



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

Asignatura: Música y Sonido para Videojuegos

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
EVALUACIÓN	6
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Música y Sonido para Videojuegos
Carácter	Obligatoria
Curso	2º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Jose María de la Portilla (Txetxu)
Correo Electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Jose María de la Portilla (Txetxu)
Correo Electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP01

Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación.

CP06

Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación.

CP10

Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas.

CP11

Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente.

Conocimientos

CN01

Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

CN04

Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Oído humano, ondas y frecuencias.

Bloque 2: Reflexiones.

Bloque 3: DAWs (Digital Audio Workstation) y ecualización y reverb.

Bloque 4: Dinámica

Bloque 5: Limpieza de audios y técnicas de post-producción.

Bloque 6: Música y estructuras narrativas sonoras, mezcla y maquetación.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Semana 01 - 02

Bloque 1: Oído humano, ondas y frecuencias.

- Anatomía del oído y percepción sonora.
- Fundamentos de ondas y frecuencias.

Bloque 2: Reflexiones.

- Impacto y control de reflexiones sonoras.
- Técnicas para manejar ecos y reverberaciones.

Semanas 03 - 06

Bloque 3: DAWs (Digital Audio Workstation) y ecualización y reverb.

- Operaciones básicas en DAWs.
- Ajustes de ecualización y reverb.

Semana 07

Bloque 4: Dinámica

- Manejo de compresión y expansión.
- Uso de limitadores y puertas de ruido.

Semanas 08 - 12

Bloque 5: Limpieza de audios y técnicas de post-producción.

- Técnicas de limpieza de audio.
- Estrategias de edición y efectos en post-producción.

Semanas 13 - 15

Bloque 6: Música y estructuras narrativas sonoras, mezcla y maquetación.

- Composición y estructuras narrativas en audio.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 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. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Mixing, Recording, and Producing Techniques of the Pros: Insights on Recording Audio for Music, Video, Film, and Games (Book) by Rick Clark
- Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design by Karen Collins
- Game audio implementation: a practical guide using the unreal engine by Raybould & Dave & Stevens & Richard

Complementaria

- The Music Producer's Survival Guide: Chaos, Creativity, and Career in Independent and Electronic Music by Brian M. Jackson.
- The Mastering Engineer's Handbook, Second Edition: The Audio Mastering Handbook by Bobby Owsinski