

ESNE

Centro de Estudios
Universidad
Camilo José Cela

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Guía Docente

Curso Académico 2020/2021

Audio en el Videojuego

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)
Obligatoria

Módulo

Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Créditos ECTS

4

Denominación de la Asignatura

Audio en el Videojuego

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

40028

Profesor

Raúl Orte Menchero

Curso

Tercero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Segundo

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Raúl Orte Menchero

Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos" (lunes 12:40/13:10)

Datos de Contacto

raul.orte@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título

Aconsejables

Los propios del título

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería del Sonido.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Esta asignatura se relaciona de manera tangencial con aquellas disciplinas curriculares enfocadas a la generación de contenidos audiovisuales para la ambientación de los diferentes entornos que toman partida en el diseño de los videojuegos. De este modo, se puede relacionar esta asignatura con:

- Diseño de Videojuegos: Guion y Storyboarding.
- Comunicación Audiovisual.
- Diseño de Videojuegos: Niveles.
- Postproducción Digital.
- Animación 3D.
- Animación 3D avanzada.

- Concept Art: Personajes, Escenarios y Props.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

Esta asignatura introduce al estudiante al audio y su relación con la creación audiovisual. Es una asignatura práctica-teórica donde se tratan: fundamentos de acústica, bases del audio digital, espacio sonoro, procesado de fx, etc. Así mismo, desarrolla en el estudiante los conocimientos mínimos necesarios para hacer una correcta grabación, edición, postproducción, mezcla y masterización (trabajo final) de sonido en cualquier tipo de material audiovisual. Acerca al estudiante al uso de las herramientas profesionales de postproducción y a los conceptos sobre los que se han erigido las teorías de construcción sonora para medios audiovisuales. La asignatura preparará a los estudiantes para realizar una postproducción de sonido de acuerdo con los estándares internacionales.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias generales

CG08. Podrá planificar, diseñar y llevar a cabo un trabajo sonoro enfocado a un proyecto audiovisual específico.

Competencias específicas

CE20. Podrá manejar los principios básicos de producción de sonido en el ámbito del videojuego y manejará herramientas profesionales relacionadas con el medio.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura

- El alumno podrá crear proyectos de sonido y aplicarlos al audio de un videojuego mediante el manejo de herramientas profesionales.
- El alumno podrá aplicar los proyectos de sonido producidos al audio de un videojuego.
- El estudiante llevará a cabo la generación de efectos y ambientes sonoros de un proyecto específico de videojuegos mediante el uso de software especializado de edición de sonido.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

- Conceptos básicos de la física del sonido y el audio digital.
- Grabación de sonido.
- Mezcla de sonido (espacio sonoro).
- Fuentes sonoras: Foley, librerías, sintetizadores y producción de contenidos vocales.
- Procesadores de señal, automatización de parámetros, masterización.
- Doblaje de personajes.
- Producción de sonido, metodología estandarizada.
- Prácticas en Pro Tools (plataforma profesional de audio digital).

Temario desarrollado

1. Fundamentos del sonido y la mezcla:

- Teoría básica del sonido.
- Mezcla stereo: Ejes, parámetros y diseño del espacio sonoro.
- Margen dinámico, relación señal/ruido.

2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual:

- Sonido directo, foleys, librerías, sintetizadores.
- Fuentes vocales y manipulación profesional de las voces.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
1. Fundamentos del sonido y la mezcla	Febrero-Marzo
2. Fuentes sonoras en la producción audiovisual	Abril-Mayo

Unidades Prácticas	Fecha máxima de entrega
Práctica 1. "Historia sonora" (mezcla de música, voces, ambientes y fx.) * Imprescindible correcta lectura de la práctica y criterios de entrega y evaluación.	Finales de marzo
Práctica 2. "Producción de contenidos sonoros para proyecto de videojuego". * Imprescindible correcta lectura de la práctica y criterios de entrega y evaluación.	Finales de mayo

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Clases teóricas. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p>Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.</p> <p>Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.</p>	CG8, CE20	15	5	20
<p>Clases prácticas. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.</p> <p>Presentaciones. Pruebas de evaluación.</p>	CG8, CE20	25	10	35

<p>Tutorías. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>	CG8, CE20	5		5
<p>Trabajo personal del alumno. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	CG8, CE20	-	30	30

Sistema de Evaluación

General

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Exámenes/Pruebas objetivas	Examen final	40%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica 1 (Historia sonora). (25%). - Práctica 2 (Producción de contenidos sonoros). Contenidos sonoros mínimos exigidos -grabación y producción de sonido- (25%). 	50%
Asistencia Participativa	Participación en clase, puntualidad, colaboración entre compañeros y realización de ejercicios.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica disponible en la pestaña de Documentos de Interés General del Campus Virtual.
- Las situaciones especiales que pudieran afectar a la normal asistencia en el semestre deberán ser notificadas urgentemente

al profesor transcurrido un máximo de dos semanas desde el inicio de las clases.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.
- Las faltas a clase deberán justificarse en el plazo máximo de una semana.

