



Datu Orokorrak

Irakasgaia: SOINU-DISEINUA I.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: HAUTAZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: 2. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honen bidez, soinu-diseinuan erabilitako teknikak ezagutuko dira, modu digitalean, sintesiaren edo grabazioaren bidez. Narratiba interaktiboaren funtsezko osagaitzat hartzen du soinua sortzea, editatzea, aztertzea eta kontzeptualizatzea, eta atmosferak eraikitze, ekintzak nabarmentzeko eta pertsonaiei eta inguruneei nortasuna emateko duen gaitasuna aztertzen du. Helburua da soinu-girotzeak egin ahal izatea ikus-entzunezko edozein laguntza motatarako, zinemarako, publizitaterako, multimedia-produkturako edo bideojokorako.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	CD1	Ikus-entzunezko aplikazioetako musika- eta soinu-produkzioaren berezko prozesuak ulertzea, eta prozesu horiek eraginkortasunez gauzatzeko behar diren tresnak menderatzea.
	CD2	Bideo digitaleko formatuak eta irudiaren eta soinuaren arteko sinkronizazio-protokoloak identifikatzea eta ulertzea.
	CD3	Bideojokoan soinuak sartzeko beharrezkoak diren parametroak ezagutzea.
	CD4	Bideojokoan soinu-diseinurako teknikak ezagutzea, efektuak eta giroak birsortuz, sintesi digitala, aurrez grabatutako materiala eta foley grabazioa erabiliz.
Gaitasunak (GA)	E2	Iturriak ikertzeko oinarrizko metodologia, analisia eta interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean txertatzea lortzeko.

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeke memorian definituta dago.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

	E3	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	E4	Proiektuak formulatzea, diseinatzea eta kudeatzea, ezagutza eta gaitasun berriak sormenetik bilatzen eta txertatzen.
	COD1	Soinua diseinatzeko audioa editatzeko eta prozesatzeko teknikak erabiltzea.
	COD2	Ikus-entzunezko produktuen soinu-diseinua maila profesionalean sortzea.
	COD3	Ingurunearen errendimendua eta egoera bakoitzean dauden taldeak menderatzea.
	COD4	Grabazioak profesionalki egitea.
	COD5	Musika elektronikoko ekoizpenak eraginkortasunez sortzea, ekoizpen-prozesuak eta horretarako tresnak ezagututa.
	COD6	Ikus-entzunezko inguruneetan garatutako musika- eta narrazio-hizkuntzak konposizioari aplikatzea.
	COD7	Ikus-entzunezko produkturako eta haren helburu narratibo eta komertzialetarako egokia den musika- eta soinu-edukia diseinatzea.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	COD8	Egingo diren produkzioetan soinua ezaugarri estilistikoetara egokitzea.
	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.
	T3	Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.

Irakasgaiaren Edukia²

- Soinu-diseinuaren hastapenak.
 - Audiorako tresna teknologikoen hastapenak.
 - Narrazioaren, irudiaren eta komunikazioaren analisisa.
 - Analisiaren prozedurak.
- Audio-edizioa.
 - Audioa editatzeko softwarea.
 - Audioa editatzeko software motak.

² Puntu puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpiatal sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- Audioa editatzeko softwareen egitura-analisia.
- Zuzeneko soinua ikus-entzunezkoetan.
 - Ikus-entzunezko lengoaiaren eta edizioaren printzipioak.
 - Nahasketaren automatizazioa elkarriketaren arabera.
 - Ikus-entzunezko produkzioarako tresna teknologikoak.
- Foley.
 - Foley arts, narrazio- eta adierazpen-elementu gisa.
 - Karakterizazioa Foleyn.
 - Soinu-efektuak grabatzeko teknikak.
 - Soinu-efektuen eta musikaren arteko lotura.
 - Argitalpena Foleyn.
 - Nazioarteko bandarako foley.
- Sintesiako sarrera.
 - Audio-sintesiaren historia.
 - Sintesi gehigarria eta kengarria: entzumen-estimazioak.
 - Osziladoreak, anplifikadorea eta inguratzailerak.
- Soinua diseinatzen.
 - Soinu-efektuak, narrazio- eta adierazpen-elementu gisa.
 - Soinuak "neurrituak".
 - Soinu-efektuen diseinuan pentsatzea.
- Amaierako proiektua.
 - Jarraibideak eta estrategiak.
 - Prozedura eta aplikazio praktikoa.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak³

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

³ Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	19	100
PJ2: Praktika-klasea.	16	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	19	50
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	2	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	92	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	5
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	35
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	50	70

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean bi deialdirekin
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio azterketa bakarra).



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).
- Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori **justifikatzen** duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegi (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI).
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanek gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu,



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.

- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Chion, M. (2019). Audio-vision: sound on screen. In Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press.
- Collins, K. (2008). Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Mit Press
- Greene, L., & Kulezic-Wilson, D. (2016). The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sonnenschein, David (2001) Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions
- Whittington, William Brian (2000) Sound Design and Science Fiction. UMI
- Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2019). The game audio strategy guide: a practical course. Focal Press.

Bibliografia Osagarria

- Clair, R. (1929). The Art of Sound. In E. Weis (ed.) Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press
- Cook, N. (2001). Analysing musical multimedia. Oxford University Press
- Licht, A., & O'Rourke, J. (2007). Sound art: Beyond music, between categories. Rizzoli.
- Stevens, R., & Raybould, D. (2015). *Game audio implementation: a practical guide using the unreal engine*. Routledge.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk⁴

- BBC – Portal web. <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>
- Designing Sound – Portal web. <https://designingsound.org/>
- Game Sound Design – Portal web. <http://www.gamesounddesign.com/>

⁴ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.