



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Memoria para la solicitud de verificación de título:

**Máster Universitario en
Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos
(Scoring for Film, Television and Video Games)**

Valencia, Marzo de 2012

INDICE

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO	p.1
1.1. Datos Básicos	
Denominación del Título	
Responsables del título	
Rama de conocimiento	
1.2. Distribución de Créditos en el Título	p. 2
1.3. Datos asociados al Centro	
Tipo de Enseñanza	
Plazas de Nuevo Ingreso Ofertadas	
Número de créditos de matrícula por estudiante y período lectivo	
Lengua utilizada a lo largo del proceso formativo	
2. JUSTIFICACIÓN	p. 3
2.1. Justificación del Título propuesto	
2.2. Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios	p. 7
3. COMPETENCIAS	p. 10
3.1. Objetivos	
3.2. Competencias	
4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES	p. 12
4.1. Sistemas de Información previa a la Matriculación	
4.2. Requisitos de Acceso y Criterios de Admisión	p. 13
4.3. Apoyo y Orientación a estudiantes, una vez matriculados	
4.4. Sistemas de Transferencia y Reconocimiento de Créditos	p. 14
4.5. Complementos formativos para Máster	
5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS	p. 21
5.1. Descripción general del plan de estudios	
Procedimientos de coordinación docente horizontal y vertical del plan de estudios	
5.2. Estructura del plan de estudios	p. 23
Contenidos de las asignaturas	p. 25
6. PERSONAL ACADÉMICO	p. 72
6.1. Personal académico disponible	
6.2. Otros recursos humanos disponibles	p. 73
6.3. Mecanismos para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad	p. 75
7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	p. 76
7.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles	
8. RESULTADOS PREVISTOS	p. 78
8.1. Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación	
Indicadores: tasas de Graduación, Abandono, Eficiencia y Rendimiento	
8.2. Progreso y resultados de aprendizaje	p. 79
Resultados de aprendizaje	p. 80
9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD	p. 83
9.1. Responsables del Sistema de Garantía de Calidad del plan de estudios	
9.2. Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado	p. 84
9.3. Procedimiento para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad	p. 85
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	p. 87
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	p. 89
9.6. Criterios específicos en el caso de extinción del Título	
9.7. Mecanismos para asegurar la transparencia y la rendición de cuentas	
10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN	p. 91
10.1. Cronograma de implantación del Título	

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

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)

Responsables del título

Guillermo Cisneros Garrido, DNI: 38786587P, Vicepresidente de Iniciativas Globales del Berklee College of Music.

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).

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 (<i>Scoring for Film, Television, and Video Games</i>)	
Asignaturas obligatorias	30 ECTS
Optativas	24 ECTS
Trabajo Fin de Máster	6 ECTS
Total	60 ECTS

1.3 Datos asociados al Centro

Tipo de Enseñanza

Presencial

Plazas de Nuevo Ingreso Ofertadas

El Máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) admitirá 20 estudiantes por año. La expectativa de finalización del programa es de un año, dividido en tres cuatrimestres de estudio a tiempo completo (otoño, invierno, primavera).

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 (30 ECTS por cuatrimestre). Los estudiantes a tiempo completo son los que realizarán este volumen de matriculación. Los créditos de las asignaturas obligatorias y el Trabajo de Fin de Máster son obligatorios para todos los estudiantes.

Lengua utilizada a lo largo del proceso formativo

Inglés

2. JUSTIFICACIÓN

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, 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 (2010)

REFERENTES INTERNACIONALES

- Federación Internacional de la Industria Fonográfica IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*)
 - o Informe 2010
 - 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 evolución y el crecimiento de la industria musical a lo largo del s. XX ha sido muy drástica, 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 los fonogramas han convertido a este sector económico en un importante factor de generación de riqueza. Según el *Libro Blanco de la Música* (PROMUSICAE 2004) el volumen de negocio que generó la música en España, en 2004, significó 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)

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).

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 experimentando 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 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.

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 ejercitarse. 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 CEFEDEM 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 Philippou 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 Politécnica de Valencia, supone una oferta de segundo ciclo (según los códigos ISCED) para extender y mejorar las habilidades y capacidades inherentes en los estudios de Grado, 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 Grado 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 el 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 otros 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 los 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.

2.2. 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 Bendai 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 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.

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.

Para acceder al programa, los aspirantes deben estar en posesión de un Grado en Música, en la especialidad de Composición (con itinerario en composición para medios visuales, si se da el caso). También podrán acceder al programa los egresados del Grado 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.

4.2.2 Admisión

La admisión requiere poseer un historial académico con resultados notables, representado por la nota media que deberá ser de Notable (8,0) o superior. 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
- Dos cartas de recomendación
- Consecución de un Grado 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 de composiciones originales, al menos 2 de las cuales deben estar hechas para audiovisual, acompañadas por la partitura escrita (se aceptan archivos pdf). En la medida de lo posible, los tres ejemplos deberían variar en género dramático:
 - Composiciones originales, en archivos QuickTime o DVD, en el caso de música para audiovisuales, o en archivos de audio o MP3, en el caso de música sin soporte visual
 - Partituras en manuscrito o pdf

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

- Entrevista en el campus, donde se valora la adecuación del candidato 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
- Prueba de nivel, para determinar la conveniencia de cursar formación complementaria (v. 4.5), que consta de:
 - Examen teórico, para evaluar conocimientos de armonía, lenguaje y composición
 - Examen práctico (composición de una obra musical corta, para conjunto instrumental predeterminado), para evaluar aptitudes artísticas como compositor
 - Examen de instrumento, para evaluar destrezas instrumentales mínimas necesarias para cursar el programa

No es necesario aportar calificaciones del test GRE

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.

Las solicitudes de admisión a los cursos de posgrado serán revisadas por el *Graduate Admissions Committee* (comité de admisión a posgrados), compuesto por responsables académicos de cada uno de los programas, según corresponda en cada caso. En los plazos señalados previamente, los candidatos presentarán los materiales correspondientes, tal y como se ha expuesto anteriormente. Para la mayoría de los programas los aspirantes también visitarán el campus para entrevistas y audiciones.

Previo estudio del expediente académico y profesional, se puede considerar la admisión de egresados del Grado 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*.

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

El máster en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (*Scoring for Film, Television, and Video Games*) permite la transferencia de créditos del Grado 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 Grado 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* 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.

4.5 Complementos formativos para Máster

Al formalizar la admisión, a través de un examen de nivel, y dependiendo de la formación previa y experiencia profesional del estudiante, se puede determinar la necesidad de cursar complementos de formación. En caso de ser necesario cursar las dos asignaturas que constituyen el complemento formativo, éstas se pueden cursar en dos cuatrimestres distintos consiguiendo así un nivel razonable de carga de trabajo lectivo (v. cuadro de asignaturas en el cap. 5 “Planificación de las enseñanzas”). El servicio de Orientación Académica ofrece el soporte y el asesoramiento necesarios para contribuir a distribuir mejor el desarrollo general del plan de estudios de forma individualizada para cada estudiante.

AR-511 ARREGLOS DE MÚSICA MODERNA (*Contemporary Arranging*)

TIPO: COMPLEMENTO DE FORMACIÓN

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

El curso explora conceptos musicales como melodía, ritmo, armonía y forma, y su aplicación a los principios y técnicas de escritura y arreglo para la sección rítmica (batería, bajo, guitarra, teclados, percusión básica) con una línea solista a una voz, dos vientos (trompeta, saxo alto o tenor) o cantante. Se aprende el proceso de conceptualización para combinar componentes individuales para crear un arreglo satisfactorio. También se estudian los diversos estilos musicales modernos y los conceptos de los que constan, incluyendo la escritura “de abajo para arriba” (determinada por el *groove*) o “de arriba para abajo” (determinada por una melodía instrumental o de voz). Las tareas asignadas incorporan la escritura para combinaciones de instrumentos acústicos, electrónicos y/o MIDI.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Crear un arreglo para sección rítmica y melodía instrumental (o vocal) en estilo moderno
2. Crear una partitura de calidad profesional para todos los instrumentos del conjunto
3. Escribir idiomáticamente para cada instrumento de la sección rítmica, demostrando especialmente comprensión sobre cómo anotar el “acompañamiento” y el “llevar el tiempo”
4. Integrar los instrumentos de la sección rítmica para apoyar la melodía instrumental o vocal
5. Manipular los materiales musicales en el tiempo para crear un arreglo equilibrado, controlando su estructura dramática

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Los estudiantes demostrarán el dominio de los materiales del curso a través de proyectos a mitad y a final de cuatrimestre, tareas asignadas regularmente en clase y producción de tareas y proyectos con interpretación en vivo y en el estudio de grabación.

