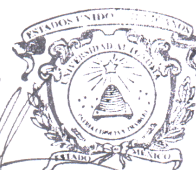


Universidad Autónoma del Estado de México
Escuela de Artes Escénicas
Licenciatura en Música



Guía Pedagógica:

MANEJO DE SOFTWARE MUSICAL



Escuela de Artes Escénicas
SUB-DIRECCIÓN
ACADÉMICA

Elaboró: Estefanía María del Carmen Fuerte Lara

Fecha: Septiembre
2018

Fecha de
aprobación

Director

Consejo Técnico



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	6
VII. Acervo Bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	13



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Seriación UA Antecedente UA Consecuente

Curso Curso taller

Tipo de UA Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema virtual

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar).

Formación académica común Estudios Cinematográficos 2014

Formación académica equivalente UA



II. Presentación de la Guía Pedagógica

La Guía Pedagógica de la Unidad de Aprendizaje: *Manejo de Software Musical*, conforme lo señala el Artículo 87 del Reglamento de Estudios Profesionales vigente, es un documento que complementa al programa de estudios, documento de observancia obligatoria para autoridades, alumnos, personal académico, administrativo en el cual se recuperan los principios y objetivos de los estudios profesionales, su relación con el modelo curricular y el plan de estudios de la formación profesional es referente para definir las estrategias de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de las formas de evaluación y acreditación de la UA, la elaboración de materiales didácticos y los mecanismos de organización de la enseñanza.

La Guía Pedagógica, no tiene carácter normativo, sin embargo, proporciona recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

El diseño de esta guía pedagógica responde a un modelo de enseñanza centrado en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores que brinda al estudiantado la posibilidad de *seleccionar el manejo fluido del lenguaje musical en los aspectos sonoros, gráficos, formales y tecnológicos; propiciar el desarrollo del oído interno para la conversión racional del texto gráfico en la imagen sonora y viceversa; aprovechar al máximo esta habilidad en el análisis y creación del Arte Sonoro.*

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el proceso de enseñanza aprendizaje de esta UA tienen como referente la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza la persona que aprende a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación de un facilitador que propicia diversas situaciones para facilitar la construcción de aprendizajes significativos contextualizando el conocimiento. Por tanto, la selección de métodos, estrategias y recursos de enseñanza aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios:

- El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes.
- La activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender.
- Diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje (por recepción, por descubrimiento, por repetición y significativo).



- Facilitar la búsqueda de significados y la interpretación mediada de los contenidos de aprendizaje mediante la organización de actividades colaborativas.
- Favorecer la contextualización de los contenidos de aprendizaje mediante la realización de actividades prácticas, investigativas y creativas.

Los métodos, estrategias y recursos didácticos que integran las secuencias didácticas, tienen el propósito de crear situaciones de aprendizaje variadas que faciliten la adquisición, integración y transferencia de lo aprendido.

La combinación de escenarios y recursos busca propiciar ambientes de aprendizaje variados que estimulen el deseo de aprender en situaciones concretas, simuladas o cercanas al contexto en el que el estudiante realizara su práctica profesional.

La UA es un *Taller de acuerdo con el uso de la tecnología digital, familiarizando programas de interface usuario-máquina para la realización de prácticas musicales continuas mediante el software, hardware y el equipo de cómputo, generando proyectos que determinen la destreza en el uso del software de vanguardia y como herramientas que facilitarán el desenvolvimiento de otras asignaturas musicales.*

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Básico

Área Curricular:

Solfeo

Carácter de la UA:

Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar integralmente licenciado en Música capaces de analizar el entorno socio-cultural y crear la obra relacionada con la Sonoridad; con sólidos conocimientos, habilidades y un alto sentido de responsabilidad para compilar, analizar e intervenir de manera creativa el fenómeno Sonoro Artístico en México y en el mundo.

Proponer a través de las acciones artísticas la política de la inclusión de cada uno de los individuos en el proceso cultural dentro de la sociedad mexicana.

