



Becas colaboración curso 2016/2017

Fecha: 28 Junio 2016

Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento COMUNICACIONES

Núm Proyecto: 2016/39/00014

Responsable

Sastre Martinez, Jorge

E-mail

jorsasma@dcom.upv.es

Ext.

79719

Título proyecto

Soundcool: Smartphones, Tablets y otros Interfaces para la creación Audiovisual

Valoración proyecto

4

Descripción proyecto

Soundcool es un sistema para la creación musical y audiovisual colaborativa desarrollado por la UPV en colaboración con el grupo de Roger Dannenberg, creador del famoso software de audio Audacity, del Departamento de Computer Science de la Carnegie Mellon University (Pittsburgh, EEUU), uno de los primeros departamentos de Computer Science en los rankings a nivel mundial. El proyecto comenzó en 2013 con una estancia en Carnegie Mellon University de su director, Jorge Sastre, y actualmente tiene el apoyo de un proyecto europeo en el que se está probando el software en España, Italia, Portugal y Rumanía, y también de un proyecto de la Generalitat Valenciana. En este proyecto se prevee ampliar las capacidades de vídeo creación y musicales del sistema actual, así como difundir los resultados obtenidos en revistas y congresos de prestigio internacional.

Actividades a realizar por el alumno

El alumno, guiado por los profesores miembros del equipo del proyecto, colaborará en el diseño e implementación de nuevos módulos de la aplicación modular audiovisual Soundcool desarrollada con el programa MAX (cycling74.com), html5 o Unity, con un núcleo principal que permitirá la incorporación de diferentes módulos para la videocreación y la creación musical colaborativa. MAX es un programa de tratamiento de audio y video en tiempo real que viene siendo utilizado por artistas e ingenieros durante más de 15 años, convirtiéndose en la lengua franca para el desarrollo de programas de música y vídeo interactivos. El protocolo de comunicaciones OpenSound Control (OSC, opensoundcontrol.org/spec-1_0) y la aplicación OSCulator (www.osculator.net) permiten la conexión de dispositivos táctiles, Kinect, Wiimote para el control de aplicaciones realizadas en MAX. Se formará al alumno en MAX, OSC y OSCulator, se le introducirá en el estado del arte de la videocreación y creación sonora por medios electrónicos y colaborará en las tareas de diseño e implementación de la aplicación indicada. El proyecto también podrá incluir programación en iOS de interfaces OSC.

Horario

El horario será de 10:30 a 13:30, o cualquier otro a pactar con el alumno según su disponibilidad por los horarios de clases.