



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: NARRATIVA Y LENGUAJE SONORO.

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 busca comprender elementos fundamentales de la narración audiovisual y de la integración de la música en el discurso narrativo, explorando las estructuras narrativas y los códigos expresivos que intervienen en la creación de experiencias audiovisuales y multimedia. Se analizan aspectos clave como la puesta en escena, la composición visual, el guion multimedia y la narrativa interactiva, integrando el lenguaje sonoro como un componente autónomo y complementario. Esto permitirá enriquecer cualquier contenido digital interactivo desde un punto de vista musical a través del análisis de los referentes históricos y experiencias más representativas de los diferentes estilos y técnicas del ámbito de la narración audiovisual aplicada a la música.

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.

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

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.
	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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura²

- Estructuras y códigos de la narración audiovisual.
 - Lenguaje visual.
 - Planos, secuencia y movimiento.
 - Composición, iluminación y color.
 - Puesta en escena y storytelling audiovisual.
 - Guión multimedia.
 - Ejes narrativos, formato, estilo, estructura, tramas y subtramas.
 - Argumentación de ficción y mecanismos de dramaturgia.
 - Conflictos, creación, desarrollo y caracterización de personajes.
- Componentes de la narración audiovisual.
 - Lenguaje sonoro.
 - Marcas acústicas.
 - Oralidad.
 - Profundidad y dimensión de sonido.
 - Sonoridad y textualidad.
- Estructuras narrativas de los diferentes medios (TV, Cine, Radio, videojuegos)
 - Elementos de la producción sonora para Tv, Cine, Radio y Videojuegos
 - Principios de edición y lenguaje audiovisual para la industria del entretenimiento.
 - Herramientas tecnológicas para la producción audiovisual.
- La enunciación audiovisual.
 - Locución, grabación y técnica vocal.
 - Dirección de doblaje y dirección de actuación vocal.
- Tiempo y espacio del relato televisivo y multimedia
 - Géneros televisivos y multimedia.
 - Metodología aplicada, postproducción y edición de audio.
 - Principios de grabación multicanal.
 - Minutaje y coloración de la banda sonora.
- Componentes de la historia: personajes, acciones y transformaciones.
 - Dramaturgia.
 - Arco climático y psicología de los personajes.
 - Mímesis, catarsis y el camino del héroe.

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

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.	17	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	

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

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.
- 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Cannet, F. (2009). Narrativa audiovisual – estrategias y recursos. Síntesis.
- Chion, M. (2020). El sonido. La marca editora.
- Gómez Tarin, F.J. (2010) Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración. Sangrila textos aparte.
- Marks, A. (2012). The complete guide to game audio: For composers, musicians, sound designers, game developers. Routledge.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía Complementaria

- Brea, J.L. (2015). Estudios visuales. AKAL.
- Jardí, E. (2012) Pensar con imágenes. Gustavo Gili.
- Laurent, J. (2020). La imagen digital. La marca editora.
- López Ibañez, M. (2021). Producción musical y diseño de sonido para videojuegos. Síntesis.
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós Ibérica.
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan, Deusto Ediciones.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- BBC – Portal Web. <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>
- CCCB – Portal Web. <https://www.cccb.org/es>
- The Soundtrack Show – Podcast.
<https://open.spotify.com/show/1WkH0wMQWzRr2pCJEiPibF?si=fa6000621dd247ff>

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