



Datu Orokorrak

Irakasgaia: SOINU-DISEINUA I.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA

Mota: HAUTAZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: 2. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.

Ikasgela(k): Zehaztu gabe.

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 eraikitzeak, 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)	GA1	Ikus-entzunezko aplikazioetako musika- eta soinu-produkzioaren berezko prozesuak ulertzea, eta prozesu horiek eraginkortasunez gauzatzeko behar diren tresnak menderatzea.
	GA2	Bideo digitaleko formatuak eta irudiaren eta soinuaren arteko sinkronizazio-protokoloak identifikatzea eta ulertzea.
	GA3	Bideojokoan soinuak sartzeko beharrezkoak diren parametroak ezagutzea.
	GA4	Bideojokoen soinu-diseinurako teknikak ezagutzea, efektuak eta giroak birsortuz, sintesi digitala, aurrez grabatutako materiala eta foley grabazioa erabiliz.

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

Gaitasunak (GA)	E2	Iturriak ikertzeko oinarritzko metodologia, analisia eta interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean txertatzea lortzeko.
	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.
	GE1	Soinua diseinatzeko audioa editatzeko eta prozesatzeko teknikak erabiltzea.
	GE2	Ikus-entzunezko produktuen soinu-diseinua maila profesionalean sortzea.
	GE3	Ingurunearen errendimendua eta egoera bakoitzean dauden taldeak menderatzea.
	GE4	Grabazioak profesionalki egitea.
	GE5	Musika elektronikoko ekoizpenak eraginkortasunez sortzea, ekoizpen-prozesuak eta horretarako tresnak ezagututa.
	GE6	Ikus-entzunezko inguruneetan garatutako musika- eta narrazio-hizkuntzak konposizioari aplikatzea.
	GE7	Ikus-entzunezko produkturako eta haren helburu narratibo eta komertzialetarako egokia den musika- eta soinu-educia diseinatzea.
	GE8	Egingo diren produkzioetan soinua ezaugarri estilistikoetara egokitzea.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	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 analisia.
 - Audioa editatzeko software motak.

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

- 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.
- Sintesirako sarrera.
 - Audio-sintesiaren historia.
 - Sintesi gehigarria eta kengarria: entzumen-estimazioak.
 - Osziladoreak, anplifikadorea eta inguratzailer-sorgailuak.
- Soinua diseinatzen.
 - Soinu-efektuak, narrazio- eta adierazpen-elementu gisa.
 - Soinuak "neurritza".
 - 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).

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 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 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.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendumaila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

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: Gutxiegia (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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein



Ian ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Irakasgaia behar bezala garatzeko, informatika-gela bat behar da, prestazio handiko ekipoekin eta taulan zehaztutako softwarearen lizentziekin.

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ordenagailuz hornitutako informatika-gela.
Jarduerarekin eta ikaskuntzarekin bat datorren softwarea.

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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- 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.