



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

# **IMPORTANCIA DE LOS SONIDOS EN LOS VIDEOJUEGOS**

Ramón Mollá

Dpto. Sistemas Informáticos y Computación

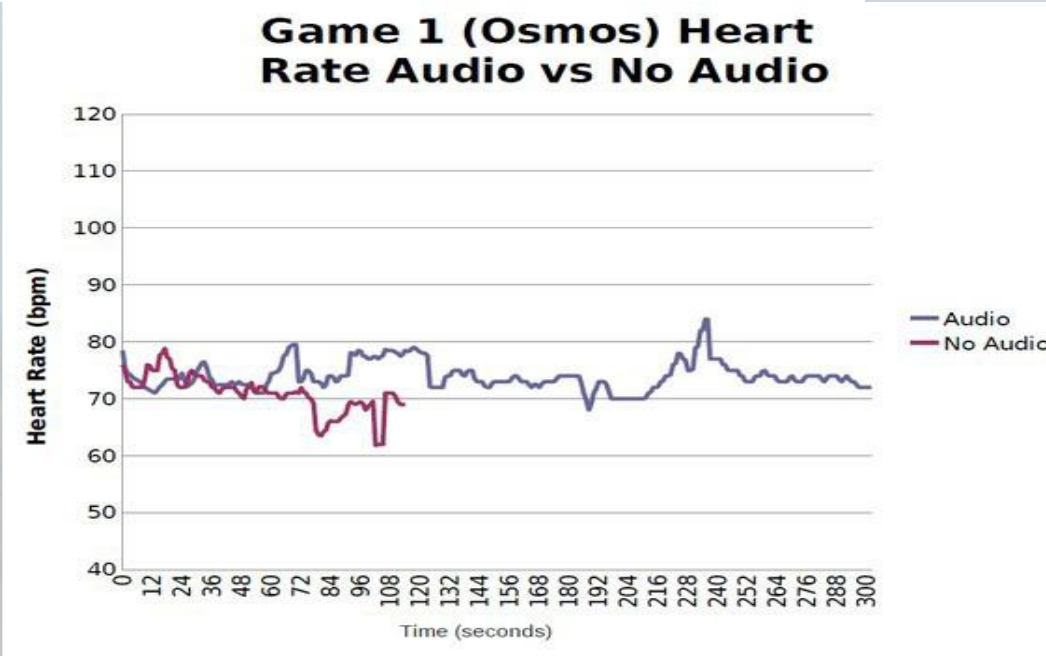
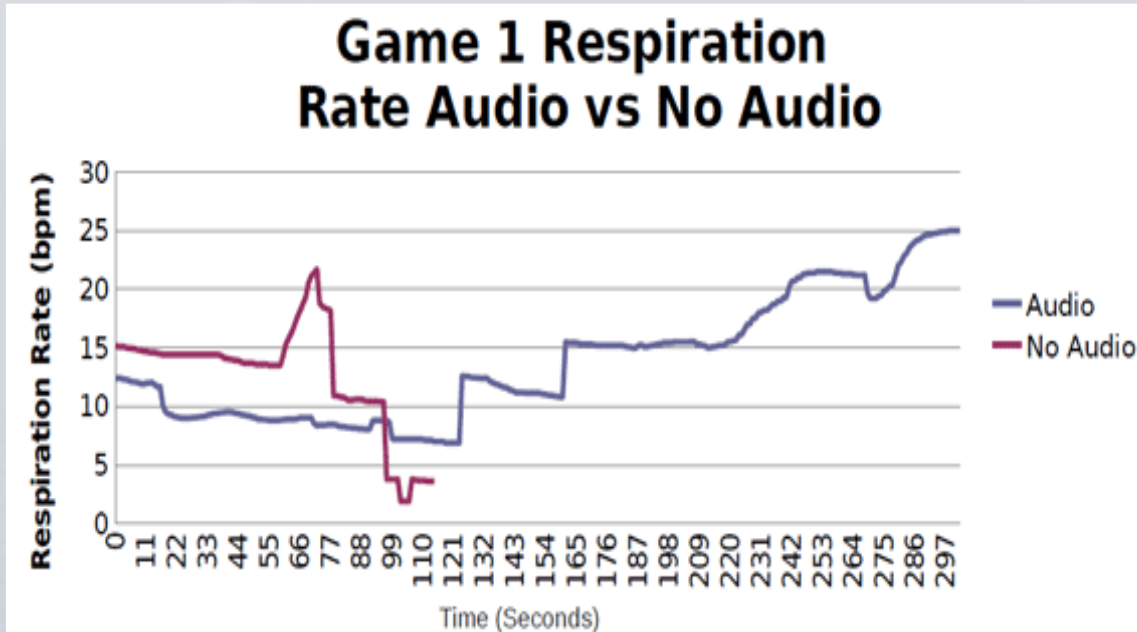
UPV