Entregas de Trabajos

- Los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor y no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, habrá de estar debidamente justificado por el alumno, y el profesor considerará procedente la justificación.
- En caso de no entregar un trabajo en la fecha estipulada, si excepcionalmente se admitiese su entrega posterior, ésta deberá hacerse junto con el examen final, y la nota que podrá alcanzar no excederá los 7 puntos.
- Los trabajos deberán entregarse a través del Campus Virtual. Las entregas por email no serán admitidas, salvo casos excepcionales.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos una vez aseguren que saben su puntuación. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- Para aprobar la asignatura es necesario que la nota final que se obtenga como resultado de realizar la suma ponderada de todas las Actividades de Evaluación sea igual o superior a 5 puntos.

- El examen ha de tener un 5 como mínimo para poder promediar.
- Las prácticas se considerarán superadas si la nota media entre todas ellas alcanza como mínimo un 5.
- El examen que se realiza al finalizar el curso consta de 40 preguntas de tipo test (40% del total de la nota).
- Las prácticas constituyen un 50% de la nota final (25% cada una).
- La suma de Actitud y Asistencia es el 10% restante de la nota.
- La asistencia es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, los exámenes y trabajos no serán evaluados, debiendo acudir a la convocatoria extraordinaria.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar en casos aislados la realización de un trabajo extra o prueba presencial.
- Si se ha suspendido el examen en convocatoria ordinaria, habrá que repetirlo en extraordinaria.
- La máxima calificación a obtener en convocatoria extraordinaria será de 7 puntos.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

Bibliografía técnica:

Audio for Games: Planning, Process, and Production
Alexander Brandon (Ed. NRG)

El Sonido en los Medios Audiovisuales
Stanley R. Alten (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

El Cine y la Música
Hanns Eisler; Theodor W. Adorno (Ed. Fundamentos)

Uso Práctico del Sonido en el Cine
Yewdall, David Lewis (Ed. Escuela de Cine y Video de Andoain)

Técnicas de postproducción de audio en vídeo y Film
Tim Amyes (Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión)

Bibliografía complementaria – webgrafía

Bibliografía Teórico/Creativa

La Audiovisión
Michel Chion (Ed. Paidós)

El Sonido
Michel Chion (Ed. Paidós)

La Música en el Cine
Michel Chion (Ed. Paidós)

Webgrafía

Hoy día hay muchísimas librerías disponibles, muchas de ellas gratuitas o casi gratuitas.

- www.jamendo.com / Atención: Música sujeta a posibles licencias.
- www.freemusicarchive.com / Atención: Música sujeta a posibles licencias.
- www.freesound.org / Librería de ambientación sonora y fx sin licencias.
- <https://www.zapsplat.com> / Librería de ambientación sonora y fx sin licencias.

- <https://www.epidemicsound.com/sound-effects/science-fiction> / Buen lugar con algunos buenos ambientes gratuitos.
- <https://www.cambridge-mt.com/ms/mtk/> - [Mistrusted](#) / Genial librería para descargar “Multitracks” completos y practicar mezclas.

* Es recomendable que el alumnado abra su cuenta de usuario registrado para poder disponer de material para las prácticas.

Observaciones

Normas imprescindibles

- El alumno también complementará el temario del campus tomando sus apuntes.
- Todos los recursos necesarios para el curso estarán presentes en el Campus Virtual desde el inicio del curso. Éstos son de **obligada lectura** y cualquier conflicto a lo largo del curso derivado de su no lectura será responsabilidad únicamente del alumno.
- Las **faltas de ortografía** y el uso descuidado, inadecuado y no revisado de la redacción y el lenguaje pueden afectar a la nota de los exámenes o entregas.
- Únicamente se aprobarán las entregas con el **formato, jerarquía y nombrado** de archivos estipulados tal y como consta en cada práctica.
- El profesor atenderá emails de alumnos los lunes y **martes únicamente**, a menos que el motivo sea urgente. En tal caso, el alumno solicitará la comunicación telefónica inmediata con el profesor a través de la escuela.
- Cualquier email dirigido directamente al profesor contendrá un **“asunto” breve y claro** e irá anticipado de “Grupo” y “nombre”:

Ej: G3.3_GonzaloArrieta_Revisión examen