

# Guía docente 804249 - ADIG - Audio Digital

Última modificación: 12/09/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025 Créditos ECTS: 6.0 Idiomas: Castellano, Inglés

#### **PROFESORADO**

**Profesorado responsable:** Sarabia, David

Otros: Sarabia, David

Martínez, David Palet, Marc Buxeda, Martí

## **METODOLOGÍAS DOCENTES**

Las sesiones de clase pueden ser de dos tipos:

#### 1. Enseñanza expositiva

El profesor expone a los alumnos de manera organizada información. Esta metodología permite a los alumnos desarrollar habilidades de relación, clasificación y análisis.

#### 2. Enseñanza expositiva activa

Los estudiantes trabajan en pequeños grupos en actividades de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje permite al alumno desarrollar habilidades de análisis, síntesis y evaluación, así como fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Estas actividades se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y de los contenidos correspondientes.

## **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA**

- Programar elementos 3D interactivos dentro de una escena de un videojuego.
- Crear objetos, personajes, texturas, escenas, efectos y animaciones 2D y 3D para su inclusión en proyectos de videojuegos.
- Identificar los principios de representación de las señales de audio en sistemas digitales.
- Aplicar las herramientas de producción y edición de señales de audio y musical para videojuegos.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	10,0	6.67
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas grupo mediano	32,0	21.33

**Dedicación total:** 150 h



## **CONTENIDOS**

#### **Fundamentos Física del Sonido**

#### Descripción:

Principios básicos de la generación del sonido y de las señales musicales. Representación temporal y frecuencial. Representación.

#### **Objetivos específicos:**

Producción del sonido. Tipos de ondas. Caracterización de las olas. Propagación de las ondas de presión. Representaciones de las ondas en el dominio temporal y frecuencial.

Concepto de resonancia. Ejemplos de resonancia en instrumentos musicales de cuerda y viento.

Interpretación de la señal de audio en el dominio temporal y frecuencial. Parámetros básicos de la señal de audio digital: frecuencia de muestreo y cuantificación. La señal PCM. Concepto de margen dinámico. Representación en frecuencia. Evolución del espectro en el tiempo: Short-Time Fourier Transform y Espectrograma.

Aplicaciones: Fingerprinting de señales musicales - Shazam.

Medida de la potencia acústica. Conceptos de Intensidad Sonora, Niveles de Presión sonora, decibelios y unidades básicas.

#### Actividades vinculadas:

Practica 1

**Dedicación:** 24h Grupo grande/Teoría: 9h Aprendizaje autónomo: 15h

#### Fundamentos psicofisiológicos del la percepción sonora

#### Descripción:

Descripcion y caracterización de los principios de percepción del sonido en en oido humano

#### **Objetivos específicos:**

Concepto de psicoacústica. Partes del oído. Membrana Basilar y audición de bajo nivel. Percepción de la dirección de los sonidos. Percepción del Pitch en sonidos armónicos y inarmónicos. Resolución y sensibilidad de pitch. Pitch Justo Noticeable Differences. Percepción de intervalos y Shepard Ilusiones. Escala de MEL. Escala de Phono. Escala de Sonidos. Curvas de Fletcher-Mun. Enmascaramiento en frecuencia. Enmascaramiento secuencial. Bandas críticas.

**Dedicación:** 16h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 10h

## Representación y procesado digital de señales de audio

### Descripción:

Principios de muestreo cuantificación de señales, filtrado y efectos

#### **Objetivos específicos:**

Representación digital de la señal de audio en PCM. Filtros digitales. Concepto y tipos de filtros. Estabilidad. Filtros pasa bajas, pasa banda y pasa altas. Concatenación de filtros. Ecualizadores.

Efectos de audio: Efectos de filtrado, efectos de delay, efectos de modulación, efectos de distorsión.

Representación de sonidos 3D. Estándar MPEG-H Audio 3D. Modelos de representación de Audio 3D. Auralización. Objetos de Audios. Metadatos. Vector Base Amplitude Panning. Higher Order Ambisonics.

### **Actividades vinculadas:**

Práctica 2

**Dedicación:** 21h Grupo grande/Teoría: 6h Actividades dirigidas: 5h Aprendizaje autónomo: 10h

**Fecha:** 14/09/2025 **Página:** 2 / 8



#### Principios de representación de la información y compresión de datos

#### Descripción:

Se presentan los principios de la teoría de la información y las principales tecnologías para la compresión de datos con los estándares y formatos más utilizados en audio digital

#### **Objetivos específicos:**

Introducción a la teoría de la información de Shannon. Medida de la Información. Entropía. Códigos de longitud variable: Shannon-Fano, Huffman. Golomb-Rice. Códigos aritmética. Aplicación a la codificación de audio sin pérdidas: FLAC Estándares de codificación de audio con pérdidas. MPEG-1 Layers I, II y III, MPEG-2 y MPEG-4 AAC. Formatos contenedores más significativos

#### **Actividades vinculadas:**

Práctica 3

**Dedicación:** 20h Grupo grande/Teoría: 5h Actividades dirigidas: 5h Aprendizaje autónomo: 10h

#### **Game Audio Design**

#### Descripción:

Descripción de la estructura y características de la documentación necesaria para la parte de audio del Game Design Documento y la comunicación con equipos de audio externos.

