



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.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 2.3, 2.9, Co-Creación.

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

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.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		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.
	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 Asignatura*

- 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.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

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 o la estudiante.	92	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

² 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 2026/27

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la 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 2 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 estudiantado 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/la 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/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as 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 ortotipográficas 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/a 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 o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software



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.

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 Recomendados³

- 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>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.