



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: MÚSICA Y MULTIMEDIA.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OPTATIVA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

La asignatura se enfoca en la creación de música y audio para proyectos multimedia e interactivos desde una perspectiva creativa y técnica. Se estudia teoría musical, melodía, armonía y diferencias en el uso de instrumentos analógicos y digitales. Los estudiantes aprenderán principios básicos de captación de sonido, composición musical interactiva y técnicas de edición musical, incluyendo edición multipista y manipulación de audio. También se aborda Foley, el uso de bibliotecas de audio digital y tecnología musical, diferenciando entre motores de audio y middleware. Finalmente, se exploran aspectos de postproducción en hardware.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO9	Diseñar, planificar e implementar un proyecto de creación artística para videojuegos, juegos aplicados y entornos no lúdicos.
	CO10	Diseñar y desarrollar el arte y el contenido para aplicaciones basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.
	CO11	Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace

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

		posible discursos artísticos determinados.
	CM1	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.
	CM2	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.
	CM3	Conocer los perfiles de usuario/a existentes según sea su nivel de competencia digital.
	CM4	Conocer los conceptos de lenguaje audiovisual, ejes narrativos y guion lineal y no lineal en producciones Multimedia.
Competencias (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	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.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
	COM1	Utilizar lenguajes de programación y desarrollo, bases de datos y metodologías software relacionados con la Informática y la Multimedia.
	COM2	Desplegar soluciones basadas en el diseño centrado en usuario/a desde la "UX", el diseño de interfaces, la interacción persona ordenador, las herramientas de prototipado y de test de sistemas Multimedia.
	COM3	Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la justificación de las ideas.
	COM4	Dominar tanto las herramientas de ilustración y fotografía digital, como los fundamentos del diseño gráfico, de la tipografía y de la maquetación de contenido Multimedia.
	COM5	Desarrollar soluciones para entornos interactivos digitales



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

		Multimedia basadas en sensores, “mapping” y proyección, pre y postproducción digital y tecnologías inmersivas que también se sustenten en desarrollos de estereoscopia y visualización científica.
	COM6	Crear, editar, codificar, gestionar, difundir, comprimir y distribuir la música y el audio con las herramientas adecuadas y en base a los principios fundamentales de la creación musical interactiva.
	COM7	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.
	COM8	Utilizar herramientas de índole colaborativa, así como de la aplicación de los preceptos del manifiesto ágil y de sus metodologías asociadas.
Habilidades y Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H2	Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura²

- Creación de música y audio.
 - Teoría musical.
 - Melodía y armonía.
 - Instrumentos analógicos y digitales.
 - Principios básicos de la composición musical interactiva.
- Edición musical.
 - Herramientas de edición.
 - Edición multipista
 - Grabación y manipulación del 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

- Foley.
- Biblioteca de audio digital.
- Edición de pistas de audio.
- Tecnología musical Motores de audio vs Middleware.
 - Motores de audio.
 - Middleware.
 - Postproducción en hardware.
 - Compresores.

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.

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

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

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.
- 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Collins, K., Kapralos, B., & Tessler, H. (Eds.). (2017). The Oxford Handbook of Interactive Audio. Oxford University Press.
- Chion, M. (1994). Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press.
- Farnell, A. (2010). Designing Sound. MIT Press.
- Izhaki, R. (2017). *Mixing audio: concepts, practices, and tools*. Routledge.

Bibliografía Complementaria

- Alten, S. R. (2013). Audio in Media (10th ed.). Cengage Learning.
- Cook, P. R. (2002). Real Sound Synthesis for Interactive Applications. A K Peters/CRC Press.
- Hewitt, M. (2008). Music theory for computer musicians (p. 336). Course Technology, CENGAGE Learning.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- Audio Engineering Society (AES): <http://www.aes.org/>
- Sound on Sound: <https://www.soundonsound.com/>

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