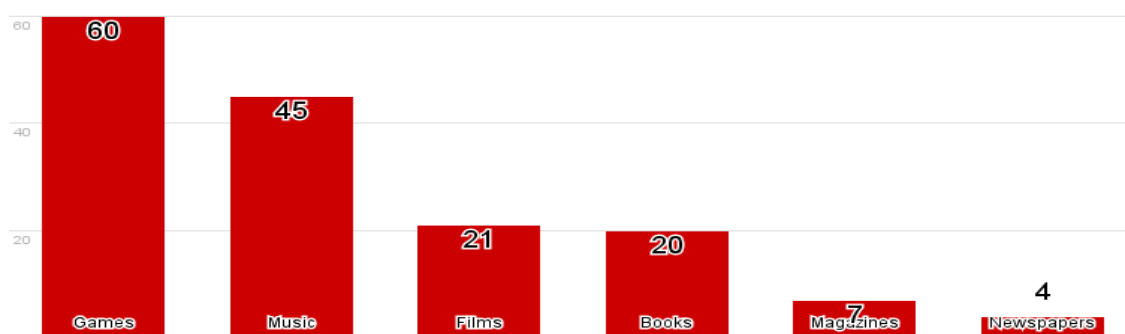
2009, lo que representa el 24% de la facturación total del sector. Esta tendencia a la digitalización de la música se extiende a nivel mundial, donde el 27% de la facturación corresponde a este tipo de distribución.

Según el informe anual del Sector de Contenidos Digitales en España (2016) del Observatorio de ONTSI, la transformación digital de la sociedad es un hecho patente. Prueba de ello es la creciente utilización de servicios y contenidos digitales en muy diversos ámbitos de la vida cotidiana desde el ocio hasta la adquisición de bienes, pasando por la información o la salud. En este contexto, la facturación global del sector de videojuegos alcanzó en 2016 los 74,5 mil millones y las previsiones de crecimiento son positivas, las previsiones para el 2020 son que la facturación del sector superara los 107 mil millones. Esta transformación digital se produce igualmente en el entorno profesional de amplios sectores, modificando los procesos de negocio y la forma en la que se relacionan los diversos agentes involucrados en la cadena de valor productiva. La comunicación entre profesionales y con los clientes es cada vez más digital, así como las interrelaciones entre los propios empleados de las compañías o con sus proveedores. Ningún proceso de comunicación e información va a poder prescindir de los contenidos digitales, que se convertirán en activos clave para las empresas.

El sector de los contenidos digitales puede considerarse como uno de los más innovadores, tanto desde el punto de vista tecnológico como de modelo de negocio, haciendo necesario modificar los procesos de negocio para hacer frente a las nuevas formas de distribución y consumo. Los nuevos agentes, nacidos directamente en Internet, han supuesto una renovación del sector, incrementando los niveles de innovación

En el informe del Global Music Report de 2017, podemos apreciar cómo las compañías discográficas han sido entre las más rápidas en adaptarse al proceso de digitalización a través de las licencias de música digital a nivel mundial. A principios de 2016 había casi 400 páginas web de música digital disponibles para los consumidores. Como resultado, la música tiene un alto nivel de la penetración digital comparada a otras industrias creativas y de medios. Podemos apreciar los ingresos por ventas en medios digitales es sustancialmente más alta que el sector del cine y del libro, entre otros. (véase la figura 1).

Music's digital share compared to other creative goods (in % of sales in 2015)



**Figura 1.** Cuota del Mercado Digital de la Música comparado con otros sectores creativos (en términos de porcentajes de ventas respecto al total de ventas en 2015) (fuente: IFPI, Global Music Report 2017)

Todas las ramas de actividad que conforman la industria de los contenidos digitales han aumentado su facturación de forma notable. La rama que más ha crecido en términos absolutos es la de actividades de programación y emisión de radio y televisión, logrando facturar 412 millones de euros más que en 2014 (11,8% más). Tras esta rama, la segunda que más crece en términos absolutos es la de actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, con una facturación que supera en 287 millones de euros a la obtenida en 2014. El sector de videojuegos continúa incrementando su facturación año tras año, los ingresos

aumentaron en 2015 un 24%, superando los 500 millones. Por último, las actividades de grabación de sonido y edición musical han incrementado su cifra de negocio digital un 33%.

El sector de videojuegos continúa incrementando su facturación año tras año. En 2015 los ingresos aumentaron un 24%, superando los 500 millones. En el caso de los juegos para dispositivos móviles, se estima que su facturación crecerá desde los 19,7 mil millones de euros en 2016 a los 30,6 mil millones en 2020, con una tasa de crecimiento medio anual en dicho periodo del 11,6%. Más espectacular será el crecimiento de la facturación por videojuegos de realidad virtual, que pasará de 2,5 mil millones de euros en 2016 a 19,2 mil millones en 2020, creciendo una media anual del 66,3% en el periodo comentado.

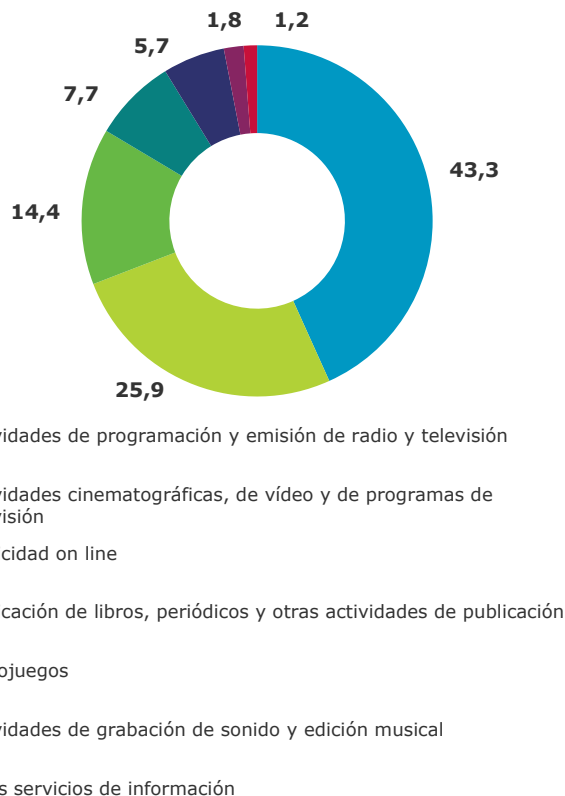
#### EMPLEABILIDAD

Según indica el mismo informe, el entramado empresarial de esta actividad es muy relevante, las actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión aglutina a 2.556 empresas, un 1% más que en 2014 y representando el 26,7% del conjunto de empresas del sector. Este porcentaje se desglosa en empresas que llevan a cabo actividades de programación y emisión de radio y televisión con 1.193 empresas, representando el 12,5% del total y las empresas dedicadas a actividades de grabación de sonido y edición musical con una cifra total de 123 empresas, ambas actividades han experimentado un crecimiento de 3,6 % y 13,9 %, respectivamente.

Si atendemos a los datos de empleabilidad, las empresas del sector de contenidos aglutinan a 99.095 trabajadores en 2015, un 2,8% más que en 2014. Del total de empleados, el 46,8% se dedica a actividades relacionadas con el negocio digital, 1,9 puntos porcentuales más que en 2014. En términos absolutos, existían 46.345 trabajadores, ligados al ámbito digital de los contenidos, un 7,1% más que en 2014. Las actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión representan el 42% del empleo digital.

En referencia a los datos de inversión, la rama de actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión representa el 39,9% del total. Esta rama invirtió en actividades digitales 315 millones, el 41,6% de su inversión total, con un crecimiento del 9,5%. Por otra parte, el sector de videojuegos logró en 2015 una facturación de 511 millones de euros (DEV, 2016), creciendo un 23,7% desde 2014. Esta industria cuenta con una fuerte componente exportadora, ya que el 52% de la facturación procede de ventas realizadas fuera de España, con una tasa de crecimiento medio anual del 22,2% entre 2015 y 2019.

En este contexto, la facturación global del sector de videojuegos alcanzó en 2016 los 74,5 mil millones (...) Sin embargo, para 2020 se espera que la facturación del sector supere los 107 mil millones. En el caso de los juegos para dispositivos móviles, se estima que su facturación crecerá desde los 19,7 mil millones de euros en 2016 a los 30,6 mil millones en 2020, con una tasa de crecimiento medio anual en dicho periodo del 11,6%. Más espectacular será el crecimiento de la facturación por videojuegos de realidad virtual, que pasará de 2,5 mil millones de euros en 2016 a 19,2 mil millones en 2020, creciendo una media anual del 66,3% en el periodo comentado.



(Fuente: Informe Anual del Sector de los Contenidos Digitales en España, 2016; ONTSI)

La dimensión y la complejidad del sector de la música, en España y en el mundo, han dado como resultado la generación de un conjunto de nuevas profesiones vinculadas a las distintas fases de creación, producción y distribución del producto musical. Estas nuevas profesiones han sido asumidas inicialmente por personas que, a falta de una formación previa seria y organizada, han “aprendido el oficio” por el simple hecho de ejercitarlo. Posteriormente y de forma gradual, en Estados Unidos, Gran Bretaña, así como en otros países, la formación específica para estos perfiles profesionales se ha empezado a incluir en los programas de estudios académicos, primeramente como formación no reglada pero, ya actualmente, de forma completamente integrada en los estudios de rango terciario (Grado y Posgrado, según ISCED). Esta evolución, tan reciente, ha producido también la necesidad de un desarrollo posterior en el ámbito de la especialización, de las ofertas formativas. Nos enfrentamos a una nueva área de estudio que, hasta la fecha, ha sido solo ejercida por el ámbito de los estudios económicos y de los mercados internacionales. El seguimiento de esta área de conocimiento requiere también hacerse desde el propio sector, a través del trabajo de análisis de los nuevos modelos de negocio y desde la perspectiva de detección de las nuevas tendencias en la profesionalización, con el fin de orientar mejor los programas en ambas direcciones: análisis de la realidad existente para derivar las estrategias, tanto de profesionalización, como de orientación de la actividad empresarial, como del propio análisis de tendencias artísticas emergentes.

#### REFERENTES EUROPEOS. ÁMBITO EDUCATIVO

En Europa, exceptuando el Reino Unido y, hasta cierto punto, Alemania, la oferta formativa a nivel de master en disciplinas relacionadas con la composición y producción de música para los nuevos medios digitales, cine, televisión, videojuegos, dispositivos móviles, y aplicaciones y formatos en red, así como en industria musical en todas sus variantes, es relativamente escasa, incluso mostrando ya un cierto grado de obsolescencia en sus planteamientos. Aún así, los estudios llevados a cabo por distintas entidades siguen mostrando el constante crecimiento de la actividad económica y el consumo en este sector. En el ámbito europeo, por ejemplo, la

Federación de la Industria Musical Italiana (FIMI), representando a las empresas productoras más importantes, muestra también datos relevantes respecto al crecimiento de la industria y a los cambios hacia nuevos paradigmas en el consumo en ese país. En este sentido, el Observatorio Permanente de los Contenidos Digitales de la Federación Italiana de las Industrias Culturales, en su informe de 2010, constata el trasvase de hasta 3,6 millones de personas hacia el consumo de contenidos digitales en Italia, durante el período 2007-2010, con un crecimiento del 28% de consumidores de tecnología y contenidos digitales.

A continuación se exponen algunas de las ofertas existentes, en el ámbito europeo, de programas de master, y otras ofertas de posgrado, relacionados con los nuevos medios de difusión y distribución de la música, así como de estudios en industria musical. La muestra se ha extraído de los países considerados más relevantes desde el punto de vista del impulso económico e institucional en la construcción de la comunidad europea (Italia, Francia, Alemania, Reino Unido y España). Consultas a otros países (Grecia, Portugal ...) han dado resultados poco relevantes en ese aspecto:

- ITALIA: la profunda tradición italiana en la música clásica hace que las ofertas educativas a nivel de posgrado vayan principalmente orientadas a ese ámbito. A pesar de eso, en ciudades y en instituciones de renombre es posible encontrar algunas ofertas relacionadas con el mundo de la industria, como son el management o las tecnologías musicales:
  - Conservatorio de Música Santa Cecilia (Roma), master en Management Musical
  - Conservatorio Estatal de Música Giuseppe Tartini (Trieste), master en Música y nuevas tecnologías
  - Conservatorio de Música Tito Schipa (Lecce) master en Música Electrónica
  - Conservatorio Estatal de Música Niccolò Paganini (Génova) master en Música y Nuevas Tecnologías
  - Conservatorio de Música Francesco Antonio Bonporti (Trento) master de especialización en Nuevas Tecnologías y Multimedia
  - Conservatorio de Música Giuseppe Martucci (Salerno), master en Composición Multimedia; master en Gestión de Empresas Culturales y del Espectáculo
  - Conservatorio Estatal de Música Giovanni Pierluigi da Palestrina (Cagliari); Escuela de Música Electrónica, Industria Editorial y Músicas para Multimedia
  - Conservatorio Estatal de Música Luigi Cherubini (Florencia), master en Música y Nuevas Tecnologías
  - Conservatorio de Música Benedetto Marcello (Venecia), master en Management de Empresas Culturales y del Espectáculo; master en Música Electrónica
- FRANCIA: el apego a la tradición de la música clásica se hace más evidente en Francia, donde las especialidades relacionadas con la industria musical aparecen escasamente en los programas de posgrado. En alguna ocasión aparecen ofertas en los itinerarios de Grado. En otros casos han sido establecidas como cursos de formación continua, o simplemente como asignatura:
  - Horizons University (Orléans), programa de master en Música para Cine
  - Centro de Formación de Docentes de Música CEFEDM Rhône-Alpes (Lyon) Formación profesional continua
  - Centro de Estudios Superiores de Música y Danza Poitou-Charentes (CESMD) (Poitiers) Formación profesional continua
  - Conservatorio Regional de Boulogne-billancourt, curso de sonido (8 meses)
  - Conservatorio Nacional Superior de Música y Danza de Lyon (CNSMD), itinerarios del Grado en Composición: electroacústica e informática, música para la imagen
  - Conservatorio Nacional Superior de Música y Danza de París (CNSMD), itinerarios del Grado en Composición: electroacústica e informática, música para la imagen
- ALEMANIA: junto con el Reino Unido, probablemente uno de los países donde es posible encontrar más variedad y más concreción en la oferta, no solamente en lo relativo a la gestión o a las nuevas tecnologías sino también, y particularmente, enfocados a la industria global y a

los nuevos medios de difusión:

- Hochschule für Musik und Theater (Hamburgo), master en Composición Multi-media, Gestión Cultural y de Medios (Grado, master y master a distancia)
  - Hochschule für Musik und Theater (Hannover), master en Gestión de Medios, master en Música para Medios
  - Universität der Künste (Berlin), master en Liderazgo en la Comunicación Digital
  - Robert Schumann Hochschule (Düsseldorf), master en Gestión Artística Internacional
  - Folkwang University of the Arts (Essen), master en Producción Artística (para Jazz)
  - Hochschule für Musik und Theater (Munich), Grado en Composición para Cine y Medios, master en Gestión Cultural y Musical
  - Hochschule für Musik und Tanz (Colonia), másteres en Composición electrónica, Producción y Gestión Artística Internacional
  - Hochschule für Musik (Friburgo), master en Música para Cine
  - Popakademie Baden-Württemberg (Mannheim), másteres en Música Popular y Música e Industrias Creativas
- REINO UNIDO: el país europeo más avanzado en el campo de la formación en industria musical y del espectáculo. La tradición británica en los estilos de la música moderna, y la trascendencia mundial de su industria y de sus artistas, se refleja también en la oferta académica. La BPI (British Phonographic Industry) ofrece un directorio de cursos y ofertas formativas en esos ámbitos. Este directorio, que empezó mostrando una oferta de unos 40 cursos, ofrece más de 1250 (en su edición de 2010). 10 Universidades, en el Reino Unido, ofrecen 13 másteres, esencialmente centrados en la industria musical:
- Universidad de Birmingham City, master en Industrias Musicales
  - Buckinghamshire New University, master en Gestión Musical y del Espectáculo
  - Universidad de Liverpool, master en Estudios de Industria Musical, MBA en Industrias Musicales del Instituto de Música Popular de la Universidad de Liverpool
  - Universidad de Westminster, master en Music Business y Management
  - Universidad de Northumbria, másteres en Business con Music Management y en Gestión y Promoción Musicales
  - London Metropolitan University, master en Gestión de la Industria Musical
  - Universidad de Hertfordshire, master en Consultoría e Investigación en Industrias Creativas
  - University of West London, master en Gestión de la Industria Musical y Desarrollo de Artistas
  - Guildhall School Of Music And Drama, master en Liderazgo Musical
- GRECIA: a pesar de no disponer de ninguna oferta en los conservatorios públicos, existe alguna opción en el ámbito privado:
- Conservatorio Philippos Nakas (Atenas) curso de dos años (2 niveles) en Música y Tecnología
- ESPAÑA: bajo la ordenación legislativa anterior (LOGSE), especialidades relacionadas con la Industria y la gestión musical fueron creadas como títulos propios en la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMuC). Con la nueva ordenación, estas especialidades han crecido, sobre todo, en el ámbito del posgrado, añadiéndose ofertas relacionadas con la composición para los nuevos medios. A pesar de eso, hay que recalcar que muy pocos centros han desarrollado tales ofertas en nuestro país:
- Escuela Superior de Música de Cataluña (Barcelona), master en Tecnologías del Sonido y de la Música (UPF-ESMUC). Másteres propios en Composición Musical con Tecnologías y en Composición de Bandas Sonoras y Música para Medios

Audiovisuales. Cursos de posgrado en Diseño de Sistemas Musicales Interactivos (IDEC-UPF-ESMUC) y en Tecnología y Técnica de la Producción Musical (IDEC-UPF-ESMUC)

- Universidad Pompeu Fabra-Idec, programa de posgrado en Gestión de Empresas en la Industria de la Música

## 2.2 Adecuación de la propuesta

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television and Video Games*) que propone Berklee-Valencia, mediante adscripción a la Universidad Politècnica de Valencia, supone una oferta de segundo ciclo (según los códigos ISCED) para extender y mejorar las habilidades y capacidades inherentes en los estudios del Título Superior en Música, preparando a los alumnos para aplicar sus conocimientos sobre contextos diversos y participar en proyectos multidisciplinares. El programa va dirigido principalmente a estudiantes graduados en Música en la especialidad de Composición, pero también a aquellos egresados de otras especialidades del Título Superior en Música que muestren capacidades para emprender estos estudios. Así mismo el programa permite la incorporación de egresados de otras ramas del conocimiento que demuestren poseer capacidades musicales, formales o informales, y dominen las herramientas de tecnología musical.

La asociación entre ambas instituciones se genera por la constatación de objetivos comunes, tanto en aquellos aspectos relativos a ejercer una formación, avanzada y de calidad, basada en criterios de excelencia, como respecto a la dimensión de la educación en un nuevo contexto global. En los últimos años, la UPV ha crecido al tiempo que se ha modernizado y se ha convertido en una de las primeras universidades españolas y una de las de mayor proyección internacional.

Por otra parte, la misión del Berklee College of Music es educar, formar y facilitar el desarrollo de los estudiantes para ejercer con excelencia sus carreras musicales. La oferta de programas de posgrado es un componente vital del esfuerzo en preparar a los estudiantes para tener éxito en el siglo XXI. Para muchas de las profesiones de la industria musical, la formación de posgrado es un elemento esencial para el crecimiento. Eso es especialmente cierto para el compositor profesional contemporáneo que está obligado a encontrar nuevas vías para continuar con el desarrollo de sus conocimientos y capacidades, al tiempo que se enfrenta con la constante evolución de las tecnologías presentes en la creación para los medios visuales. El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television and Video Games*) representa un espacio de crecimiento para el desarrollo profesional en esta industria musical emergente, contribuyendo también de forma importante al objetivo de Berklee de ser la institución más importante del mundo dedicada a la música de nuestros días

Orientación del Título, y su justificación

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television and Video Games*) tiene una orientación ACADÉMICA. Los motivos de esta orientación se basan en dos elementos que están en la esencia del programa: el alcance y nivel de sus contenidos y su dimensión internacional. De esta manera, los contenidos de este programa se conciben como una extensión de los conocimientos y habilidades, adquiridos en los estudios de grado, pero con una clara orientación hacia la especialización.

La orientación de esta especialización, por su parte, responde a un doble objetivo: el desarrollo de las competencias que permiten la inserción en el ámbito profesional, pero al mismo tiempo comprende el desarrollo de competencias de estudio y análisis que pretenden dotar a los estudiantes de las capacidades de comprensión de la realidad que les rodea, tanto para aplicarlas en su colaboración con terceros como para la detección de las nuevas tendencias en la industria musical, desde el punto de vista estético, pero también desde la perspectiva de la creación de nuevos modelos de negocio y nuevas oportunidades de empleabilidad. Por estas razones, el diseño del plan de estudios ha configurado una propuesta cuya dimensión en carga de asignaturas hacen imposible la inclusión de prácticas profesionales en el período de un año de duración de la formación. Por otra parte la previsión de una cohorte de estudiantes con un importante componente



internacional, objetivo estratégico de Berklee-Valencia, hace recomendable mantener la oferta ceñida a este período de tiempo (un año). Estos elementos, junto con el componente analítico y de desarrollo de las competencias del Grado, han hecho necesario reorientar la definición de la orientación del programa.

A pesar de eso, uno de los principales objetivos de esta formación es la posterior inserción profesional de los egresados, ya sea en el propio ámbito de la industria como en el del estudio y el análisis de las conductas y tendencias de esa misma industria. Ello se refleja, por ejemplo, en las actividades formativas y en las metodologías de aprendizaje características del plan de estudios. Cabe señalar, en este sentido, que el término inglés *research* no ha sido traducido como “investigación” sino como “estudio”, por entender que esta actividad no se realiza con el grado de profundidad y rigor metodológico que conlleva la investigación *per se*; el desarrollo de las capacidades de análisis de realidades concretas se lleva a cabo a través de situaciones como los estudios de caso y las simulaciones, mientras que el trabajo en equipo o el trabajo sobre proyecto responden más a la replicación de situaciones profesionales reales, también importantes en el programa.

