



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **AUDIO EN EL VIDEOJUEGO**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Módulo:</b>	Módulo Ciencias Aplicadas y Tecnología
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Audio en el Videojuego
<b>Código:</b>	40028
<b>Curso:</b>	Tercero
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Formación obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	4
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Raúl Orte Menchero
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Raúl Orte Menchero

### Datos de contacto:

[raul.orte@esne.es](mailto:raul.orte@esne.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: martes de 19:00 a 19:30

## 3. REQUISITOS PREVIOS.

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Los propios del título.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería de sonido.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura se relaciona de manera tangencial con aquellas disciplinas curriculares enfocadas a la generación de contenidos audiovisuales para la ambientación de los diferentes entornos que toman partida en el diseño de los videojuegos. De este modo, se puede relacionar esta asignatura con:

- Diseño de Videojuegos: Guión y Storyboarding.
- Comunicación Audiovisual.
- Diseño de Videojuegos: Niveles.
- Postproducción Digital.
- Animación 3D.
- Animación 3D avanzada.
- Concept Art: personajes, escenarios y props.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura introduce al estudiante al audio y su relación con la creación audiovisual. Es una asignatura práctica-teórica donde se tratan: fundamentos de acústica, bases del audio digital, espacio sonoro, procesado de fx, etc. Así mismo, desarrolla en el estudiante los conocimientos mínimos necesarios para hacer una correcta grabación, edición, postproducción, mezcla y masterización (trabajo final) de sonido en cualquier tipo de material audiovisual. Acerca al estudiante al uso de las herramientas profesionales de postproducción y a los conceptos sobre los que se han erigido las teorías de construcción sonora para medios audiovisuales. La asignatura preparará a los estudiantes para realizar una postproducción de sonido de acuerdo con los estándares internacionales.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENERALES

**CG8.** Podrá planificar, diseñar y llevar a cabo un trabajo sonoro enfocado a un proyecto audiovisual específico.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE20.** Podrá manejar los principios básicos de producción de sonido en el ámbito del videojuego y manejará herramientas profesionales relacionadas con el medio.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno podrá crear proyectos de sonido y aplicarlos al audio de un videojuego mediante el manejo de herramientas profesionales.
- El alumno podrá aplicar los proyectos de sonido producidos al audio de un videojuego.
- El estudiante llevará a cabo la generación de efectos y ambientes sonoros de un proyecto específico de videojuegos mediante el uso de *software* especializado de edición de sonido.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- Conceptos básicos de la física del sonido y el audio digital.
- Grabación de sonido.
- Mezcla de sonido (espacio sonoro).
- Fuentes sonoras: Foley, librerías, sintetizadores y producción de contenidos vocales.
- Procesadores de señal, automatización de parámetros, masterización.
- Doblaje de personajes.
- Producción de sonido, metodología estandarizada.

### Temario detallado

**Tema 1. Fundamentos del sonido y la mezcla.**

**Tema 2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual.**

**Tema 3. Producción de audio.**

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Fundamentos del sonido y la mezcla	Febrero-Marzo
Tema 2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual	Abril
Tema 3. Producción de sonido.	Mayo
UNIDADES PRÁCTICAS	FECHA MÁX.DE ENTREGA
Práctica 1. "Edición de voz y música". * Imprescindible correcta lectura de la práctica y criterios de entrega y evaluación.	Lunes 27 de marzo
Práctica 2. "Historia sonora" (mezcla de música, voces, ambientes y fx.) * Imprescindible correcta lectura de la práctica y criterios de entrega y evaluación.	Lunes 24 de abril
Práctica 3. " Producción de contenidos sonoros para proyecto de videojuego". * Imprescindible correcta lectura de la práctica y criterios de entrega y evaluación.	Lunes 29 de mayo.

--	--

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.  Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG8, CE20	12		12
Clases prácticas	Resolución de ejercicios.  Presentaciones. Pruebas de evaluación.  Experimentación con nuevas tecnologías	CG8, CE20	20	10	30
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas.  Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.  Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG8, CE20	5	-	5
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de	CG8, CE20	-	12	12

	materiales para las prácticas. Tutorías libres y voluntarias.				
--	---	--	--	--	--

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas Puntuación de 0 a 10	-Examenglobalal finalizar el cuatrimestre: tipo test (30 preguntas-60%) + teórico (desarrollo de 2 preguntas a elegir entre 4-40%)	40%
Prácticas 1, 2. Puntuación de 0 a 10	-Cada dos sesiones prácticas habrán de hacerse la entrega a través del campus	20%
Práctica 3 (Producción contenidos sonoros) Puntuación de 0 a 10	- Contenidos sonoros mínimos exigidos (grabación y producción de sonido)	30%
Asistencia/Actitud (A+A)	- Ptos. Negativos máx. 5	10%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota del examen y de las prácticas debe sumar más de 5 puntos respectivamente.

La asistencia es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, los exámenes y trabajos no serán evaluados, debiendo acudir a la convocatoria final.

#### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE. Estas deberán ser comunicadas al profesor de inmediato a comienzo de curso.

- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### **Entregas de Trabajos**

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores puesto que quedará pendiente de entregarse a final de curso en la convocatoria ordinaria de examen. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, habrá de estar justificado, entendiéndose, motivos laborales y personales debidamente expuestos y valorados por el profesor.
- La máxima calificación a obtener en entregas pendientes para la convocatoria ordinaria de final de curso será de 7 puntos.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos una vez aseguren que saben su puntuación. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### **Normas imprescindibles:**

- Las faltas de ortografía y el uso descuidado y no revisado de la redacción y el lenguaje afectarán negativamente a la nota de los exámenes y entregas.
- Únicamente se aceptarán las entregas con el formato, jerarquía y nombrado de archivos estipulados tal y como consta en cada práctica.
- El profesor atenderá mails de alumnos del lunes y viernes únicamente, a menos que el motivo sea urgente. En tal caso el alumno solicitará la comunicación telefónica inmediata con el profesor a través de la escuela.
- Cualquier mail dirigido directamente al profesor contendrá un “asunto” breve y claro e irá anticipado de “Grupo” y “nombre”:  
Ej: *G3.3\_Gonzalo Arrieta\_Revisión examen*

### **Evaluación Extraordinaria**

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra o prueba presencial en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende la práctica final, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**



## Bibliografía básica

### Bibliografía Técnica:

*Audio forGames: Planning, Process, and Production*  
Alexander Brandon (Ed. NRG)

*El Sonido en los Medios Audiovisuales*  
Stanley R. Alten (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

*El Cine y la Música*  
Hanns Eisler; Theodor W. Adorno (Ed. Fundamentos)

*Uso Práctico del Sonido en el Cine*  
Yewdall, David Lewis (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

*Técnicas de postproducción de audio en vídeo y Film*  
Tim Amyes (Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión)

### Bibliografía Teórico/Creativa:

*La Audiovisión*  
Michel Chion (Ed. Paidós)

*El Sonido*  
Michel Chion (Ed. Paidós)

*La Música en el Cine*  
Michel Chion (Ed. Paidós)

### Webgrafía:

[www.jamendo.com](http://www.jamendo.com) / Atención: Música sujeta a posibles licencias.

[www.freemusicarchive.com](http://www.freemusicarchive.com) / Atención: Música sujeta a posibles licencias.

[www.freesound.org](http://www.freesound.org) / librería de ambientación sonora y fx sin licencias.

\* Se trata de unos sitios muy útiles con registro de usuario gratis, fácil y rápido. Es recomendable que el alumnado abra su cuenta de usuario registrado para poder disponer de material para las prácticas.