Descartar fronteras artificiales entre la sonoridad clásica y popular, integrando equitativamente las obras de todos estilos y géneros sin excepción o discriminación.

Combinar los avances científicos y tecnológicos en la utilización de las herramientas e instrumentos de ejecución.



- Investigar constantemente los saberes dentro de la física acústica, ingeniería de sonido e informática musical.
- Construir la relación transdisciplinaria entre los quehaceres artísticos; vincular el Arte Sonoro con Arte Digital, Artes Plásticas y los Estudios Cinematográficos dentro de las áreas de producción, investigación y promoción artística.
- Destacar el aprendizaje significativo y constructivo, combinando la enseñanza grupal con la tutoría creativa individual.
- Proporcionar un bagaje de habilidades y conocimientos dentro de las áreas curriculares marcadas que avalen el título de Licenciado en Música, adecuado en sus contenidos a los niveles internacionales de enseñanza musical superior.
- Dirigir al futuro especialista en términos de bioética, es decir como un individuo que se preocupa por la conservación del entorno cultural como principal factor de supervivencia del género humano en la sociedad globalizada (UNESCO).
- Configurar un sentido de identidad y pertenencia a la Licenciatura como a la propia UAEM.
- Construir en el estudiante y en el profesor la actitud de agradecimiento hacia la sociedad mexicana que a través de las instituciones públicas, que administran su recurso, invierte en la educación gratuita de su futuro especialista. Por lo tanto el servicio social y las prácticas profesionales se tienen que tomar como actividades centrales e integradoras de la carrera.
- Destacar con debido orgullo y respeto la cultura y el arte mexicano tanto histórico como contemporáneo sin prejuicios; elevar la calidad de la producción artística, utilizando los conocimientos y las herramientas actualizadas dentro del entorno mundial globalizado.

Objetivos del núcleo de formación: El núcleo básico promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Este núcleo podrá comprender unidades de aprendizaje comunes entre dos o más estudios profesionales que imparta la Universidad, lo que permitirá que se cursen y acrediten en un plan de estudios y Organismo Académico, Centro Universitario o Dependencia Académica, diferentes al origen de la inscripción del alumno.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Seleccionar el manejo fluido del lenguaje musical en los aspectos sonoros, gráficos, formales y tecnológicos; propiciar el desarrollo del oído interno para la conversión racional del texto gráfico en la imagen sonora y viceversa; aprovechar al máximo esta habilidad en el análisis y creación del Arte Sonoro.



V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Seleccionar el manejo fluido del lenguaje musical en los aspectos sonoros, gráficos, formales y tecnológicos; propiciar el desarrollo del oído interno para la conversión racional del texto gráfico en la imagen sonora y viceversa; aprovechar al máximo esta habilidad en el análisis y creación del Arte Sonoro.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1
Uso de software de notación por computadora
Objetivo general: Reconocer conceptos básicos que forman la sonoridad a nivel digital para su aprovechamiento en el desarrollo del discurso sonoro.
<ul style="list-style-type: none">1.1. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) Definición de terminología, conceptos y componentes del MIDI<ul style="list-style-type: none">1.1.1. Dispositivos físicos/HID(Human Digital Device)1.1.2. Controladores1.1.3. Unidades generadoras de sonido1.2. Secuenciadores Conexiones MIDI Salida MIDI<ul style="list-style-type: none">1.2.1. Entrada MIDI1.2.2. MIDI thru1.2.3. Velocidad MIDI1.2.4. Instrumentos General MIDI1.2.5. Asignación de velocidad, canales y notas MIDI1.2.6. Mapeo MIDI
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.- Se realiza una introducción que tiene el propósito de ofrecer un panorama general sobre las características de la UA, sus exigencias y forma de evaluación. Se realiza una dinámica de activación (método intuitivo) para sensibilizar a los y las estudiantes en cuanto a la temática central de la UA. Asimismo, se aplica un sondeo diagnóstico (Estrategia: organizador previo) para explorar sus conocimientos y experiencias anteriores. Se hace lluvia de ideas para pulsar el conocimiento y/o acercamiento con el software musical.