Para complementar esa doble vertiente y facilitar la inmediata puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, en los ámbitos de preferencia de los egresados, Berklee-Valencia ha creado el *International Career Center*, oficina cuyo objetivo principal será la de incrementar esas oportunidades para los estudiantes de Berklee, localizando opciones laborales disponibles en cualquier lugar del mundo. Desde el centro se fomentará con especial atención que los alumnos egresados en este programa puedan poner a prueba sus conocimientos y habilidades tanto en el ámbito del estudio como en del mundo profesional real, según sean sus propias preferencias. La oficina estará gestionada por:

- Coordinador: responsable de dar el apoyo y la coordinación de las tareas relacionadas con la oficina. Específicamente, el coordinador impulsa la creación y puesta en práctica del plan de marketing corporativo de difusión, hace el seguimiento de las compañías con las que se mantienen acuerdos de colaboración, gestión de información (actualización de bases de datos), coordinación de eventos y coordinación administrativa con Berklee-Boston, entre otras funciones.
- Employer Relations Manager (gestión de relaciones con las entidades colaboradoras): responsable de generar, desarrollar y fortalecer relaciones con las empresas y entidades colaboradoras asociadas de la industria musical para identificar, gestionar y colocar a los estudiantes de Berklee, en proyectos de diversa índole. El Employer Relations Manager también crea e implementa un plan de marketing corporativo, incluyendo objetivos y resultados.

En estos momentos, Berklee-Valencia se encuentra en la fase de establecer acuerdos con empresas y entidades del sector de la industria musical, tanto del ámbito de la creación como del de la gestión, con el fin de canalizar la participación en proyectos de diversa índole para los egresados en sus programas de master. En este sentido, actualmente se está desarrollando un proyecto piloto, en el cual estudiantes de Boston se encuentran realizando prácticas en diferentes empresas, tanto en Estados Unidos como en España, durante los meses de mayo, junio y parte de julio. Un grupo de alumnos realizarán sus prácticas en Live Nation en la organización del festival Ibiza 123. Algunos trabajarán desde las oficinas de Live Nation en Barcelona ayudando con la contratación de artistas y servicios, mientras que otro trabajarán en Ibiza hasta la finalización del festival en la logística y operaciones dentro del festival. Otro grupo realizará sus prácticas en MIDEM, en las oficinas de París. Algunos de ellos trabajarán en el departamento de Marketing y la otros en el departamento de Branding. Por otra parte, un alumno realizará sus prácticas de verano en Puerto Rico, colaborando con el festival Ventana al JazzFest, trabajando en la contratación de artistas.

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television and Video Games*) cuenta con el apoyo del equipo directivo y docente del Berklee College of Music, de Boston. En este sentido, han participado directamente, en la elaboración de este programa, responsables y profesorado de los departamentos de:

- Composition (Composición)
- Contemporary Writing and Production (Composición y producción contemporáneas)
- Electronic Production and Design (Producción y diseño electrónicos)

- Film Scoring (Música para cine)
- Music Production and Engineering (Producción e ingeniería musical)

La justificación del Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) que propone Berklee-Valencia, y, en general, de los programas de segundo ciclo (según los códigos ISCED) en disciplinas relacionadas con las nuevas tendencias musicales, se fundamenta en dos argumentos principales: por un lado las cifras expuestas en el Libro Blanco de la Música y los distintos informes mencionados anteriormente, indicativos de una actividad creciente en este sector, así como de la también creciente complejidad de sus requerimientos, tanto en perfiles profesionales como en habilidades técnicas. También es relevante su dimensión como nueva área de estudio y conocimiento, que requiere profesionales surgidos desde el mismo sector, que desarrollen su actividad en el ámbito del análisis de los nuevos modelos de negocio y desde la perspectiva de detección de las nuevas tendencias en la profesionalización, para derivar las estrategias de asesoramiento y de orientación de la actividad empresarial, así como del propio análisis de tendencias artísticas emergentes.

Por otro lado, desde el punto de vista formativo, la convergencia de las universidades europeas en materia de Educación, establecida a través del Espacio Europeo de Educación Superior, que requerirá a nuestros estudiantes la formación en unos perfiles que estén muy estrechamente ligados a la realidad del ámbito profesional, con capacidad para intervenir indistintamente en situaciones de ámbito local o global. La integración de los planes de estudios al nuevo Espacio Europeo de Educación Superior provee los necesarios mecanismos de flexibilización en la organización de las enseñanzas que permiten dar respuesta inmediata a las demandas de la sociedad en un contexto abierto y en constante transformación.

### **2.3 Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios**

En el año 2004 el Berklee College of Music, basándose en su misión “educar, capacitar y desarrollar a los estudiantes para ejercer con excelencia sus carreras musicales”, aprobó, en una reunión de su patronato, el objetivo a diez años vista: “convertirse en la institución líder, a nivel mundial, para la música de nuestros días”. Para llevar a cabo este objetivo se desarrollaron una serie de planes plurianuales. Actualmente se está implementando el plan correspondiente al período 2009-2012, formulado a partir de una exhaustiva consulta a todos los miembros de la comunidad. Un extenso comité estratégico, liderado por dirigentes del ámbito académico y operativo, así como profesores, personal no docente, y estudiantes, junto con delegados de cada uno de los departamentos de la institución, realizaron reuniones globales de campus, reuniones de área, grupos de interés y entrevistas individuales. Se estableció un espacio web para la retroacción y la recolección de ideas. 1205 personas – 525 estudiantes, 486 ex-alumnos, 98 profesores, 139 miembros de personal, 61 directivos y 27 padres – ofrecieron su opinión. Las ideas recogidas fueron agrupadas en 66 categorías. Una reunión de la oficina del Presidente identificó los temas más candentes. Posteriormente el Comité Directivo usó toda esta información para diseñar las líneas estratégicas.

Este proceso global determinó las actuaciones a llevar a cabo para el período 2009-2012. Uno de los puntos clave de esta definición estratégica, la “creación de ideas musicales nuevas” se ha concretado en el desarrollo de programas de Máster, así como en la creación de un campus internacional en Valencia. La planificación institucional de esta iniciativa ha sido exhaustiva, basada en las necesidades de los estudiantes y guiada por los líderes académicos e institucionales de Berklee, así como por los miembros de su patronato.

En 2006 se requirió los servicios de Monitor Group, en Madrid, como consultores para evaluar la demanda potencial de los estudios en Valencia, así como para valorar su impacto sobre el propio campus de Boston. Entre otras tareas, evaluaron la viabilidad económica del proyecto, exploraron qué programas de estudios podrían resultar más adecuados, y evaluaron la cultura política y educativa de Valencia, de España y del resto de Europa. Presentaron sus conclusiones en 2006, pero las deliberaciones en el seno del patronato continuaron hasta Marzo del 2007. En ese punto se autorizó al Presidente a realizar el trabajo con un subcomité de patrones, para explorar las posibilidades de la propuesta y retornarlas al pleno. En Mayo de

2007, el pleno del patronato revisó riesgos y oportunidades, concentrándose en el modelo económico, la programación y las oportunidades que supondría disponer de unas instalaciones emblemáticas. Se dedicó una atención particular a la posibilidad que el campus de Valencia se convirtiera en un gran centro de atracción para músicos y artistas en Europa.

El tema fue tratado nuevamente en la reunión del patronato de junio de 2007. Posteriormente, y después de nuevas deliberaciones, en noviembre de 2007, se tomó la decisión que en Valencia se ofreciera Másters y otros cursos de posgrado, con la categoría de campus internacional, ofreciendo programas formativos, en inglés, para estudiantes de todo el mundo.

La planificación académica ha sido conducida por el *Provost* (rector) Lawrence Simpson (PhD), el vicepresidente y *Vice Provost* Jay Kennedy (PhD), y la vicepresidenta de Programación e Innovación Curricular, Jeanine Cowen. Como catedrática del Comité Curricular, la vicepresidenta Cowen ha trabajado en coordinación con los decanos, catedráticos y profesores correspondientes a los departamentos implicados, para diseñar currículums coherentes al tiempo que innovadores. Camille Colatosti (PhD) recientemente nombrada responsable de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, y la decana de Formación Continua Deborah Cavalier, han trabajado también con la vicepresidenta Cowen, con el fin de garantizar la excelencia de los programas.

La planificación se ha conformado utilizando datos sobre las necesidades de los estudiantes. En otoño de 2010, un estudio exhaustivo entre los estudiantes de Berklee (4269 estudiantes, 41,5% de participación) mostraron un apoyo abrumador al hecho que Berklee añadiera programas de posgrado a su oferta educativa. Los resultados reflejaron el enorme interés por los programas de posgrado, particularmente en aquellas áreas que expandieran los conocimientos ya adquiridos y que contribuyeran a forjar su identidad como músicos, artistas y compositores, con un especial interés por la tecnología y la industria musical.

El estudio también mostró que un porcentaje, pequeño pero sólido, de los estudiantes de Grado estaría muy interesado en participar en un campus en Valencia. En general, los estudiantes mostraron un fuerte apoyo a la oferta de posgrados, como medio para prolongar el legado de Berklee, tan distintivo en sus programas, y afirmar su posición de liderazgo en la educación musical.

Por otro lado, los procedimientos de consulta externos de todos los programas de posgrado de Berklee-Valencia han implicado tareas de consulta y revisión con profesionales de la industria musical, en sesiones formales e informales. Todos los jefes de los departamentos de Berklee están en contacto directo permanente con el mundo de la música y su industria, ya que mantienen su actividad profesional como intérpretes, directores, productores o compositores, a parte de sus funciones docentes. Todos ellos trabajan con importantes miembros de la industria musical y se mantienen implicados de forma constante con asociaciones profesionales en las que participan.

Concretamente, para el diseño del plan de estudios del Máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) y para el despliegue de éste en asignaturas, a principios de 2008 fue creado un equipo asesor formado por profesionales de la industria, con reconocida experiencia en el ámbito del cine, la televisión y los videojuegos. Un director de programa fue incorporado posteriormente, en otoño de 2008, con el fin de coordinar y ordenar todos los contenidos que surgieron de las deliberaciones de esa comisión. Entre los profesionales que formaron parte de este grupo, ya sea como miembros permanentes de la comisión asesora, o como consultores puntuales, cabe destacar a los siguientes:

- Tommy Tallarico, compositor y fundador del Game Audio Network Guild (GANG), compositor y fundador también de la compañía Video Games Live
- Jack Wall, compositor de la compañía Mass Effect
- Paul Lipson, compositor, Director del Área de Audio de Microsoft
- Wataru Hokoyama, compositor de la compañía Afrika
- Nobuo Uematsu, compositor de Final Fantasy
- Norihiko Hibino, compositor de Metal Gear Solid
- Jason Booth, Jay Magrisso y Chris Rando, de Harmonix

- Gerard Marino, compositor de God of War
- Chuck Doud, Director del Departamento de Música de Sony
- Clint Bajakian, Sr. Music Manager de Sony
- Akari Kaida, compositor de la compañía Okami
- Steve Horowitz, compositor de la compañía Nickelodeon
- Olivier Deriviere, compositor de Alone in the Dark
- Ben Houge, compositor de End War de Tom Clancy
- James Bonney y Scott Heraldson, de 2K Boston
- Karen Collins, autora de Game Sound
- Garry Garritan, diseñador de instrumentos virtuales
- Laura Karpman, compositora de Everquest
- Damian Kastbauer y David Collins, diseñadores de sonido de LucasArts
- Duncan Watt, compositor de Brothers in Arms
- Kemal Amarasigham, propietario de D-Sonic
- Go Shiina, de la compañía Namco Bandai Games
- Yoshitaka Suzuki, compositor de Bayonetta
- Tsutomu Narita, compositor de Final Fantasy
- Roger Powell y Steve Schnur, de EA

Los méritos profesionales que acreditan, los miembros del equipo asesor del programa, les han llevado a trabajar en proyectos destacados en las compañías más importantes del sector, entre las que cabe destacar la X-Box 360 de Microsoft (cabecera), RealArcade, IBM, MTV, Shockwave, Yahoo, Cartoon Network, Lego, Gamelab, Virgin Mobile, Kodak, CNN, American Express, Kellogg's, Sesame Street (Barrio Sésamo) y General Motors, entre muchas otras.

La contribución de todos ellos ha sido muy relevante a la hora de diseñar el plan de estudios. En este sentido, cabe mencionar que algunos de los miembros de este equipo realizan habitualmente labores de asesoramiento a organizaciones que constituyen la vanguardia del progreso en los estándares de la música interactiva y el diseño de sonido para medios.

Por parte de la Universidad Politécnica de Valencia, los procedimientos de consulta internos comprenden la revisión del título llevada a cabo por distintos servicios y áreas de la UPV, como el Servicio de alumnado, el Servicio de Planificación y Evaluación de la Calidad y el Área de Estudios y Ordenación de Títulos, entre otros. Con posterioridad a esta revisión, el programa es expuesto públicamente y es debatido en la Comisión Académica, para ser finalmente aprobado en el Consejo de Gobierno de la UPV.

### 3 COMPETENCIAS

#### 3.1 Objetivos

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) ofrece un programa de estudios avanzado y personalizado para estudiantes que quieren mejorar sus conocimientos y perfeccionar sus habilidades en el ámbito profesional de la composición para medios visuales. El programa se centra en el arte y el oficio de la composición, orquestación, edición e integración de música para películas, televisión y videojuegos. El plan de estudios está diseñado para el trabajo del estudiante en colaboración con su supervisor, en la manera que se adapte y encaje mejor con sus objetivos, conocimientos y habilidades. Los egresados de este novedoso programa estarán cualificados para una incorporación inmediata en la industria del cine, la televisión o los videojuegos.

#### 3.2 Competencias

Competencias generales

Al completar el programa, los estudiantes serán capaces de:

CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.

CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.

CG03 - Elaborar trabajos, en su área de especialización, aplicando conocimientos y habilidades, que supongan la producción de algo nuevo o original.

CG04 – Valorar las posibilidades de intervención de la música en el contexto de las artes visuales y su posterior impacto en distintos contextos, sociales, educativos, económicos y tecnológicos.

CG05 – Evaluar, a través de la actividad de especialización propia, el impacto de la música en su relación con las artes visuales y con otras disciplinas artísticas.

CG06 - Evaluar los conceptos y principios estéticos subyacentes en los contextos artísticos de la propia área de especialización, con perspectiva histórica y proyección futura.

CG07 – Sintetizar el conocimiento propio, en el ámbito de las artes audiovisuales, como instrumentos de integración y comprensión de la diversidad social, tanto en la práctica profesional como académica.

CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.

CG09 - Aplicar estrategias de comunicación que permitan desarrollar la actividad, profesional o académica, en el área propia de especialización, pudiendo actuar en contextos de ámbito internacional y en entornos multiculturales.

CG10 - Evaluar y aplicar modelos de liderazgo de equipos de producción de proyectos, en el área propia de especialización, como herramientas para la toma de decisiones basadas en principios éticos y de respeto a la diversidad cultural.

Competencias específicas

Al completar el programa, los estudiantes serán capaces de:

CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.

CE02 – Aplicar las técnicas de composición a la creación de música original apropiada para cada género, reproduciendo estéticas diferenciadas según el caso, en el contexto del cine, la televisión y/o los videojuegos.

CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.

CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido.

CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la

orquestración y los arreglos.

CE06 – Sintetizar los mecanismos de regulación de los derechos en el entorno de los nuevos medios, leyes de propiedad intelectual, y su intervención en distintos contextos.

CE07 – Diseñar proyectos en el ámbito de los modelos emergentes de los nuevos medios, de planificación y/o de estudio de sus elementos distintivos, tanto en su génesis como en su gestión.

CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

## 4 ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

### 4.1 Sistemas de Información previa a la Matriculación

Berklee tiene el compromiso de proporcionar, a los futuros estudiantes de posgrado, información completa y precisa sobre sus procedimientos, programas y recursos disponibles a través de su página web, permitiéndoles tomar decisiones fundamentadas. El catálogo establece claramente las políticas y responsabilidades, tanto de los estudiantes como de la institución, y cualquier otro material, en formato electrónico o impreso, refleja a la institución y guarda coherencia con el catálogo. Por otra parte, una de las mejores formas de explicar su historia es a través de la voz y la música de sus estudiantes; así, el vídeo y las grabaciones musicales son un componente importante del mensaje de Berklee.

Este compromiso se mantiene en los mismos términos para los programas de posgrado de Berklee-Valencia. La web - <http://berklee.edu/> para todos los programas de grado, posgrado, cursos de verano y programas especiales – constituye el centro de las comunicaciones de la institución, simplificando la publicación de programas impresos, e integrando el e-mail, los boletines de noticias y los recursos multimedia en sus programas de comunicación.

El boletín de estudios de posgrado sigue el mismo modelo, integrando información centralizada sobre objetivos de aprendizaje, recursos, currículum, políticas y procedimientos, convirtiéndose en el medio estándar para la información pública. Toda la información incluida en el boletín está también disponible en la web del centro.

Por otra parte la captación de alumnado tiene un amplio alcance y no se centra sólo en los estudiantes y ex-alumnos de Berklee, ya que se hace también a través de las redes nacionales e internacionales de la institución. El centro está presente en docenas de festivales de música, conferencias y congresos académicos y salones educativos, en todo el país y en el mundo. Adicionalmente Berklee organiza viajes a 25 ciudades en los Estados Unidos y Canadá, y a 30 ciudades en el resto del mundo, en todos los continentes exceptuando la Antártida. La captación consiste en un proceso de tres o cuatro días en cada ciudad. Profesores y asesores de Berklee realizan audiciones, entrevistan e informan a los potenciales futuros estudiantes.

Asimismo, Berklee-Valencia dispone de un *Director of Enrollment*, responsable de los procesos de acceso, admisión e inscripción, que trabaja con la responsable de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, para participar en los objetivos de captación. A su vez ambos se coordinan con el *Director of Enrollment* en Boston. Todos ellos aúnan esfuerzos para abarcar al más amplio grupo de candidatos posible, estableciendo y desarrollando coordinadamente los procesos de información.

A parte de todos los mecanismos de información mencionados, en Berklee in Valencia se ofrece asesoramiento individualizado, en contacto directo (por correo electrónico o telefónico) ejercido por el Director del departamento de *Admissions* y su asistente.

### 4.2 Requisitos de Acceso y Criterios de Admisión

#### 4.2.1 Acceso

De acuerdo con la normativa de acceso a las enseñanzas oficiales de Máster reflejada en el Artículo 16 del Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial español u otro expedido por una institución de educación superior perteneciente a otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el mismo para el acceso a enseñanzas de Máster.

Así mismo, podrán acceder los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de

Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Universidad de que aquellos acreditan un nivel de formación equivalente a los correspondientes títulos universitarios oficiales españoles y que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de postgrado. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de Máster.

#### Perfil de ingreso recomendado

Para acceder al programa, los aspirantes deben estar en posesión de un Título Superior en Música, en la especialidad de Composición (con itinerario en composición para medios visuales, si se da el caso o producción de música electrónica). También podrán acceder al programa los egresados del Título Superior en Música en otras especialidades o itinerarios, así como egresados en Ciencias de la Música o en otros títulos universitarios oficiales españoles que, por razones de especialidades o itinerarios, tengan un nivel, contenido y desarrollo de competencias similar. Asimismo, el acceso se permite a estudiantes que posean un título superior, con un desarrollo de competencias similares, expedido por una institución de educación superior perteneciente al Espacio Europeo de Educación Superior, y que faculte para el acceso a enseñanzas de master.

Para poder completar el programa de forma satisfactoria, el perfil de ingreso requiere mostrar conocimientos y habilidades relacionados con la elaboración de arreglos musicales, empezando por el proceso de conceptualización para combinar los instrumentos de forma adecuada, mostrando capacidad para adaptar la escritura a las posibilidades y necesidades técnicas y organológicas de cada instrumento. También se deben mostrar conocimientos de los estilos musicales derivados del jazz y la música moderna. Asimismo, se deben poseer conocimientos de notación musical para poder desarrollar partituras para todos los instrumentos en calidad profesional; el conocimiento y el uso de software de notación es también valorado positivamente.

De la misma manera, los aspirantes deben mostrar conocimientos en la tecnología MIDI y el uso de estaciones de trabajo de audio digital (DAW), así como competencias para el procesado del sonido en este entorno, pudiendo usar la DAW, también, como herramienta de composición y arreglo.

En este sentido, pues, aquellas titulaciones e itinerarios formativos que, dentro del ámbito de la Educación Superior, conlleven competencias en procesado de música y sonido para medios visuales, o artes escénicas, así como la formación en creación y desarrollo de instalaciones multimedia, proveen a los potenciales candidatos de competencias acordes con el perfil de ingreso recomendado. El proceso de evaluación de estudios previos llevado a cabo durante el acceso de los candidatos permite evaluar la posesión de estas competencias; esta evaluación se culmina en el proceso de admisión cuando la entrevista y revisión de materiales acaban de confirmar la adecuación del perfil de ingreso a las características del programa.

Para la correcta consecución del programa se recomienda poseer un historial académico con resultados notables, representado por la nota media que deberá ser de Notable (8,0) o superior. De igual manera, los estudiantes para los cuales el inglés es su segundo idioma deben dar prueba de poder completar estudios a nivel de posgrado, en inglés.

#### 4.2.2 Admisión

La admisión requiere poseer un historial académico con resultados notables, establecidos a través del análisis del expediente académico con sus calificaciones asignatura por asignatura así como por su nota media final. La admisión al Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*), comprende los siguientes procesos, y la presentación de los materiales siguientes:

- Solicitud de admisión debidamente cumplimentada
- Declaración de intenciones, especificando experiencia e interés en el programa, así como exponiendo su visión artística y propósito (máx. 2 páginas). Debe contener:
  - experiencia educativa y profesional
  - familiaridad con las tecnologías musicales asociadas a los medios
  - interés específico en la música para cine, televisión y videojuegos



- metas profesionales
- Biografía o currículum vitae (en inglés)
- Una carta de recomendación (por parte de alguien con quien el interesado haya trabajado o colaborado). Deberá estar redactada en inglés.
- Copia del Título Superior en Música, de una institución acreditada, en la especialidad de Composición (con itinerario en composición para medios visuales, si se da el caso), u otros según se ha especificado anteriormente
- Copia oficial de los certificados de estudios realizados o a los que asisten actualmente.
- 3 ejemplos en formato video de composiciones originales acompañadas por la partitura escrita (se aceptan archivos pdf). En la medida de lo posible, los ejemplos no deberían exceder de dos minutos de duración.