EVALUACIÓN

La nota final se determina por los componentes siguientes y en la proporción indicada:

1. Participación en clase (10%)
2. Examen y proyecto de mitad de cuatrimestre (30%)
3. Examen y proyecto final (60%)

CONTENIDOS

1. Introducción, expectativas, requisitos, incorporación de tecnología, análisis de partituras
2. Revisión del proceso de arreglo
3. La sección rítmica
 - Batería
 - Bajo
 - Guitarra
 - Teclados

4. Introducción a los estilos – Batería y Bajo
 - *Straight*: estilos de corchea cuadrada
 - *Straight* : estilos de semicorchea cuadrada
 - *Shuffled*: estilos de corchea desigual
 - *Shuffled*: estilos de semicorchea desigual
 - Uso de anticipaciones y retardos del ataque en los estilos
5. Forma
 - Forma canción – estrofa, estribillo, puente y variantes
 - Blues
 - Binario simple y complejo
 - Forma del arreglo
6. Despliegue de la partitura, parte 1
 - Arreglo abierto vs cerrado
 - Orden de instrumentos
 - Letras y números de ensayo, números de compás
7. Melodía
 - Estructura básica: frase melódica, movimientos melódicos (saltos)
 - Adaptación de una melodía para encajar en diferentes estilos – anticipaciones retardos
8. Más sobre estilos – Rock/Pop, Swing, Bossa, Samba, Funk: escritura del groove
9. Guitarra y teclado: aproximación a los estilos
 - Haciendo trabajar conjuntamente a guitarra y teclado
 - Opciones de notación
10. El proceso del arreglo: consideraciones iniciales y decisiones a tomar
 - Escoger la tonalidad (registro: quién toca o canta la melodía?)
 - Determinar el estilo
 - Tempo (uso de metrónomo para marcar el tempo)
 - Cuál es la forma? (qué duración? Es necesaria introducción? Cómo termina?)
 - Instrumentación
 - La melodía
11. Despliegue de la partitura 2: símbolos comunes, terminología y notación
12. Empezar a escribir el papel
 - Empezar por guitarra o teclado vs batería y bajo
 - Trabajo con la melodía – adaptación al estilo (anticipaciones, retardos)
 - Trabajo con la armonía – adaptación a diferentes estilos
13. Opciones de arreglo
 - Escribir batería
 - Construcción de partes para el bajo – aproximaciones al estilo
 - Guitarra
 - Teclado (piano, sintetizador)

MT-511 TECNOLOGÍA MUSICAL PARA EL COMPOSITOR
(*Music Technology for the Writer*)

TIPO: COMPLEMENTO DE FORMACIÓN

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

En el curso se aprende a utilizar la tecnología MIDI y digital para crear arreglos de obras originales, o de material temático existente, usando una estación de trabajo de audio digital (DAW). Los estudiantes se centran en el uso musical de la tecnología y los aspectos de producción de un proyecto, incluyendo los estándares MIDI, el flujo de señal de una *workstation* de grabación y MIDI, el uso de equipos de procesado de sonido, la elección de los sonidos adecuados y la combinación de elementos de los sintetizadores de software, así como aproximaciones alternativas a la cuantización y al perfeccionamiento de los *grooves* rítmicos. También se aprenden aspectos de la mezcla y la producción, a través de la aplicación práctica de técnicas y herramientas como los ecualizadores, reverbs, *delays*, *flangers*, *chorus* y unidades de procesamiento dinámico – compresores, puertas de ruido y limitadores. Los estudiantes aprenden cómo mejorar la composición en el proceso de grabación y mezcla, a través del uso eficaz de los equipos de procesado del sonido.

Adicionalmente a las sesiones de clase, se espera que los participantes se programen tiempo de prácticas individuales en el laboratorio para realizar las tareas asignadas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Operar una estación de trabajo de audio digital (DAW) con el nivel suficiente para crear arreglos y/o composiciones multi-tímblicas de varias partes
2. Analizar los componentes de una MIDI/DAW de calidad profesional, y cómo se integra su uso en diversas aplicaciones musicales
3. Aplicar una DAW para componer música original o crear arreglos de material preexistente, a nivel profesional
4. Planear y ejecutar el proceso de procesado de sonido y mezcla de la post-producción, necesarios para producir una grabación digital de alta calidad
5. Sintetizar el conocimiento sobre las formas de operar de las funciones de procesado de sonido, así como el cuándo y el cómo resulta más efectivo usarlas
6. Aplicar efectos y plugins como el compresor, la puerta de ruido, el ecualizador, la reverb, el *chorus*, el *delay*, el *flanger*, el armonizador y el *vocoder*, para conseguir los objetivos técnicos y musicales necesarios en la producción de música y/o de discurso hablado
7. Comunicarse eficazmente con el ingeniero de grabación durante la sesión de grabación y mezcla, para conseguir el producto sonoro deseado

ACTIVIDADES FORMATIVAS/EVALUACIÓN

La nota final se determina por los componentes siguientes y en la proporción indicada:

1. Proyectos semanales (50%)
2. Proyecto de mitad de cuatrimestre (15%)
3. Proyecto Final (15%)
4. Examen de competencias (20%)

CONTENIDOS

1. Introducción, expectativas, requisitos, requerimientos y configuraciones de tecnología
2. El estándar MIDI: puertos, configuraciones, mensajes, aplicaciones prácticas
3. DAW: secuenciar, grabar y técnicas de producción – Parte 1
 - Configuración
 - Gestión de archivos y proyectos
 - Atajos
 - Configuración y plantillas
4. DAW: secuenciar, grabar y técnicas de producción – Parte 2
 - Metrónomo y pista de dirección: tempo, tonalidad y cambios de compás
 - Cuantización: básica y avanzada
5. DAW: secuenciar, grabar y técnicas de producción – Parte 3
 - Editores MIDI: gráfico, lista, secuencia, notación
 - Funciones de edición MIDI: transporte, cambio de velocidad, *split*, efectos MIDI, cambio de CC, recortes, empalmes, shifts, capas MIDI
6. Sintetizadores de software
 - Configuración múltiple
 - Edición básica de *patches*
 - Uso de salidas múltiples
 - Conversión de pistas MIDI en audio
7. Pistas de audio: grabación y edición de audio
 - Grabar y editar audio
 - Edición de audio destructiva y no-destructiva
 - *Fades* y *cross-fades*
 - Compresión y expansión del tiempo
 - Normalización
 - Cuantización de tiempo y afinación
8. Enrutamiento de audio: efectos – Parte 1
 - Inserción: ecualizador, dinámica (compresión, limitador, puerta de ruido, *expander*)
 - Pistas auxiliares
 - *Busses*
 - *Master fader*
9. Enrutamiento de audio: efectos – Parte 2
 - Pistas auxiliares: reverb, delay y otros efectos
 - *Busses*
 - *Master fader*
10. Automatización MIDI
 - MIDI CC avanzado
 - Automatización en tiempo real
 - Automatización gráfica
11. Automatización de audio
 - Automatización en tiempo real
 - Automatización gráfica

12. Trabajo con *Loops*

- Compresión/expansión de tiempo para *loops*
- *Loops* inteligentes: REX2 y *Apple loops*

13. Escribir para cine: trabajo con películas Quick Time

14. -15 Mezcla final

- Exportar a disco
- Transportar pistas de audio a pista de audio estéreo
- Exportar regiones de audio

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.

El programa incluye un núcleo de formación obligatoria, y un conjunto de asignaturas optativas, de las que cada estudiante escogerá cuatro. Sin llegar a constituir especialidades, o itinerarios, el volumen de optativas permite una mejor orientación hacia los objetivos deseados. El programa culmina con un Trabajo Fin de Máster, en forma de proyecto de estudio, proyecto práctico y/o informe de proyecto.

Máster Universitario en Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (<i>Scoring for Film, Television, and Video Games</i>)	
Asignaturas obligatorias	30 ECTS
Optativas	24 ECTS
Trabajo Fin de Máster	6 ECTS
Total	60 ECTS

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

Despliegue del plan de estudios en cuatrimestres. Se permite una cierta flexibilidad en el orden en el que los estudiantes cursan las asignaturas, en la medida que se cursen cuatro asignaturas optativas y se cumplan con todos los requisitos.