#### **Objetivos específicos:**

Familiarización con las diferentes técnicas a nivel hardware y software aparecidas durante la historia para situarse en el estado actual de la tecnología.

## **Actividades vinculadas:**

Práctica 1

**Dedicación:** 11h Actividades dirigidas: 5h Aprendizaje autónomo: 6h

## Recursos en red

### Descripción:

Conceptos sobre los diferentes tipos de licencias de uso de material, libre o con copyright Recursos on-line donde encontrar muestras de audio y música para utilizar nuestros proyectos Creative Commons

#### **Objetivos específicos:**

Conocer lugares de donde obtener contenidos de audio para los proyectos y de las condiciones de los diferentes tipos de licencia

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h



## Edición de ondas

## Descripción:

Teoría y prácticas con Audacity de todos los conceptos teóricos

#### **Objetivos específicos:**

Familiarización con Audacity como ejemplo de editor de ondas

Edición en dominio temporal frecuencial

Edición básica (copiar, cortar, pegar)

Operaciones con canales (separar y unir canales, silenciar, inversión de fase)

Operaciones de cambio de tono, de ritmo y de velocidad de reproducción

Operaciones de dinámicas (compresión, expansión, limitación, ducking)

Generación de señales básicas

Hadas y envolventes

Reverberaciones y ecos

Ecualización, filtros de paso, noise-gates, reducción de ruido en 2 pasos

Análisis frecuencial mediante FFT

#### **Actividades vinculadas:**

Práctica 2

Dedicación: 5h

Actividades dirigidas: 3h Aprendizaje autónomo: 2h

#### Grabación

#### Descripción:

Descripción del material básico de un estudio de grabación: cámara anaecoica, tipos de cables, micrófonos, mezcladores, adaptadores de audio.

### **Objetivos específicos:**

Aprender las nociones básicas de grabación en estudio y experimentar creando y grabando sonidos realistas y Acusmatic.

## **Actividades vinculadas:**

Practica 3

Dedicación: 8h

Aprendizaje autónomo: 8h

**Fecha:** 14/09/2025 **Página:** 4 / 8



## **Motores de Audio**

## Descripción:

Teoría sobre motores de audio avanzados y prácticas de audio design con Wwise.

#### **Objetivos específicos:**

Conceptos generales compartidos por todos los motores de audio avanzado Ejercicios específicos con Wwise, nivel equivalente a la certificación Wwise 101: Integración de un sonido con Wwise

Diseñar panorama sonoro

Game Sync

Espacialización 2D y 3D

Flujo de la señal de audio al motor

mezcla optimización

## **Actividades vinculadas:**

Practica4

**Dedicación:** 16h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 12h

#### **Middleware**

#### Descripción:

Teoría sobre middleware de audio aplicado con Wwise.

## **Objetivos específicos:**

Conceptos generales del middleware de audio. Integración de un sonido con Wwise. Herramientas de Wwise para enriquecer el sonido. Integración con el estado del juego. Espacialización 2D y 3D en Wwise. Flujo de la señal de audio al motor. Mezcla. Optimización

## **Actividades vinculadas:**

Práctica 4

Dedicación: 25h

Actividades dirigidas: 10h Aprendizaje autónomo: 15h

**Fecha:** 14/09/2025 **Página:** 5 / 8



## **ACTIVIDADES**

## Práctica 1

#### Descripción:

Ejercicios de edición con Audacity:

- Eliminar componentes selectivos de un audio
- Crear un archivo estéreo creando separación sobre un archivo mono
- Probar distintas opciones de cambio de ritmo de un audio
- Crear un audio según descripción técnica y concept art usando muestras pregrabadas
- Limpiar y cortar pistas de diálogo utilizando cancelación de fase y reducción de ruido en 2 fases
- Creación de bucles homogéneos a partir de grabaciones reales
- Creación de montajes de previsualización en varios contextos
- Uso de auto-ducking, envolventes, ecualización, reverberación, amplificación y otros efectos

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

#### Práctica 2

#### Descripción:

Generación de documentación de audio para una producción con equipo de audio híbrido o externo

- Descripción general del proyecto con referencias visuales
- Descripción de los assets requeridos (efectos de sonido, música, doblaje) con referencias visuales y de audio y características técnicas
- Planificación de la producción definiendo prioridades y entregas
- Descripción de las características de sonido de las plataformas objetivo y las herramientas de integración de audio a utilizar durante el proyecto

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

#### Práctica 3

## Descripción:

Sonorización de una escena 3D con un motor de videojuegos genérico (Unity o Unreal)

- Búsqueda y edición de assets
- Importación de assets en el motor
- Introducción de emisores estáticos en 3D y 2D con sonidos en bucle
- Configuración de sonidos sincronizados con animaciones
- Uso combinado de disparadores y mezcladores o volúmenes de audio para efectos interior/exterior
- Uso de mezcladores para cambios de música interactiva vertical
- Configuración de carga de los assets para optimizar uso de memoria