# Objetivos de aprendizaje

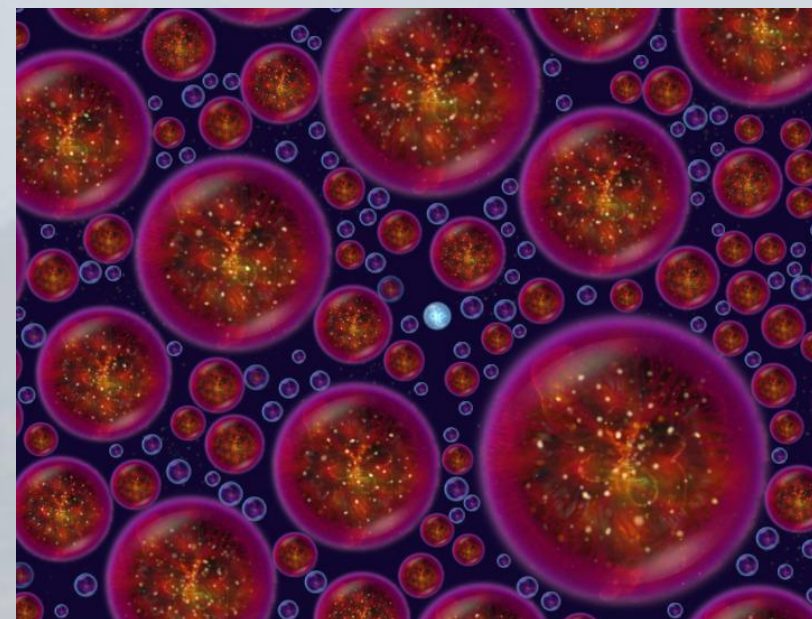
Descubrir la importancia del sonido en un videojuego

# Influencia del audio en el videojuego (I)

El grupo de audio tenía una frecuencia cardíaca significativamente mayor y una frecuencia de respiración ligeramente más baja en comparación con el grupo sin audio



Osmos



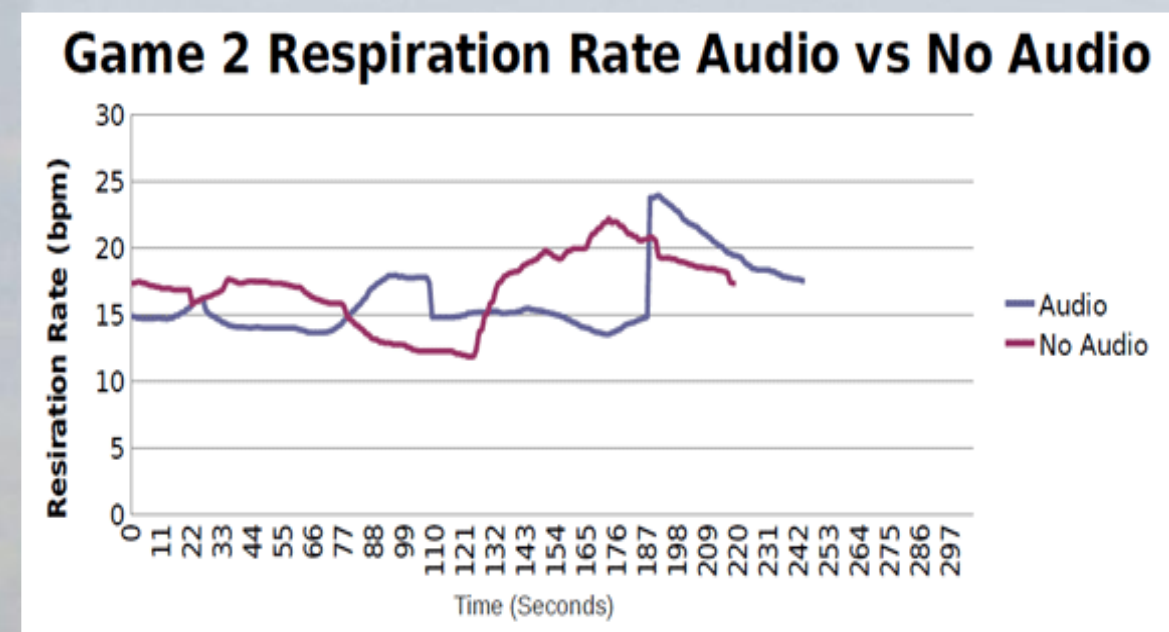
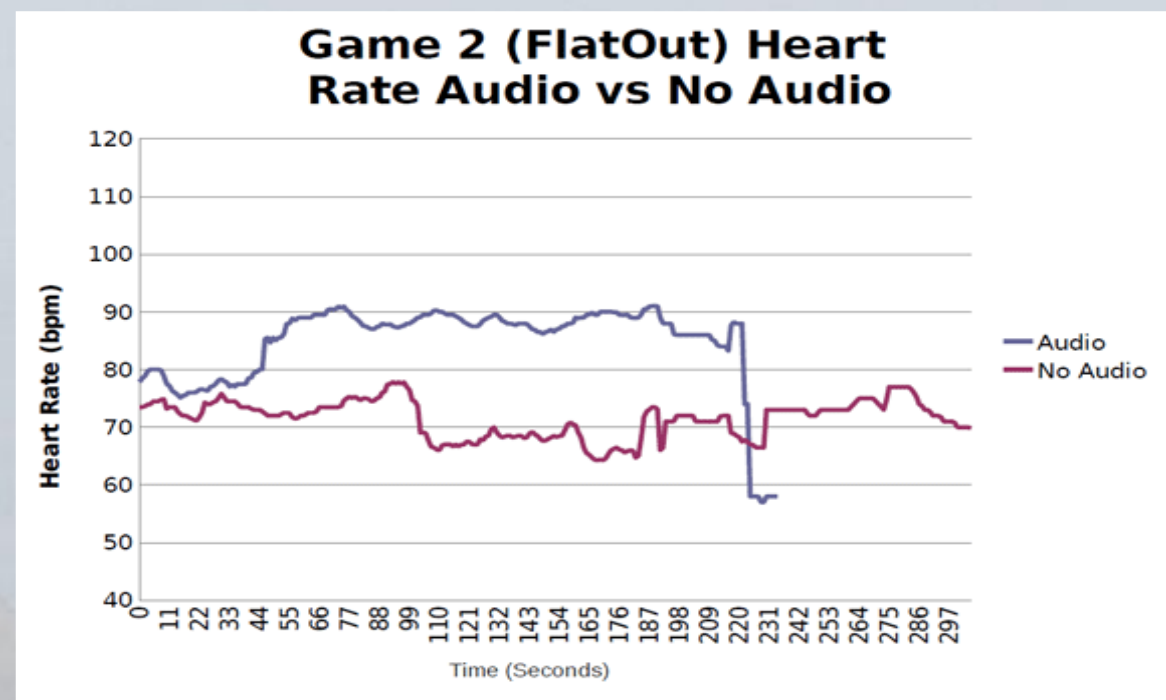


