



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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
Equipo docente: Sin determinar.
Aula(s): Sin determinar.

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.

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.

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 Asignatura²

- Introducción al diseño sonoro.
 - Introducción a las herramientas tecnológicas para audio.
 - El análisis de la narración, la imagen y la comunicación.

² 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.

- 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).

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 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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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

Para el correcto desarrollo de la asignatura es necesario un aula de informática con equipos de altas prestaciones y licencias del software especificado en la tabla

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aula de informática equipada con ordenadores.
Software acorde a la actividad y aprendizaje.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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

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