Se ubica a los y las estudiantes en el contexto de la sociedad del conocimiento, generando su capacidad para aprender a aprender de manera autónoma y autorregulada (método analítico).

Se trata de propiciar la síntesis de información y la reflexión y discusión desde una perspectiva histórico-crítica, acerca de los principales problemas de percepción en cuanto a temporalidad y contexto (Resumen). Se describen los procesos de uso del software musical (Demostrativa). Se organiza la forma de trabajo desde el punto de partida donde el estudiante está familiarizado para aprender lo que desconoce del software que se aborda (Organizador previo).

Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>D. Dar a conocer: Programa Objetivos Dinámica de trabajo Criterios de evaluación Reglamento Lluvia de ideas de conocimientos en los lenguajes de programación de notación musical</p> <p>A1. Dinámica: Lluvia de ideas de conocimientos en los lenguajes de programación de notación musical</p> <p>D. Inducción al software y Hardware en físico y virtual.</p>	<p>A2. Aprendizaje de Software y Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión verbal del software musical que conoce • Identificar información que desconoce <p>D. Presentar el tema D. Desarrollar tema</p> <p>A3. Reflexión.</p> <p>Que utilidad puedo darle al software musical</p> <p>De acuerdo a los productos que puedo obtener del uso de programas por computadora para la elaboración de pistas, secuencias, temas, canciones, partituras etc, puedo delimitar la utilidad que puedo darle en el futuro inmediato?</p> <p>D. Presentar el tema de controladores</p>	<p>A13. Realizar la práctica continúa la habilidad de reconocimiento del lenguaje musical digital para su uso en práctica computacional-musical. Entregar dos proyectos, uno en MIDI y otro en MP3.</p> <p>D. Retroalimentación: propiciar la síntesis de información y la reflexión y discusión desde una perspectiva crítica (resumen).</p>



	<p>A4. Lectura previa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puedo usar un controlador midi? • Insertar notas solamente audibles a un programa de software musical y generar un ejercicio asignado por D. <p>D. Presentar el tema MIDI</p> <p>A5. Práctica MIDI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar un archivo MIDI de mi autoría <p>A6. Proyecto MIDI</p> <p>D. Extensión de archivos musicales de pocos Mb's</p> <p>A7. Presentar proyecto en formato MIDI y en formato mp3</p>	
Tiempo (1 hora)	Tiempo (4 horas)	Tiempo (1 horas)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Sala de cómputo	Audífonos, PC individual, Controlador MIDI de teclado musical, audífonos, USB.

Unidad 2. Habitación del ambiente computacional para la notación musical/se sugiere la paquetería Finale o Sibelius)

Objetivo general: Comprender conceptos básicos del ambiente de interfaz del software musical para su aprovechamiento en la creación del discurso sonoro