Una vez entregada la documentación correspondiente, el procedimiento de admisión comprende los procesos siguientes:

- Entrevista con el candidato, donde se valora su adecuación para cursar el programa, en función de su trayectoria formativa hasta la fecha, sus inquietudes artísticas en el campo de la música para audiovisuales y sus objetivos de inserción en el mundo profesional.

Los estudiantes para los cuales el inglés es su segundo idioma deben dar prueba de poder completar estudios a nivel de posgrado, en inglés, en cualquiera de las formas siguientes:

- Presentar certificado de inglés en los niveles siguientes:
  - mínimo de 100 para el TOEFL on-line
  - mínimo de 250 para el TOEFL en ordenador
  - mínimo de 600 para el TOEFL escrito

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el nivel de inglés requerido para la admisión es el siguiente:

- Nivel C1 (recomendado)
- Nivel B2 (permitido)

... o, opcionalmente,

- Presentar certificado de estudios de Grado en un centro, conservatorio o universidad, en el que el idioma principal en la instrucción sea el inglés.

Previo estudio del expediente académico y profesional, se puede considerar la admisión de egresados del Título Superior en Música en otras especialidades, así como egresados de otras ramas del conocimiento, que demuestren experiencia y/o aptitudes para cursar con éxito este programa. El proceso a seguir, para estos estudiantes, es el mismo: presentación de documentación, entrevista, entrega de materiales, prueba de nivel y validación por parte del *Graduate Admissions Committee* que se compone del Vicedecano de Estudios de Posgrado, el *Program Director* (director del Máster) y el Director of Enrollment. En todos los estadios de este proceso se cuenta con el apoyo de la oficina de Asuntos Académicos, según sea necesario.

#### **4.2.3 Matrícula**

Una vez completado el proceso de admisión, el servicio de Orientación Académica ofrecerá el soporte y el asesoramiento académico necesarios para formalizar la matrícula. Los asesores académicos serán los responsables de los departamentos y profesores asignados para cada uno de los programas. El Director de Programa supervisa estas funciones para los estudiantes matriculados en el máster bajo su responsabilidad.

### **4.3 Apoyo y Orientación a estudiantes, una vez matriculados**

El campus de Valencia ofrecerá un extenso programa de servicios de apoyo a los estudiantes, una vez matriculados. El decano de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, en Boston, trabajará

coordinadamente con el Director Académico de Berklee-Valencia También los vicepresidentes de *Student Affairs* y de *Enrollment*, en Boston, se coordinarán con el *Director of Enrollment*, en Valencia, para establecer servicios adicionales a los estudiantes de posgrado. Los servicios incluyen:

- Servicios de orientación académica: dirigidos por la División de Estudios de Posgrado y el correspondiente departamento académico del que dependa el máster. Los asesores académicos serán los responsables de los departamentos y profesores asignados para cada uno de los programas. Asimismo, estos responsables recibirán la correspondiente formación y supervisión por parte de la División de Estudios de Posgrado. El programa tendrá asignado un director en el campus. El Director de Programa será un responsable académico o un profesor designado para tal función. Concretamente, en el Master en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (Scoring for Film, TV and Videogames), el apoyo en la orientación académica, una vez matriculado el estudiante, es ejercido por cuatro personas distintas, dependiendo de dos departamentos: el Director de Programa y su Asistente, para los temas relacionados con la acción académica y docente, y la organización del plan de estudios; por otro lado, el Director del departamento de Admissions, junto con el Admissions Officer (asistente) asesoran en la dinámica y el proceso burocrático de la tramitación de la matrícula, junto con todas las tramitaciones adicionales relacionadas (visados, permisos, etc). Por otra parte, el asesoramiento del Director de Programa, y de su Asistente, se mantienen a lo largo de todo el proceso de aprendizaje del programa.
- Servicios de seguridad: el campus dispone de personal de seguridad, encargado de garantizar un entorno seguro que contribuya a fomentar el ambiente de estudio.
- Centro Internacional de Desarrollo Profesional (International Career Development Center): radicado en Valencia, el centro trabaja conjuntamente con el Career Development Center, en Boston, para diseñar y establecer prácticas en empresas de ámbito internacional y localizar oportunidades profesionales, tanto para los estudiantes de Valencia como para aquellos que, desde Boston, estén interesado en encontrar opciones de empleabilidad a nivel internacional.
- Servicios de orientación y asesoramiento: Berklee ofrece un exhaustivo conjunto de servicios para estudiantes, incluyendo la orientación académica, asesoramiento para estudiantes recién matriculados, asesoramiento internacional, orientación personal y servicios para estudiantes con discapacidades. Este departamento trabaja en conjunción con la División de Posgrados y con el Director of Enrollment, en Valencia, para ofrecer los servicios de orientación y asesoramiento pertinentes, incluyendo la orientación para estudiantes discapacitados.
- Servicios de Ayuda a la Financiación: concebido para ofrecer consejos y ayuda para la financiación de los estudios. También otorga descuentos de matrícula. La División de Estudios de Posgrado diseña ayudas y establece becas para los estudiantes de posgrado. Asimismo, el Servicio de Ayuda a la Financiación asesora a los estudiantes para la solicitud de créditos para cubrir los gastos de su educación. El servicio incluye opciones adicionales de financiación como la empleabilidad o, en su caso, beneficios para veteranos.
- Servicios de alojamiento: coordinado por la División de Posgrado, en Boston, y por el Director of Enrollment, en Valencia, para asesorar en la localización de alojamiento en residencias privadas y servicios de habitaciones para estudiantes.
- Oficina de Registro: trabaja en coordinación con la División de Posgrado, con el Director Académico y con el Director of Enrollment de Valencia para evaluar y custodiar certificados, evaluar la transferencia de crédito, cuando corresponda, y para ofrecer orientaciones de cara a la graduación de los estudiantes.
- Orientación a los programas: la División de Posgrado proporciona exhaustiva información para los estudiantes, tanto para conocer ampliamente el campus como presentado detalladamente los programas, orientando en el significado de pertenecer a la comunidad de Berklee.

## 4.4 Sistemas de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (poner el sistema de UPV)

El máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) permite la transferencia de créditos del Título Superior en Música, en la especialidad de Composición (con itinerario en composición para medios visuales, si se da el caso). La transferencia de créditos también es posible desde otras especialidades del Título Superior en Música. Asimismo, se permite la transferencia del Grado en Ciencias de la Música y de otros títulos de la rama de Artes y Humanidades que, por razones de especialidades o itinerarios, tengan un nivel, contenido y desarrollo de competencias similar.

La transferencia se puede permitir también desde títulos de otras ramas del conocimiento, siempre que muestren un desarrollo similar de contenidos y competencias y, según el caso, dependiendo de la trayectoria profesional. En cualquier caso, sólo se transferirán créditos de enseñanzas oficiales que no hayan conducido a la obtención de un título. Todos estos casos se estudiarán individualmente.

Dada la novedad de este programa de estudios, el *Graduate Admissions Committee* (comité de admisión a posgrados) estudiará particularmente y de forma individualizada el reconocimiento de créditos. En cualquier caso, este reconocimiento podrá aplicarse por estudios realizados, a nivel de posgrado, que demuestren coincidencia con los contenidos de alguna/s asignatura/s del programa. Asimismo, previo estudio de la comisión correspondiente, se podrá aplicar el reconocimiento de créditos mediante acreditación de una trayectoria profesional solvente, de un mínimo de 5 años, y por coincidencia con contenidos del programa. La aplicación de estos criterios se hará siempre de forma restrictiva, con el fin de asegurar un trayecto formativo coherente y completo, y de acuerdo con las disposiciones determinadas por el RD 861/2010,. En ningún caso se reconocerán más de 9 ECTS. Las asignaturas obligatorias y el Trabajo de Fin de Máster son obligatorios para todos los estudiantes.

En el caso que la demanda para cursar el programa supere la oferta de plazas disponibles, la ponderación será llevada a cabo por el *Graduate Admissions Committee*, el *Program Director* (director del Máster) y el *Director of Enrollment*, y tendrá en cuenta todos los elementos que concurren en los procesos de acceso (historial académico) y de admisión (pruebas de nivel, entrevistas y documentación). Los criterios de ponderación, para estos casos, se muestran igualmente explicitados en los distintos elementos de información pública del programa, tanto en la página web, como en el catálogo, como en la misma atención telefónica personalizada puesta a disposición de los candidatos.

## 5 PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

### 5.1 Descripción general del plan de estudios

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) ofrece formación avanzada adicional y experiencia a los estudiantes que buscan dirigir su actividad a este sector de la industria musical. Siendo el trabajo en común uno de sus elementos nucleares, el programa se centra en el desarrollo de las capacidades específicas y los elementos estéticos necesarios para integrar sin fisuras proyectos basados en el trabajo en equipo y a gran escala, en el ámbito de las artes visuales.

En la Modificación que se presenta el programa se despliega en módulos y materias. Todas las competencias del máster se adquieren a través del Módulo Obligatorio, mientras que el Módulo Optativo permite a los estudiantes reforzar aquellas competencias que son más de su propio interés personal, en función de los objetivos profesionales posteriores. El programa culmina con un Trabajo Fin de Máster, que constituye un módulo por sí mismo, y que toma la forma de proyecto de estudio, proyecto práctico y/o informe de proyecto.

Master Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (Scoring for Film, Television, and Video Games)	
Módulo obligatorio	48 ECTS
Módulo Optativo	6 ECTS
Módulo Trabajo Fin de Máster	6 ECTS
<b>Total</b>	<b>60 ECTS</b>

Procedimientos de coordinación docente horizontal y vertical del plan de estudios.

La coordinación vertical del programa se lleva a cabo a través de la Vicepresidencia de Iniciativas Globales del Berklee College of Music, que informa directamente al Presidente. Por otra parte, el Director Académico de Berklee-Valencia supervisa la ejecución de los programas, reportando al Vicepresidente de Iniciativas Globales e informando al Vicepresidente de Asuntos Académicos (Provost) de Berklee College of Music y en coordinación colabora con el responsable de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado de Berklee College of Music.

La coordinación horizontal, por su parte, va a cargo del Director Académico quien supervisa el trabajo de los distintos departamentos y servicios, ejerciendo de nexo de unión entre las actividades que se dan en el campus y los estamentos rectores de la institución.

La coordinación académica con la Universidad Politécnica de Valencia se establece a través de la figura del Delegado de la Universidad, nombrado por el Rector entre el profesorado con vinculación permanente a la Universidad Politécnica de Valencia. El Delegado de la Universidad desempeña las funciones de coordinación con el Centro en todo lo que se refiere a la gestión académica del mismo y efectúa, asimismo, la supervisión de la docencia impartida, para lo cual puede recabar, del Director Académico de Berklee-Valencia, cuanta información considere oportuna para el ejercicio de esta función, pudiendo realizar, también, las visitas que considere necesarias.

Para este fin, el Delegado de la Universidad elaborará y remitirá al Rector, al comienzo de cada curso académico, un informe memoria sobre el curso anterior, detallando las actividades desarrolladas en el ejercicio de las enseñanzas de los programas de Berklee-Valencia.

### 5.2 Estructura del plan de estudios

El despliegue del plan de estudios se ha establecido por módulos y materias. Ésta es la razón principal para la solicitud de la presente modificación. Tomando como punto de partida la adquisición de las mismas competencias, el plan de estudios requiere de un tratamiento que permita mantenerlo adaptado a las

circunstancias de una industria tan cambiante como ésta. Como se muestra en el capítulo 2. *Justificación*, la evolución de los flujos de actividad profesional requieren competencias relacionadas con el trabajo en entornos multiculturales y multinacionales, con rápida capacidad de adaptación a equipos de trabajo con elevados índices de diversidad. Todo ello incluyendo, también, un alto grado de creatividad y una sólida capacidad de innovación.

Este propuesta de modificación se muestra más acorde con la filosofía de enseñanza de Berklee discutida más adelante, y que se articula alrededor de metodologías que sitúan al alumno como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este extremo, sin embargo, en ningún caso compromete la adquisición de todas las competencias por parte de todos los alumnos del programa.

Una descripción detallada del despliegue de cada uno de los módulos y materias, incluyendo referencias a sus resultados de aprendizaje, actividades formativas, metodologías e instrumentos de evaluación aplicados, se incluye como elemento explicativo del presente plan de estudios.

MU en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (Scoring for Film, Television, and Video Games)				
Módulos	Materias	Semestre	Competencias	Total Créditos
Módulo Troncal	Lenguajes y Medios de las Artes Visuales	1 y 2	CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06 CE01, CE02, CE03, CE05, CE06, CE07, CE08	18 ECTS
	Técnicas Orquestales	1 y 2	CG02, CG03, CG07, CG08, CG09, CG10 CE02, CE03, CE04, CE08	18 ECTS
	Tecnología y Grabación para Medios Visuales	1 y 2	CG01, CG02, CG03, CG05, CG06, CG08 CE01, CE03, CE04, CE05, CE06, CE08	12 ECTS
Módulo Optativas	Técnicas Orquestales - ampliación	2	CG01, CG02, CG04, CG07, CE03, CE05, CE06, CE07	6 ECTS
	Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación		CG01, CG02, CG08, CG10 CE01, CE04, CE08	
	Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación		CG01, CG05, CG08, CG09 CE03, CE04, CE07, CE08	
Módulo TFM	Estudio Supervisado	1 y 2	CG03, CG04, CG05, CG07, CG08, CG10, CE01, CE02, CE04, CE07	6 ECTS
	Culminating Experience	3		
TOTAL				60 ECTS

### Descripción de Módulos

#### MÓDULO TRONCAL

A través del módulo troncal es como se garantiza que todos los estudiantes adquieren todas las competencias

asociadas al máster, tanto las Competencias Generales, como las Específicas. Los contenidos del módulo se hallan distribuidos en tres materias, Lenguajes de los Medios y las Artes Visuales, Técnicas Orquestales, y Tecnología y Grabación para Medios Visuales.

Módulo	Materias	Semestre	Competencias	Total Créditos
Módulo Troncal	Lenguajes y Medios de las Artes Visuales	1 y 2	CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06 CE01, CE02, CE03, CE05, CE06, CE07, CE08	18 ECTS
	Técnicas Orquestales	1 y 2	CG02, CG03, CG07, CG08, CG09, CG10 CE02, CE03, CE04, CE08	18 ECTS
	Tecnología y Grabación para Medios Visuales	1 y 2	CG01, CG02, CG03, CG05, CG06, CG08 CE01, CE03, CE04, CE05, CE06, CE08	12 ECTS

#### MATERIAS ASOCIADAS AL MÓDULO:

##### 1. Lenguajes y Medios de las Artes Visuales (18 ECTS)

Estudio de conceptos asociados a la composición para medios visuales. Estrategias de colaboración con el equipo de realización de la película, análisis del concepto dramático y desarrollo del concepto musical. Función de la música y elementos musicales de la banda sonora. Análisis de proyectos, episodios de televisión, películas y videojuegos. Estudio de las distintas épocas, géneros y vocabulario musical, estilo y orquestación.

##### 2. Técnicas Orquestales (18 ECTS)

Estudio avanzado de conceptos y técnicas de orquestación dramática. Técnicas avanzadas de orquestación y relación con consideraciones de tipo dramático. Análisis de partituras y desarrollo de esbozos, en papel o electrónicos. Diferencias en la orquestación para televisión, cine y videojuegos. Dirección orquestal con *punches* y *streamers*, con claqueta fija y variable, y con intérpretes en vivo juntamente con música secuenciada. Desarrollo histórico de la sincronización entre músicos en vivo y la película o soporte visual.

##### 3. Tecnología y Grabación para Medios Visuales (12 ECTS)

Técnicas avanzadas de producción para compositores. Desarrollo de capacidades y conocimientos para grabar y mezclar en estándares de calidad profesional. Técnicas de producción híbridas.

#### MÓDULO OPTATIVAS

El módulo de optativas y su despliegue en materias permite, por una parte y para los estudiantes que así lo deseen, desarrollar y profundizar en las materias del Módulo Troncal, Lenguajes de los Medios y las Artes Visuales, Técnicas Orquestales, y Tecnología y Grabación para Medios Visuales. Esto permite el diseño de un perfil de egresado y profesional más individualizado y acorde a los intereses del estudiante.

Módulo	Materias	Trimestre	Competencias	Total Créditos
--------	----------	-----------	--------------	----------------

Módulo Optativas	Técnicas Orquestales - ampliación	2	CG01, CG02, CG04, CG07, CE03, CE05, CE06, CE07	6 ECTS
	Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación	2	CG01, CG02, CG08, CG10 CE01, CE04, CE08	
	Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación	2	CG01, CG05, CG08, CG09 CE03, CE04, CE07, CE08	

**MATERIAS ASOCIADAS AL MÓDULO:**
**1. Técnicas Orquestales - ampliación (6 ECTS)**

Técnicas complejas de composición interactivas y su aplicación directa a las tecnologías *middleware* (Wwise y Fmod). La dirección del conjunto instrumental y las tecnologías de control, diseño y edición de sonido. Consideraciones tímbricas particulares, instrumentos electrónicos, instrumentos autóctonos, etc, en conjunción con una orquesta.

**2. Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación (6 ECTS)**

Técnicas de composición de música vinculada con las artes interactivas. Trabajo exhaustivo en aplicación de tecnologías de *middleware*. Limitaciones, enfoques y estéticas. Estudio de corrientes de composición experimental en el siglo XX, música indeterminada, probabilidad y música aleatoria. Las técnicas avanzadas de composición interactiva incluyen el diseño y la composición de elementos temáticos y motivos que funcionen en múltiples contextos.

**3. Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación (6 ECTS)**

Técnicas avanzadas de grabación y de organización de la sesión, así como técnicas de producción híbridas, que incluyen la mezcla en *Surround Sound 5.1*, el mástering y otros conceptos avanzados. Creación y producción de música en una variedad de géneros, desde el *mainstream* hasta el *underground* y la música de vanguardia. Se exploran también los objetivos compositivos, temas, forma, desarrollo, orquestación electrónica y diseño de timbres.

**MÓDULO TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, que regula las enseñanzas universitarias oficiales establece que, los estudios conducentes a la obtención del Título Oficial de Máster "concluirán con la elaboración y defensa pública de un trabajo de fin de Máster, que tendrá entre 6 y 30 créditos". Se trata, por tanto, de un requisito imprescindible para obtener el título Oficial de Máster. El Trabajo de Fin de Máster (TFM) consiste en la realización de un proyecto o estudio original en el que se integren, apliquen y desarrollen los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes adquiridos durante el periodo de docencia del Master. Este trabajo tiene, por lo tanto, un carácter integrador ya que moviliza el conjunto de competencias generales y específicas asociadas a la titulación. Los créditos asignados al TFM nos dan una idea aproximada de la dimensión global de esta materia.

Dada la dimensión del TFM, y la importancia que se le otorga dentro del currículum, en esta propuesta de modificación y en la nueva configuración del plan de estudios, el Trabajo de Fin de Máster constituye un módulo por sí mismo, que comprende un proyecto práctico y el desarrollo y elaboración del Trabajo de Fin de Máster. En su tratamiento como un módulo completo el Trabajo de Fin de Máster se desdobra en dos materias que responden al despliegue de este módulo: El Estudio Supervisado y la materia denominada *Culminating Experience* (literalmente "experiencia de consecución"). Ambos están vinculados, de manera que la naturaleza



del trabajo que el estudiante acomete en sus sesiones supervisadas está directamente relacionada con su proyecto final.

Módulo	Materias	Semestre	Competencias	Total Créditos
Módulo TFM	Estudio Supervisado	1 y 2	CG03, CG04, CG05, CG07, CG08, CG10, CE01, CE02, CE04, CE07	6 ECTS
	Culminating Experience	3		

#### MATERIAS ASOCIADAS AL MÓDULO:

##### 1. Estudio Supervisado (2 ECTS)

Supervisión individual para el desarrollo de los proyectos asociados con el Trabajo de Fin de Máster. Composición para distintos medios visuales, conceptualizando y aplicando planteamientos completos, prestando atención especial a la estética y a las consideraciones dramáticas y técnicas. Aplicación a contenidos visuales lineales y no lineales, usando técnicas de composición electrónica en tiempo real y sesiones de estudio con músicos en directo.

##### 2. Culminating Experience (4 ECTS)

El Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) culmina con un Trabajo Fin de Máster, en forma de “experiencia de consecución”. En el Trabajo de Fin de Máster los estudiantes hacen una contribución creativa y / o definen y resuelven un problema existente en la profesión. Esta contribución puede tomar la forma de un proyecto de investigación, un proyecto creativo e innovador en el ámbito de la industria audiovisual, un proyecto práctico y / u otro proyecto de concepción propia y original por parte del alumno. En cualquiera de estos casos, el trabajo incluye una introducción (descripción de contexto) con definición de objetivos que se persiguen en el proyecto, relevancia del tema y aportación que supone el trabajo. Presentación de la estructura del trabajo con una secuencia de los apartados del trabajo. Estado de la cuestión y fundamentos del proyecto, revisión de los trabajos que se han realizado hasta el momento. Plan de trabajo y/o metodología utilizada. Desarrollo del proyecto y análisis de resultados obtenidos y por último las conclusiones. Debe incluir también las referencias que se han utilizado para realizar el proyecto al final del trabajo. El Trabajo de Fin de Máster se presenta y defiende en una sesión abierta al público y ante un tribunal evaluador.

Descripción de Competencias asociadas al Módulo troncal

Materia	Competencias	Total Créditos
Lenguajes y Medios de las Artes Visuales	CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06 CE01, CE02, CE03, CE05, CE06, CE07, CE08	18 ECTS

##### 1. Lenguajes y Medios de las Artes Visuales (18 ECTS)

Conceptos que dan lugar a una composición consistente y adecuada para los medios visuales. A través de análisis exhaustivos, los estudiantes aprenden estrategias para colaborar con el equipo de realización de la película, analizando su concepto dramático, preparándose para desarrollar el concepto musical, identificando

los momentos donde situar la música, determinando su función y estableciendo los elementos musicales por sí mismos. Análisis de bandas sonoras, de cine y de televisión de una hora. También se estudia las distintas épocas, géneros, conceptos musicales y dramáticos, vocabulario musical, estilos y orquestaciones.

