

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Audio y Sonorización

Curso: 3º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura muestra el ciclo de desarrollo de juegos a través de los ojos de un profesional de audio. Se aprenderán los fundamentos de la música, diseño de sonido y grabación de voz en lo que respecta a los videojuegos.

Se desarrollará el audio de un juego desde el principio hasta su terminación. Los estudiantes trabajarán con herramientas actuales de producción de audio para realizar diseños de sonido. Música, efectos de sonido y de diálogos, así como la creación de contenidos, la aplicación de audio y gestión de activos.

Como proyecto final los estudiantes trabajarán en la composición de audio para un proyecto de juego virtual. Podemos diferenciar tres partes:

- En la primera parte, el alumno deberá comprender los conceptos del audio, su grabación, reparación, mejora y codificación.
- La segunda parte de la asignatura está enfocada en la utilización de varios canales de audio de forma simultánea.
- La tercera parte consta de la utilización de sonido en videojuegos, desde juegos 2d, diálogos y juegos 3d.

### OBJETIVOS:

- Utilizar música, efectos de sonido, y diálogos en los videojuegos.
- Trabajar con las herramientas comunes de desarrollo de audio.
- Descubrir cómo escuchar audio: análisis estético de la música y el sonido, técnicas de producción de audio, y generación de sonido electrónico.
- Implementar audio en las tecnologías de desarrollo de juegos: Crear un paisaje de audio totalmente envolvente, como el sonido 3D, posicionamiento, efectos DSP, y eventos de secuencias de comandos.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