<p>Temáticas.-</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Articulación 2.2 Modulación 2.3 Cambio de métrica 2.4 Programación de compás simple 2.5 Programación de compás complejo 		
<p>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.- Se realiza una introducción que tiene el propósito de ofrecer un panorama general sobre los ataques o articulaciones musicales y su escritura en lenguaje de escritura musical utilizando el mouse, una notaMIDI o el teclado de la computadora =shortcuts, (método intuitivo). Asimismo, se explica lo que es la “modulación” (Estrategia: organizador previo) para explorar sus conocimientos y experiencias anteriores. Se define lo que es un compás complejo y uno simple (método analítico). Se describen los procesos de uso del software musical para aplicar los conceptos adquiridos (Demostrativa). Se organiza la forma de trabajo desde el punto de partida donde el estudiante está familiarizado para aprender lo que desconoce del software y que lo va aprendiendo mediante la práctica hasta dominarlo (Organizador previo).</p>		
<p>Actividades para el aprendizaje</p>		
<p>Inicio</p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Cierre</p>
<p>D.Diagnostico, (rompe hielos) cuadros de opinion, presentación de los temas a abordar, requerimientos insividuales y de grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ataques o articulaciones • Inserción en la partitura virtual mediante el mous, mediante una nota con un controlador MIDI o mediante shortcuts. <p>A8. Practica con el software y el hardware para obtener en una partitura virtual:</p>	<p>A10. Practicar la inserción de compaces complejos y simples</p> <p>A11. Programar en el software musical un proyecto musical que contenga compáces simples y complejos: Así mismo articulaciones diversas.</p>	<p>A12. Entrega de proyecto en formato MIDI y en PDF</p> <p>D. Otorgar retroalimentación de proyecto.</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Ataques o articulaciones • Inserción en la partitura virtual mediante el mouse, mediante una nota con un controlador MIDI o mediante shortcuts. <p>D. Delimitar la diferencia entre compás complejo y simple</p> <p>A.9 Programar en el software musical un proyecto musical que contenga compases simples y complejos</p>		
Tiempo	Tiempo	Tiempo
(2 horas)	(6 horas)	(2 horas)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Sala de cómputo	Audífonos, PC individual, Controlador MIDI de teclado musical, audífonos, USB.	

Unidad 3. Programación y reconocimiento de eventos MIDI
Objetivo general: Evaluar el uso de software para el desarrollo de habilidades de notación y producción musical en el discurso sonoro.
<p>Temáticas.-</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Programación de pistas instrumentales múltiples con barras 3.2 Programación de pistas instrumentales múltiples a través de notación 3.3 Programación de sistemas complejos 3.4 Programación de acompañamiento con instrumentos General MIDI <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 Programación por bucle (loop) 3.5 Habitación al ambiente del software Ableton Live (o equivalente)
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.- Se realiza una introducción que tiene el propósito de ofrecer un panorama general sobre la programación de pistas instrumentales (método intuitivo). Asimismo, se explica lo que es el “bucle o loop” (Estrategia: organizador previo) para explorar sus conocimientos y experiencias



<p>anteriores. Se define lo que es un secuenciador digital (Demostrativa) Ableton, Garage Band, lo que era CakeWalk. Se organiza la forma de trabajo desde el punto de partida donde el estudiante está familiarizado para aprender lo que desconoce del software y que lo va aprendiendo mediante la práctica hasta dominar un programa secuenciador y la utilidad en la actualidad (Organizador previo).</p>		
<p>Actividades para el aprendizaje</p>		
<p>Inicio</p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Cierre</p>
<p>D. Introducción a la programación mediante un secuenciador</p> <p>A13. Expresa todas las dudas después del tema expuesto</p> <p>D. Resuelve las dudas de los y las estudiantes.</p>	<p>A13. Programación utilizando software secuenciador disponible.</p> <p>D. Formatos y estructura de entrega de proyecto</p> <p>A14. Experimentación con diferentes patrones y formatos de estructura</p> <p>A15. Aportar mediante la práctica continua la habilidad de reconocimiento del lenguaje musical digital para su uso en práctica computacional-musical.</p> <p>A16. Editar música en software musical.</p>	<p>A12. Entrega de proyecto en formato MIDI, PDF y en MP3</p> <p>D. Otorgar retroalimentación de proyecto.</p>
<p>Tiempo</p>	<p>Tiempo</p>	<p>Tiempo</p>
<p>(1 horas)</p>	<p>(5 horas)</p>	<p>(2 horas)</p>
<p>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</p>		
<p>Escenarios</p>	<p>Recursos</p>	
<p>Sala de cómputo</p>	<p>Audífonos, PC individual, Controlador MIDI de teclado musical, audífonos, USB.</p>	



VII. Acervo bibliográfico

Básico

Clarke T. (2011) *Sibelius Tutoriales*, EE. UU.: Avid Technology Inc

Enders B., Wolfgang K. (1989) *MIDI and Sound Book for the Atari ST*, EE. UU. M&T Publishing, Inc.