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

**Fecha:** 14/09/2025 **Página:** 6 / 8



#### Práctica 4

## Descripción:

Sonorización de un videojuego utilizando middleware (Wwise)

- Búsqueda y edición de assets
- Importación de assets en el motor
- Intercepción de eventos desde la herramienta de edición
- Uso básico de la configuración de efectos de sonido
- Configuración de posicionamiento de los audios
- Integración del estado del juego para moldear el audio según el mismo
- Optimización de jerarquías para mejorar estructura y eficiencia del proyecto
- Uso de herramientas de mezcla y simulación desde la herramienta de edición
- Configuración de carga de los assets para optimizar uso de memoria

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Prácticas (30%). Ejercicios de prácticas, problemas y experimentación con software.
- Exámenes:
- 1er Examen Parcial (20%). Evaluación de la parte teórica.
- 2do Examen Parcial (10%). Evaluación individual de la parte práctica con ejercicios y problemas con software.
- Examen Final (20%). Evaluación parte teórica y práctica.
- Trabajo en grupo (10%). Planteamiento de problemas para resolver en grupo de hasta 5 alumnos.
- Participación y actitud de aprendizaje (10%). La evaluación de la participación del alumno / a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones en clase, cuestionario con preguntas, resolución autónoma de las cuestiones formuladas en ejercicios prácticos, etc.

Re-evaluación. Los estudiantes que no hayan aprobado la asignatura mediante la evaluación continuada tendrán la opción de presentarse a al examen de re-evaluación. Éste consistirá en una prueba de dos horas, cuya nota substituirá la nota de los exámenes parciales y el examen final. Para poder presentarse es necesario haberse presentado al proceso de evaluación continua.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.



## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

#### Prácticas:

Los ejercicios de prácticas se inician durante el horario de clase en la franja destinada a ello y se completan al margen del horario previsto de clase siguiendo las instrucciones que se dan en el documento Hoja de Práctica correspondiente y las indicaciones que a tal efecto se han dado en la parte de la clase correspondiente.

La resolución de los ejercicios de prácticas se entregará utilizando el campus Atenea en el espacio de entrega habilitado para cada práctica, siguiendo las indicaciones descritas en el documento Hoja de práctica correspondiente, en los plazos indicados. Al final de la práctica se entregarán los archivos que se requieran. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por tanto, objeto de evaluación.

La evaluación de las prácticas no comporta sólo la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados cuando el / la alumno sea requerido para ello el inicio de las clases.

Cualquier incidencia que no permita resolver la práctica en el plazo indicado será comunicada al profesor correspondiente mediante mensaje por el Campus Virtual; con posterioridad a esta comunicación, se resolverá la pertinencia o no de cualquier causa que motivan la no presentación del ejercicio y se establecerán las alternativas para completar la evaluación si las causas son justificadas. También se considerarán justificadas las causas de no presentación de ejercicios que sean comunicados al profesorado por el Jefe de Estudios.

#### Exámenes:

Los exámenes se realizarán en el laboratorio con ordenadores mediante documento electrónico que el / la alumno debe completar. Las preguntas y problemas propuestos en los exámenes hacen referencia tanto al contenido teórico de la asignatura como los ejercicios resueltos en las diferentes prácticas. Al margen de cada pregunta o problema consta la contribución en puntos en la nota total del examen.

Las revisiones y / o reclamaciones respecto de los exámenes se realizarán exclusivamente en las fechas y horarios establecidos en el Calendario Académico.

## **BIBLIOGRAFÍA**

## Básica:

- Pohlmann, Ken C. Principles of digital audio. 6th ed. New York: McGraw-Hill, cop. 2011. ISBN 9780071663465.
- Gold, Bernard [et al.]. Speech and audio signal processing: processing and perception of speech and music. 2a ed. New York [etc.]: John Wiley & Sons, cop. 2011. ISBN 978-0470195369.
- Blackstock, David T. Fundamentals of physical acoustics. New York [etc.]: John Wiley & Sons, cop. 2000. ISBN 9780471319795.
- Zölzer, Udo. DAFX: digital audio effects. 2nd ed. Chichester: Wiley, 2011. ISBN 9781119991298.
- Zölzer, Udo. Digital audio signal processing [en línea]. 2a ed. Chichester, [etc.]: John Wiley & sons, 2008 [Consulta: 16/07/2024]. Disponible a: https://onlinelibrary-wiley-com.recursos.biblioteca.upc.edu/doi/book/10.1002/9780470680018. ISBN 9780470997857.
- Rossing, Thomas D. The Science of sound. 2nd ed. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub. Co, cop. 1990. ISBN 9780201157277.
- Ballou, Glen. Handbook for sound engineers [en línea]. 5th edition. Burlington, MA: Focal Press, 2015 [Consulta: 14/07/2025]. Disponible a: https://doi-org.recursos.biblioteca.upc.edu/10.4324/9780203758281. ISBN 9780240804545.