# Influencia del audio en el videojuego (II)

El grupo de audio tenía una frecuencia cardíaca significativamente mayor y una frecuencia de respiración ligeramente más alta en comparación con el grupo sin audio



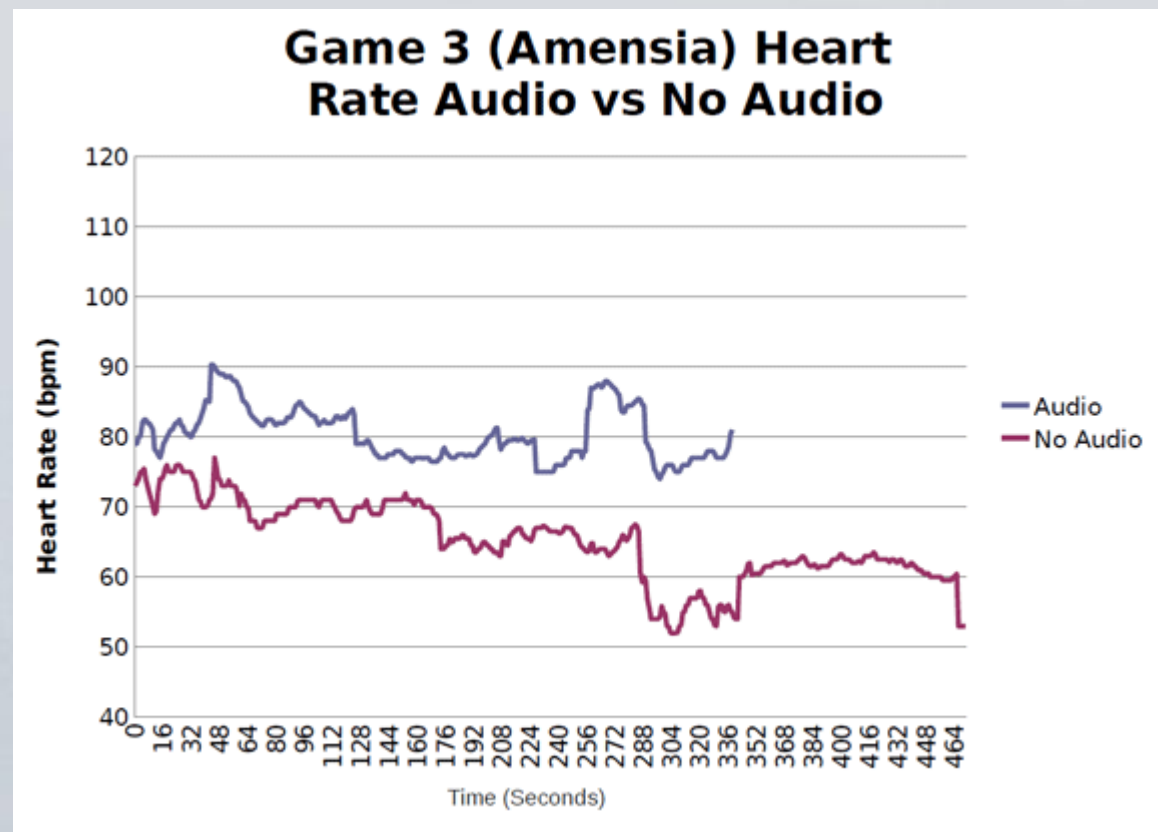
FlatOut Ultimate Carnage



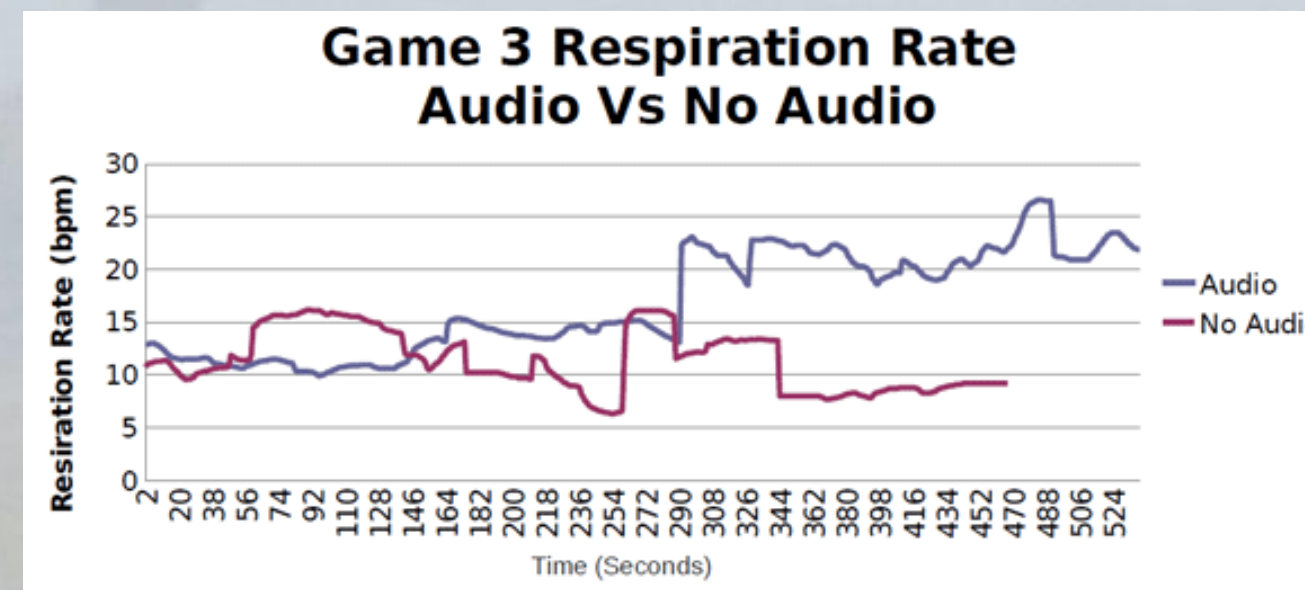
# Influencia del audio en el videojuego (III)



Amnesia: The Dark Descent



El grupo de audio tenía una frecuencia cardíaca y una frecuencia de respiración significativamente mayor comparando con el grupo sin audio





# Conclusiones

La experiencia de juego se ve alterada por la presencia o ausencia de estímulos auditivos

La presencia de sonido eleva la frecuencia cardiaca y respiratoria respecto de no usar el sonido

La presencia de sonido hace que la experiencia de juego sea más intensa e inmersiva

Los participantes con música de fondo obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en pruebas objetivas posteriores y expresaron una distorsión de tiempo mayor que los que no escucharon música de fondo

# Bibliografía

Zhang and Fu, “The Influence of Background Music of Video Games on Immersion”, Journal of Psychology & Psychotherapy ISSN: 2161-0487, 2015, Vol.5 • Issue 4  
DOI: 10.4172/2161-0487.1000191



Dr. Ramón Mollá Vayá

Grupo de Informática Gráfica - <http://www.upv.es/entidades/GIG/>

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación - <http://www.dsic.upv.es>

Universidad Politécnica de Valencia - <http://www.upv.es>

### **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5**

**Usted es libre de:**

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

hacer obras derivadas bajo las condiciones siguientes:



**Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



**No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



**Compartir bajo la misma licencia.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

**Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.**