

Disciplina

Diseño sonoro

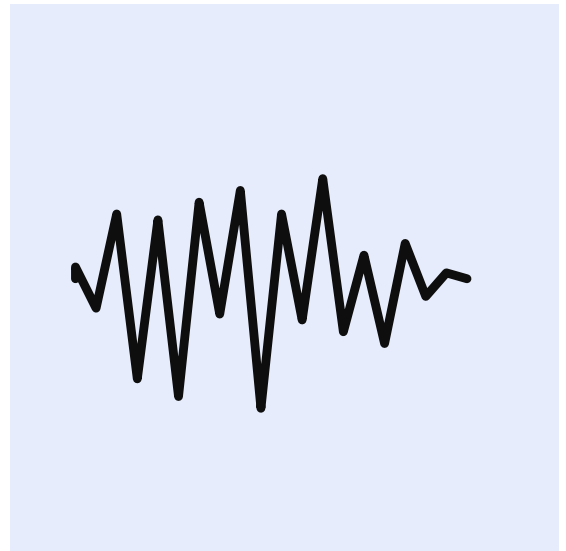
Diseña los sonidos de una película, un producto, una interfaz o un lugar, para que informen, orienten y creen un ambiente.

En inglés

Sound design

Origen

Schafer (1977); Gaver (1986) en las interfaces



De qué se ocupa

El sonido se oye aunque no se mire. Un aviso mal diseñado molesta o pasa desapercibido; uno bien diseñado se entiende sin pensar.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Usa el sonido para confirmar acciones importantes o avisar de algo urgente.

✗ Evita

Que el sonido sea la única forma de dar una información.

👁 Para no caer

Prueba los sonidos en el lugar real: con ruido de fondo, muchos dejan de oírse.

Principios

Informar

Un sonido dice qué ha pasado sin tener que mirar.

Parecerse a algo

Los sonidos que recuerdan al mundo real se entienden antes.

El entorno suena

Cada lugar tiene un paisaje sonoro que también se diseña.

Autores y obras

R. Murray Schafer (1977)

Propuso estudiar y diseñar el paisaje sonoro de los lugares.

William W. Gaver (1986)

Propuso los iconos auditivos: sonidos cotidianos que informan en una interfaz.

Conexiones

Se apoya en

Diseño de voz
Especialidad

Relacionado con

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño inclusivo
Disciplina

Diseño multisensorial
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Schafer, R. M. (1977). The tuning of the world. Knopf.
- Gaver, W. W. (1986). Auditory icons: Using sound in computer interfaces. Human-Computer Interaction, 2(2), 167–177. Ver fuente (<https://research.gold.ac.uk/id/eprint/15059>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026