Composición Musical para Cine, Televisión y Videojuegos (<i>Scoring for Film, Television, and Video Games</i>)		1er Cm	2º Cm	3r Cm
Complemento formativo (en los casos que sea necesario)				
AR-511 Arreglos de Música Moderna (Contemporary Arranging)	6 ECTS			
MT-511 Tecnología Musical para el Compositor (Music Technology for the Writer)		6 ECTS		
Núcleo de asignaturas obligatorias				
FS-510 Análisis Narrativo Avanzado (Advanced Narrative Analysis)	6 ECTS			
FS-520 Composición para Género (Genre Scoring)	6 ECTS			
FS-530 Estudio Supervisado en Composición Lineal e Interactiva 1 (Directed Studies in Linear and Interactive Scoring 1)	6 ECTS			
FS-531 Estudio Supervisado en Composición Lineal e Interactiva 2 (Directed Studies in Linear and Interactive Scoring 2)		6 ECTS		
FS-540 Seminario en Industria e Iniciativa Empresarial (Business and Entrepreneurial Seminar)		6 ECTS		
Optativas				
Cuatro optativas a elegir (lista adjunta)	6 ECTS			
		6 ECTS		
			6 ECTS	
				6 ECTS
Trabajo Fin de Máster				
FS-695 Trabajo Fin de Máster (Culminating Experience)				6 ECTS
Créditos totales por cuatrimestre	24 ECTS	18 ECTS	18 ECTS	
TOTAL				60 ECTS

Asignaturas Optativas (a elegir cuatro entre las siguientes):

FS-615 Técnicas de Composición para Videojuegos (Video Game Scoring Techniques)

FS-617 Dirección [Orquestal] Aplicada a Audiovisuales (Conducting to Visuals)

FS-619 Maestros de la Composición para Cine (Master Film Composers)

FS-621 Orquestación Dramática Avanzada (Advanced Dramatic Orchestration)

FS-623 Composición e Implementación Avanzadas para Videojuegos (Advanced Video Games Scoring and Implementation)

FS-625 Supervisión y Edición Musicales (Music Supervision and Editing)

CW-540 Producción Avanzada en Estudio 1 (Advanced Studio Production 1)

CW-541 Producción Avanzada en Estudio 2 (Advanced Studio Production 2)

EP-520 Composición Electrónica 1 (Electronic Composition 1)

CW-603 Historia de la Composición Musical (History of Music Composition)

Contenidos de las asignaturas

FS-510 ANÁLISIS NARRATIVO AVANZADO (*Advanced Narrative Analysis*)

TIPO: OBLIGATORIA	CRÉDITOS: 6 ECTS
-------------------	------------------

DESCRIPCIÓN

Exploración de los conceptos que dan lugar a una composición acertada para medios visuales. A través de análisis minuciosos, 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, desarrollando los conceptos musicales, determinar la función de la música y determinando los elementos de la música por sí misma. Análisis de proyectos completos, desde episodios de televisión de una hora, hasta películas completas. También se estudia las distintas épocas, géneros, conceptos musicales y dramáticos, vocabulario musical, estilos y orquestaciones.

COMPETENCIAS

- Generales
 - 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.
 - 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.
- 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.
 - CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

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

CONTENIDOS

1. Criterios para el análisis
 - De qué trata la película?
 - Cuál es el concepto de la música en relación a la película?
 - Cuáles son las características de la música en relación a la película (estilo, género, composición, vocabulario, orquestación, etc.)
 - Decisiones de situación de música
 - Función de la música en cada corte
 - Especificidades de la música para cada corte
 - Forma general, forma de cada corte
 - Uso de motivos, temas, elementos de composición
2. Patric Gowers: *Sherlock Holmes* (telefilme de una hora); Christopher Gunning: *Hércules Poirot* (telefilme de una hora)
3. John Williams: *Presunto Inocente*
4. James Newton Howard: *Michael Clayton*
5. Howard Shore: *El señor de los anillos*
6. Rachel Portman: *Las normas de la casa de la sidra* o *Chocolate*
7. Jerry Goldsmith: *Alien* o *El hombre sin sombra*
8. Thomas Newman: *Lemony Snicket*
9. Sean Callery: *Bones* (televisión); Robert Duncan: *Castle* (televisión)
10. John Williams: *Harry Potter* o *En busca del arca perdida* o *La guerra de las galaxias*

11. Dave Grusin: *Milagro Beanfield War*
12. Alexandre Desplat: *Ghost Writer*. Comparación de cortes entre *Ghost Writer*, *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, *Girl with the Pearl Earring*
13. Howard Shore: *La celda*
14. Danny Elfman: *Eduardo Manostijeras* y/o Hans Zimmer, James Newton Howard: *Batman Begins*
15. Presentación de proyecto final

FS-520 COMPOSICIÓN PARA GÉNERO (*Genre Scoring*)

TIPO: OBLIGATORIA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

El curso explora técnicas y conceptos inherentes en la composición, arreglo, grabación y recreación de escenas dramáticas del cine, tal y como se presentan en los siguientes géneros:

- comedia, incluyendo montaje y sincronización
- drama clásico, incluyendo muerte de personaje principal, abandono y triunfo
- acción, incluyendo persecución en western, catástrofe natural, clímax violento y carrera deportiva
- drama de época, incluyendo secuencia de créditos deertura para establecer tiempo y lugar
- romántico, incluyendo desarrollo de la melodía romántica, conducción al momento del beso
- ciencia ficción, interior de nave, estallido y evento sobrenatural
- terror, acecho, asalto y asesinato de víctima indefensa
- televisión real, incluyendo el uso del diseño de sonido y los patrones sintéticos no-melódicos
- documental de televisión clásico, incluyendo las diferencias inherentes entre televisión dramática y real

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.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Evaluar el desarrollo de escenas individuales
2. Comparar y contrastar las distintas necesidades y requerimientos de géneros diversos
3. Sintetizar los requisitos de la localización de los momentos adecuados, composición rítmica y melódica para cada género
4. Componer, arreglar, orquestar, grabar y escribir partituras apropiadas para cada género
5. 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
6. Aplicar el análisis a la creación de melodías específicas para cada escena, en cada género
7. Aplicar arreglos y orquestaciones sintéticas para cada escena, grabando el corte orquestado a una película QuickTime, para presentación y crítica en clase
8. Reescribir cortes teniendo en cuenta la crítica del "director" (profesor)
9. 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

CONTENIDOS

Tarea 1: Romántico, el beso

Enfatizar las formas de escritura melódica tradicional para la realización de películas románticas, uso atento de temas neutrales o fuertes en conjunción con la narrativa del personaje y, en particular, la dinámica especial de un tema altamente romántico. Atención especial merece el requerimiento de una melodía central potente, su desarrollo dentro de la escena y el uso de ese tema como conducción al clásico momento de clímax.

Tarea 2: El montaje cómico

Dinámica, melódica y cromática, particular de la comedia, representado mediante la composición para una escena ligera con predominio de la ausencia de diálogo. Especial atención se presta a los requisitos de una melodía que apoya a los personajes al tiempo que respeta las restricciones impuestas por el elemento cómico.

Tarea 3: La persecución cómica

Centrada en la naturaleza rítmica del corte clásico de una persecución cómica, incluyendo la importancia de intercalar golpes cómicos en el corte, mientras se mantiene el flujo necesario de la persecución clásica. Especial atención se presta a la necesidad de desarrollar un tema subyacente que apoye los requerimientos rítmicos de una escena de persecución sin abandonar los elementos alegres necesarios para la comicidad.

Tarea 4: Ciencia ficción, explosión de nave espacial

Énfasis en la yuxtaposición particular que plantea la composición para ciencia ficción, donde la síntesis técnica debe mostrarse opuesta a un elemento natural o humanístico. Particular atención se presta a la importancia de escoger los momentos específicos que deben estar identificados en la partitura, así como el desarrollo de una dinámica conducente a un momento de clímax, cuidando al mismo tiempo que no se pierda visión sobre la naturaleza "sobrenatural" que separa la música de ciencia ficción de otras partituras dramáticas, sea la composición altamente romántica o el uso de elementos sintéticos en la técnica tradicional de composición.

Tarea 5: Acción, clímax violento

Dinámica clásica del suspense, en la cual una escena lleva al espectador a lo largo de los momentos previos a un acto de violencia. Importancia de desarrollar un flujo dinámico conducente al momento de clímax, al tiempo que se respeta la identificación de momentos de impacto cruciales en la escena, hasta llegar al clímax.

Tarea 6: Acción, persecución en *western*

Énfasis en los elementos románticos, melódicos y de arreglo particulares del género del *western*, al tiempo que se mantiene los componentes rítmicos y dinámicos necesarios para la composición de una persecución clásica. Particular atención se presta al uso de arreglos y samples que generen la atmósfera especial para los elementos de época del *western* así como la amplitud de los exteriores utilizados habitualmente.

Tarea 7: Acción, carrera deportiva

Importancia de emplear momentos de impacto cruciales en las escenas de acción deportiva, al tiempo que se mantiene la excitación rítmica y el componente melódico romántico inherente en el género de las escenas de competición en carrera. Especial atención para los requisitos de un tema central romántico potente así como la dinámica rítmica necesaria vital para el momento de suspense.

Tarea 8: Acción, desastre natural

Importancia de combinar el suspense inherente en las escenas que ponen en peligro de muerte la vida humana, en formatos realistas, al tiempo que se mantienen los elementos rítmicos y melódicos necesarios del discurso romántico de la composición dramática.