Namme-Galindo I. (2010) *Breve Manual en Español: para escribir y escuchar música en la computadora*, Tijuana Baja California: Escuela de música del noreste

Notari Mas P. (2010) *Manual de referencia para Ableton Live, Alemania*, Ableton

AG Rumsey F. (1990) *MIDI Systems and Control*, EE. UU. Focal Press

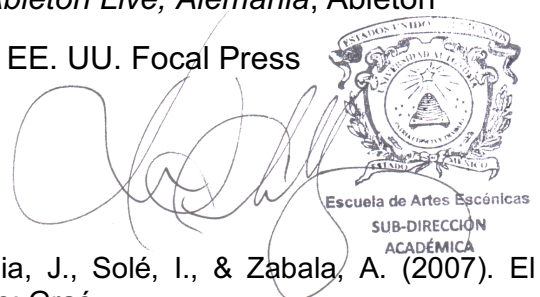
Complementario

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2007). El constructivismo en el aula (17a ed.). México: Graó.

Díaz-Barriga, Á. (s.f.). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Recuperado el 10 de abril de 2018, de http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf

Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2010). El aprendizaje de diversos contenidos curriculares. En F. Díaz-Barriga, & G. Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (Tercera ed.). México: Mc Graw Hill.

Pimienta Prieto, J. H. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. México, México: Pearson Educación.





Licenciatura en Música

VIII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		
Oblig	Armonía I	Armonía II	Armonía aplicada a la composición I	Armonía aplicada a la composición II	Cultura y fenómeno artístico en la antigüedad y edad	Cultura y fenómeno artístico en Renacimiento y Barroco	Cultura y fenómeno artístico en el Romanticismo y el siglo XIX	Estilos y movimientos artísticos en la música del siglo XX	Estilos y movimientos artísticos en la música del siglo XXI	Remo aplicada a la producción audiovisual	Práctica profesional *	
	Morfología instrumental	Ensamblés instrumentales: dúos y tríos	Ensamblés instrumentales: cuartetos y quintetos	Orquesta de Cámara I	Orquesta de Cámara 2	Sinfonía 1	Sinfonía 2	Óperas y promoción del arte escénico	Prácticas docentes			
	Entrenamiento audiovisual y medios digitales I	Entrenamiento audiovisual y medios digitales II	Entrenamiento audiovisual y medios digitales III	Psicología aplicada a la Música	Pedagogía	Pedagogía aplicada a la composición I	Pedagogía aplicada a la composición II	Investigación del fenómeno sonoro I	Investigación del fenómeno sonoro II			
	Instrumento principal I	Instrumento principal II	Instrumento principal III	Instrumento principal IV	Instrumento principal V	Instrumento principal VI	Instrumento principal VII	Proyecto integrador I: Música aplicada en medios digitales	Proyecto integrador II: Música aplicada en medios digitales			
	Fonética de las lenguas extranjeras I	Inglés 5	Inglés 6	Inglés 7	Inglés 8	Pedagogía aplicada a la Música	Fundamentos de la técnica instrumental	Narrativa sonora y semántica musical	Ética profesional			
	Creación sonora y literatura Musical en Barroco y Clasicismo	Creación sonora y literatura Musical en Romanticismo	Creación sonora y literatura Musical de 1870 a 1920	Creación sonora y literatura Musical contemporánea	Procedimientos de instrumentación	Procedimientos de instrumentación aplicados a la composición I	Procedimientos de instrumentación aplicados a la composición II	Simposio				
	Piano aplicado I	Piano aplicado II	Reducción de partituras al piano I	Reducción de partituras al piano II	Reducción de partituras al piano III	Reducción de partituras al piano IV	Reducción de partituras al piano V					
	Sociedad y Episteme	Sociedad y Episteme: Antigüedad y Edad	Sociedad y Episteme: Epoca moderna	Sociedad y Episteme: Tendencias	Análisis de estructuras musicales	Análisis formal aplicado a la composición I	Análisis formal aplicado a la composición II					
	Acústica	Acústica aplicada a la Música	Manejo de frecuencias sonoras	Ensamblés corales	Coro a capella	Obra oratoria	Crítica sobre la Música y su impacto social					
	Narrativa ficcional	Narrativa mitológica	Texto dramático	Texto poético	Cambios de los paradigmas literarios	Tendencias de la narrativa post-moderna	Síntesis					
	Técnica vocal	Conjuntos vocales	Conjuntos corales	Maestrización				Optativo 1 núcleo integral	Optativo 3 núcleo integral			
	Manejo de software Musical	Digitalización de partituras						Optativo 2 núcleo integral	Optativo 4 núcleo integral			
		Fonética de las lenguas extranjeras 2										
		HT 8 HP 27 TH 35 CR 43	HT 8 HP 29 TH 37 CR 48	HT 6 HP 33 TH 39 CR 45	HT 8 HP 29 TH 37 CR 45	HT 10 HP 24 TH 34 CR 44	HT 10 HP 26 TH 36 CR 46	HT 10 HP 28 TH 38 CR 48	HT 7 HP 27 TH 34 CR 41	HT 2 HP 24 TH 26 CR 28		HT - HP - TH - CR 30

