



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: DISEÑO DE SONIDO I.
Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: OPTATIVA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 3º
Distribución temporal: 2º SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

A través de esta asignatura se conocerán las diferentes técnicas utilizadas en el diseño de sonido, ya sea de manera digital a través de la síntesis o la grabación. Se aborda la creación, edición, análisis y conceptualización del sonido como un componente esencial de la narrativa interactiva, explorando su capacidad para construir atmósferas, enfatizar acciones y dotar de identidad a personajes y entornos. La finalidad es poder realizar ambientaciones sonoras para cualquier tipo de apoyo audiovisual, cine, publicidad, producto multimedia y/o videojuego.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CD1	Comprender los procesos propios de la producción musical y de sonido en aplicaciones audiovisuales y dominar las herramientas necesarias para su realización efectiva.
	CD2	Identificar y comprender los formatos de video digital y los protocolos de sincronización entre imagen y sonido.
	CD3	Conocer los parámetros necesarios a la hora de incorporar sonidos en el videojuego.
	CD4	Conocer las diferentes técnicas para el diseño sonoro de videojuegos, mediante la recreación de efectos y ambientes a partir del empleo de síntesis digital, material pregrabado y la grabación de foley.
Competencias (COM)	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	C3	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	C4	Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.
	COD1	Utilizar técnicas de edición y procesamiento de audio para el diseño del sonido.
	COD2	Generar el diseño sonoro de productos audiovisuales a nivel profesional.
	COD3	Dominar el rendimiento del entorno y los equipos de los que se dispongan en cada situación.
	COD4	Realizar grabaciones de manera profesional.
	COD5	Crear producciones de música electrónica de una manera eficaz, a través del conocimiento de los procesos de producción y las herramientas para ello.
	COD6	Aplicar los lenguajes musicales y narrativos desarrollados en entornos audiovisuales a la composición.
	COD7	Diseñar contenido musical y sonoro apropiado para el producto audiovisual y sus objetivos narrativos y comerciales.
	COD8	Adaptar el sonido a las características estilísticas en las diferentes producciones que se realizarán.
Habilidades y Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H3	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.

Contenido de la Asignatura²

- Introducción al diseño sonoro.
 - Introducción a las herramientas tecnológicas para audio.
 - El análisis de la narración, la imagen y la comunicación.
 - Los procedimientos del análisis.
- Edición de Audio.
 - Software para edición de audio.

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subpartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Tipos de Softwares para edición de audio.
- Análisis estructural de Softwares para edición de audio.
- Sonido directo en audiovisuales.
 - Principios de edición y lenguaje audiovisual.
 - Automatización en la mezcla según el diálogo.
 - Herramientas tecnológicas para la producción audiovisual.
- Foley.
 - El Foley arts como elemento narrativo y expresivo.
 - La caracterización en el Foley.
 - Técnicas de grabación de efectos de sonido.
 - La relación de los efectos sonoros y la música.
 - La edición en el Foley.
 - Foley para la banda internacional.
- Introducción a la síntesis.
 - Historia de la síntesis de audio.
 - Síntesis aditiva y sustractiva: apreciaciones auditivas.
 - Osciladores, amplificador y generadores de envolvente.
- Diseñando sonido.
 - Los efectos sonoros como elementos narrativos y expresivos.
 - Los sonidos “a medida”.
 - Pensar en el diseño de efectos sonoros.
- Proyecto final.
 - Instrucciones y estrategias.
 - Procedimiento y aplicación práctica.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	19	100
AF2: Clase prácticas.	16	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	19	50
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	2	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	92	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	0	5
SE2 Evaluación de trabajos.	10	35
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	70

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/año
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo **justifique** dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- 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.

Bibliografía Complementaria

- 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.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- BBC – Portal web. <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>
- Designing Sound – Portal web. <https://designingsound.org/>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Game Sound Design – Portal web. <http://www.gamesounddesign.com/>