Tarea 9: Drama, muerte de personaje principal

Desarrollo de un tema trágico en una composición dramática, mientras se mantiene el flujo dinámico necesario para la partitura en general, con atención especial a evitar caer en la trampa de sobre-enfatizar los aspectos melancólicos de una escena clásica de muerte trágica.

Tarea 10: Drama, abandono

Uso de la sutileza en el desarrollo del tema melódico necesario para representar la tragedia del abandono, como oposición a tragedias similares que a menudo aparecen planteadas en el mismo filme (p. e. desengaño amoroso, muerte). Importancia del respeto que debe tener la melodía tanto hacia el personaje como hacia el dilema subyacente; uso de las técnicas de arreglo acordes para transmitir la sutileza de la escena dramática correspondiente.

Tarea 11: Drama, triunfo

Importancia de combinar la composición temática de suspense conduciendo a un momento de grandeza, o triunfo, seguido por el típico momento de desenlace. Particular atención merecen los

momentos en los que colocar la música y el uso de temas específicos pertinentes, mientras se mantiene el flujo dinámico necesario en la composición adecuada para escenas de clímax.

Tarea 12: Drama de época, créditos de obertura

Importancia de la composición temática, y del correspondiente arreglo, para fijar un período específico y un lugar para la trama narrativa subyacente. Análisis de los requisitos para establecer diversos espacios temporales y geográficos. Asociaciones que el espectador hace respecto a los elementos de tiempo y lugar dentro de la narrativa dramática.

Tarea 13: Horror, asesinato terrible

Importancia del diseño de sonido, la disonancia y la composición dinámica implícita en las escenas de terror, con especial atención al uso de melodías románticas dentro del género, y el uso de figuras rítmicas para transmitir el movimiento necesario a los típicos momentos de suspense.

Tarea 14: Televisión, realidad

Énfasis de la naturaleza sintética y no-melódica de la composición para la pequeña pantalla en formato de semi-documental. Gestión de los problemas presupuestarios y de planificación típicos del género, al tiempo que se mantiene la importancia de apoyar la naturaleza dramática del programa sin recurrir a los subrayados musicales tradicionales.

Tarea 15: Documental de televisión clásico

Aspectos específicos de la composición para documentales, con su correspondiente necesidad de mantener la integridad vital para el éxito del proyecto. Requerimientos predeterminados de presupuesto y planificación habituales en estos casos, y la frecuente necesidad de utilizar samples orquestales en conjunción con el diseño de sonido.

FS-530 ESTUDIO SUPERVISADO EN COMPOSICIÓN LINEAL E INTERACTIVA 1 (*Directed Studies in Linear and Interactive Scoring 1*)

TIPO: OBLIGATORIA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

Curso avanzado de trabajo práctico que ofrece supervisión individual a los estudiantes en la composición para una serie de medios visuales, prestando atención a la estética y a las consideraciones dramáticas y técnicas. Bajo un tutelaje de apoyo y sincero, por parte de los profesores titulares, los estudiantes se enfrentan al reto de conceptualizar y aplicar un planteamiento completo a la composición de una serie de escenas, tópicas pero inconexas, creando música válida para su ejecución e imaginativa estéticamente.

Sobre la base de unas capacidades musicales y unas técnicas de composición adquiridas previamente, los estudiantes demuestran su capacidad para transmitir sus intenciones creativas, respondiendo adecuadamente a una dirección crítica, así como su trabajo intenso para cumplir con los plazos establecidos. Las composiciones asignadas se extraen de una representación equilibrada de 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.

El curso, con sus dos niveles, constituye una trayectoria formativa de un año. Durante este período se completan una serie de tareas de composición asignadas, con la guía y crítica del profesor, en encuentros individuales semanales

La selección de tareas específicas estará determinada por acuerdo entre el profesor y el estudiante. Todas las tareas están extraídas de una colección de situaciones relevantes. Cualquier elección de tarea que se haya hecho en el primer nivel del curso no puede ser repetida en el curso siguiente.

COMPETENCIAS

- Generales
 - 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.
 - 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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Comunicar sus 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

CONTENIDOS: Opciones de proyectos asignados. Se debe seleccionar uno de F/T y uno de VG, o dos de F/T:

F/T

- Creación de una partitura para un segmento dramático, o un corto de animación que, por su diseño, está marcado principalmente por la necesidad de apoyo de acompañamiento instrumental. F/T
- Desarrollo de material temático moldeable que comprenda una serie de situaciones emocionales, para la creación de una “librería de música”, como cuñas independientes creadas para su uso repetido. Esta serie de cuñas – [un mínimo de 5 títulos, equivalentes a 5 min. o más de música original] – comprenderá un abanico de situaciones dramáticas o emocionales comunes y específicas de un programa de televisión-realidad. F/T
- Creación de una maqueta electrónica para un trailer – género: acción o terror F/T
- Adaptación y escritura de material musical no-original de forma claramente reconocible pero creativa F/T

VG

- Componer un corte para una escena de videojuego que pueda tener múltiples resultados (p. e. ganar-perder). En medio de la escena, el jugador puede hacer una elección que afecta a la narrativa general de toda la escena. Al mismo tiempo, eso afectaría el resultado musical. La música debería estar escrita en una forma que permitiera esta ramificación indistintamente y sin problemas entre cualquiera de los resultados de la historia. VG
- Escribir una partitura interactiva para un videojuego de puzzle, con un tema principal y múltiples introducciones y niveles ganar-perder. El tema principal debe tener tres intensidades que se incrementan mientras se evoluciona por el nivel. La música debe poseer también elementos aleatorios que incrementen sus posibilidades de reproducción repetida, p. e. generación aleatoria de lista de ejecución, para tocar distintos segmentos, o algún método alternativo. VG

FS-531 ESTUDIO SUPERVISADO EN COMPOSICIÓN LINEAL E INTERACTIVA 2 (*Directed Studies in Linear and Interactive Scoring 2*)

TIPO: OBLIGATORIA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

Continuación del curso avanzado de trabajo práctico que ofrece supervisión individual a los estudiantes en la composición para una serie de medios visuales, prestando atención a la estética y a las consideraciones dramáticas y técnicas. Bajo un tutelaje de apoyo y sincero, por parte de los profesores titulares, los estudiantes se enfrentan al reto de conceptualizar y aplicar un planteamiento completo a la composición de una serie de escenas, tópicas pero inconexas, creando música válida para su ejecución e imaginativa estéticamente.

Sobre la base de unas capacidades musicales y unas técnicas de composición adquiridas previamente, los estudiantes demuestran su capacidad para transmitir sus intenciones creativas, respondiendo adecuadamente a una dirección crítica, así como su trabajo intenso para cumplir con los plazos establecidos. Las composiciones asignadas se extraen de una representación equilibrada de 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.

El curso, con sus dos niveles, constituye una trayectoria formativa de un año. Durante este período se completan una serie de tareas de composición asignadas, con la guía y crítica del profesor, en encuentros individuales semanales

La selección de tareas específicas estará determinada por acuerdo entre el profesor y el estudiante. Todas las tareas están extraídas de una colección de situaciones relevantes. Cualquier elección de tarea que se haya hecho en el primer nivel del curso no puede ser repetida en el curso siguiente.

COMPETENCIAS

- Generales
 - 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.
 - 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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Comunicar sus 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

CONTENIDOS

Opciones de proyectos asignados. Se debe seleccionar uno de F/T y uno de VG, o dos de F/T. Las opciones que no se escogieron en el cuatrimestre anterior pueden ser escogidas para este período (v. nivel 1 de este mismo curso):

F/T

- Composición para una instalación visual permanente (o semi-permanente) en un museo, parque temático o exposición itinerante, representando componentes reales o de “realidad virtual”, con gráficos creados por ordenador y/o material visual no renderizado. F/T
- Re-composición de la música para una película que ha sido (teóricamente) rechazada por los productores. Se podrá disponer de la partitura original como referencia para tomar una clara nueva dirección en el proceso. F/T
- Composición para una película corta de producción independiente (duración no superior a los 30 min.), que requiere un mínimo de 10 minutos de música original, para cualquier instrumentación que resulte apropiada a sus necesidades – dramática o experimental, tanto en contenido como en estilo. F/T
- Desarrollo e integración de un material musical dado, de un espectro preexistente de fuentes culturales diversas, con la intención de convertirse en el tema principal de un documental de contenido cultural o histórico. (Ejemplos: tribus remotas en la jungla del Amazonas, contexto cultural y desarrollo de los pueblos de los Apalaches en la América primitiva, emergencia de la música en Sudáfrica con el fin del Apartheid.) F/T