Los estudiantes aprenden las distintas necesidades y requerimientos que subyacen en la composición para distintos géneros. Se fortalecen la capacidad de análisis de escenas, así como la habilidad para identificar y analizar los elementos cruciales donde situar la música. También se explora el contenido dinámico y emocional, desarrollando partituras que apoyan y complementan al contenido, incluyendo montaje y sincronización, y todo ello en los formatos siguientes: comedia, drama clásico (abandono y triunfo ...), acción (persecución catástrofe, clímax violento, deportes ...), drama de época, romántico, ciencia ficción, terror, y televisión (documental, televisión dramática ...), todo ello incluyendo el uso del diseño de sonido y los patrones sintéticos no-melódicos.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.
- CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.
- CG03 - Elaborar trabajos, en su área de especialización, aplicando conocimientos y habilidades, que supongan la producción de algo nuevo o original.
- CG04 – Valorar las posibilidades de intervención de la música en el contexto de las artes visuales y su posterior impacto en distintos contextos, sociales, educativos, económicos y tecnológicos.
- CG05 – Evaluar, a través de la actividad de especialización propia, el impacto de la música en su relación con las artes visuales y con otras disciplinas artísticas.
- CG06 - Evaluar los conceptos y principios estéticos subyacentes en los contextos artísticos de la propia área de especialización, con perspectiva histórica y proyección futura.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.
- CE02 – Aplicar las técnicas de composición a la creación de música original apropiada para cada género, reproduciendo estéticas diferenciadas según el caso, en el contexto del cine, la televisión y/o los videojuegos.
- CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.
- CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.
- CE06 – Sintetizar los mecanismos de regulación de los derechos en el entorno de los nuevos medios, leyes de propiedad intelectual, y su intervención en distintos contextos.
- CE07 – Diseñar proyectos en el ámbito de los modelos emergentes de los nuevos medios, de planificación y/o de estudio de sus elementos distintivos, tanto en su génesis como en su gestión.
- CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Evaluar el rol del compositor en el equipo de realización de una película
2. Analizar el proceso colaborativo de concebir la música para un proyecto de medios audiovisuales
3. Analizar una película desde la perspectiva dramática, como base para determinar el concepto de la música
4. Determinar los criterios para desarrollar el concepto musical de un proyecto
5. Justificar las decisiones subyacentes al hecho de poner o no poner música en una escena dada
6. Determinar la función general de la música, y en cada escena individual

7. Deconstruir cómo el compositor ha creado continuidad a través del proyecto, mediante análisis profundo de todos los elementos de la composición musical, y la forma en que son utilizados, repetidos, variados, etc.
8. Elaborar crítica sobre cómo la música ha apoyado e incrementado la intención dramática del proyecto
9. Desarrollar sensibilidad y procesos individuales para la composición para proyectos de medios audiovisuales
10. Evaluar el desarrollo de escenas individuales
11. Comparar y contrastar las distintas necesidades y requerimientos de géneros diversos
12. Sintetizar los requisitos de la localización de los momentos adecuados, composición rítmica y melódica para cada género
13. Componer, arreglar, orquestar, grabar y escribir partituras apropiadas para cada género
14. Analizar escenas, identificando los elementos cruciales para la música (p.e. entrar, salir, momentos significativos en interior) así como el contenido dinámico y emocional. Identificar posibles paletas orquestales o sintéticas a emplear para apoyar y complementar ese contenido
15. Aplicar el análisis a la creación de melodías específicas para cada escena, en cada género
16. Aplicar arreglos y orquestaciones sintéticas para cada escena, grabando el corte orquestado a una película QuickTime, para presentación y crítica en clase
17. Reescribir cortes teniendo en cuenta la crítica del “director” (profesor)
18. Comparar los distintos requerimientos que cada género aporta al reto de la composición, incluyendo las diferencias implícitas en la situación de cortes, estructura rítmica, arreglo, orquestación y producción de escenas
19. Evaluar la música interactiva utilizada en los videojuegos
20. Componer música con los tres métodos más comunes de la composición para videojuegos (ramificación, estratificación, crossfading)
21. Crear un clip de demostración, de calidad profesional, para ser usado en la industria del videojuego
22. Escribir para distintas aplicaciones tecnológicas para la composición para videojuegos,
23. Aplicar una perspectiva histórica para derivar ideas composicionales, y hacer brainstorming sobre nuevas formas de interactividad para los videojuegos

Materia	Competencias	Total Créditos
Técnicas Orquestales	CG02, CG03, CG07, CG08, CG09, CG10 CE02, CE03, CE04, CE08	18 ECTS

### 1. Técnicas Orquestales (18 ECTS)

Estudio avanzado de conceptos y técnicas de la orquestación dramática para medios visuales. Se exploran técnicas avanzadas de orquestación y su relación con consideraciones de tipo dramático, en oposición a la pura orquestación para concierto. Análisis de partituras del repertorio histórico del cine, herramientas del trabajo creativo, plan de composición - esbozos - partitura - soportes electrónicos. Diferencias en la orquestación para televisión, cine y videojuegos. Composición para conjuntos pequeños y poco usuales. Toma de decisiones de orquestación a partir de un esbozo incompleto. Técnicas avanzadas de *overdubbing*, combinando secuencias e instrumentos en vivo. Consideraciones en el uso de instrumentos autóctonos en conjunción con una orquesta.

Técnicas y conceptos de la dirección de música para películas, televisión y videojuegos. Los estudiantes aprenden distintas técnicas y aproximaciones especializadas implícitas en la dirección de música para medios visuales. Se explora la dirección para *punches* y *streamers*, la dirección con claqueta fija y variable, la dirección

de intérpretes en vivo conjuntamente con música secuenciada. Consideraciones técnicas del uso de Auricle y/o Digital Performer. Marcar entradas a los músicos, dirección de conjuntos vocales juntamente con grupos orquestales, revisión del desarrollo histórico de la sincronización entre música en vivo y película. Aprendizaje basado en experiencia, dirigiendo conjuntos en vivo bajo la supervisión y crítica del profesor.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.
- CG03 - Elaborar trabajos, en su área de especialización, aplicando conocimientos y habilidades, que supongan la producción de algo nuevo o original.
- CG07 – Sintetizar el conocimiento propio, en el ámbito de las artes audiovisuales, como instrumentos de integración y comprensión de la diversidad social, tanto en la práctica profesional como académica.
- CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.
- CG09 - Aplicar estrategias de comunicación que permitan desarrollar la actividad, profesional o académica, en el área propia de especialización, pudiendo actuar en contextos de ámbito internacional y en entornos multiculturales.
- CG10 - Evaluar y aplicar modelos de liderazgo de equipos de producción de proyectos, en el área propia de especialización, como herramientas para la toma de decisiones basadas en principios éticos y de respeto a la diversidad cultural.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE02 – Aplicar las técnicas de composición a la creación de música original apropiada para cada género, reproduciendo estéticas diferenciadas según el caso, en el contexto del cine, la televisión y/o los videojuegos.
- CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.
- CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido.
- CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Evaluar áreas de una partitura que necesiten punches y streamers
2. Preparar una partitura para la dirección, indicando los eventos de la película que impliquen entradas
3. Dirigir para punches y streamers, utilizando calderones, rubato, ritardando y acelerando
4. Dirigir música con claqueta fija
5. Dirigir música con claqueta variable
6. Dirigir con música secuenciada y músicos en directo a la vez
7. Completar disposiciones inusuales de músicos, incluyendo intérpretes en cabinas aisladas o situados detrás del director
8. Dirigir conjuntos instrumentales y vocales
9. Crear una orquestación para cine, televisión o videojuego, de calidad profesional
10. Combinar instrumentos acústicos y electrónicos de forma musicalmente acertada, técnica-mente eficiente y grabable
11. Orquestrar para conjuntos de estudio más pequeños
12. Crear disposiciones de voces y texturas apropiadas para una escena dada, especialmente cuando hay diálogo presente
13. Incorporar instrumentos autóctonos y grooves de percusión a una partitura orquestal

Materia	Competencias	Total Créditos
Tecnología y Grabación para Medios Visuales	CG01, CG02, CG03, CG05, CG06, CG08 CE01, CE03, CE04, CE05, CE06, CE08	12 ECTS

### 1. Tecnología y Grabación para Medios Visuales (12 ECTS)

Técnicas avanzadas de producción para compositores. Desarrollo de las capacidades y conocimientos necesarios para grabar y mezclar proyectos propios en estándares de calidad profesional Trabajo extenso en el desarrollo del proyecto en el estudio de grabación. Técnicas de producción híbridas, incluyendo la mezcla en *Surround Sound 5.1*, el mastering y otros conceptos avanzados. Creación y producción de música en una variedad de géneros, desde el *mainstream* hasta el *underground* y la música de vanguardia. Se exploran también los objetivos compositivos, temas, forma, desarrollo, orquestación electrónica y diseño de timbres. Estudio de los artistas más influyentes de este sector, análisis y evaluación de composiciones de música electrónica relevantes. Desarrollo del sentido estético propio y creación de 'audio-arte' original. Las herramientas de software de composición, producción y música electrónica para la adquisición de estos contenidos incluyen: Reason, Live, Logic, Digital Performer, Cubase, Max/MSP/Jitter, PD, Audacity, Peak, ProTools, Csound, SuperCollider, Sibelius y Finale.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.
- CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.
- CG03 - Elaborar trabajos, en su área de especialización, aplicando conocimientos y habilidades, que supongan la producción de algo nuevo o original.
- CG05 – Evaluar, a través de la actividad de especialización propia, el impacto de la música en su relación con las artes visuales y con otras disciplinas artísticas.
- CG06 - Evaluar los conceptos y principios estéticos subyacentes en los contextos artísticos de la propia área de especialización, con perspectiva histórica y proyección futura.
- CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.
- CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.
- CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido
- CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.
- CE06 – Sintetizar los mecanismos de regulación de los derechos en el entorno de los nuevos medios, leyes de propiedad intelectual, y su intervención en distintos contextos.
- CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Sintetizar las técnicas de pre-producción usadas en la preparación de proyectos
2. Aplicar la tecnología del estudio de grabación de forma efectiva y apropiada para llevar a cabo proyectos

de composición y producción

3. Dirigir al ingeniero de audio y a los músicos durante las sesiones de grabación
4. Aplicar técnicas de producción híbridas con el fin de crear el efecto auditivo deseado
5. Realizar edición digital, corte y pegado, corrección de afinación, cross-fades y otras técnicas digitales para crear una mezcla final de alta calidad
6. Aplicar dispositivos de hardware y software para mejorar el material grabado en el proceso de mastering y producción de la mezcla final
7. Sintetizar las técnicas de pre-producción usadas en la preparación de proyectos
8. Escribir y producir en el estudio de grabación usando la tecnología de forma eficaz y según corresponda
9. Analizar música electrónica
10. Crear música electrónica
11. Comparar géneros dentro de la música electrónica, incluyendo mainstream, underground, y músicas de vanguardia
12. Diseñar 'audio-arte' original
13. Interpretar obras de música electrónica
14. Usar la notación, describir, presentar y poner en escena obras electrónicas originales

Descripción de Competencias asociadas al Módulo Trabajo de Fin de Máster

Módulo	Materias	Competencias	Total Créditos
Módulo TFM	Estudio Supervisado	CG03, CG04, CG05, CG07, CG08, CG10, CE01, CE02, CE04, CE07	6 ECTS
	Culminating Experience		

#### 1. Estudio Supervisado (2 ECTS)

Trabajo práctico avanzado, bajo supervisión individual dirigido al desarrollo del Trabajo de Fin de Máster, comprendiendo la composición para una serie de medios visuales, prestando atención a la estética y a las consideraciones dramáticas y técnicas. Conceptualización, diseño, desarrollo e implementación de un planteamiento completo a la composición de una serie de escenas, creando música consistente con la temática y contexto, válida para su ejecución, e imaginativa estéticamente. La selección de objetivos y tareas específicas estará determinada por acuerdo entre el profesor y el estudiante, siempre reproduciendo situaciones relevantes en el ámbito profesional de la música para medios visuales.

Sobre la base de las propias capacidades musicales y las técnicas de composición adquiridas previamente, los estudiantes demuestran su capacidad para transmitir sus intenciones creativas, respondiendo adecuadamente a una dirección crítica, así como desarrollando el trabajo ordenadamente para cumplir con plazos de entrega establecidos. Las composiciones asignadas se aplican a contenidos visuales lineales y no lineales, usando técnicas de composición electrónica en tiempo real y sesiones de estudio con músicos en directo, ejerciendo el estudiante sea como compositor/director o compositor/productor.

#### 2. Culminating Experience (4 ECTS)

El Máster Universitario en Industria Global de la Música y el Espectáculo (Global Entertainment and Music Business) concluye con un Trabajo Fin de Máster, que lleva por nombre "Culminating Experience" (experiencia de consecución). Esta experiencia constituye la integración de las competencias adquiridas por los estudiantes en el programa, el proyecto a través del cual los estudiantes sintetizan todo lo que han aprendido. El TFM ayuda a dar forma a los pasos que los estudiantes deberán seguir en la posterior inserción en el mundo

profesional. Al mismo tiempo, el TFM brinda la oportunidad para el desarrollo de un trabajo único y original, en estándares de calidad profesionales. A través de la experiencia de consecución, los estudiantes hacen una contribución creativa y/o definen o resuelven un problema existente en la profesión. Esta contribución puede tomar la forma de un proyecto de investigación, un proyecto creativo, un proyecto práctico o cualquier otro tipo de proyecto concebido por el alumno. Independientemente de la forma que tome el Trabajo de Fin de Máster, ya sea creativo, centrado en la investigación, o de naturaleza práctico, esta experiencia de consecución debe representar la más alta expresión del aprendizaje realizado.

Los estudiantes deben documentar sus proyectos con una propuesta por escrito, previa a su ejecución. Esta propuesta debe ser aprobada por el supervisor del proyecto o el director del programa. Asimismo, todos los estudiantes deben presentar su trabajo en público y frente a un comité evaluador, formado siempre por un mínimo de tres personas. El proceso de diseño y ejecución del Trabajo de Fin de Máster discurre a lo largo de todo el año académico, empezando la fase de conceptualización y diseño en el primer semestre, y concluyendo con la defensa pública en las últimas semanas del curso.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG03 - Elaborar trabajos, en su área de especialización, aplicando conocimientos y habilidades, que supongan la producción de algo nuevo o original.
- CG04 – Valorar las posibilidades de intervención de la música en el contexto de las artes visuales y su posterior impacto en distintos contextos, sociales, educativos, económicos y tecnológicos.
- CG05 – Evaluar, a través de la actividad de especialización propia, el impacto de la música en su relación con las artes visuales y con otras disciplinas artísticas.
- CG07 – Sintetizar el conocimiento propio, en el ámbito de las artes audiovisuales, como instrumentos de integración y comprensión de la diversidad social, tanto en la práctica profesional como académica.
- CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.
- CG10 - Evaluar y aplicar modelos de liderazgo de equipos de producción de proyectos, en el área propia de especialización, como herramientas para la toma de decisiones basadas en principios éticos y de respeto a la diversidad cultural.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.
- CE02 – Aplicar las técnicas de composición a la creación de música original apropiada para cada género, reproduciendo estéticas diferenciadas según el caso, en el contexto del cine, la televisión y/o los videojuegos.
- CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido.
- CE07 – Diseñar proyectos en el ámbito de los modelos emergentes de los nuevos medios, de planificación y/o de estudio de sus elementos distintivos, tanto en su génesis como en su gestión.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Comunicar las ideas creativas a un colaborador/director
2. Evaluar las necesidades musicales diversas de los contenidos visuales
3. Desarrollar el concepto de composición para contenidos visuales lineales y no lineales
4. Crear y aplicar material original como base temática y estética de una partitura parcial o total, para cine, televisión y/o videojuego

5. Producir y entregar asignaciones de música al nivel de los estándares profesionales
6. Definir y resolver problemas existentes en la composición para cine, televisión y videojuegos
7. Sintetizar el conocimiento adquirido
8. Evaluar las mejores aproximaciones para cuestiones actuales
9. Diseñar un proyecto original
10. Producir una obra de trabajo académico, sea un estudio supervisado, un proyecto o un informe de análisis de proyecto

#### Descripción de Competencias asociadas al Módulo Optativas

Materia	Competencias	Total Créditos
Técnicas Orquestales - ampliación	CG01, CG02, CG04, CG07, CE03, CE05, CE06, CE07	6 ECTS

#### 1. Técnicas Orquestales - ampliación (6 ECTS)

Estudio avanzado del arte de la dirección de orquesta como herramienta para los compositores en el estudio de grabación. Desarrollo de técnicas complejas de gestualidad en la dirección como medio para reforzar el papel como compositor y director. Ampliación de métodos y formas de comunicarse con el personal en sus distintos roles, con el objetivo de aumentar la eficacia y eficiencia en la sesión de grabación. Metodologías de grabación, como *overdubbing*, grabación por secciones, grabación con orquesta completa versus grabaciones seccionales. Desarrollo y ampliación de los criterios de escucha profundizando, internalizando y reconociendo entradas y desarrollando las formas de dirección más apropiadas. Estrategias y técnicas para poder reaccionar efectivamente y en tiempo real en la etapa de grabación en el estudio. Práctica en el rol del productor de música de forma exhaustiva, basándose en la evaluación de sesiones de grabación anteriores. Otros contenidos tratados en esta materia están relacionados con el productor de música, la grabación en ubicaciones particulares, el presupuesto, los contratos, la planificación y la organización.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.
- CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.
- CG04 – Valorar las posibilidades de intervención de la música en el contexto de las artes visuales y su posterior impacto en distintos contextos, sociales, educativos, económicos y tecnológicos.
- CG07 – Sintetizar el conocimiento propio, en el ámbito de las artes audiovisuales, como instrumentos de integración y comprensión de la diversidad social, tanto en la práctica profesional como académica.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.
- CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.
- CE06 – Sintetizar los mecanismos de regulación de los derechos en el entorno de los nuevos medios, leyes de propiedad intelectual, y su intervención en distintos contextos.
- CE07 – Diseñar proyectos en el ámbito de los modelos emergentes de los nuevos medios, de



planificación y/o de estudio de sus elementos distintivos, tanto en su génesis como en su gestión.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Aplicar diferentes técnicas de dirección, marcando entradas de nivel medio o alto, en sesiones de grabación en estudio;
2. Preparar una sesión de grabación recopilando los materiales sonoros necesarios para sincronizar con la imagen, música y efectos sonoros;
3. Supervisar y dirigir sesiones de grabación con cualquier dimensión de conjunto instrumental, desde los formatos más pequeños hasta la orquesta;
4. Comunicar efectivamente con el equipo de grabación, comprendiendo sus diferentes roles en el estudio, músicos, ingenieros, productores, etc;
5. Ejercer de forma eficiente como productor de música en una sesión de grabación, coordinando adecuadamente con el compositor y director;
6. Aplicar las habilidades de escucha crítica para poder tomar decisiones de manera rápida y efectiva ante indicaciones y cambios, aportando soluciones a los problemas;
7. Planificar y seleccionar la opción más conveniente para llevar a cabo una grabación, dependiendo de las necesidades de la música para grabar y de las posibilidades presupuestarias del proyecto;
8. Dirigir y administrar una sesión de grabación remota;
9. Planificar y organizar la sesión de grabación en función de las necesidades de música, aplicando diferentes metodologías de grabación, según sea necesario.

Materia	Competencias	Total Créditos
Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación	CG01, CG02, CG08, CG10 CE01, CE04, CE08	6 ECTS

#### 1. Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación (6 ECTS)

Estudio de técnicas avanzadas de composición interactiva y aplicación directa de tecnologías de middleware (Wwise y Fmod), incluyendo el diseño y la composición de elementos temáticos y motivos que funcionan a través de múltiples formatos de entrada. Aplicación de técnicas avanzadas de grabación y flujos de trabajo en sesiones de grabación de música para videojuegos. Planificación de flujos de trabajo en el desarrollo creativo de la composición de música, aplicando tecnologías de control, así como diseño y edición de sonido, formatos y conversiones de archivos. Se estudian, asimismo, temas relacionados con la industria, incluyendo contratos, licencias y oportunidades profesionales del sector.

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.
- CG02 - Aplicar la creatividad a la producción de obras musicales, en distintos contextos y formatos artísticos, estilísticos y estéticos.
- CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.
- CG10 - Evaluar y aplicar modelos de liderazgo de equipos de producción de proyectos, en el área propia de especialización, como herramientas para la toma de decisiones basadas en principios éticos y de respeto a la diversidad cultural.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.
- CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido.
- CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Evaluar la música interactiva del ámbito de los videojuegos y comprender sus principales diferencias con otros medios visuales (cine y televisión);
2. Componer música con los métodos y técnicas más comunes del ámbito del videojuego
3. Crear un portafolio de contenido audiovisual variado, en calidad profesional, para su uso como presentación en la industria de las artes audiovisuales;
4. Comparar las distintas aplicaciones tecnológicas para la composición de música para videojuegos y otros soportes visuales, incluyendo el middleware y otros formatos, pudiendo operar con ellos
5. Crear desarrollar, organizar e implementar un proyecto musical para videojuegos, de principio a fin.

Materia	Competencias	Total Créditos
Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación	CG01, CG05, CG08, CG09 CE03, CE04, CE07, CE08	6 ECTS

#### 1. Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación (6 ECTS)

Desarrollo de aspectos más avanzados en el ámbito de la edición de audio en calidad profesional, mezclando diferentes estilos de música en estéreo y surround 5.1, así como la masterización y la presentación en entornos DAW de última generación. Los estudiantes adquieren competencias avanzadas en Melodyne, Elastic Audio, Beat Detective, así como en principios de acústica y técnicas de mezcla avanzadas usando Pro Tools y Logic Pro X. Creación de proyectos de sonido en estándares de calidad profesional dentro de los entornos Pro Tools y Logic DAW.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Integrar, en la actividad profesional o académica, los conocimientos de diferentes campos de la especialización musical, técnicos, estéticos, históricos, estilísticos y tecnológicos.
- CG05 – Evaluar, a través de la actividad de especialización propia, el impacto de la música en su relación con las artes visuales y con otras disciplinas artísticas.
- CG08 - Integrar los conocimientos, el pensamiento crítico y el razonamiento práctico para aplicarlos a la solución de problemas, en el contexto del área de especialización propia.
- CG09 - Aplicar estrategias de comunicación que permitan desarrollar la actividad, profesional o académica, en el área propia de especialización, pudiendo actuar en contextos de ámbito internacional y en entornos multiculturales.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE03 - Interpretar y aplicar estéticas artísticas y musicales a proyectos de medios visuales en diferentes estilos.
- CE04 - Analizar el contenido dinámico y emocional de distintos formatos de medios visuales para identificar las paletas orquestales o sintéticas más adecuadas para complementar ese contenido.
- CE07 – Diseñar proyectos en el ámbito de los modelos emergentes de los nuevos medios, de planificación y/o de estudio de sus elementos distintivos, tanto en su génesis como en su gestión.

- CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros

Las competencias detalladas anteriormente se adquieren y evalúan mediante la adquisición de los resultados de aprendizaje siguientes:

1. Crear de mezclas de sonido de calidad profesional a través del uso de los entornos ProTools y Logic DAW;
2. Aplicar técnicas avanzadas de edición de audio en múltiples contextos y situaciones;
3. Aplicar los distintos componentes del proceso de mezcla de manera adecuada en proyectos propios;
4. Producir proyectos de edición de audio que correspondan con los estándares de calidad del entorno profesional;
5. Utilizar adecuadamente las técnicas de masterización para la preparación de la entrega de proyectos según los requisitos del sector.

## ÁMBITO METODOLÓGICO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

### 2025 Berklee Vision

"As the preeminent institute of contemporary music and the performing arts, Berklee will transform arts education and empower artists to better our world. Building an inclusive culture that promotes diversity in all its forms, we will nurture the growth of the world's most inspired artists in music, theater, and dance, so they may fully realize their creative and career potential. Berklee will forge new connections among art forms, musical traditions, technologies, and institutions, creating a dynamic global network that fosters innovation, collaboration, and community."

Dentro de la planificación estratégica del Berklee College of Music con el horizonte de 2025, la primera afirmación en esta declaración hace referencia a "transformar la educación artística". Como tal, este concepto obliga a plantear el ámbito metodológico de la enseñanza-aprendizaje que se articula bajo las dos premisas:

1. Educación centrada en el estudiante (Student-centered education)
2. Educación centrada en resultados (Outcome-centered education)

En este sentido pues, se trata, por un lado de establecer qué debe saber un estudiante al finalizar sus estudios, pero también qué debe saber hacer y qué experiencias debe tener. El aprendizaje, pues, se encuadra a través de los siguientes ejes:

Conocimientos - Destrezas - Habilidades - Actitudes

La educación, pues se centra en el discente, más que en el docente, haciendo que los estudiantes, y no el instructor o el contenido, sean la prioridad. Otro componente importante de la excelencia educativa toma como premisa la creencia de que todos los estudiantes pueden y son capaces de aprender. El estudiante debe ser capaz de confiar en sí mismo y en sus propias habilidades, conocer su propio estilo de aprendizaje, para así obtener y retener el conocimiento. Mientras se adquieren los resultados de aprendizaje se hacen asociaciones entre contenidos, cursos, y experiencias para conectar lo que se está discutiendo en el aula con lo que se está practicando fuera del aula. Finalmente el proceso educativo concluye cuando el estudiante desarrolla sus propias habilidades como aprendiz, comprendiendo que el aprendizaje no comienza ni termina en la escuela, sino que el aprendizaje es una búsqueda permanente y sin fin.

De esta manera, el ámbito metodológico de la enseñanza aprendizaje, en Berklee, se fundamenta en los siguientes principios:

- Aprendizaje SIGNIFICATIVO:

Porque partiendo de su trayectoria formativa y de su propia realidad, el estudiante construye significados que son relevantes a sus propios intereses, tanto formativos como profesionales e incluso artísticos, según sea el caso. En este sentido, se persigue y fomenta que los conceptos y conocimientos transmitidos conecten

directamente con la realidad y los conocimientos que el estudiante trae consigo, pudiendo aplicar los nuevos contenidos a éstos, constituyéndose así la estructura necesaria para su asimilación.

- Aprendizaje FUNCIONAL:

Porque el estudiante "aprende a hacer", adquiere destrezas y habilidades que le permiten realizar operaciones y acciones dentro del contexto de sus propias áreas de experiencia e interés. Bajo la premisa metodológica del aprendizaje por experiencia, el *learning by doing*, el estudiante realiza, ejecuta las acciones que aprende, evaluándolas con posterioridad, y transfiriéndolas a contextos distintos de aquellos donde se adquirieron.

- Aprendizaje COOPERATIVO:

En un mundo en el que se reciben simultáneamente gran número de estímulos de distinta naturaleza y por distintas fuentes, se entiende que el aprendizaje lineal tradicional conlleva un alejamiento de la realidad circundante, y una adquisición más pobre de los conocimientos y objetivos de un programa formativo. El aprendizaje cooperativo, en cambio, es visto como un elemento clave de la adquisición de conocimientos y competencias, y las actividades colaborativas en el aula permiten una asimilación multilineal de los contenidos, beneficiando asimismo que cada alumno adapte la adquisición de contenidos y competencias a su/s propio/s estilos de aprendizaje. En el contexto del grupo clase el rol del docente se diluye entre la mediación entre pares y el rol del mentor-facilitador, mediante los estudios de caso, la simulación y la réplica de situaciones habituales del ámbito profesional real. Las competencias de trabajo en equipo y asunción del propio rol como miembro de un equipo, se adquieren bajo este enfoque metodológico.

- Aprendizaje AUTÓNOMO:

Un objetivo terminal de toda la experiencia adquirida en el programa, la adquisición de destrezas, la asimilación de conocimientos, la conexión de éstos y aquellas con la propia realidad, y los distintos ámbitos en los que éstos se adquieren, grupales y de trabajo en equipo, es que el estudiante desarrolle los mecanismos que deben permitirle en el futuro continuar articulando y estructurando su propio aprendizaje bajo unas premisas que deberán ser, en su mayor medida, autodirigidas y autónomas.

#### Actividades de aprendizaje

Alineadas con la visión para 2025, así como con el propio ámbito metodológico de la docencia, las actividades de aprendizaje del programa se entienden articuladas a tres niveles distintos, según sea la intervención del docente más o menos directa. En términos generales, sin embargo, cabe afirmar que el índice de presencialidad, supone siempre el 30% de la carga del ECTS.

- Actividades dirigidas: las actividades de enseñanza - aprendizaje que se dan en el aula, en presencia del profesor y del grupo comprenden, principalmente las siguientes:
  - Clases magistrales/expositivas
  - Aprendizaje basado en problemas
  - Actividades en grupos (cooperativas)
  - Ejemplificación y estudio de casos
  - Prácticas de aula
  - Prácticas de laboratorio
  - Seminarios
  - Talleres
  - Debates
  - Exposición de trabajos en grupo
  - Simulaciones
- Actividades supervisadas: las actividades con seguimiento menos frecuente, por parte del docente incluyen, entre otras, las siguientes:
  - Tutorías programadas
  - Revisión de trabajos

- Seguimiento de elaboración de portafolio del estudiante
- Proyectos de colaboraciones externas al campus
- Trabajo de Fin de Máster: tutorías de seguimiento
- Trabajo en laboratorio
- Actividades autónomas: las actividades de aprendizaje realizadas sin intervención del docente, aunque no todas ellas necesariamente realizadas a nivel individual, incluyen:
  - Preparación de trabajos de curso
  - Estudio personal
  - Realización de actividades prácticas
  - Búsqueda de bibliografía o documental
  - Comentarios de texto
  - Elaboración individual de un diario
  - Elaboración de un tema del programa
  - Realización de actividades del portafolio del estudiante
  - Campus virtual

Estas actividades se desarrollan en el programa a tres niveles distintos:

#### NIVEL CLASE

Las sesiones semanales de clase incluyen presentaciones de formato abierto, permitiendo la intervención de los estudiantes, no solamente para resolver dudas y plantear preguntas, sino también para debatir y para compartir conocimientos y experiencias. Por otra parte las presentaciones del profesor a menudo implican el análisis colectivo, los estudios de caso y el debate.

#### NIVEL GRUPO

Se fomenta que más allá del horario de clases los estudiantes se reúnan en grupos de cualquier dimensión y naturaleza para la discusión y el análisis colectivo sobre el temario de los cursos, así como para la búsqueda de referencias, ejemplos y muestras relacionadas con el concepto en discusión.

#### NIVEL INDIVIDUAL

A nivel individual se espera de los alumnos la revisión semanal de los temas discutidos, para tenerlos correctamente adquiridos antes de la sesión siguiente, así como para mantener documentada la adquisición de conocimiento y procesos de trabajo, recolección, almacenaje y organización de la información, así como para hacer seguimiento del propio progreso

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS POR MATERIA

#### Lenguajes y Medios de las Artes Visuales (18 ECTS)

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Clases magistrales/expositivas	135	100 %
Ejemplificación y estudio de casos	90	50 %
Debates	45	100 %
Prácticas de laboratorio	60	25 %
Revisión de trabajos	30	0 %
Preparación de trabajos de curso	45	0 %
Campus virtual	45	0 %

#### Técnicas Orquestales (18 ECTS)

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Prácticas de aula	135	100 %

Aprendizaje basado en problemas	60	0 %
Simulaciones	30	100 %
Realización de actividades prácticas	120	0 %
Estudio personal	30	0 %
Revisión de trabajos	30	25 %
Realización de actividades del portafolio del estudiante	15	0 %
Elaboración de un tema del programa	30	50 %

**Tecnología y Grabación para Medios Visuales (12 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Prácticas de aula	90	100 %
Prácticas de laboratorio	70	50 %
Exposición de trabajos en grupo	20	100 %
Talleres	30	25 %
Trabajo en laboratorio	40	25 %
Campus virtual	30	0 %
Elaboración de un tema del programa	20	0 %

**Estudio Supervisado (2 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Trabajo de Fin de Máster: tutorías de seguimiento	15	100 %
Seguimiento de elaboración de portafolio del estudiante	5	100 %
Búsqueda de bibliografía o documental	10	0 %
Revisión de trabajos	5	100 %
Estudio personal	15	0 %

**Culminating Experience (4 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Seminarios	20	100 %
Tutorías programadas	20	100 %
Elaboración individual de un diario	25	0 %
Elaboración de un tema del programa	20	25 %
Realización de actividades del portafolio del estudiante	15	0 %

**Técnicas Orquestales - ampliación (6 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Prácticas de aula	45	100 %
Actividades en grupos (cooperativas)	30	50 %
Prácticas de laboratorio	35	100 %
Simulaciones	30	25 %
Preparación de trabajos de curso	10	0 %

**Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación (6 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Clases magistrales/expositivas	45	100 %
Aprendizaje basado en problemas	20	100 %
Simulaciones	35	50 %
Realización de actividades prácticas	30	25 %
Trabajo en laboratorio	20	25 %

**Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación (6 ECTS)**

ActividadES formativaS	Horas	Presencialidad
Prácticas de aula	45	100 %
Trabajo en laboratorio	50	25 %
Realización de actividades prácticas	25	0 %
Realización de actividades del portafolio del estudiante	30	25 %

**Sistemas y actividades de evaluación**

**Actividades de evaluación:** las actividades de evaluación se llevan a cabo para valorar el grado de adquisición de objetivos y competencias por parte del estudiante. Son actividades cuyos resultados son susceptibles de ser evaluados y calificados, ya sea dentro de un sistema de evaluación continuada o mediante pruebas formales al final de un período. Este tipo de actividad, cuando no requiera un tiempo acotado para la realización de pruebas concretas (exámenes, presentaciones, etc.), se puede sustituir con actividades autónomas (por ejemplo trabajos de curso) o supervisadas (por ejemplo, prácticas externas o Trabajo de Fin de Máster).

Incluyen, entre otros, los siguientes instrumentos de evaluación:

- Prueba/entrevista diagnóstica inicial
- Informe de progreso
- Pruebas, ejercicios y problemas de proceso
- Autoevaluación del estudiante (individual o en grupo)
- Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc. (individual o en grupo)
- Pruebas finales escritas
- Memorias
- Trabajo de Fin de Máster/trabajos de curso
- Pruebas manipulativas
- Ensayos/dosieres
- Presentaciones orales
- Portafolio del estudiante

Dado el importante componente internacional de la cohorte de estudiantes en el campus de Valencia, el establecimiento de los objetivos de la evaluación se hace siempre con el componente de la diversidad situado en un primer plano, haciendo siempre consideraciones respecto a:

- diversidad cultural
- estilos de aprendizaje
- adaptación a estudiantes con necesidades especiales
- distribución flexible de la actividad
- niveles de complejidad
- ofrecer comentarios y opiniones con prontitud
- reportar adecuadamente el progreso
- tomar decisiones informadas y justificadas

- determinar la efectividad de la docencia
- predecir

Tanto los procesos como las actividades de evaluación utilizan los resultados de aprendizaje como punto de partida, estableciendo unos criterios claros sobre cómo determinar su adquisición. En este sentido también se involucra a los estudiantes en la evaluación propia y de sus pares, con el fin de hacerles partícipes y responsables de su proceso de aprendizaje. La recopilación de la información necesaria para evaluar se hace de forma multimodal, involucrando procesos formales y no formales:

- Procesos formales de evaluación: exámenes, tests, cuestionarios, documentos, portafolios, evaluación por pares y autoevaluación, demostraciones y presentaciones preparadas, proyectos parciales y finales, presentaciones, grabaciones
- Informal: preguntas y respuestas, debates y observaciones en clase (lista de verificación, interacción con compañeros, auto-evaluaciones, seguimientos) comprobación de conceptos discutidos, juegos, cuestionarios, debate entre pares, pensamiento relacional.

En consonancia con la misión y visión de Berklee, así como con el anteriormente descrito ámbito metodológico de la enseñanza - aprendizaje, la evaluación asimismo se articula bajo los cuatro ejes:

Transparencia - Objetividad - Equidad - Precisión

SISTEMAS DE EVALUACIÓN POR MATERIA

Lenguajes y Medios de las Artes Visuales

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	10.0
Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc.	20.0	30.0
Presentaciones orales	10.0	20.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	30.0	40.0
Pruebas manipulativas	15.0	20.0

Técnicas Orquestales

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	20.0	30.0
Trabajos de curso	25.0	35.0
Ensayos/dosieres	30.0	40.0

Tecnología y Grabación para Medios Visuales

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	20.0	30.0
Valoración final de informes, trabajos, proyectos	25.0	35.0
Pruebas finales escritas	30.0	40.0

Estudio Supervisado

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
-----------------------	--------------------	--------------------



Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Prueba/entrevista diagnóstica inicial	5.0	10.0
Informe de progreso	25.0	35.0
Ensayos/dosieres	30.0	40.0
Autoevaluación del estudiante	15.0	20.0

**Culminating Experience**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Memorias	15.0	25.0
Trabajo de Fin de Máster	30.0	40.0
Portafolio del estudiante	30.0	40.0

**Técnicas Orquestales - ampliación**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	20.0	30.0
Autoevaluación del estudiante (individual o en grupo)	15.0	25.0
Presentaciones	40.0	50.0

**Lenguajes y Medios de las Artes Visuales - ampliación**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Pruebas manipulativas	15.0	20.0
Informe de progreso	20.0	25.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	20.0	30.0
Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc.	20.0	30.0

**Tecnología y Grabación para Medios Visuales - ampliación**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Asistencia y participación en clase	5.0	15.0
Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	30.0	40.0
Pruebas manipulativas	25.0	35.0
Portafolio del estudiante	20.0	30.0

## 6 PERSONAL ACADÉMICO

### 6.1 Personal académico disponible

Los programas de posgrado del campus de Valencia se regirán a través de la estructura académica y operativa de Berklee. En última instancia los programas son liderados por el Presidente del Berklee College of Music, y por el Vicepresidente de Asuntos Académicos/*Provost*. Por otra parte, el Vicepresidente de Iniciativas Globales supervisa el campus de Valencia, coordinando directamente con el Presidente y el Vicepresidente de Asuntos Académicos. Igualmente, el Director Académico del campus de Berklee-Valencia supervisa los programas académicos implementados y coordina e informa directamente al Vicepresidente de iniciativas Globales. El Director Académico de Berklee-Valencia también colabora conjuntamente con el responsable de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, así como con los directores de los departamentos relacionados con la oferta educativa en Valencia.

Todos los programas de posgrado de Berklee, tanto los de Boston como los del campus de Valencia, están directamente administrados por el Director de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, dependiendo de la Vicepresidencia de Currículum e Innovación Educativa, quien a su vez depende del Vicepresidente de Asuntos Académicos/*Provost*. En última instancia, la supervisión directa de cada uno de los programas está a cargo del responsable de departamento correspondiente, dependiendo de las necesidades de cada uno de ellos.

Berklee es, principalmente, una institución dedicada a la formación, más que a la investigación. Este hecho se mantiene así con la adición de los programas de posgrado. El objetivo principal de las acciones de Berklee se dirige siempre a dotar de experiencia al estudiante. Los profesores de cada uno de los programas son seleccionados sobre la base de sus cualificaciones como académicos, como expertos en su disciplina y, especialmente, como educadores. Las decisiones de contratación son tomadas siempre a partir de las credenciales académicas, la experiencia y la excelencia docente.

En esta propuesta de modificación se ha incrementado el número de estudiantes de nuevo ingreso. Este incremento se cubre mediante la incorporación de profesorado nuevo, así como el aumento del número de secciones (clases), de cada uno de los cursos, con el fin de mantener la misma ratio profesor-alumno. De esta manera, el programa cuenta con 12 profesores a tiempo completo y 8 profesores a tiempo parcial; en el caso de los profesores a tiempo parcial, se les incrementa la jornada para poder acomodar a los estudiantes previstos en cada cohorte.

Los tres nuevos profesores a tiempo completo acreditan entre 8 y 15 años de experiencia docente. En su trayectoria profesional muestran también una muy amplia experiencia, así como gran diversidad de áreas de ejercicio profesional, incluyendo experiencia artística como intérpretes y/o compositores.

Perfil 1:

Ha escrito y producido música para más de 60 largometrajes, incluyendo bandas sonoras para Ricardo Darín, Colin Farrell y Christopher Lee. Asimismo ha sido el productor de las bandas sonoras de *Los Otros* (A. Amenábar), y las películas *Todo Sobre mi Madre*, *Carne Trémula* y *La Flor de mi Secreto*, de Pedro Almodóvar.

Perfil 2:

Acredita un máster en Educación, en enseñanza y aprendizaje, y un doctorado en lenguaje, alfabetización y tecnología (Ph.D.), ambos en la Washington State University. Tiene artículos publicados sobre aprendizaje online en revistas internacionales como *Educational Technology & Society*, *Procedia Technology* y *Language, Learning, & Technology*. Asimismo ha publicado y/o presentado artículos en conferencias internacionales como la *International CALL Research Conference*, la *International Conference on Computers in Education*, *IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, *International TESOL Conference*, *International Research Conference on Virtual Worlds*, y la *International Conference on Web-Based Learning*. Asimismo ha ejercido como revisor para las conferencias ya mencionadas, y ha ejercido como investigador postdoctoral en la Universidad Nacional de Taiwán, en un puesto financiado por el Ministerio de Educación y el Consejo Nacional de Ciencia de R.O.C. La experiencia docente ha sido ejercida en la Universidad de Kainan (Taiwán),

en la *Washington State University* y el *Rochester Institute of Technology*.

Perfil 3:

Acredita una Licenciatura en Docencia, con especialidad en educación musical, por la Universidad Autónoma de Madrid (España), un máster en Musicología por la Universidad Complutense de Madrid, y un máster (M.Sc.) en Information and Library Science por la Universidad de Strathclyde (Glasgow, Escocia)

Los profesores a tiempo completo asumen una carga lectiva que comprende el 50% del total del programa. Esta carga hacer referencia solamente a la impartición de clases; teniendo en cuenta que los profesores a tiempo completo también ejercen de tutores de TFM, la proporción final de dedicación al título es del 65%.

Por otra parte, entre los profesores a tiempo parcial, se cuenta con tres profesores nuevos. Acreditan experiencia profesional y docente entre 10 y 25 años, todos ellos de ámbito internacional.

Perfil 1:

Acredita experiencia profesional como compositor, orquestador y director de orquesta en los Estados Unidos y Europa, dirigiendo orquestas como la *Hollywood Studio Symphony*, la *Orquesta Philharmonia* de Londres, la *Orquesta de Arte de Budapest*, la Orquesta Sinfónica de Bratislava y la Orquesta de Viento de Zaragoza, entre otros. Asimismo ha grabado bandas sonoras en los principales estudios del sector, como el *Newman Scoring Stage* en los estudios FOX de Estados Unidos, el *Barbra Streisand Scoring Stage* en los estudios de Sony Picture en Los Angeles, los *Abbey Road Studios* de Londres, y los *Hungarian Radio Studios* de Budapest, entre otros. Asimismo acredita premios y menciones como la Mención de Honor para *Cuerpo de élitescore* en los Premios Jerry Goldsmith, en 2017, y la Mención de Honor por "Poirot" en el *Concorso Internazionale di Composizione per Banda* en Corciano, Italia, 2016. Este perfil acredita 10 años de experiencia docente, también.

Perfil 2:

Acredita una licenciatura *cum laude* por la universidad de Harvard. Posteriormente coproduce la banda sonora de la película *La Pequeña Sirenita*, ganando un Oscar a la mejor canción por *Bajo el Mar*. Obtiene también nominación a los premios de la academia, a los Grammy y a los Globos de Oro por la canción *Bella María de mi Corazón*, de la película *Los Reyes del Mambo* (Warner Bros). Durante 18 años es el presidente de Fox Music, donde supervisa la música para más de 300 largometrajes, así como para docenas de programas de televisión. Posteriormente se establece como consultor para bandas sonoras, trabajando para *Warner Bros Records*.

Por otra parte este profesor es miembro de la junta de gobierno de la *National Academy of Recording Arts and Sciences*, en su oficina de Los Ángeles. Asimismo es miembro de la *Music Branch* de la *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Entre los premios y menciones cabe destacar el premio *Spirit of Life* de *City of Hope*, y con el Premio Espíritu de Excelencia en las Artes de la Fundación T. J. Martell en 2010. Como copresidente del Host Committee para los Premios Grammy de 2001 participó en la recaudación de fondos para el apoyo del programa *Grammy In The Schools*.

