



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Audio y sonorización

1. Denominación de la asignatura:

AUDIO Y SONORIZACIÓN

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8357

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Rodrigo Vázquez Minguito (rvazquez@ubu.es)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Rodrigo Vázquez Minguito (rvazquez@ubu.es)

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

2º curso, 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los/as estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los/as estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 05 - Capacidad para analizar y comprender la función expresiva del sonido en los medios interactivos.

CE-COM 09 - Capacidad para el diseño de los elementos sonoros y la realización de las tareas técnicas de la construcción de una banda sonora de un videojuego.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Los principales objetivos docentes de la asignatura son: • Conocer las teorías y las técnicas de grabación y posproducción de audio. • Entender la importancia del sonido en un formato audiovisual. • Aprender rudimentos básicos de doblaje. • Aprender rudimentos básicos de música.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Audio y Sonorización 1. El sonido en los formatos audiovisuales 1.1. Fundamentos de la percepción sonora: el sonido y la escucha 1.2. La escucha 1.3. Importancia de los sonoro en los productos visuales 1.4. El sonido en el videojuego



2. Teoría y Técnicas de grabación y posproducción de audio

- 2.1. Estilos artísticos
- 2.2. Elementos necesarios para la grabación
- 2.3. Procesos de grabación
- 2.4. Monoaural, estereofónico, envolvente y sonido 3D
- 2.5. Sintetizar el sonido
- 2.6. Técnicas de posproducción de audio
- 2.7. Efectos especiales

3. Introducción al doblaje

- 3.1. Aspectos artísticos del doblaje. La interpretación. Estilos y escuelas
- 3.2. Clasificación de las voces. Estética en los procesos de doblaje.
- 3.3. Técnicas y formas de trabajo
- 3.4. Sincronías y sonidos
- 3.5. Introducción a las plataformas y técnicas de grabación

4. El paisaje sonoro

- 4.1. Concepto e importancia en los videojuegos
- 4.2. Elementos del paisaje sonoro
- 4.3. Herramientas para la creación de un paisaje sonoro

5. Introducción a los elementos musicales

- 5.1. La función de la música en los formatos audiovisuales
 - 5.1.1. La música en los videojuegos
 - 5.1.2. La música en los formatos relacionados con los videojuegos
- 5.2. Elementos significantes del lenguaje musical
- 5.3. Introducción a la armonía y la composición musical
- 5.4. Componentes de la banda sonora
- 5.5. Aspectos legales de la música

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Águila, M.E. y Rodero E. , (2005) El proceso de doblaje take a take, Universidad Pontificia de Salamanca.,
- Childs, T. W., (2006) Creating music and sound for games paperback, Course Technology Inc.,
- González Portillo, A., (2020) La Musica en el Videojuego como Banda Sonora: Definicion, Antecedentes Historicos y Desarrollo, Editorial Académica Española.,
- Jørgensen, K., (2009) A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Action, The Edwin Mellen Press.,
- López Ibáñez, M. , (2021) Producción musical y diseño de sonido para videojuegos, Síntesis.,
- Phillips, W. , (2014) A Composer's Guide to Game Music, MIT Press.,
- Summers, T. , (2016) Understanding Video Game Music, Cambridge University Press.,



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Cook, N. , (2001) De Madonna al canto gregoriano: una muy breve introducción a la música, Alianza.,
Grimshaw, M., (2011) Game Sound Technology and Player Interaction, IGI Globals.,
Gustems, J. (coord), (2016) Musica y audición en los géneros audiovisuales, Universidad de Barcelona.,
Román, A. , (2022) Composición musivisual: guía para la creación de música audiovisual, Visión.,

8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8357&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y recensiones, exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB1, CB2, CG6, CG14	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CG2, CG15, CT03, CE- COM 09	14	0	14
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG1, CG10, CG16, CT02, CT08, CE-COM 05	0	92	92
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB4, CG17, CG18, CT01, CT04, CT05, CT06, CT07	4	4	8



Total	54	96	150
--------------	----	----	-----

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. En función del número de alumnos/as, uno de ellos podría ser una exposición en clase. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

El alumnado que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	50 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deber presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



11. Calendarios y horarios:

Consultar en la web del Grado

12. Idioma en que se imparte:

Castellano