VG

- Diseño y composición de una partitura interactiva para un videojuego. Planificación del método para implementar una composición interactiva basada en los elementos dramáticos de la historia y la interacción con el juego, creando la música para el juego basándose en el modelo de interacción. Finalmente, implementar la música utilizando plantillas interactivas suministradas, o una solución de *middleware* elegida, o creando un propio diseño nuevo usando un programa como MaxMSP. Planear la composición de al menos 10 minutos de música. VG
- Organizar y componer una partitura para videojuego basada en el desarrollo emocional y dramático de sus personajes. Usar éstos para explicar la historia, en la que cada tema debe mostrar, al menos, tres estados: victoria del héroe, melancolía del héroe, derrota del héroe, introspección del héroe, de forma que el juego pueda cambiar de forma dinámica en función de las opciones del jugador. Planear la composición de al menos tres temas con múltiples estados, totalizando unos 10 minutos de música. Implementar la composición utilizando plantillas interactivas suministradas, o una solución de *middleware* elegida, o creando un propio diseño nuevo usando programas tipo MaxMSP. VG

**FS-540 SEMINARIO EN INDUSTRIA E INICIATIVA EMPRESARIAL
(*Business and Entrepreneurial Seminar*)****TIPO: OBLIGATORIA****CRÉDITOS: 6 ECTS****DESCRIPCIÓN**

El curso explora la industria y las aptitudes empresariales necesarias para el compositor para medios, con especial énfasis en los aspectos comerciales con los que se encuentra en el momento de incorporarse a la industria profesional. Los estudiantes aprenden estrategias de desarrollo empresarial incluyendo la generación de ventas, el *networking*, el *cold calling*, *reels*, sitios web, incremento de ventas y uso de redes sociales. Los estudiantes aprenden los fundamentos para establecer un negocio. Se discuten modelos de negocio, incluyendo corporaciones, empresas unipersonales y asociaciones. También se estudian contratos y acuerdos, así como la planificación y gestión de plazos. Se realizan simulaciones de empresa, negociando unos con otros, preparando planes de negocio y haciendo exposiciones orales. A lo largo del curso se trabaja también la auto-evaluación y se aprende sobre la presentación personal, la fiabilidad y las prácticas empresariales éticas.

COMPETENCIAS

- Generales
 - 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.
- Específicas
 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Sintetizar los procesos de negociación y demostración, licencias, contratos y derechos musicales, como parte de la negociación contractual
2. Aplicar un amplio espectro de habilidades de marketing y networking, incluyendo herramientas de medios sociales, publicidad y web
3. Crear un plan de negocio

CONTENIDOS

Mercados musicales, empleos en la industria musical: dónde poner tu música

- Mercado musical para compositores
- Contrato puntual vs. contrato por empleo
- Llevar un negocio

Gestión de una empresa

- Establecer la propia empresa
- Modelos de negocio, corporaciones, empresas unipersonales, asociaciones
- Planificación de calendario, entrega y facturación

Estrategias de venta: encontrar y quedarse con el bolo

- Redes sociales
- Llamar a la puerta
- Crear red
- *Reels*, webs
- Publicidad y marketing
- Marketing por internet

Negociando el trabajo

- La variables
- Percepción, cómo afecta la negociación
- Presentación
- Análisis competitivo

Negociando el contrato

- Licencias
- Derechos y copyright
- Crédito
- Productos derivados y reutilizables

Planificación, calendario y finalización del trabajo

- Trabajo por etapas
- Métodos de entrega
- Presentación

Planificación y desarrollo del negocio

- Planes de negocio
- Tecnología empresarial
- Planificación a corto y largo plazo

FS-615 TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN PARA VIDEOJUEGOS (*Video Game Scoring Techniques*)

TIPO: OPTATIVA	CRÉDITOS: 6 ECTS
----------------	------------------

DESCRIPCIÓN

El curso ofrece un estudio intensivo en los enfoques aplicables a la composición para videojuegos. A través del estudio y el análisis de ejemplos de partituras y proyectos, se consigue mayor conocimiento de la historia rica y profunda de la música vinculada con las artes interactivas. Trabajo exhaustivo en aplicación de la tecnología a través de múltiples géneros para aplicar, sobre distintos proyectos, los fundamentos de composición para videojuegos. Se escriben partituras de interactividad simple a más compleja, empleando los métodos más comunes utilizados en la industria.. El curso comprende los fundamentos para el siguiente nivel, *Advanced Video Game Scoring*, que trata sobre la creación de partituras más avanzadas, complejas e interactivas, con aplicación directa de tecnologías de *middleware*.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Evaluar la música interactiva utilizada en los videojuegos
2. Componer música con los tres métodos más comunes de la composición para videojuegos (ramificación, estratificación, *crossfading*)

3. Crear un clip de demostración, de calidad profesional, para ser usado en la industria del videojuego
4. Escribir para distintas aplicaciones tecnológicas para la composición para videojuegos,
5. Aplicar una perspectiva histórica para derivar ideas composicionales, y hacer *brainstorming* sobre nuevas formas de interactividad para los videojuegos

CONTENIDOS

Introducción: Historia de la música interactiva

- Qué hace interactiva a una partitura?
- Limitaciones, enfoques, estéticas
- Composición experimental en el siglo XX
- Música Indeterminada, probabilidad y Música Aleatoria
- Historia de la música para videojuegos
- Compositores destacados y partituras significativas de los últimos 35 años

Progreso de la tecnología e integración en los videojuegos

- PSG, MIDI, MOD, iMuse, DirectMusic, Miles
- Herramientas, plataformas y *middleware* moderno – FMOD y Wwise
- Herramienta Xact Tool, de Microsoft, y herramienta SCREAM de Sony
- Formatos de archivos, convenciones de nomenclatura
- Revisión básica de lenguajes de programación y su aplicación en la industria del videojuego

Enfoques aplicados a la composición para videojuegos

- Tipo de música en los videojuegos (corte-escena, nivel, UI y menús)
- Las tres formas de composición más comunes actualmente – ramificación, estratificación y *crossfading*
- Desarrollo temático y variación, los *leitmotives* en los videojuegos
- Preparación del estudio y grabación para partituras interactivas

El trabajo en la industria

- Organización y planificación del proyecto

FS-617 DIRECCIÓN [ORQUESTAL] APLICADA A AUDIOVISUALES
*(Conducting to Visuals)***TIPO: OPTATIVA****CRÉDITOS: 6 ECTS****DESCRIPCIÓN**

El curso realiza un estudio avanzado de las 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 juntamente con música secuenciada. Consideraciones técnicas del uso de Auricle y/o Digital Performer. Marcar entradas a los músicos, dirección de los conjuntos vocales juntamente con los orquestales, así como el desarrollo histórico de la sincronización entre músicos en vivo y película. Los estudiantes tendrán oportunidad frecuente de dirigir conjuntos en vivo bajo la supervisión y crítica del profesor.

COMPETENCIAS

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

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

CONTENIDOS

Unidad 1: Consideraciones generales

- Diferencias entre la dirección para audiovisuales, en un estudio, frente a la dirección en concierto
- Evolución histórica y consideraciones para la dirección de audiovisuales
- Desarrollo de técnicas de claqueta
- Desarrollo de técnicas de marcar entrada (*punches* y *streamers*)
- Preparar la partitura para dar entradas de la película, entradas a los instrumentistas, cambios de tiempo y de compás
- Consideraciones técnicas del uso de Auricle y Digital Performer para *punches* y *streamers*
- Consideraciones técnicas del uso de secuenciadores y músicos en directo

Unidad 2: En el estudio

- Comunicación en el estrado, entre director, compositor (si no es él mismo), lector de la partitura, ingeniero y director [de la película]
- Situación de los músicos
- Indicaciones a los músicos
- Técnicas de ensayo y consideraciones de tiempo

Unidad 3: Dirigir con *punches* y *streamers*

- Uso de los *streamers* para sincronizar los eventos de la película
- Uso de los *streamers* por razones musicales
- Uso de los *flutter punches* como guías para controlar el tempo
- Manejo de calderones, ritardandos y acelerandos, usando *streamers*
- Problemas inherentes en el uso de *overdubbing* con *streamers*

Unidad 4: Dirigir con claqueta

- Rol del director cuando se usa claqueta
- Dirigir cuando todo el mundo oye la claqueta
- Dirigir cuando sólo el director oye la claqueta
- Uso de claqueta variable

Unidad 5: Dirigir con una secuencia y músicos en vivo

- Uso de claqueta, fija o variable
- Uso de *streamers* con la secuencia
- Uso de claqueta y *streamers* a la vez
- *Overdubbing*, pros y contras

Unidad 6; Dirección de conjunto instrumental y vocal combinado

- Añadir el cuarto elemento, a parte de mirar la partitura, la pantalla y los instrumentistas
- Diferentes tipos de entradas que los conjuntos corales esperan ver. Cortes y perfiles de frase además de entradas y dinámicas
- Asegurarse que la pronunciación y la dicción son correctas

FS-619 MAESTROS DE LA COMPOSICIÓN PARA CINE
(*Master Film Composers*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

A lo largo de la historia del cine, un conjunto de compositores han tenido un impacto formativo extraordinario en el arte de componer para cine. Este curso examina en profundidad la carrera y la obra de uno (o dos) figuras fundamentales de la historia de la música para cine. A través del estudio de su obra, su impacto en el lenguaje cinematográfico, y viendo cómo se desarrollaron sus carreras, se obtienen lecciones valiosas en el arte y la profesión del compositor para cine.

