

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación: Grado en Creación y Narración de Videojuegos

Rama de Conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

Facultad/Escuela: Ciencias de la Comunicación

Asignatura: Sonido Digital

Tipo: Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 4

Código: 4677

Periodo docente: Séptimo semestre

Materia: Comunicación

Módulo: Bases para una Teoría de los Videojuegos

Tipo de enseñanza: Presencial

Idioma: Castellano

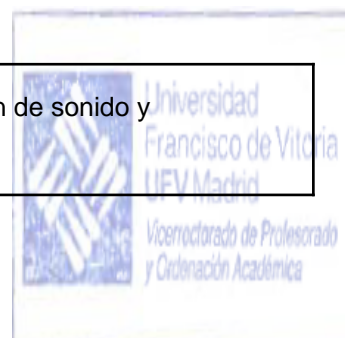
Total de horas de dedicación del alumno: 75

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se impartirán los conceptos básico entorno al diseño sonoro, grabación de sonido y postproducción, aplicada al campo del videojuego.

OBJETIVO



Capacitar al alumno para producir el universo sonoro que acompaña a la obra del videojuego.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Sin conocimientos previos.

CONTENIDOS

1. Introducción al sonido en los videojuegos.
2. Historia y evolución del sonido para videojuegos.
3. La física del sonido.
4. La narrativa sonora.
5. La producción sonora.
6. La grabación sonora.
7. Edición sonora.
8. Mezcla sonora.
9. El espacio sonoro.
10. Dinámica del sonido.
11. Ecuilización.
12. Efectos.
13. Prácticas
14. Integración en videojuego.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO



ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA 15h EVALUACIÓN 2h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS 5h PRÁCTICAS EN LABORATORIO 8h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 20h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 17,50h TRABAJO VIRTUAL EN RED 7,50h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

Competencias específicas

Capacidad para comprender las bases de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital.

Capacidad para dominar los fundamentos de la postproducción y el montaje de imagen y sonido.

Conocer los procesos de grabación, producción y postproducción sonora aplicada a videojuegos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante estará capacitado para conocer la naturaleza y aplicación del diseño sonoro

El estudiante estará capacitado para usar el software necesario para la producción y postproducción sonora

El estudiante estará capacitado para aplicar las técnicas fundamentales para la creación del universo sonoro en un videojuego



SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA

Trabajos y ejercicios individuales: 40%

Evaluación continua del trabajo individual en Laboratorio: 10%

Examen Final Tutorizado: 30%

Examen Presencial: 20%

Se señala que la evaluación se realiza de manera continua guiando el aprendizaje de cada alumno en el aula o de forma remota, realizando puestas en común con el objetivo de promover la discusión y participación entre los alumnos; y con el objetivo, también, de reflexionar sobre las bases que rigen la crítica artística.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Examen Final Tutorizado: 80%

Examen Presencial: 20%

CAMBIOS EN CASO DE NO SER POSIBLE LA PRESENCIALIDAD TOTAL O PARCIAL (covid 19)

Los porcentajes de evaluación se mantendrán, pero el seguimiento se hará de forma remota y se adaptarán las exigencias a los recursos de los que disponga el alumno en el caso de no disponer de los laboratorios.

Aviso: La acumulación de faltas de inasistencia injustificadas puede suponer la pérdida de la evaluación continua.

Aviso: Cualquier intento de plagio supone una infracción muy grave según el código académico y puede suponer una expulsión. Todos los trabajos entregados deben ser originales y se debe aportar la documentación necesaria que lo certifique.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Collins K. (2008): Game Sound. London: MIT Press.

Complementaria

Cancellaro J. (2005): Sound Design for Interactive Media. Thomson.

Marks A. (2009): The complete guide to game audio for composers, musitians, sound designers and game developers. Elsevier Focal Press.
gertr