La vertiente docente incluye muy diversos formatos, desde los seminarios y las clases magistrales hasta cursos completos, acreditando más de 25 años de experiencia docente.

Perfil 3:

Acredita un Bachelor *Magna Cum Laude* en composición de bandas sonoras, por el Berklee College of Music. Posteriormente la experiencia docente comprende más de 24 años, especializándose en las aplicaciones estéticas y técnicas de la composición y edición de música para cine. Asimismo es el creador del laboratorio de Film Scoring de la institución. Como editor musical de bandas sonoras ha ejercido en *Segue Music, Inc.*, la compañía editorial y de supervisión musical más importante de Hollywood. Entre las bandas sonoras en las que ha trabajado cabe destacar *Robin Hood*, *Príncipe de los Ladrones* (obteniendo un Grammy por ello), *Arma Letal 3*, *Arma Letal 4*, *Demolition Man* o *El Último Gran Héroe*, entre muchas otras. También ha tenido la oportunidad de trabajar con compositores de bandas sonoras como Georges Delerue, Michael Kamen, Elliot Goldenthal, Richard Gibbs e Ira Newborn.

Los profesores a tiempo parcial asumen una carga lectiva que comprende el 50% del total del programa, comprendiendo los cursos relacionados con la Composición de Videojuegos, la dirección de orquesta

Por otra parte, la jornada semanal de estos profesores se ha incrementado, pasando de las 10 horas a las 18

horas por semana, para todos ellos. Esto se ha llevado a cabo doblando los cursos que ofrecen, abriendo una o dos secciones adicionales a las ya ofrecidas, de cada uno de ellos y según sea necesario, con el fin de mantener la misma ratio alumno-profesor.

Los profesores a tiempo completo dedicarán el equivalente a 40 horas por semana, que incluyen el horario lectivo (clases, instrucción privada, conjuntos) y no lectivo (asesoramiento de estudiantes, supervisión de proyectos y planificación curricular). Los profesores a tiempo parcial dedicarán entre 20 y 30 horas, dependiendo de si realizan media jornada o dos tercios. Esta jornada se repartirá también en horario lectivo (clases, instrucción privada, conjuntos) y no lectivo (asesoramiento de estudiantes, supervisión de proyectos y planificación curricular).

Dado el carácter multidisciplinar del programa, los profesores del Master en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television and Videogames*) pertenecen a distintos campos del conocimiento, tanto en el apartado del estudio como del ejercicio profesional, relacionados con la industria musical y el ámbito de la música para los medios visuales, en su vertiente de compositores, así como en la producción. Los 9 profesores que constituyen el núcleo docente central del plan de estudios provienen de las siguientes áreas:

- Ciencias sociales y jurídicas
  - o Derecho
  - o Ciencias económicas
- Artes y Humanidades
  - o Antropología
  - o Filosofía
  - o Música
  - o Tecnología musical
  - o Música para medios
  - o Música electrónica (composición)

De los 9 profesores mencionados, 8 acreditan un doctorado y uno acredita un master. Las áreas de trabajo para conseguir esta acreditación son las siguientes:

- Derecho
- Artes (música, tecnología musical)
- Educación (investigación educativa)
- Musicología
- Antropología

El carácter multidisciplinar del master queda también reflejado en las líneas de investigación y la experiencia docente que acreditan:

- Investigación
  - o Impacto de la tecnología en la industria musical
  - o Investigación educativa
  - o Dimensión social de la música
  - o Etnomusicología
  - o Historia del Jazz
  - o Música Electrónica
  - o Publicaciones (artículos, libros e investigación)
- Docencia
  - o Desarrollo de currículum a nivel universitario (planes de estudios, a nivel de grado y posgrado, y asignaturas)
  - o Ejercicio de cargos docentes (jefe de departamento, catedrático, catedrático asistente, profesor asociado ...)
  - o Docencia a nivel universitario (grado y posgrado)
  - o Mentor
  - o Patrones en fundaciones educativas

- Proyectos de desarrollo comunitario a través de las artes (Community and the Arts)
- Consultoría educativa

Tanto la experiencia en investigación, como las propias líneas de investigación seguidas, como la experiencia docente del núcleo central del profesorado del programa acreditan su validez para desarrollar con éxito la formación de este máster. Parte de este núcleo central del equipo docente, además, ha participado directamente en la elaboración del currículum y el contenido de las asignaturas. Todos estos profesores son doctores y su dedicación al programa es a tiempo completo. Los doctorados que acreditan son los siguientes:

- Doctor en Educación (1 profesor)
- Doctor en Artes Musicales (3 profesores)
- Doctor en Ciencias (Música computerizada) (3 profesores)
- Doctor en Leyes (1 profesor)

Por otra parte, en el desempeño de su labor como investigadores han trabajado para, y/o colaborado con, instituciones de reconocido prestigio internacional, entre las que cabe mencionar:

- The Juilliard School
- Universidad de California, San Diego, Centro para la Experimentación Musical, Laboratorio de Investigación en Audio
- Massachusetts Institute of Technology (MIT) Media Lab
- Universidad de Harvard, School of Law
- Universidad de Boston
- Sociedad para la Música Electroacústica en los EEUU
- Instituto Henry Mancini
- Asociación Americana de Sociología

Las líneas de investigación desarrolladas convergen con el espíritu general del programa de estudios, con un componente importante del estudio de los elementos tecnológicos y su intervención en distintos contextos, artísticos o científicos. La lista de líneas de investigación expuesta a continuación responde directamente a los nombres de informes realizados:

- Transformación del habla en Música: Exploración musical e interpretación de dos técnicas recientes de filtrado digital
- Síntesis digital de sonido y procedimientos algorítmicos
- Diseño de Software
- Antropología, política económica en China
- Etnomusicología, música africana, afro-americana y Latinoamericana
- Informática Musical Avanzada y Música Electrónica

Por su parte, la experiencia docente que acreditan está a menudo directamente relacionada con la experiencia investigadora ejercida, así como las áreas de conocimiento y docencia que van a impartir en el programa. Cabe mencionar que cuatro de estos profesores han participado directamente en el diseño curricular del máster, así como también en la confección del contenido de las asignaturas relacionadas con su área de conocimiento. La siguiente lista muestra las áreas de conocimiento relacionadas con el ejercicio de la docencia, hasta la fecha, del núcleo central de profesores. A través de ella se puede comprobar la coincidencia y/o similitud con los contenidos del máster:

- Aplicación musical de sintetizadores, ordenadores, multi-media y MIDI
- Composición de música por ordenador
- Técnicas contemporáneas de composición
- Producción avanzada para compositores
- Composición y producción para el estudio de grabación
- Aplicaciones de procesado de sonido
- Arreglos contemporáneos para sección de cuerda
- Composición y producción para la orquesta en el estudio [de grabación]

- Principios del audio para videojuegos
- Grabación en estudio
- El futuro de la música clásica
- Filosofía del Arte

El resto del equipo de profesorado, por su parte, acredita también estudios a nivel de posgrado en áreas de conocimiento parecidas o, en su caso, relacionadas con los objetivos del máster. Para poder disponer de la opción de contar con profesionales de reconocido prestigio y solvencia, pero acreditación limitada o insuficiente, se articula la figura del profesor invitado permitiendo, así, la participación de este tipo de perfiles cuya contribución al programa es también de gran interés.

En su ejercicio profesional independiente, el cuerpo de profesores muestra también una muy amplia experiencia, así como gran diversidad de áreas de ejercicio profesional. Todos ellos acreditan entre 10 y 20 años de experiencia profesional y docente, incluyendo experiencia artística como intérpretes y/o compositores. Asimismo, varios de ellos ostentan cargos en asociaciones profesionales de todo tipo, principalmente relacionadas con la educación, la composición, la música electrónica y la música para medios visuales, así como en entidades de ámbito social. Las actividades desarrolladas comprenden campos como la dirección musical (orquesta, música de cámara y conjuntos instrumentales), composición, arreglos, historia de la música, orquestación electrónica, edición y supervisión musicales, producción discográfica (cine, televisión, publicidad, videojuegos, copyright y legislación de propiedad intelectual, así como la interpretación de música en concierto, televisión, radio y estudio de grabación. Entre las entidades y/o empresas para las que han trabajado cabe destacar Apple/iPhone, producciones de Hollywood (cine y televisión), Canon, ABC, Lincoln Center de Nueva York, Orquesta de cámara del Kremlin, Henry Mancini Institute, Walt Disney Music, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Frank Sinatra, etc.

Por otro lado, todos ellos acreditan actividad profesional y/o docente tanto a nivel de Estados Unidos como en Europa (Alemania, Italia, Francia, Finlandia), incluyendo España. Entre sus méritos profesionales se cuentan numerosos premios y distinciones, tanto sociales como artísticas y académicas, entre las que cabe destacar nominaciones y concesión del premio Emmy.

Categoría académica del profesorado y dedicación					
Categoría	Nº de profesores	Tiempo Completo	Tiempo Parcial	Doctor/Máster	% de dedicación al título
Otro personal docente con contrato laboral	12	12	-	7	70%
Personal docente contratado por obra y servicio	8	-	8	-	30%
Profesor visitante	A determinar según cada caso				

Observaciones: los profesores a tiempo parcial imparten docencia en más de uno de los programas del mismo centro. Las cifras mostradas aquí hacen referencia a la dedicación al título tratado en este informe.

El profesor visitante se determina antes del inicio del curso, y según disponibilidades de agenda. El porcentaje de dedicación al título es complementario respecto a los porcentajes del resto del personal docente.

Plantilla de profesorado				
	Total	Tiempo completo	Tiempo parcial	Doctores
Número	20	12	8	13
Porcentaje	100	60%	40%	65%

17 profesores	Experiencia docente	Experiencia Profesional
---------------	---------------------	-------------------------

	Quinquenios	Quinquenios
	2	2
Número	17	17
Porcentajes	100%	100%

Adscripción del profesorado	
Número	Área de Conocimiento
13	Artes y Humanidades (Música)
3	Ingeniería y Arquitectura
4	Ciencias Sociales y Jurídicas

El profesorado de Berklee proviene de la industria musical y del ámbito de la educación superior. Son los profesores los que otorgan a Berklee sus características tan distintivas en el aspecto instruccional, combinando la práctica con las experiencias de aprendizaje académico. El profesorado participa también en elementos extracurriculares del proceso educativo, incluyendo la tutoría y la supervisión, la captación de alumnado y audiciones a los aspirantes, construyendo un ambiente, acogedor y multicultural, de aprendizaje.

Para aquellos profesores que no dispongan de la acreditación necesaria para impartir docencia en la Educación Superior, pero demuestren por su experiencia y trayectoria profesional sus posibilidades de contribuir al desarrollo satisfactorio de los programas, constituyendo elementos de valor añadido a la experiencia educativa de los alumnos, se tramitará la obtención la *Venia Docendi* por parte de la Universidad Politécnica de Valencia, otorgada por el Rector, para la asignatura o asignaturas a su cargo.

## 6.2 Otros recursos humanos disponibles

El personal no directamente relacionado con las actividades docentes se encuentra agrupado en tres áreas principales: *International Career Center*, *Enrollment* y Operaciones (administración y servicios). Cada una de estas áreas tiene asignado un Director, o Coordinador, y un equipo de trabajo, al que se distribuye las correspondientes responsabilidades.

*International Career Center*: el objetivo principal de esta oficina será la de incrementar las oportunidades de empleo para los estudiantes de Berklee, en forma de prácticas externas al campus o localizando puestos de trabajo disponibles en cualquier lugar del mundo.

- Coordinador: responsable de dar el apoyo y la coordinación de las tareas relacionadas con la oficina. Específicamente, el coordinador impulsa la creación y puesta en práctica del plan de marketing corporativo de difusión, hace el seguimiento de las compañías donde se realizan prácticas, gestión de información (actualización de bases de datos y portales de ofertas de empleo), coordinación de eventos y coordinación administrativa con Berklee-Boston, entre otras funciones.
- Employer Relations Manager (gestión de relaciones con las empresas empleadoras): responsable de generar, desarrollar y fortalecer relaciones con las empresas asociadas de la industria musical para identificar, gestionar y colocar a los estudiantes de Berklee, en períodos de prácticas o en empleos firmes. El Employer Relations Manager también crea e implementa un plan de marketing corporativo, incluyendo objetivos y resultados.

Oficina de *Enrollment*: gestiona todas las funciones relacionadas con la captación y procesos de admisión y matrícula de los estudiantes.

- Admissions and International Career Officer: bajo supervisión del Director de Enrollment, proporciona tareas de soporte en la Oficina de Enrollment y al Comité de Selección de Graduados. Asimismo contribuye en los objetivos anuales de matriculación con la participación en actividades

de captación, dentro y fuera del campus. Adicionalmente ejerce tareas de apoyo al Coordinador del International Career Center para la articulación de acuerdos de prácticas con agentes de la industria musical.

- Coordinador de Márketing y CRM (gestión de relaciones con el cliente): bajo supervisión del Director de Enrollment, gestiona la coordinación y distribución diaria de contenidos y comunicaciones. Encargado de maximizar el uso eficaz de las relaciones para la admisión, con el fin de permitir incrementar la captación de cohortes clave.
- Coordinador de programas de corta duración: programación, gestión del curso: profesorado, alumnado, aulas, materiales. Soporte técnico para la gestión de eventos (puntualmente)

Bajo la supervisión del Director de Operaciones se encuentran las funciones de administración y servicios, incluyendo las responsabilidades siguientes:

- Soporte IT
  - Mantenimiento y soporte de las redes de datos y comunicaciones
  - Soporte técnico local para software y hardware
  - Supervisión del mantenimiento técnico general
  - Responsable de soporte y venta de ordenadores a estudiantes
- Administración
  - Responsable de secretaria (matriculación, control de pagos, becas)
  - Facturación
  - Soporte administrativo general
- Soporte técnico
  - Soporte técnico para montaje de audiovisuales, operación de sonido e imagen, en actuaciones.
  - Supervisión y control de los estudios de grabación y Black Box, y su mantenimiento
  - Control de préstamo de equipos y soporte para operación en estudios por parte de los estudiantes
- Ayuda a estudiantes
  - Ayuda de ámbito local, para estudiantes: tramitación de visados, residencia y asuntos médicos
  - Control de estudiantes prestando trabajo en prácticas en el centro
  - Consejo y apoyo psicológico
- Recepción
  - Atención general al público - presencial y telefónica
  - Control de acceso
  - Reserva de espacios y préstamos de material
  - Tareas administrativas básicas, viajes

Los recursos humanos de Personal de Administración y Servicios se incrementan con el fin de atender adecuadamente el incremento planificado de estudiantes de nuevo ingreso. En este sentido, la mayoría de las oficinas y departamentos han incrementado su dotación en recursos humanos; en otras ocasiones, se han separado áreas que anteriormente dependían del mismo departamento. En términos globales se ha pasado de un equipo de PAS de 22 personas a uno de 39.

- Oficina de Asuntos Académicos - pasa de 2 a 3 personas
- International Career Center - pasa de 2 a 3 personas
- Oficina de Enrollment - pasa de 4 a 6 personas
- Márketing - anteriormente dependiendo de Enrollment y actualmente establecido como una oficina independiente, pasa de una a 3 personas
- Comunicaciones, oficina de nueva creación, que cuenta con dos personas para su funcionamiento
- Operaciones - pasa de 3 a 5 personas
- Tecnología - anteriormente una oficina única, con 5 personas a su cargo, y actualmente separada en



tres áreas diferenciadas:

- Academic Technology - con 2 personas
- Soporte IT - 2 personas
- Recording and Engineering - 4 personas
- Producción - 4 personas
- Student Affairs, Diversity & Inclusion - anteriormente oficina de Student Affairs, en su momento con tres personas a su cargo, actualmente se responsabiliza de las iniciativas para fomentar la inclusión de todos los perfiles de estudiantes, las políticas de integración, servicio a discapacitados y programa co-curricular. También es responsable de toda la operativa de servicios médicos, psicológicos, asesoramiento general para los estudiantes internacionales con el procesado de visados, y servicios de ayuda en el alojamiento y la operativa cotidiana del estudiante en el extranjero. El equipo de esta oficina comprende ahora a 5 personas

Las empresas que desempeñarán servicios de apoyo al centro son en su totalidad empresas homologadas para los servicios que prestan. Por un lado, para el mantenimiento general, seguridad y limpieza, son las empresas designadas por la Fundación Palau de les Arts, y son contratadas por medio de concurso por la misma entidad. El mantenimiento y revisión de los laboratorios y salas tecnológicas se realiza a nivel local por personal en plantilla permanente y en remoto por el personal específicamente orientado a ello desde la matriz en Estados Unidos de manera remota. La existencia de una red común entre los dos centros facilita tanto el mantenimiento preventivo como la realización de actuaciones remotas de reparación y configuración cuando se hace necesario. Se realizan planes de mantenimiento y afinación de instrumentos, revisión periódica de los medios materiales y planes de actualización y verificación de equipos informáticos.

Concretamente, y respecto al mantenimiento de otros equipos como informáticos, audiovisuales, comunicaciones, se cuenta con empresas homologadas y de entidad y garantía disponible para ellos. En estos momentos se cuenta con los servicios de las empresas Universo Mac, Sonoidea y Grupotec. Por otro lado se recibe apoyo permanente e ilimitado de la matriz Berklee College of Music.

### **6.3 Mecanismos para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad**

La diversidad es un elemento integral de la misión de Berklee, simplemente porque la diversidad es parte integral de la música. Artistas innovadores, de procedencias y culturas muy diversas, han creado la música que se estudia en el centro. Una parte esencial de la educación en Berklee es adquirir conciencia de la enorme variedad e interdependencia entre las tradiciones culturales de las que emana la música que se está estudiando.

El compromiso institucional conlleva ser una comunidad en la que se respete y valore la voz de cada uno de sus miembros. Un entorno de trabajo diverso e inclusivo es esencial para mantener la posición de liderazgo en la educación musical de nuestros días. La diversidad se considera de manera holística, entendiendo también que su propia definición evoluciona constantemente. En Berklee, la definición de diversidad incluye raza, color, identidad de género, nacionalidad, origen étnico, clase, religión, aptitud, edad y orientación sexual. También existe la convicción que la diversidad de ideas, enfoques, disciplinas, aprendizajes y estilos musicales, son esenciales para la inclusión y la equidad. La integración de múltiples valores culturales y perspectivas en las actividades que se realizan a todos los niveles, desde la docencia hasta la toma de decisiones, es crítica. En Berklee existe la certeza que fomentar la diversidad respalda el objetivo estratégico de atraer a los mejores estudiantes, profesores y personal diverso. Para conseguirlo se crea una atmósfera de apoyo y acogedora para todos los miembros de la comunidad. Este no es el trabajo de un individuo o una oficina, simplemente, es el trabajo de todos. En ese espíritu, se fomenta un clima de respeto, apertura de miras y respeto, en todo el campus, que celebra los valores de la diversidad.

Por otra parte, las personas con discapacidades físicas, de aprendizaje, o psicológicas, disponen de la ayuda



correspondiente para obtener la adaptación necesaria que contribuya a una experiencia fructífera en Berklee. Los estudiantes que necesitan estos servicios contactan con el equipo de Servicios a Discapacitados, en el *Counseling and Advising Center*. El Servicio a Discapacitados ayuda en la planificación académica, ajustes de horario, y apoyo, así como referencias a agencias externas y grupos de apoyo.

## 7 RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

### 7.1 Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

Las instalaciones en Berklee-Valencia, estudios de grabación, laboratorios, aulas y salas escénicas, emulan las condiciones que se dan en el entorno profesional. La actualización continua de las aplicaciones de tecnología musical, equipamiento e instalaciones, asegura a los estudiantes el acceso a los recursos más efectivos para contribuir a su educación.

En Valencia, Berklee alquila 3000 metros cuadrados de espacio en el Palau de les Arts. Asimismo, los acuerdos con el Palau permiten el uso de sus auditorios para la realización de eventos musicales. La situación es ideal para Berklee-Valencia ya que permite una operativa independiente dentro del complejo de la Ciudad de las Artes y las Ciencias.

Asimismo, cada miembro del equipo de profesores tendrá asignado un ordenador portátil. La Oficina de Desarrollo del Profesorado y el Centro de Tecnología para la Instrucción Musical ofrecerán la formación pertinente y el soporte necesario.

En Valencia Berklee desarrolla sus programas mediante adscripción a dos instituciones españolas de educación superior: la Universidad Politécnica de Valencia y el Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana (ISEA-CV). Los acuerdos con estas instituciones incluyen también el acceso de los estudiantes de Berklee a sus instalaciones, incluyendo espacios escénicos y bibliotecas.

Por su parte, en Boston, el Decano de recursos de Aprendizaje y el Director de Servicios de Biblioteca trabajan coordinadamente con el responsable de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado para ampliar los recursos de biblioteca y de información, con el fin de poder ofrecerlos a los estudiantes de posgrado. En este sentido, es esencial dotar de acceso a todos los recursos online a todos los estudiantes, sea en Boston, en Valencia o a través de la red.

Los servicios de apoyo a los estudiantes aparecen descritos con detalle en el apartado 4.3 (*Apoyo y Orientación a estudiantes, una vez matriculados*). Estos servicios están coordinados por el Director Académico, bajo la supervisión del decano de Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado, en Boston, así como de los vicepresidentes de *Student Affairs* y de *Enrollment*, en Boston. El resumen de estos servicios comprende:

- Servicios de orientación académica: implicando a la División de Estudios de Posgrado y el correspondiente departamento académico del máster, y dependiendo directamente del Director de Programa designado
- Servicios de seguridad
- Centro Internacional de Desarrollo Profesional (International Career Development Center): responsable de las prácticas en empresas y la localización de oportunidades profesionales para los estudiantes.
- Servicios de orientación y asesoramiento: dependiendo del Director of Enrollment y bajo supervisión de la División de Posgrados, ofrece servicios de orientación académica, asesoramiento para estudiantes recién matriculados, asesoramiento internacional, orientación personal y servicios para estudiantes con discapacidades.
- Servicios de Ayuda a la Financiación: supervisado por la División de Estudios de Posgrado diseña ayudas, establece becas y asesora a los estudiantes para la solicitud de créditos, entre otros servicios.
- Servicios de alojamiento: coordinado por el Director of Enrollment, bajo supervisión de la División de Posgrado, asesora en la localización de alojamiento.
- Oficina de Registro: coordinada por el Director Académico y el Director of Enrollment, supervisados por la División de Posgrado, gestiona la documentación académica y orienta a los estudiantes de cara a su graduación.
- Orientación a los programas: supervisada por a División de Posgrado proporciona información para

conocer el funcionamiento del campus y los contenidos de los programas.