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.
 - CG06 - Evaluar los conceptos y principios estéticos subyacentes en los contextos artísticos de la propia área de especialización, con perspectiva histórica y proyección futura.
- Específicas
 - CE01 - Sintetizar estilos, lenguajes y técnicas compositivas aplicadas a los medios audiovisuales.
 - CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Comparar y contrastar partituras de diferentes épocas, de un mismo compositor
2. Analizar la partitura completa de una película
3. Analizar una trayectoria profesional completa de un compositor destacado de la historia del cine
4. Evaluar el desarrollo de la propia identidad dramática o composicional
5. Sintetizar el proceso colaborativo usado para crear partituras para cine
6. Evaluar los elementos de una carrera en música para cine

CONTENIDOS

Preparación y presentación individual de un análisis de una partitura significativa de la carrera del compositor de estudio, de la cual explicarán: 1) la naturaleza y estructura de la partitura (temas, desarrollo, tratamientos especiales de la orquestación, etc.). 2) la forma cómo fue realizado el trabajo – cómo consiguió el encargo el compositor, la relación compositor/director, cualquier antecedente en el desarrollo de la partitura, etc. y 3) cómo funcionó ese proyecto en la trayectoria profesional del compositor.

Muestra de curso 1: Bernard Herrmann

Esquema general de temas:

Los primeros años

- Los años en CBS Radio – componer sin imagen
- Orson Welles y *Ciudadano Kane*
- La carrera crece – *Jane Eyre*, *Hangover Square*, *El Fantasma y la Sra Muir*

Principios de la etapa media

- Mudarse a Hollywood
- Extraño y bello – *Ultimátum a la tierra*
- Hitchcock – *Mis problemas con Harry*, *Vértigo*, *Psicosis*
- Harryhausen – *El séptimo viaje de Simbad*, *Viaje al centro de la tierra*, *Jasón y los Argonautas*

Final de la etapa media

- La debacle de *Cortina Rasgada*
- El irascible Herrmann, dificultad para encontrar buenos trabajos – TV
- Finalmente sin trabajo de ningún tipo - *Joy in the Morning*

Los últimos años

- Redescubrimiento - *Fahrenheit 451*
- Los jóvenes descubren a Herrmann – Martin Scorsese y *Taxi Driver*
- Los jóvenes descubren a Herrmann – Brian De Palma y *Obsesión*

Muestra de curso 2: Thomas Newman

Esquema general de temas:

Los primeros años

- Diez comedias - *Revenge of the Nerds*
- Progreso – *Buscando a Susan desesperadamente*
- Muchas canciones - *The Lost Boys*

El impacto

- El drama personal contemporáneo - *Men Don't Leave*
- Límite experimental - *The Rapture*, *Flesh and Bone*
- Los grandes momentos – *Tomates Verdes Fritos*
- Definiendo el límite – *The Player*

Una lista

- Su mejor partitura – *Cadena Perpetua*
- Obra de época – *Mujercitas*
- La nueva americana – *Recuerdos de amores pasados, El Hombre que susurraba a los caballos*
- Disney - *Buscando a Nemo*

La voz contemporánea

- *American Beauty*
- *Angels in America*
- *Jarhead*

Encuentro con el compositor: se intentará establecer una visita del compositor hacia el fin del período, durante el cual la clase tendrá oportunidad de conocerle y discutir con él sobre su obra

FS-621 ORQUESTACIÓN DRAMÁTICA AVANZADA (*Advanced Dramatic Orchestration*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

Estudio avanzado de los conceptos y técnicas de la orquestación dramática. Se exploran técnicas avanzadas de orquestación y su relación con consideraciones de tipo dramático, en oposición a la pura orquestación para concierto. Análisis exhaustivos de partituras existentes, consideraciones sobre los esbozos - en papel o 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 y instrumentos en vivo. Consideraciones en el uso de instrumentos autóctonos en conjunción con una orquesta.

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.
- 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.
 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Crear una orquestación para cine, televisión o videojuego, de calidad profesional
2. Combinar instrumentos acústicos y electrónicos de forma musicalmente acertada, técnicamente eficiente y grabable
3. Orquestar para conjuntos de estudio más pequeños
4. Crear disposiciones de voces y texturas apropiadas para una escena dada, especialmente cuando hay diálogo presente
5. Incorporar instrumentos autóctonos y *grooves* de percusión a una partitura orquestal

CONTENIDOS

Introducción

- Diferencias entre la composición dramática y la escritura para concierto
- Cómo la arquitectura dramática, las consideraciones estilísticas y las expectativas del público influencian y condicionan las opciones del compositor y el orquestador
- Rol de la música en el filme como parte integrante del argumento, tanto para escenas individuales como para la película como un todo
- Revisión de diseño de partitura estándar para estudio y detalles como situación de métrica, números de compás, temporización, etc.

Unidad 1: Revisión de la orquestación dramática desde 1930 hasta nuestros días.

- Primeros compositores y su relación con Wagner, Tchaikovsky, Berlioz, Debussy, Ravel, Stravinsky, Holst y Copland.
- Ejemplos en clase de partituras como *Parisfal*, *Lohengrin*, *Daphnis & Chloe*, *El pájaro de fuego* y *Appalachian Spring*, centrándose en la orquestación y las decisiones de composición impulsadas por decisiones dramáticas o programáticas
- Influencia de los estilos de la música pop en la melodía, la armonía y la instrumentación
- Ejemplos de progreso estilístico en compositores desde Steiner y Korngold a Williams, Horner y Newton Howard.

Unidad 2: esbozo

- Esbozo en papel versus esbozo electrónico
- Completar una idea a partir de un esbozo incompleto

Unidad 3: disposiciones de voces (*voicings*) y texturas

- Consonancia vs disonancia en composición
- Consonancia vs disonancia en un grupo orquestal, cómo disponer las voces

Unidad 4: orquestar para pequeños conjuntos instrumentales de estudio

- Conseguir el máximo de una pequeña sección de cuerda
- Uso de maderas y metales para reforzar líneas

Unidad 5: combinar instrumentos en vivo con una secuencia

- Consideraciones para el doblaje de instrumentos acústicos
- Creación de secuencia que constituye un *groove* con percusión y *loops*,

Unidad 6: instrumentos autóctonos, arpa y percusión

- Escribir para arpa, discusión de técnicas estándar y avanzadas
- Consideraciones en el uso de instrumentos autóctonos reales combinados con conjuntos orquesta
- Ejercicio compuesto con un instrumento étnico como el sitar, duduk o oud

Proyecto Final: composición y orquestación de una cuña de 2 minutos con interpretación en vivo y grabación.

FS-623 COMPOSICIÓN E IMPLEMENTACIÓN AVANZADAS, PARA VIDEOJUEGOS
(*Advanced Video Games Scoring and Implementation*)**TIPO: OPTATIVA****CRÉDITOS: 6 ECTS****DESCRIPCIÓN**

Curso avanzado, basado en las técnicas aprendidas en *Video Game Scoring Techniques*. El curso explora técnicas complejas de composición interactivas y su aplicación directa a las tecnologías *middleware* (Wwise y Fmod). Las técnicas avanzadas de composición interactiva incluyen el diseño y la composición de elementos temáticos y motivos que funcionen en múltiples cuñas. También se exploran técnicas avanzadas de grabación y de organización de la sesión, para la música de videojuegos. Se experimenta con elementos como el flujo de trabajo generado para la creación avanzada de música para juegos, usando versiones de tecnologías de control, diseño y edición de sonido, conversión de bancos de archivos, así como aproximaciones modernas a la composición para videojuegos.

