

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

107415 - DISSENY DE MÚSICA I SO

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Gabriel Garrido Garcia <ggarrido@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Anglès

Presentació de l'assignatura

Aquesta assignatura persegueix proporcionar els coneixements teòrics i pràctics fonamentals per dotar de so de qualitat qualsevol producció de videojoc. S'estudiaran les característiques fonamentals del so i la manera de descriure'l, breu repàs per la història del so en audiovisuals, la tecnologia necessària per enregistrar i crear so, els elements sonors principals dels videojocs i també coneixements relacionats amb el copyright i drets d'ús.

L'assignatura consta de sessions teòriques i sessions pràctiques al laboratori d'informàtica i a l'estudi d'audio. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb els treballs sorgits de les sessions pràctiques, les proves individuals fetes durant el curs i l'examen final.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- B1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

Específica

- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència

de joc possible.

- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinar ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

Conceptes fonamentals de so i música

- 1.1 Que és el so?
- 1.2 Estètica sonora
- 1.3 Textures sonores
- 1.4 Elements musicals bàsics i el seu reconeixement.
- 1.5 La cerca d'una sonoritat. Com descrivim un so?
- 1.6 ADD (Audio Design Document)

Impacte de la música i el so en l'experiència de joc

- 2.1 Breu introducció als diferents corrents i estètiques musicals.
- 2.2 L'origen de la música com a acompanyant de la imatge.
- 2.3 Com afecta el so al jugador?
- 2.4 Fatiga auditiva.
- 2.5 Estètica sonora dels videojocs del S. XXI

Tecnologia bàsica

- 3.1 Maquinari i programari essencial
- 3.2 Fonaments d'edició i manipulació d'àudio digital
- 3.3 Workflow del compositor musical dedicat al videojoc.

FMOD

- 4.1 Funcions bàsiques- Ordre i gestió.
- 4.2 Logic tracks
- 4.3 Automatització de volum i efectes
- 4.4. Equalització
- 4.5 Reverberació
- 4.6 Flanger
- 4.7 Delay
- 4.8 FMOD Instruments, ús pràctic.
- 4.9 Diàlegs i gestió de la localització en FMOD
- 4.10 Problemes comuns del tractament sonor i musical en FMOD.

Elements sonors fonamentals

- 5.1 Diàlegs
- 5.2 Efectes sonors (SFX)
- 5.3 Ambients (Backgrounds)
- 5.4 Música

Integració de so i música en la programació de videojocs

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Pràctica de laboratori: Introducció a la gestió sonora d'un projecte (ADD).

10%

A2. Pràctica de laboratori: Introducció a l'escolta activa. 10%

A3. Pràctica de laboratori: Introducció a FMOD, aspectes teòrics. 10%

A4. Treball en grup: Gestió i integració de sons i música en un projecte. 30%

A5. Examen final 40%

Nota final: $A1 \cdot 0,1 + A2 \cdot 0,1 + A3 \cdot 0,1 + A4 \cdot 0,3 + A5 \cdot 0,4$

Consideracions:

S'ha d'obtenir una nota superior a 5 en l'examen final per a aprovar l'assignatura i sumar els resultats de les altres activitats. Una activitat no lliurada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà al director de departament la situació perquè es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

El professor podrà demanar una presentació personalitzada de les activitats ja sigui per a aclarir aspectes generals o per a individualitzar les qualificacions dels estudiants.

Recuperació:

Cal obtenir una nota superior a 5 en l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.

La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A5.

En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 5.