SIEMPRE

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

HT Hora Teórica



Licenciatura en Música

Unidad de aprendizaje	HP Horas Prácticas
	TH Total de Horas
	CR Créditos

24 Líneas de sesión
 * Actividad Académica
 Créditos a cubrir por periodo escolar:
 Mínimo 21 y Máximo 52
 Obligatorio Núcleo Básico
 Obligatorio Núcleo Sustantivo
 Obligatorio Núcleo Integral
 Opcional Núcleo Integral

Núcleo Básico	32
curso y acreditar 30 UA	47
	99
	131

Núcleo Sustantivo	22
curso y acreditar 45 UA	123
	147
	169

Núcleo Integral	13
curso y acreditar 13 UA + 1*	29
	56
	72

Núcleo Integral	0
Opcional: curso y acreditar 4 UA	16
	16
	16

Total del Núcleo Básico acreditar 30 UA para cubrir	131
créditos	

Total del Núcleo Sustantivo acreditar 45 UA para cubrir	169
créditos	

Total del Núcleo Integral acreditar 17 UA + 1* para cubrir	115
créditos	

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligatorias	88 + 1 Actividad Académica
UA Opcionales	4
UA a Acreditar	92 + 1 Actividad Académica
Créditos	415

PERIODO 1 PERIODO 2 PERIODO 3 PERIODO 4 PERIODO 5 PERIODO 6 PERIODO 7 PERIODO 8 PERIODO 9 PERIODO 10

EJECUCIÓN

FILOSOFÍA Y ESTÉTICA

Tecnología de la Música

TEORÍA DE LA MÚSICA

Comento	0	Música de cámara	0
	4		4
	4		4
	4		4

Recital	0	Concierto fiscal	0
	4		4
	4		4
	4		4

Tendencias musicológicas	0	Musicología contemporánea	0
	4		4
	4		4
	4		4

Etnomusicología	0	Paleografía musical	0
	4		4
	4		4
	4		4

Informática musical avanzada	0	Procesamiento de audio	0
	4		4
	4		4
	4		4

Producción musical a través de interfaces físicas	0	Tendencias de la Tecnología Musical	0
	4		4
	4		4
	4		4

Composición avanzada	0	Proyecto de creación sonora	0
	4		4
	4		4
	4		4

Obras de cámara	0	Obras orquestal	0
	4		4
	4		4
	4		4

 
 Escuela de Artes Escénicas
 SUB-DIRECCIÓN
 ACADÉMICA