

DISEÑO DE SONIDO PARA EL VIDEOJUEGO: ASSASSIN´S CREED ORIGINS

Autor: John Alejandro Romero Velasco

Asesor: Ingenieros de Sonido Oscar Iván Pinilla Rodríguez

Facultad de Creación y Comunicación

Formación Musical

La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velará por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia

AGRADECIMIENTOS

A mis padres Hernán José Romero Contreras y Martha Lucía Velasco Velasco y hermana Angie Lisbeth Romero Velasco, ya que ellos estuvieron presentes con su apoyo incondicional en todo mi proceso que hoy culmina con la finalización de mi carrera universitaria.

A mi asesor, el docente Oscar Pinilla quien estuvo presente durante todo el proceso de inicio y finalización de este proyecto.

Al coordinador del énfasis de producción, el maestro Eduardo Díaz por su maravillosa labor para guiar a cada uno de sus estudiantes y así tomar las mejores decisiones en seguir fortaleciendo nuestro éxito profesional.

A todos los docentes que hacen parte del programa de Formación Musical, quiero agradecer a cada uno de ellos por sus valiosos conocimientos que muy amablemente nos confieren y por su incansable esfuerzo en seguir fortaleciendo la educación.

A todas las personas que se involucraron en este proyecto, realizando su aporte con la parte de producción: Nohelia Rojas, Hernán Romero, Harold Roa, Martha Velasco, César Santos, Luis Monroy, Juan Pablo Gaitán, Evaristo Peña, Edgar Fiscó, Daniel de la Hoz.

GUÍA DE CONTENIDO

- Nota de salvedad
- Agradecimientos
- Resumen
- Introducción
- Presentación del proyecto
- Objetivos del proyecto
- Metodología
- Marco referencial
- Desarrollo
- Conclusiones generales
- Reflexión crítica
- Listado de referencias
- Créditos

RESUMEN

El objetivo general ha sido realizar un diseño de sonido completo para un videojuego. Este diseño se fundamenta en crear ambientes, efectos, diálogos, música, Foley y white sound, donde todo se conjuga para recrear una escena de veinte minutos de juego.

El proceso de investigación se realizó mediante la asesoría del tutor de proyecto, primero se establecieron los parámetros de lo que se quería hacer y desarrollar para el diseño de sonido, en base a esto se consultaron varias fuentes de vídeo y libros magnéticos en páginas web, que ayudaron a solventar las falencias y dudas que se tenían antes de realizar cualquier proceso en el diseño.

El resultado ha sido un diseño de sonido que personalmente me ha sorprendido, porque he utilizado técnicas de grabación de Foley que dieron un resultado satisfactorio para el proyecto. También he resaltado y fortalecido capacidades que he ido aprendiendo durante la etapa del énfasis que me servirán para un desarrollo profesional de mi carrera, y me podré desempeñar en una labor muy interesante, que además tiene bastante salida económica en el mercado internacional.

Hay que aprovechar al máximo todas las posibilidades artísticas que nos brindan las herramientas tecnológicas para recrear al máximo el escenario que ve el jugador, la clave siempre está en el detalle, el objetivo es recrear un mundo donde es posible sumergirse y divertirse y poder dejar atrás algunas de las preocupaciones de la vida cotidiana, cuando esto se logre, se logrará hacer un producto exitoso donde se puede sustentar una base de trabajo que sostendrá una economía exitosa y brindará muchas oportunidades al sector y la gente que trabaja en él.

ABSTRACT

The overall goal has been to make a complete sound design for a video game. This design is based on creating environments, effects, dialogues, music, Foley and white sound, where everything is combined to recreate a scene of twenty minutes of game.

The research process was carried out through the advice of the project tutor, first the parameters of what was wanted and developed for the sound design were established, based on this, several video sources and magnetic books were consulted in web pages, that helped to solve the shortcomings and doubts that were had before carrying out any process in the design.

The result has been a sound design that has surprised me personally, because I used Foley recording techniques that gave a satisfactory result for the project. I have also highlighted and strengthened skills that I have been learning during the emphasis process that will serve me for a good development of my career, and I can take a really interesting job, which also has enough economic outputs in the international market.

We must make the most of all the artistic possibilities offered by the technological tools to recreate the scenario that the player feels, the key is always in detail, the goal is to recreate a world where it is possible to dive and have fun and leave behind some of the concerns of everyday life, when this is achieved, we will achieve a successful product where can sustain a work base that will sustain a successful economy and provide many opportunities for the sector and the people who work in it.

PALABRAS CLAVE

Diseño de sonido – videojuegos – grabación – mezcla – postproducción – audiovisuales.

KEYWORDS

Sound design – videogames – recording – mixing – postproduction – audiovisual.