El Campus de Berklee en Valencia está ubicado en el Anexo Sur del Palau de les Arts, dentro de la Ciudad de las Artes y las Ciencias de la Ciudad de Valencia. Conforme a lo acordado en Acuerdo de Cesión de Espacios con las autoridades competentes, Berklee hace uso de las siguientes instalaciones:

- De uso exclusivo: 3.600 metros cuadrados para uso en el Anexo Sur del Palau de les Arts
- De uso compartido: Acceso a instalaciones y servicios de la Ciudad de las Ciencias, Salas, Instalaciones y teatros en el Palau de les Arts.

Descripción de los espacios de uso exclusivo:

Verilee dispone de 3,600 metros cuadrados distribuidos en dos plantas en el Anexo Sur del Palau de les Arts.

En ella se disponen de las siguientes instalaciones:

- 1 oficina que alberga servicios de atención al estudiante, secretaría y gestión académica y sala de juntas.
- 1 oficina para la dirección general, servicios administrativos, comunicación y admisiones.
- Oficina del International Career Center (oficina para el desarrollo profesional y relaciones con antiguos alumnos).
- 2 salas de profesores
- 4 despachos para directores académicos
- 1 oficina de soporte a sistemas de información
- 2 cuartos de servidores
- 1 Laboratorio de proyectos tecnológicos
- Dos laboratorios informáticos, uno con 10 estaciones y otro de 20, incluyendo cabina de grabación. Estos laboratorios están tratados acústicamente y están dotados de equipos informáticos con herramientas ofimáticas y de tratamiento de audio y vídeo, para facilitar a los estudiantes la realización de sus trabajos académicos.
- Cinco aulas teóricas, con acondicionamiento acústico y equipamiento audiovisual.
- 8 Salas de ensayo individual, tratadas acústicamente y con variedad de instrumentos para la práctica de instrumentos por parte del alumnado fuera de su horario lectivo.
- 2 salas de ensayo de conjunto instrumental, tratadas acústicamente y preparadas para los ensayos y la docencia de conjuntos. Estas aulas están dotadas de equipamiento audiovisual y musical con flexibilidad suficiente para poder dar cabida a multitud de estilos musicales.
- 1 sala de tecnología musical, tratada acústicamente y dotada de equipos audiovisuales para la docencia de la tecnología en la música, como mesas de mezclas, platos y sintetizadores de sonido.
- 6 salas de clase individual, tratadas acústicamente y dotadas de herramientas audiovisuales y musicales que permiten la formación de alumnos en diversos instrumentos y disciplinas a través de una enseñanza individualizada recogida en su currículo.
- 1 estudio de grabación, construido bajo los más altos estándares profesionales y dedicado al desarrollo de contenidos docentes recogidos en el programa
- 4 salas de postproducción audiovisual, construidas bajo los más altos estándares profesionales, que permiten su uso como aula para la impartición de clases orientadas a los contenidos tecnológicos del programa.
- Una biblioteca dotada de servicios de consulta físicos y telemáticos, servicios de impresión, zona de consulta y estudio. La biblioteca además facilita servicios de venta de bibliografía y préstamo de documentos y otros elementos necesarios para el avance académico del alumnado.

Descripción de espacios de uso compartido:

- Acceso al parking de la Ciudad de las Artes y las Ciencias con tarifa especial para empleados y alumnos de Berklee para el estacionamiento de vehículos a motor, incluyendo parking vigilado gratuito para bicicletas y de acuerdo con los horarios y condiciones marcados por la empresa gestora del servicio.
- Acceso a salas de ensayo y aulas en la planta -3 de Palau para uso académico.
- Acceso a salas de ensayo en planta 9 del Palau para uso académico.
- Acceso a Sala Martin i Soler y Auditori Superior para eventos académicos, conferencias y conciertos.





Los recursos en los estudios de grabación se han incrementado con la dotación de microfónica adicional, la adquisición de nuevos instrumentos y amplificadores, la actualización del software y las herramientas de procesado de sonido, con el fin de satisfacer las necesidades de una más amplia diversidad de estudiantes, así como proveer de las herramientas necesarias para acometer grabaciones de cualquier naturaleza, con instrumentos acústicos, instrumentos eléctricos, combinación acústico-eléctrico, así como para la intervención de música electrónica

A continuación se detalla el inventario de recursos de los estudios de grabación, reflejando los incrementos en equipamiento:


**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI (I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CLUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	QDD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ



**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ



**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ



**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ

**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ



ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ



ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDI 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ

**ANN KREIS SCORING STAGE (AKSS)**

ITEMS	QTY	MAKE	MODEL	NOTES
<b>CONSOLE</b>				
	1	Avid	System 5	DF66 Super Core with 6 DSP Cards 48 Fader Control Surface (6 CM408's) CM 401 Center Section CM402 Groups Module CM403 Film Module
<b>CONVERTERS</b>				
	4	Euphonix	713	24ch. Analog to MADI Converters (96 channels in total)
	2	Euphonix	703	24ch. MADI to Analog Converters (48 channels in total)
	1	Euphonix	714	24ch. AES to MADI Converters (24 channels in total)
	1	Euphonix	704	24ch. MADI to AES Converters (24 channels in total)
<b>CLOCKING</b>				
	1	Antelope	10M	Atomic Clock
	1	Antelope	OSX-V	Word Clock
	1	Antelope	DA	Word Clock Distribution Amplifier
<b>PRO TOOLS SYSTEM</b>				
	1	Avid	Pro Tools 12 HD	HDX 2 System
	2	Avid	HD MADI I/O	(128 channels in total)
	1	Apple	Mac Pro	
<b>MONITORING</b>				
	1	Meyer Sound		7.1 Powered Surround System with London BSS Crossover/Processing
	1	Barefoot	MicroMain 27	Powered Stereo Pair
	1	Yamaha	NS-10M Studio	Passive Stereo Pair (Driven by Bryston 4B)
<b>CUE SYSTEM</b>				
	1	Aviom	AN16 System	16 Channel Aviom System (A-Net)
	1	Bryston	4B	Stereo Amp (Studio Stereo Cue System)
	1	Crown	CDi 2000	Stereo Amp (Studio Loud Speakers)
<b>PROCESSING</b>				
	2	Universal Audio	1176	Compressor
	2	Universal Audio	LA-2A	Compressor
	2	Empirical Labs	Distressor	Compressor
	2	Purple Audio	Action	Compressor
	2	Purple Audio	ODD	EQ
	2	API	560	Graphic EQ

La *Equipment Room*, en tercer lugar, es la oficina donde los estudiantes pueden reservar todo tipo de equipamiento necesario para la consecución de sus proyectos: microfónica, cableado, instrumentos, incluyendo contrabajo, baterías, percusión brasileña, flamenca, latina y sinfónica (vibráfono, marimba, timbales y tubular bells) amplificadores y monitores, auriculares, controladores MIDI y Ableton, sintetizadores, cámaras de video y proyectores

A continuación se detalla el inventario de recursos puestos a disposición de los estudiantes mediante la *Equipment Room*, reflejando los incrementos en equipamiento:

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Ableton	Push	Ableton Control Surface
Acoustic	Foot Stool	Foot Stool
Agostar	25m power extension cable	25m power extension cable
Agostar	25m power extension cable	25m power extension cable
Akai	Synthstation 49	49-key Keyboard [with iPad dock]
Akai	Synthstation 49	49-key Keyboard [with iPad dock]
Akai	Synthstation 49	49-key Keyboard [with iPad dock]
Akai	MAX25	25-key / 8 Pad / 4 TC Faders
Akai	MAX25	25-key / 8 Pad / 4 TC Faders
Akai	MAX25	25-key / 8 Pad / 4 TC Faders
Akai	MAX25	25-key / 8 Pad / 4 TC Faders
Akai	APC40	Ableton Control Surface
Akai	APC40	Ableton Control Surface
Akai	APC40	Ableton Control Surface
Akai	MPC Renaissance	16 Pad / 16 Rotary (+)
Akai	MPC Renaissance	16 Pad / 16 Rotary (+)
Akai	EWI4000S	Wind Controller / Synth
Akai	EWI4000S	Wind Controller / Synth
Akai	EWI USB	USB Wind Controller
Akai	EWI USB	USB Wind Controller
Akai	Headrush E2	Tape delay / Loop Pedal
Akai	MPC Studio	16 Pad Control Surface
Akai	MPC Studio	16 Pad Control Surface
AKG	P420 Condenser Microphone	Large-diaphragm condensor
AKG	P420 Condenser Microphone	Large-diaphragm condensor
AKG	P420 Condenser Microphone	Large-diaphragm condensor
AKG	P420 Condenser Microphone	Large-diaphragm condensor
Alesis	Vortex	36-key Keytar
Alesis	Vortex	36-key Keytar
Alesis	Vortex	Wireless 36-key Keytar
Alesis	SamplePad	Drum Pad
Alesis	SamplePad	Drum Pad

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Alto	SXM112A	Monitor Wedge
Alto	SXM112A	Monitor Wedge
Audio-Technica	ATR3350	Lavaliere
Audio-Technica	ATR3350	Lavaliere
Audio-Technica	4041 Condenser Microphone	Condenser microphone
Audio-Technica	4041 Condenser Microphone	Condenser microphone
Audio-Technica	4041 Condenser Microphone	Condenser microphone
Audio-Technica	4041 Condenser Microphone	Condenser microphone
Audio-Technica	ATH-M50x Headphone	ATH-M50x Headphone
Audio-Technica	ATH-M50x Headphone	ATH-M50x Headphone
Audio-Technica	ATH-M50x Headphone	ATH-M50x Headphone
Audio-Technica	ATH-M50x Headphone	ATH-M50x Headphone
Audio-Technica	ATH-M50x Headphone	ATH-M50x Headphone
Avid	MBox	Audio Interface (comes with USB hub + cable)
Avid	MBox	Audio Interface (comes with USB hub + cable)
Behringer	Active D.I.	Active D.I.
Behringer	Active D.I.	Active D.I.
Behringer	Active D.I.	Active D.I.
Bilora Professional	Monopod	Camera Monopod
Boss	RC505 Loopstation	5-track Loop Pedal
Boss	RC505 Loopstation	5-track Loop Pedal
Boss	RC300 Loopstation	3-track Loop Pedal
Boss	RC300 Loopstation	3-track Loop Pedal
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS700D Body	Canon EOS700D Body
Canon	Canon EOS Rebel T5i	Canon EOS Rebel T5i Body
Canon	Canon EOS Rebel T5i	Canon EOS Rebel T5i Body
Canon	EF 18-55mm lens	EF 18-55mm lens
Canon	EF 50mm lens	EF 50mm lens

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EF 50mm lens	EF 50mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EF 50mm lens	EF 50mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EF 50mm lens	EF 50mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EFS 18-55mm lens	EFS 18-55mm lens
Canon	EFS 55-250mm lens	EFS 55-250mm lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Canon	EF 75-300 f4-5.6 lens	Canon EF 75-300 lens
Contemporánea	Repinique 12"	12" Repinique
Contemporánea	Tamborim	6" Tamborim
Contemporánea	Tamborim	6" Tamborim
Contemporánea	Tamborim	6" Tamborim
Contemporánea	Tamborim	6" Tamborim
Contemporánea	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 fingers
Contemporánea	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 fingers
Contemporánea	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 fingers
Contemporánea	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 fingers
Contemporánea	Rocar	Rocar

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Doepfer	Analog synthesizer	Analog Synthesizer
Dörr	Camera Hand/Shoulder Grip	Camera Hand/Shoulder Grip
Dörr	Camera Hand/Shoulder Grip	Camera Hand/Shoulder Grip
Dörr	Remote Control Timer	Remote Control Timer
Dörr	Remote Control Timer	Remote Control Timer
Dunlop	Volume pedal	Volume/Expression pedal
DW	5000 double pedal	Bass drum double pedal
Epson	Projector screen	Projector screen
Epson	Projector screen	Projector screen
Epson	Projector screen	Projector screen
Epson	Projector screen	Projector screen
Erica	Erica Synth	Synthesizer
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Fender switch	Switch
Fender	Hot Rod Deluxe III	Guitar amplifier
Focusrite	Scarlett 2i2	USB Recording Interface
Focusrite	Scarlett 2i2	USB Recording Interface
Focusrite	Scarlett 2i2	USB Recording Interface
Focusrite	Scarlett 2i2i interface	Scarlett 2i2i interface
Focusrite	Scarlett 2i2i interface	Scarlett 2i2i interface
Focusrite	Scarlett 2i2i interface	Scarlett 2i2i interface
Focusrite	Scarlett 2i2i interface	Scarlett 2i2i interface
Focusrite	Scarlett 2i2i interface	Scarlett 2i2i interface
Gallien-Krueger	MB410	Bass amplifier
Genelec	Monitor Speaker	Speaker
Genelec	Monitor Speaker	Speaker
Go Pro	Hero3+ silver edition	12MP / 1080p / built-in WiFi
Go Pro	Hero 5	Action camera
Go Pro	Hero 5	Action camera
Go Pro	Hero 5	Action camera
Go Pro	Hero 5	Action camera

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
G.OPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Go Pro	Hero 5	Action camera
Godin	A8 Mandolin	A8 Mandolin
Godin	Multi Oud Encore Nylon SG	Multi Oud Encore Nylon SG
Godin	A5 Natural Fretted Bass	A5 Natural Fretted Bass
Godin	Inuk Encore Steel Antique Burst	Inuk Encore Steel Antique Burst
Godin	A11 Glissentar	A11 Glissentar
Godin	MultiAc Nylon Natural HG	MultiAc Nylon Natural HG
Godin	Passion Custom	Passion Custom
Godin	LGX-SA Cognac Burst Flame	LGX-SA Cognac Burst Flame
Godin	Grand Concert Duet Ambiance	Grand Concert Duet Ambiance
Godin	A6 Baritone guitar	A6 Baritone guitar
Godin	Passion RG3 Electric Guitar	Passion RG3 Electric Guitar
Godin	Summit Classic Electric Guitar	Summit Classic Electric Guitar
Godin	Session Custom Triple Play	Session Custom Triple Play
Godin	Shifter Classic 4 string Electric Bass	Shifter Classic 4 string Electric Bass
Godin	Shifter Classic 5 string Electric Bass	Shifter Classic 5 string Electric Bass
Godin	A4 Fretless bass	A4 Fretless bass
Gon Bops	Alex Acuña cajon	Peruvian Cajon
Gon Bops	Gon Bops Timbales	Timbales
Gon Bops	Conga	Conga
Gon Bops	Tumba	Tumba
Gons Bop	839D Grande Duplo	Double timbale cowbell
Gons Bop	Cowbell [small single]	Black Steel Cowbell [small]
Gons Bop	Cowbell Set	Double Black Steel Cowbell Set [small+large]
Gope	Caixa	Caixa
Gope	Caixa	Caixa
Gope	Repinique	Repinique
Gope	Rebolo	Rebolo
Gope	Surdo [hi]	Surdo [hi]
Gope	Surdo [low]	Surdo [low]
Gope	Agogo Bells	Set of 2 Agogo Bells
Gope	Agogo Bells	Set of 2 Agogo Bells
Gope	Caixixi	Single Caixixi
Gope	Caixixi Doble	Double Caixixi set
Gope	Tamborin	Tamborin
Gope	Tamborin	Tamborin
Gope	Pandeiro [small]	Pandeiro [small]

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set



BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set



BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set



BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set



BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

BRAND	NAME	DESCRIPTION
Gope	Pandeiro [small, holographic head]	Pandeiro [small, holographic head]
Gope	764P Ferro [3 molas]	Reco Reco [3 springs]
Gope	Triangle [medium]	Medium Triangle
Gope	Triangle [large]	Large Triangle
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Beater	Wooden Beater [10"]
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 3 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Tamborin Bundles	Tamborin Bundles 5 finger
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Blue
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Yellow
Gope	Batucada drum strap	Batucada drum strap - Red
GOPE	Rocar	Rocar
Gope	Matte Triangle [small]	Matte Small Triangle
Gope	Matte Triangle [medium]	Matte Medium Triangle
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Large Soft-Head Beater	Large Soft-Head Beater
Gope	Thin Triangle Beater	Matte Triangle Beater [thin]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gope	Thick Triangle Beater	Steel Triangle Beater [thick]
Gretsch	5 pc drum kit Catalina series	Drum kit
Grover Pro	T2/G2-S	Tambourine [8" / double row]
Grover Pro	G3 Snare	Snare Drum
Grover Pro	Triangle Beater Set	Triangle Beater Set

## 8 RESULTADOS PREVISTOS

### 8.1 Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación

Así como los programas de grado de Berklee son extremadamente selectivos, admitiendo sólo al 26% de los candidatos, los programas de posgrado los serán aún más. Es esencial la captación de aspirantes que contribuyan a conseguir la visión de Berklee de producir “los futuros líderes de la comunidad musical global”. Mientras que los programas de grado son bastante amplios en volumen de alumnos, para una escuela de música - los 4200 alumnos de Berklee suponen una de las cifras más altas para una institución musical – los programas de posgrado, contrariamente, serán altamente selectivos y reducidos en volumen de alumnos. La mayoría de los programas seleccionarán aproximadamente 20 estudiantes por año. Cada programa está diseñado para durar tres cuatrimestres, otoño, primavera y verano, de estudio a tiempo completo. En la mayoría de los casos se fomentará la matriculación a tiempo completo, para fomentar el trabajo dentro del mismo grupo-cohorte. Cada cohorte empezará en el cuatrimestre de otoño para completar sus estudios a finales del cuatrimestre de verano.

Indicadores: tasas de Graduación, Abandono, Eficiencia y Rendimiento

A causa de la naturaleza altamente selectiva prevista para la admisión a los programas de posgrado, la predominancia del estudio a tiempo completo y las características del currículum altamente compactado (diseñado para completarse en tres cuatrimestres), hay una elevada expectativa de consecución de los posgrados en un año. En Berklee se prevé un 80-85% de tasa de graduación, lo que lleva implícita una tasa de abandono de entre el 15 y el 20 por ciento.

En consonancia también con los requisitos de acceso y admisión a los programas, explicitados en el capítulo 4 “Acceso y admisión de estudiantes”, se establece una estimación de la tasa de eficiencia de 0,948. Esta estimación se hace teniendo en cuenta la tasa de abandono expuesta anteriormente y estableciendo una relación parecida respecto a la eficiencia, es decir, en previsión de un alto porcentaje de consecución del total del crédito matriculado en el programa.

En términos parecidos se expresa la tasa de rendimiento, haciendo una estimación bajo la cual un 20% de los estudiantes matriculados en un cuatrimestre (24 ECTS, aprox) podrían suspender una asignatura, consiguiendo sólo 18 de los 24 ECTS a los que se habrían matriculado. Esto conlleva una tasa de rendimiento de 0,95.

Cabe añadir, sin embargo, que las estimaciones referidas a estos indicadores serán contrastadas al concluir el primer año de implementación de los másteres, en el marco del proceso de revisión de programas, tal y como se expone en el capítulo 9 “Sistema de garantía de calidad”

### 8.2 Progreso y resultados de aprendizaje

Todos los programas del Berklee College of Music se someten a una revisión completa cada tres años. Adicionalmente, los programas de nueva implantación pasan por un proceso de evaluación después del primer año, para determinar si son necesarios algunos ajustes. El objetivo de la revisión es mejorar el aprendizaje del alumno, identificando posibles lagunas y haciendo las correcciones pertinentes. El esfuerzo se concentra en cerrar el círculo y garantizar que la evaluación queda directamente conectada con la mejora. El proceso de revisión evalúa la efectividad del progreso de los estudiantes mediante tasas de graduación, de abandono y de eficiencia, así como elementos de los servicios de apoyo al alumno, financiación, instalaciones, etc. Adicionalmente, y dada su novedad, los programas de posgrado ofrecidos en Valencia serán evaluados a través del Proceso de Revisión de Programas, supervisado por el Comité de Currículum. El Comité de Currículum está formado por los miembros siguientes:

- Vicepresidente de Currículum e Innovación Educativa, Catedrático
- Decano, Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado
- Decano, Educación Continua

- Decano, División de Interpretación Profesional
- Decano, División de Composición Profesional y Música y Tecnología
- Decano, División de Educación
- Jefes de departamento, representantes
- Profesorado, representantes

Para garantizar que los programas son académicamente adecuados, completos y acordes para servir a la misión de Berklee, a su visión, y también a la experiencia del estudiante, el Comité de Currículum:

- a. proporciona guías y recomendaciones para el desarrollo, implementación y mantenimiento de los programas académicos y el currículum, en consonancia con la filosofía, políticas y objetivos de la institución
- b. fomenta la creatividad y la innovación en el desarrollo de programas académicos y currículum

El Comité de Currículum revisa y hace recomendaciones al Vicepresidente Ejecutivo para Asuntos Académicos. Más concretamente, las funciones del comité son revisar los criterios y procesos para el desarrollo, revisión y adaptación de cursos y programas. Entre otras tareas (v. cap. 9 para descripción completa), están las siguientes:

- Velar por el cumplimiento de cursos y programas con los estándares de excelencia
- Revisar todos los programas académicos en concordancia con el ciclo de Revisión de Programas, para garantizar la calidad académica y mejorar el aprendizaje de los estudiantes
- Hacer recomendaciones de mejora educativa al departamento o división correspondiente

Adicionalmente, se solicita de los alumnos que evalúen todas y cada una de las asignaturas que cursan. Esta evaluación sirve para supervisar su percepción sobre el contenido del curso, la tecnología utilizada para llevarlo a cabo, la participación del profesorado, la interacción entre estudiantes, mejor/peor aspecto del curso, así como el número de horas dedicados cada semana a completar el trabajo asignado. El formato de esta evaluación también brinda a los estudiantes la oportunidad de expresarse de forma más abierta y menos formal, permitiendo a Berklee obtener el máximo de información posible. Los resultados de estas evaluaciones son usados por el profesorado y los departamentos académicos para implementar mejoras continuamente, y ayudan a la institución en el proceso de revisión de programas.