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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Componer partituras interactivas avanzadas, utilizando elementos temáticos para unificar el juego a través de sus múltiples cuñas
2. Sintetizar la teoría, mecanismos y aproximaciones, de la composición de música para juegos
3. Evaluar *middleware* de audio por sus limitaciones que requieren decisiones creativas en la construcción de una partitura interactiva
4. Crear un Informe de Diseño de Audio para un juego
5. Implementar una partitura usando *middleware* de audio

ACTIVIDADES FORMATIVAS/EVALUACIÓN

1. Participación en clase (10%)
2. Tareas asignadas (30%)
 - a. Desarrollar un clip de audio interactivo para una página web
 - b. Crear un Informe de Diseño de Audio para un juego, incluyendo la dirección creativa, calendario, lista de recursos y presupuesto
 - c. Diseñar, en papel, un modelo nuevo de composición interactiva para un juego o una instalación
3. Proyecto de mitad de cuatrimestre (30%)
Crear una partitura interactiva, con Wwise, para un juego que incluya al menos tres cuñas separadas con ideas temáticas generales
4. Proyecto Final (30%)
Sustituir toda la música y sonido de un juego entero

CONTENIDOS

Desarrollo temático avanzado

- Conceptualización y unificación de la partitura
- Temas para los personajes
- Temas basados en localización
- Temas basados en emociones
- Extensión y desarrollo de material temático

Métodos avanzados de composición interactiva

- Combinación de metodologías fundamentales de la composición interactiva
- Nuevas formas, cómo desarrollar un modelo interactivo propio
- Sintetizar e inventar nuevos modelos para música interactiva

Industria del videojuego: colaboración, presupuesto, flujo de trabajo, programación

- Crear un Informe de Diseño de Audio
- Fijar hitos y horarios de entrega
- Trabajo con desarrolladores de juegos
- Entrega al cliente y mecanismos de la versión de control

Middleware y herramientas

- Edición de archivos, mástering y conversiones por bloques
- Herramientas específicas de la consola (Microsoft Xact y Sony Scream)
- Utilizar *middleware* de terceros (Wwise, Fmod, BASS, Miles)
- Comprensión de la integración de audio en otros sistemas (Unity3d, UDK)

FS-625 SUPERVISIÓN Y EDICIÓN MUSICALES (*Music Supervision and Editing*)

TIPO: OPTATIVA	CRÉDITOS: 6 ECTS
----------------	------------------

DESCRIPCIÓN

Estudio avanzado de la edición y supervisión musicales para las producciones de cine, televisión y video. Investigación exhaustiva sobre las distintas tareas y responsabilidades del supervisor y del editor musical para distintos escenarios del mundo del cine y la televisión. Se explora las aspectos técnicos y estéticos del *spotting*, la selección, las licencias y los doblajes de todo tipo de música para situaciones dramáticas. Conceptos musicales de diseño de banda sonora, incluyendo situación e integración de canciones, fuentes de música preexistente y pistas de sincronía, para la creación de una partitura de tiempo completa. Preparación de pistas con claqueta y entradas para la música, así como edición y elaboración de pistas MIDI y proyectos de sonido ambiental multipista con Pro Tools.

COMPETENCIAS

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Crear una partitura de tiempo completa para un largometraje, episodio de televisión o proyecto de video
2. Describir los aspectos estéticos y técnicos del *spotting*, elección, colocación e integración de canciones en la banda sonora para una película o para televisión
3. Diseñar y preparar *click-tracks*, *streamers* y *punches* para la música de una película, así como la producción de una sesión
4. Crear y editar sonido ambiental multipista en sesiones para posterior entrega profesional en formato digital

CONTENIDOS

1. Supervisión Musical: definición de tareas y responsabilidades para distintos escenarios y aplicaciones en cine o televisión. Trabajo con directores y productores, presentación de selecciones de música. Integración de la música con el diseño de sonido, consideraciones generales sobre el concepto de la banda sonora: acomodación de diálogo/ADR, SFX al conceptualizar una banda sonora.
2. Edición musical: Creación de “partituras de tiempo” y discusión sobre el trabajo con directores, productores y editores de la película, versus trabajo con compositores y el equipo de músicos en la post-producción.
3. *Spotting* (para canciones, música preexistente y pistas de tiempo): consideraciones estéticas y dramáticas, letra vs. *feeling* de la música al escoger canciones, consideraciones de estilo musical y concepto general de toda la partitura. Creación de notas de *spotting* y organizativas para proyectos, usando una base de datos o aplicaciones preexistentes.
4. Búsqueda de música: uso de bandas sonoras existentes de películas de género similar, librerías de música o canciones. Selección/situación de la música: entradas y salidas, inicios naturales versus fundidos de entrada o salida,
5. Edición/inserción de la música a la película: creación de sesiones Pro Tools (estéreo) por secuencia/acto, con sus disposiciones pertinentes, espacios, despliegue de la pista, importación de video y audio, nomenclatura y convenciones de gestión de archivos. Edición de música preexistente para cambios de perspectiva, uso de la compresión/expansión del tiempo, automatización de volumen, ecualización, *delay* y DSP.
6. Escenarios de pre-producción, producción y post-producción,
7. Proceso de trabajo en el equipo de música del compositor, integración y organización en la post-producción.
8. Preparación para la composición: crear y alinear *click-tracks*, *streamers* y *punches* en secuenciadores y con hardware y aplicaciones externas. Edición de secuencias y pistas MIDI versus edición de música con audio digital en la post-producción. Tablas de preparación de la sesión.
9. Convenciones y nomenclaturas para archivos de audio en la planificación de la mezcla, preparación para entrega de audio.
10. Inserción de la música final a la película: despliegue de pistas y canales y puntos de sincronía. Formatos de entrega: Dolby Digital, DTS, SDDS.

11. Doblaje: preparación para entrega: archivos de doblaje. Gestión de cambios y configuración del estudio para el doblaje. Actualización de las tablas de cuñas.
12. Visualización del Proyecto Final: (secuencias seleccionadas/segmentos) y entrega de los archivos de todas las sesiones e informes escritos. Discusión sobre el formato de los archivos para entrega.

CW-540 PRODUCCIÓN AVANZADA EN ESTUDIO, 1 (*Advanced Studio Production 1*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

El curso explora técnicas avanzadas de producción para compositores. A través de un trabajo extenso y a fondo, tanto en el estudio de grabación como en el de desarrollo del proyecto, se perfeccionan las capacidades y conocimientos necesarios para grabar y mezclar los proyectos propios en estándares de calidad profesional. También se aprenden técnicas de producción híbridas.

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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

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 mástering y producción de la mezcla final

CONTENIDOS

1. Pre-producción
 - Secuenciación, sampleado y pre-producción
 - Creación de *stems* sub-mezclas y mezclas aproximadas
 - Formatos y gestión de archivos
 - Formateado e intercambio de proyectos a través de plataformas
2. En el estudio de grabación
 - Micrófonos y procesado de la señal de entrada
 - Mezclas de monitores
 - Dirección de los músicos en el estudio
 - Dirigir con pista de claqueta
 - Substitución de material secuenciado
 - Afinación y cuestiones de proceso de señal
 - Seguimiento y registro de sesión, gestión de tomas
3. Orquestación híbrida
 - Problemas de ecualización para instrumentos sampleados y en vivo
 - Doblaje y estratificación
 - Composición para fondo y para nivel medio
 - *Loops* rítmicos y capas
 - Diseño de sonido
4. Elementos básicos de la mezcla
 - Creación de ambiente
 - Creación de espacios sonoros de tres dimensiones: estructuración de ganancia y panoramización
 - Ecualización y proceso de señal
 - Compresión y limitación

CW-541 PRODUCCIÓN AVANZADA EN ESTUDIO, 2 (*Advanced Studio Production 2*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

El curso se desarrolla sobre la base de los aprendizajes realizados anteriormente, en *Advanced Studio Production 1*. A través de un trabajo extenso y a fondo, tanto en el estudio de grabación como en el de desarrollo del proyecto, se perfeccionan las capacidades y conocimientos necesarios para grabar y mezclar los proyectos propios en estándares de calidad profesional. Adicionalmente se aplican técnicas de producción que incluyen la mezcla en *Surround Sound 5.1*, el mástering y otros conceptos avanzados.

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.
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Sintetizar las técnicas de pre-producción usadas en la preparación de proyectos
2. Escribir y producir en el estudio de grabación usando la tecnología de forma eficaz y según corresponda
3. Dirigir al ingeniero de audio y a los músicos durante las sesiones de grabación
4. Aplicar técnicas de producción híbrida para 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 mástering y producción de la mezcla final

CONTENIDOS

1. Pre-producción
 - Técnicas de producción híbridas
 - Producción multimedia
 - Técnicas de producción específicas del medio (televisión, cine, web, etc)
2. Trabajo en el estudio de grabación
 - Conversión MIDI a audio
 - Trabajo con submezclas y *stems*
 - Satisfacer las necesidades de los artistas e intérpretes
 - Afrontar situaciones problemáticas
 - Trabajo con múltiples tomas y *overdubs*
3. Edición y post-producción
 - Corrección de afinación
 - Edición digital y bocetos
 - Automatización
 - Técnicas de *cross-fade*
 - Gestión de datos
 - Colaboraciones a larga distancia en el dominio digital
 - Grabación de pistas a larga distancia, en tiempo real
4. Conceptos avanzados de mezcla y mástering
 - Uso de la reverb, el delay y múltiples ambientes
 - Cuestiones sobre el *Surround 5.1*
 - Compresión
 - Ecualización
 - Limitación
 - Simuladores de sonido analógico
 - Secuenciación de pistas

EP-520 COMPOSICIÓN ELECTRÓNICA 1
(*Electronic Composition 1*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

Electronic Composition 1 proporciona el entorno para que los estudiantes destaque en la 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 composicionales, 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.

