

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA		
<b>Identificador:</b>	31379		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	4	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	3	<b>Horas totales:</b>	75
<b>Actividades Presenciales:</b>	36	<b>Trabajo Autónomo:</b>	39
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Castellano
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

En esta asignatura se trabajan conceptos relacionados con el audio, su análisis y el uso de las herramientas necesarias para su manipulación y adaptación a los propósitos creativos del alumnado. Continuará con la adquisición de conocimientos básicos en las técnicas y procesos de grabación, así como el desarrollo de las destrezas auditivas necesarias para el uso correcto de estas herramientas. En este proceso se usarán diferentes software de edición y síntesis de sonido así como también del hardware necesario para llevar a cabo el registro de sonido.

La importancia del audio y de la música en particular en los videojuegos y los medios audiovisuales, es uno de los hilos conductores de la asignatura por lo que la escucha activa y el pensamiento crítico y analítico son dos habilidades fundamentales en el desarrollo de la misma.

Los conocimientos adquiridos en el aula serán puestos en práctica a través de diferentes ejercicios en el aula o en el laboratorio de sonido con el fin de favorecer el aprendizaje significativo.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E33	Capacidad para elaborar desarrollos de producción en el campo de los videojuegos.
	E37	Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros y su aplicación en el desarrollo de videojuegos
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Conocer los elementos sonoros de los videojuegos, su importancia y repercusión de la integración de los mismos en los productos finales.
	R02	Adquirir las habilidades y destrezas necesarias para el manejo de los equipamientos técnicos utilizados para la producción y realización de productos sonoros.
	R03	Desarrollar con autonomía proyectos de producción de audio en videojuegos.
	R04	Conocer y asimilar los conceptos teóricos fundamentales y los procedimientos técnicos y herramientas (software y hardware) que permiten manejar con éxito los recursos sonoros en el campo de los videojuegos.

## REQUISITOS PREVIOS:

No son necesarios requisitos previos especializados aunque sí es recomendable recordar conceptos básicos sobre sonido y música.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### Contenidos de la materia:

- |                                   |
|-----------------------------------|
| <b>1 - Introducción al sonido</b> |
| 1.1 - ¿Qué es el sonido?          |

1.2 - Importancia del sonido en los productos audiovisuales
1.3 - Importancia de la música en los productos audiovisuales
<b>2 - Elementos del sonido</b>
2.1 - Ondas de presión
2.2 - Cualidades del sonido
2.3 - La audición humana
<b>3 - Elementos de grabación</b>
3.1 - Elementos necesarios para la grabación
3.2 - Proceso de grabación
3.3 - Librerías de sonido
3.4 - Monoaural, estereofónico, envolvente y sonido 3D
3.5 - Síntesis de sonido. El Sintetizador
3.6 - Edición de audio. El DAW
<b>4 - Música</b>
4.1 - Elementos básicos de la música
4.2 - Timbre y textura. Orquestación e instrumentación
4.3 - Escalas, modos, estilos y su aplicación dramática
4.4 - Proceso de composición
4.5 - Concepto musical
<b>5 - Paisajes sonoros y su aplicación en los videojuegos</b>
5.1 - ¿Qué es un paisaje sonoro?
5.2 - Importancia del paisaje sonoro en los videojuegos
5.3 - Propagación del sonido
5.4 - Oclusión, obstrucción y exclusión
5.5 - Uso de las herramientas de edición de audio en la creación de paisajes sonoros

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Los conceptos teóricos relativos al sonido y la música, así como a las técnicas de grabación, serán puestos en práctica a través del uso de varios software. Estas herramientas se pondrán en práctica en el aula ordinaria (cada alumno con su ordenador y los medios de registro de sonido básicos que cada uno disponga) y en el laboratorio de sonido.

Se llevarán a cabo diferentes actividades prácticas a lo largo del curso, algunas serán individuales y otras en grupo. El curso se completa con un trabajo final y su correspondiente exposición además de un examen final.

### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	16
	Debates	4
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	2
	Prácticas de laboratorio	14
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	3
	Estudio individual	15
	Preparación de trabajos individuales	11
	Preparación de trabajos en equipo	10

Horas totales: 75

### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

#### Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	20	%
Trabajos individuales:	25	%
Trabajos en equipo:	35	%
Prueba final:	20	%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>%</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

### BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

#### Bibliografía básica:

Stevens, Richard & Raybould, Dave. The Game Audio Tutorial, a practical guide to sound and music for interactive games. Burlington: Focal Press. 2011

#### Bibliografía recomendada:

Collins, Karen. Game sound : an introduction to the history, theory, and practice of video game música and sound design . London: The MIT Press, 1973

Pressnitzer, Daniel. Acoustics, psychoacoustics and spectral music. Paris: IRCAM. 2000

#### Páginas web recomendadas:

\* Guía Docente sujeta a modificaciones