Resultados de aprendizaje

La evaluación directa de los resultados de aprendizaje se lleva a cabo mediante el uso de una matriz de valoración, utilizada en todos los cursos, para asignar las calificaciones basadas en el rendimiento del estudiante. Las tareas asignadas, los proyectos, las prácticas y los exámenes dan referencias de los resultados de aprendizaje, brindando al alumno la oportunidad de demostrar sus conocimientos y capacidades en cada formato de clase. Como Trabajo Fin de Máster, cada estudiante completa una “experiencia de consecución”, individualizada para sus objetivos de aprendizaje particulares, que demuestra la adquisición de las competencias asociadas al programa. Esta experiencia final requiere un trabajo independiente, bajo la dirección de un profesor supervisor. La relación profesor/alumno implica trabajo individual, por parte del estudiante, y consultas regulares con su supervisor, para determinar guías y efectuar revisiones.

La coordinación con la Universidad Politécnica de Valencia comprende también la posibilidad que el Delegado de la Universidad pueda supervisar el proceso de evaluación de los alumnos y recabar cuanta información considere necesaria sobre el expediente académico de cada uno de ellos.

La escala de valoración para las calificaciones, es la siguiente:

9,0-10: Sobresaliente (SB)

7,0-8,9: Notable (NT)

5,0-6,9: Aprobado (AP)

0-4,9: Suspenso (SS).

Sin embargo, Berklee distingue matices dentro de cada una de estas calificaciones. Por esta razón, se utiliza también el sistema siguiente, que se presenta con su correspondencia a las calificaciones anteriormente citadas:

**Sobresaliente****A (9,3-10)**

El estudiante ha demostrado una consecución excelente. Demuestra tener un nivel superior de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada a cada tarea. Muestra regularmente un nivel alto de comprensión, y los errores apenas aparecen en ninguna de las tareas asignadas.

**A- (9,0-9,2)**

El estudiante ha demostrado una consecución excelente. Demuestra tener un nivel superior de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada a cada tarea. A pesar de eso, algunos errores aparecen ocasionalmente en tareas asignadas

**Notable****B+ (8,7-8,9)**

El estudiante ha demostrado un nivel de realización avanzado. Demuestra tener un nivel avanzado de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. Comete algunos errores, pero con poca frecuencia y , en general, menores.

**B (8,3-8,6)**

El estudiante ha demostrado un nivel de realización avanzado. Demuestra tener un nivel avanzado de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. Sin embargo, un nivel más elevado de concentración podría producir un nivel más alto de consecución.

**B- (8,0-8,2)**

El estudiante ha demostrado un nivel de realización avanzado. Demuestra tener un nivel avanzado de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. La práctica adicional podría producir un nivel mucho más claro y consistente.

**C+ (7,7-7,9)**

El estudiante muestra un nivel de realización medio. Demuestra tener un nivel medio en la comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. Los errores que aparecen en las tareas asignadas son de considerable importancia.

**C (7,3-7,6)**

El estudiante muestra un nivel de realización medio. Demuestra tener un nivel medio en la comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. Los errores aparecen en al menos la mitad de las tareas asignadas

**C- (7,0-7,2)**

El estudiante muestra un nivel básico de consecución de objetivos. Demuestra tener un nivel básico de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. Hay pocas tareas asignadas que no tengan problemas.

**Aprobado****D (5,0-6,9)**

El estudiante ha demostrado un nivel de consecución de objetivos básico y por debajo de la media. Demuestra tener un nivel bajo de comprensión de los materiales del curso y de la metodología asociada con cada tarea. La mayoría de las tareas asignadas contienen errores.

**Suspense****F (0-4,9)**

El estudiante demuestra no darse cuenta de las responsabilidades más elementales en el material del curso. Demuestra no comprender la actividad elemental de clase ni la metodología asociada con cada tarea. La mayoría de tareas asignadas contiene errores graves.



## 9 SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

PONER LINK SGIC UPV

Berklee mantiene una dinámica de evaluación a múltiples niveles y formas. El Plan Estratégico de la institución es revisado continuamente a través de un ciclo de re-evaluación que tiene lugar cada tres años. Los programas implementados por Berklee-Valencia serán igualmente evaluados como parte de este proceso exhaustivo, intrínseco al proceso de planificación estratégica. Cada año el Comité Director de Planificación Estratégica revisa el progreso y la efectividad de las iniciativas estratégicas. Este comité informa de sus conclusiones al Presidente Brown y al Consejo de Presidencia. En caso necesario se hacen las revisiones y los ajustes correspondientes.

Todos los programas del Berklee College of Music se someten a una revisión completa cada tres años. Adicionalmente, los programas de nueva implantación pasan por un proceso de evaluación después del primer año, para determinar si son necesarios algunos ajustes. El objetivo de la revisión es mejorar el aprendizaje del alumno, identificando posibles lagunas y haciendo las correcciones pertinentes. El esfuerzo se concentra en cerrar el círculo y garantizar que la evaluación queda directamente conectada con la mejora. El proceso de revisión evalúa la efectividad del progreso de los estudiantes mediante tasas de graduación, de abandono y de eficiencia, así como elementos de los servicios de apoyo al alumno, financiación, instalaciones, etc.

Por otra parte, la Oficina de Desarrollo del Profesorado planea nuevos programas para los profesores vinculados a la formación de posgrado. Estos programas incluyen la formación en unas sesiones de orientación, de tres días de duración, para todos los profesores de posgrado, así como seminarios para explorar los requerimientos de la enseñanza y el aprendizaje a ese nivel. Adicionalmente se les dotará de formación sobre el trabajo y la supervisión de los estudiantes en un entorno global, así como seminarios en tecnología y otras cuestiones que se propongan. El desarrollo del profesorado incluirá también intercambio de profesores entre los campus de Valencia y Boston. De esta manera, los profesores tendrán la oportunidad de ejercer en ambos espacios, compartir las mejores prácticas y aprender los unos de los otros.

### 9.1 Responsables del Sistema de Garantía de Calidad del plan de estudios

De forma adicional a lo mencionado, y dada su novedad, los programas de posgrado ofrecidos en Valencia serán evaluados a través del Proceso de Revisión de Programas, supervisado por el Comité de Currículum. La misión del Comité de Currículum es garantizar la integridad del currículum y los programas académicos.

Para garantizar que los programas son académicamente adecuados, completos y acordes para servir a la misión de Berklee, a su visión, y también a la experiencia del estudiante, el Comité de Currículum:

- a. proporciona guías y recomendaciones para el desarrollo, implementación y mantenimiento de los programas académicos y el currículum, en consonancia con la filosofía, políticas y objetivos de la institución
- b. fomenta la creatividad y la innovación en el desarrollo de programas académicos y currículum

El Comité de Currículum revisa y hace recomendaciones al Vicepresidente Ejecutivo de Asuntos Académicos, en asuntos relacionados con sus funciones, y está formado por los miembros siguientes:

- Vicepresidente de Currículum e Innovación Educativa, Catedrático
- Decano, Evaluación Institucional y Estudios de Posgrado
- Decano, Educación Continua
- Decano, División de Interpretación Profesional
- Decano, División de Composición Profesional y Música y Tecnología
- Decano, División de Educación
- Jefes de departamento, representantes
- Profesorado, representantes

Otros miembros asesores pueden ser invitados, cuando procede: Oficina de Registro (o persona designada), Coordinador de Graduación, Director de Programación Académica, representante del Centro de Consejo y

Asesoramiento, representante del departamento de Admisiones, enlace en temas de acreditación, Director de Investigación Institucional y Evaluación, y, en su caso, otros posibles participantes. El Vicepresidente Ejecutivo de Asuntos Académicos nombra a los miembros para un período de dos años. Los nombramientos son renovables.

## 9.2 Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado

La revisión de programas se centra en la satisfacción del estudiante así como su valoración de los cursos y el profesorado. De esta manera, se solicita de los alumnos que evalúen todas y cada una de las asignaturas que cursan. Esta evaluación sirve para supervisar su percepción sobre el contenido del curso, la tecnología utilizada para llevarlo a cabo, la participación del profesorado, la interacción entre estudiantes, mejor/peor aspecto del curso, así como el número de horas dedicados cada semana a completar el trabajo asignado. El formato de esta evaluación también brinda a los estudiantes la oportunidad de expresarse de forma más abierta y menos formal, permitiendo a Berklee obtener el máximo de información posible.

Los resultados de estas evaluaciones son usados por el profesorado y los departamentos académicos para implementar mejoras continuamente, y ayudan a la institución en el proceso de revisión de programas. En todo este proceso de evaluación y mejora, los objetivos expuestos en la misión son el eje central para aunar esfuerzos hacia la meta de mejorar el aprendizaje y la experiencia educativa de los alumnos.

Para todo este proceso, el Comité de Currículo tiene asignadas las responsabilidades siguientes:

- Revisar las propuestas académicas y de programas, incluyendo los de nueva implantación: cambios en cursos existentes, eliminación de cursos, cambios en un programa, programas nuevos, nuevo instrumento en oferta, nuevas (o cambios) políticas curriculares
- Hacer recomendaciones al Vicepresidente Ejecutivo de Asuntos Académicos, con respecto a la aprobación, o no, de propuestas
- Desarrollo y revisión de los criterios y procesos para las propuestas de desarrollo de programas
- Velar por el cumplimiento de cursos y programas con los estándares de excelencia
- Revisar todos los programas académicos en coordinación con el ciclo de Revisión de Programas, para garantizar la calidad académica y mejorar el aprendizaje de los estudiantes
- Hacer recomendaciones de mejora en la educación al correspondiente departamento académico o división
- Servir como recurso para la presentación de información sobre programas académicos y currículum en el boletín y el manual de matrícula
- Servir como recurso para el Comité Director de Transferencia de Currículo (CTASC) sobre temas relacionados con el currículum y para la transferencia y articulación de asignaturas con las instituciones, actuales y futuras, de la Red Internacional Berklee
- Servir como recurso con respecto a cuestiones curriculares del centro
- Completar revisiones de prácticas comunes relacionadas con estándares académicos, incluyendo:
  - Créditos asignados en relación a la carga horaria requerida
  - Consistencia entre las ocupaciones en las asignaturas y similares metodologías y materiales de enseñanza
  - Cursos repetibles, estableciendo claramente la experiencia ganada en cada repetición
  - Cursos a distancia, existentes o propuestos, ofrecidos por Berklee, deben ser revisados y aprobados de acuerdo con los procesos de aprobación de cursos.
- Desarrollar políticas curriculares, según sea necesario

### 9.3 Procedimiento para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad

Las oficinas de prácticas y estudios en el extranjero, respectivamente, garantizan la calidad de las prácticas y los intercambios internacionales de estudiantes. Cuando la experiencia se acerca a su fin, cada estudiante completa una evaluación detallada, valorando su propio aprendizaje y la calidad y el valor de la propia experiencia y la entidad de acogida. Por su parte, los representantes de las entidades receptoras de estudiantes en prácticas también realizan una evaluación detallada exponiendo fortalezas y elementos que necesitan mejorar. Asimismo los representantes de las oficinas de prácticas y estudios en el extranjero visitan regularmente las entidades y empresas que colaboran en estos programas, donde se reúnen con los coordinadores de prácticas en la entidad para evaluar la calidad de la experiencia para los estudiantes.

En Berklee-Valencia, las funciones de supervisar las prácticas externas y la movilidad de los estudiantes y profesores está bajo la coordinación del *International Career Center*. La oficina trabaja para incrementar las oportunidades de empleo para estudiantes y egresados de Berklee, en forma de prácticas externas al campus o localizando puestos de trabajo disponibles en cualquier lugar del mundo. El personal de esta oficina se compone de:

- Coordinador de las tareas relacionadas con la oficina. Entre otras funciones, hace el seguimiento de las compañías donde se realizan prácticas, y gestiona y coordina la información, los eventos y la administración con Berklee-Boston.
- Employer Relations Manager (gestión de relaciones con las empresas empleadoras): responsable de generar, desarrollar y fortalecer relaciones con los empresas asociadas de la industria musical para identificar, gestionar y colocar a los estudiantes de Berklee, en períodos de prácticas o en empleos firmes.
- Admissions and International Career Officer: a pesar de trabajar bajo supervisión del Director de Enrollment, también ejerce tareas de apoyo al Coordinador del International Career Center para la articulación de acuerdos de prácticas con agentes de la industria musical. Asimismo ejerce funciones de soporte al Comité de Selección de Graduados.

Las funciones derivadas de las responsabilidades de esta oficina están divididas en cuatro líneas de acción:

#### 1. Relaciones corporativas

- Apoyo para la búsqueda en el mercado de trabajo de la industria musical, con el fin de identificar potenciales objetivos corporativos
- Soporte en el lanzamiento de campañas de comunicación dirigidas a nuevas empresas musicales de todo el mundo, con la finalidad de diversificar al máximo las prácticas externas, así como las oportunidades de empleabilidad para los miembros de la comunidad de Berklee
- Ayudar al Employer Relations Manager a desarrollar relaciones estables con empresas musicales, de todo el mundo, que ofrezcan oportunidades potenciales de contratación para egresados en prácticas, o para ofertas laborales firmes
- Cuando proceda, apoyar la organización de eventos, en el campus, e iniciativas de captación, encaminadas a maximizar la exposición a las oportunidades de contratación para los miembros de la comunidad de Berklee

#### 2. Oferta laboral

- Relaciones con los representantes de empresas musicales para recoger la información necesaria sobre cuestiones relacionadas con las prácticas y las oportunidades laborales, poniendo esa información a disposición de la comunidad, a través de los correspondientes portales de empleo y/o bases de datos corporativas
- Anunciar oportunidades, recolectar CV's y, si es necesario, establecer y programar entrevistas y actividades de contacto en red

- Mantener registros actualizados de actividad de las empresas musicales
  - Mantener y recoger la información respecto a estadísticas de empleabilidad, tanto para trabajos en prácticas como para empleos firmes
3. Enlace
- Enlace con la Oficina de Experiential Learning, para la comunicación y el intercambio de información sobre prácticas, información corporativa, contratos de prácticas de los estudiantes, y cualquier otra información necesaria para la asignación de crédito a los estudiantes, cuando proceda
  - Enlace con el Career Development Center y otras oficinas relacionadas, en Berklee-Boston, para coordinar informaciones relevantes como las herramientas y recursos que apoyan el proceso de búsqueda de trabajo, talleres y seminarios, así como eventos para las compañías, a implementar en el International Career Center
4. Administración
- Actualizar actas y registros de reuniones con representantes de las empresas y ex-alumnos, dentro del sistema corporativo
  - Asegurarse que tanto las informaciones de empresas como los directorios de contactos están actualizados y son vigentes
  - Asegurarse que los estudiantes completan informes de seguimiento de prácticas y empleos, y de que esa información es recogida en los archivos de las empresas

## 9.4 Procedimientos de análisis de la inserción laboral de los graduados y de la satisfacción con la formación recibida por parte de los egresados

Los análisis de inserción laboral y los seguimientos de la satisfacción de los egresados quedan incluidos en un complejo entramado de procesos gestionados por el *Employer Relations Manager* que tienen un alcance más general, en el sentido de evaluar la efectividad de los programas implementados a través de las opciones profesionales obtenidas por los egresados, así como de los análisis de satisfacción de las empresas que los contratan.

Dependiendo del *International Career Center*, el *Employer Relations Manager* (gestión de relaciones con las empresas empleadoras) tiene, como objetivos principales: 1) establecer, consolidar y mantener relaciones con empresas de la industria global de la música, con el fin de incrementar las oportunidades laborales para los estudiantes de Berklee, y, 2) ejercer como enlace entre el *International Career Center* y el Berklee College of Music, en Boston, identificando y beneficiándose de contactos de los ex-alumnos, profesores, personal, etc. Estas funciones quedan articuladas a través de cuatro líneas de acción:

### 1. Relaciones corporativas

- Dirigir estudios continuados y análisis del mercado de trabajo en la industria musical para identificar potenciales objetivos corporativos y desarrollar materiales de apoyo dirigidos a la búsqueda de trabajo
- Lanzamiento de campañas de comunicación para visitar empresas musicales objetivo, en todo el mundo, y presentar los servicios del International Career Center de Berklee, con el fin de atraer nuevas oportunidades de prácticas y empleos firmes
- Desarrollar las relaciones existentes con las empresas musicales que tengan el potencial de contratar egresados de Berklee, ya sea en prácticas o en puestos de trabajo fijos
- Gestionar las operaciones de contratación de las empresas musicales y optimizar sus actividades de contratación en Berklee
- Mantener registros actualizados de los encuentros con las empresas
- Identificar el interés en mantener encuentros y charlas, en Valencia, con clientes de las empresas musicales (profesores invitados)
- Cuando proceda, organizar eventos de captación e iniciativas en el campus, con el fin de

maximizar la exposición a las oportunidades de contratación para los miembros de la comunidad de Berklee

#### 2. Oferta laboral

- Relaciones con los representantes de empresas musicales para determinar las mejores estrategias para presentar oportunidades laborales y de prácticas a la comunidad de Berklee
- Facilitar conexiones entre los empleadores y los candidatos adecuados, a través del envío de ofertas, recolección de CV's y programación de entrevistas y actividades de contacto en red, cuando proceda
- Preparar información, para ser gestionada por Berklee, respecto a estadísticas de empleabilidad, tanto para trabajos en prácticas como para empleos firmes

#### 3. Enlace con el International Career Center

- Convertirse en la cara visible de la gestión interna del International Career Center (profesores, personal, estudiantes), como también de los valedores externos (contactos corporativos, ex-alumnos), para identificar y gestionar contactos potenciales en beneficio de la comunidad de estudiantes de Berklee
- Facilitar conexiones entre ex-alumnos y las opciones profesionales adecuadas, a través de los anuncios de oportunidades, la recolección de CV's de referencia y la programación de entrevistas y/o actividades de contacto en red, cuando proceda

#### 4. Administración

- Juntamente con el Coordinador del International Career Center, asegurarse del mantenimiento de registros actualizados de encuentros e interacciones con representantes de empresas y ex-alumnos, dentro del sistema de relación corporativa
- Asegurarse que la información sobre empresas y los directorios de contactos están actualizados y son vigentes
- Asegurarse que los estudiantes completan informes de seguimiento de prácticas y empleos, de jornadas y de contratos de aprendizaje, etc, y de que esa información es recogida en los archivos de las empresas

Las evaluaciones realizadas por los estudiantes se hacen desde el punto de vista del beneficio académico y los resultados de su aprendizaje, pero también en términos de empleabilidad. En este sentido, una auto-evaluación es llevada a cabo después de los procesos de prácticas para recoger información detallada sobre la forma en que la experiencia ha contribuido a mejorar sus competencias y su adaptabilidad al mercado profesional. De forma parecida se solicita, de las entidades receptoras de estudiantes en prácticas, información y evaluación sobre los participantes en términos de la formación recibida así como de las competencias adquiridas a través de la experiencia.

### **9.5 Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a las sugerencias y reclamaciones**

Todos los programas académicos de Berklee-Valencia son sometidos al proceso de Revisión de Programas, detallado al principio de este capítulo. Este proceso se realiza de forma general, participando en él desde los estudiantes y profesores hasta el personal de administración y servicios. Cada uno de los programas de la oferta académica es revisado en términos de aprendizaje de los estudiantes, relación con la misión de Berklee, empleabilidad, calidad de las instalaciones, recursos, servicios a los estudiantes y empleados, etc.

### **9.6 Criterios específicos en el caso de extinción del Título**

Como parte del proceso de Revisión de Programas, si se determina la finalización de una propuesta académica,

esta decisión se toma a partir de las conclusiones derivadas de este proceso. En estos casos, se garantiza a todos los estudiantes matriculados en ese momento la consecución del plan de estudios hasta su culminación. Por otro lado, el convenio de adscripción entre ambas instituciones recoge también el compromiso a impartir las enseñanzas conducentes a la obtención de los títulos mientras el convenio permanezca en vigor, asumiendo en todo caso, el compromiso de permanecer hasta que todos los alumnos puedan culminar con normalidad sus estudios. En todo caso, la finalización o extinción del mismo por cualquier causa, obliga a las partes a permitir que los alumnos con un adecuado aprovechamiento académico puedan finalizar sus enseñanzas.

## 9.7 Mecanismos para asegurar la transparencia y la rendición de cuentas

Berklee valora la integridad como elemento fundamental de su actividad académica y asume el compromiso de ejercer la práctica ética en todos los aspectos de su trabajo, incluyendo la integridad intelectual. La información y la transparencia constituyen elementos clave para el ejercicio de las prácticas éticas, y la web del centro ofrece información precisa para que estudiantes, familiares y público en general puedan conocer a fondo el funcionamiento de la institución.

Por otra parte, la contratación del personal se hace en consonancia con los códigos de buenas prácticas en acuerdos contractuales, desarrollados por las comisiones de acreditación regionales en 1997. Así, los contratos establecen claramente la naturaleza de los servicios a llevar a cabo por las partes, las disposiciones económicas y, cuando procede, los cursos y programas incluidos en el contrato.

Asimismo, Berklee participa en el *Integrated Postsecondary Education Data System* (IPED, Base de datos integrada de la educación post-secundaria) dependiente del *National Center for Education Statistics* (Centro nacional de estadísticas de educación). Esta institución recoge informaciones sobre todos los aspectos, académicos, económicos y de gestión, de las instituciones educativas de nivel superior para procesarlas, elaborar estadísticas y ponerlas a disposición del público. Toda la información recogida en IPED está disponible en su base de datos y aparece como datos agregados en diversos informes del Departamento de Educación de los EEUU. Adicionalmente, algunas de estas informaciones están disponibles de forma directa para cada institución a través de su propia web. De esta manera se ofrece la oportunidad de poner a disposición de instituciones y público de las informaciones referentes a las actividades del centro y los resultados de los controles de calidad.

## 10 CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

### 10.1 Cronograma de implantación del Título

La implantación de la presente Modificación está prevista para el curso 2018-2019

1. Otoño 2012:

- a. Berklee-Valencia, bajo adscripción a UPV
  - i. Máster Universitario en Industria Global de la Música y el Espectáculo (Global Music and Entertainment Business)
  - ii. Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (Scoring for Film, Television, and Video Games)