Prerrequisitos del curso: dominio de diversas herramientas de composición, producción y música electrónica tales como: Reason, Live, Logic, 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.
 - 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.
- 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.
 - CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.
 - CE08 - Mostrar conocimientos expertos en las aplicaciones tecnológicas presentes en la composición para medios y los entornos sonoros.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Analizar música electrónica
2. Crear música electrónica
3. Comparar géneros dentro de la música electrónica, incluyendo *mainstream, underground*, y músicas de vanguardia
4. Diseñar 'audio-arte' original
5. Interpretar obras de música electrónica
6. Usar la notación, describir, presentar y poner en escena obras electrónicas originales

CONTENIDOS

- Conceptos básicos: estudios composicionales basados en los elementos de la música
- Prácticas de contrapunto: forma canción, forma sonata, formas musicales históricas
- Comprensión renovada y aplicación de la composición "serial"
- Tiempo musical, música en el tiempo, música del tiempo
- *To beat or not to beat?* (con pulso o sin pulso?)
- Minimalismo y la música como proceso
- Estilos comerciales y música como producto
- El arte de la remezcla
- Sonido organizado y composición por *sound collage*
- Composición de música programática y composición para el cliente
- Maqueta orquestal y *Switched-On*
- Música de ambiente
- *Chiptunes*
- *Glitch*
- Escala de tiempo y partituras gráficas
- Notación del tiempo y notación del timbre, antes y ahora
- Escucha analítica, escritura analítica

CW-603 HISTORIA DE LA COMPOSICIÓN MUSICAL (*History of Music Composition*)

TIPO: OPTATIVA

CRÉDITOS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN

Revisión histórica complementaria de los métodos y materiales de la composición, trazando el desarrollo de ideas y técnicas tal y como fueron creciendo y evolucionando a lo largo de los diferentes períodos de la historia de la música. Se **revisan** temas como el contrapunto, la homofonía, la melodía y el acompañamiento, variación y desarrollo, secuencia y repetición, así como la improvisación. También se estudia el desarrollo histórico del rol y la identidad del compositor, mediante la comparación de ese rol en diversas culturas de a lo largo del tiempo.

COMPETENCIAS

- Generales
 - 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.
 - 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.
- Específicas
 - CE05 – Evaluar, a través del estudio y el análisis, las obras de los grandes maestros de la composición, la orquestación y los arreglos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Sintetizar, tanto desde el punto de vista de conocimiento histórico como práctico, distintos métodos y técnicas de composición
2. Evaluar la evolución del rol del compositor a través del tiempo

CONTENIDOS

1. La identidad del compositor
 - El anonimato primitivo
 - Emergencia del compositor histórico
 - Ideales, clásicos versus románticos, del compositor
 - i. Compositor – intérprete
 - ii. Compositores de Jazz
 - iii. Compositores de Pop
2. Revisión histórica del contrapunto
 - Orígenes, *discantus*
 - Contrapunto imitativo y prácticas del Renacimiento
 - Dimensión armónica a finales del Barroco
 - Desarrollo contrapuntístico en el período clásico
 - Contrapunto en el Jazz
3. Revisión histórica de la homofonía
 - Desarrollo de la melodía y el acompañamiento
 - Nacimiento de la homofonía durante el período clásico
 - Homofonía y canción popular, traslaciones posteriores, al ámbito del Rock and Roll y el Jazz
4. Elementos de variación y desarrollo
 - Comparativa entre el s. XVI, el período Barroco, Clásico y Romántico
 - Desarrollo motívico en el Jazz
5. Repetición y secuencia
 - Comparativa entre el s. XVI, el período Barroco, Clásico y Romántico
 - Planos rítmicos en la música africana
 - La sección rítmica moderna
6. Improvisación
 - Bajo cifrado en el Barroco
 - La cadenza
 - Jazz, el nacimiento de la teoría de la improvisación

FS-695 TRABAJO FIN DE MÁSTER (*Culminating Experience*)

TIPO: TRABAJO FIN DE MÁSTER (obligatoria)

CRÉDITOS: 8 ECTS

DESCRIPCIÓN

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”. Esta experiencia puede tomar forma de proyecto de estudio, proyecto práctico y/o informe de proyecto. El aspirante trabaja bajo la supervisión de su profesor/asesor y/o el jefe del departamento de Film Scoring para desarrollar su proyecto individual. El objetivo es completar un trabajo original de calidad profesional. Un comité de profesores, compuesto por su profesor/asesor y dos miembros más del equipo, evaluarán el proyecto final resultante de la experiencia de consecución. Este equipo de tres personas ejercerá las funciones de tribunal examinador.

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

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

1. Definir y resolver problemas existentes en la composición para cine, televisión y videojuegos
2. Sintetizar el conocimiento adquirido
3. Evaluar las mejores aproximaciones para cuestiones actuales
4. Diseñar un proyecto original
5. Producir una obra de trabajo académico, sea un estudio supervisado, un proyecto o un informe de análisis de proyecto.

EVALUACIÓN

Los estudiantes deben completar la experiencia en un cuatrimestre ya que la estructura del programa permite este trabajo. Reservas en la calificación final se establecerán en caso de no ser así.

Las calificaciones del Trabajo Fin de Máster serán las siguientes:

Pasa = cumple con las expectativas del proyecto y los profesores según lo establecido durante el cuatrimestre. Consecución de la propuesta y el proyecto, entrega al asesor y al comité de profesores

CR (Crédito) = el estudiante no completa la propuesta pero hace un progreso razonable durante el período

NP (No progresá) = el estudiante ha realizado un progreso mínimo, o no ha progresado de forma conveniente durante el período

Fail (suspensó) = no cumple con las expectativas del proyecto y los profesores según lo establecido durante el cuatrimestre. No alcanza el progreso adecuado en la propuesta durante el cuatrimestre. El curso debe ser repetido.

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.

Cada uno de los másteres que Berklee ofrece en Valencia estará dotado del personal adecuado, con profesores cualificados y con experiencia. La ratio máxima profesor-alumno será 1:10. Cada programa está diseñado para incorporar 20 alumnos por año. Así, cada uno de ellos contará con 9 profesores a tiempo completo y 8 profesores a tiempo parcial.

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
 - o Proyectos de desarrollo comunitario a través de las artes (Community and the Arts)
 - o 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. Las 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.

(los cuadros de categorías y plantilla reflejan a los 17 profesores del programa, no sólo a los 9 que constituyen el núcleo central)

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	9	9	-	9	60%
Personal docente contratado por obra y servicio	8	-	8	-	40%
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	17	9	8	9
Porcentaje	100	53%	47%	53%

17 profesores	Experiencia docente	Experiencia Profesional
	Quinquenios	Quinquenios
	2	2
Número	17	17
Porcentajes	100%	100%

Adscripción del profesorado	
Número	Área de Conocimiento
12	Artes y Humanidades (Música)
3	Ingeniería y Arquitectura
2	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 Marketing 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 secretaría (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

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. El espacio está siendo renovado para crear aulas de última generación, salas de ensayo, estudios de producción, servicios de soporte académico, servicios tecnológicos y una biblioteca. Las instalaciones renovadas dispondrán también del nivel más alto de recursos tecnológicos. La construcción empezó en Junio de 2011 y está previsto que finalice en Diciembre del mismo año. La instalación del equipamiento especializado, como mesas de mezclas, etc, empezará a inicios del 2012.

El edificio contará con dos laboratorios de tecnología, un estudio de grabación, cuatro salas de producción para proyectos, y una *Black Box*, donde se desarrollarán actividades como actuaciones, grabaciones, proyectos experimentales de sonido y presentaciones multimedia.

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.

El campus de Valencia dispondrá de un espacio de unos 450 metros cuadrados destinados a biblioteca, así como el espacio de alojamiento adecuado para recursos impresos y no impresos, y almacenamiento para otros materiales de uso menos frecuente (aproximadamente 900 metros cuadrados). De forma parecida, aproximadamente 600 metros cuadrados estarán destinados al personal de biblioteca y como espacio de estudio para los alumnos, incluyendo cubículos para el estudio privado y en silencio, audición y visualización multimedia, y *workstations*. La dotación de personal para la biblioteca del campus de Valencia incluirá el equivalente a dos bibliotecarios profesionales y el correspondiente personal de apoyo que garanticen el acceso y la disponibilidad del espacio de estudio.

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 la División de Posgrado proporciona información para conocer el funcionamiento del campus y los contenidos de los programas.

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.

Suspensos

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

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 Currículum 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 Currículum (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 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.
- *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

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*)