



MEDELLÍN · COLOMBIA · GMT-5

OCPAUDIO.COM

DOC VJ-01 · 2026

PORTAFOLIO DE SERVICIOS · SECTOR 01

VIDEOJUEGOS

Audio interactivo de punta a punta: diseño sonoro, música adaptativa, voces, implementación en Wwise o FMOD y mezcla espacial — entregado dentro del motor, no como una carpeta de archivos.

EL JUEGO RESPONDE. EL AUDIO TAMBIÉN

En un juego el sonido no se pega al final: se diseña como sistema y se comporta según lo que hace el jugador. Cuando el audio entra tarde, se nota en la repetición, en la mezcla y en el rendimiento. Estas son las señales que vemos más seguido, y qué hacemos con cada una.

SÍNTOMA

«Los sonidos se repiten y cansan»

Familias de variaciones con contenedores aleatorios, round-robin y modulación por parámetro, más límites de voces para que nada se dispare dos veces igual.

SÍNTOMA

«La música no sigue la acción»

Música adaptativa real: capas verticales por intensidad y transiciones horizontales sincronizadas al compás, con estados y stingers atados al gameplay.

SÍNTOMA

«Todo suena al mismo volumen»

Estructura de buses con prioridades, mezcla dinámica por estado, ducking de la información crítica y snapshots por escena o menú.

SÍNTOMA

«El audio se come el rendimiento»

Presupuesto de memoria y de voces acordado desde el inicio, streaming de lo pesado, compresión por plataforma y perfilado sobre el build real.

QUÉ HACEMOS EN VIDEO JUEGOS

Diseño sonoro

Acciones, UI, criaturas, ambientes

Música adaptativa

Capas, estados, transiciones, stingers

Implementación

Wwise y FMOD, Unity y Unreal

Mezcla espacial

Estéreo, surround y Ambisonics

Voces y barks

Dirección, edición y sistema de líneas

Optimización

Memoria, voces y perfilado en build

QUÉ RECIBES AL CERRAR

La entrega no es una carpeta de WAVs: es el audio funcionando en tu proyecto, con la estructura documentada para que tu equipo la pueda mantener sin nosotros. Los formatos y las especificaciones técnicas no son estándar: se definen por proyecto, según el destino final y el pipeline de tu equipo.

ENTREGA

PARA QUÉ SIRVE

Banco de sonido

Assets con nomenclatura acordada, variaciones incluidas y listos para importar.

Proyecto de middleware

Sesión abierta con eventos, buses, RTPC, estados y switches: tu equipo puede seguir editándola.

Música adaptativa

Capas por intensidad, puntos de transición al compás y stingers de evento.

Integración en motor

Eventos conectados en prefabs o blueprints, probados sobre el build que nos entregas.

Voces y barks

Líneas grabadas, procesadas y nombradas por sistema, con su tabla de referencia.

Documento de audio (PDF)

Mapa de eventos, convención de nombres, presupuesto de voces y memoria, y notas de mezcla.

Tráiler y marketing

Mezcla aparte para tráiler, tienda y redes, escuchada en celular.



Los archivos quedan disponibles en descarga durante 90 días y el proyecto se archiva un año: si sacas un DLC a los ocho meses, se retoma la misma estructura. Las licencias de middleware y la certificación de plataforma corren por cuenta del estudio dueño del juego.

CÓMO TRABAJAMOS

01

Brief técnico y alcance

Jugamos lo que exista, revisamos el documento de diseño y acordamos plataformas, middleware, presupuesto de memoria y lista de eventos. Sale una propuesta escrita con alcance, hitos y calendario.

SALE: PROPUESTA
+ LISTA DE EVENTOS

02

Producción de assets

Diseño sonoro, grabación de foley y voces, y composición de la música por capas. Se trabaja por sistemas completos —jugador, enemigos, UI, ambientes— no por sonidos sueltos.

SALE: BANCO V1
POR SISTEMA

03

Integración y mezcla

Eventos, parámetros y estados en el middleware, conexión en el motor y mezcla escuchada jugando, no en la línea de tiempo. Iteramos sobre cada build que nos pasen.

SALE: BUILD
CON AUDIO

04

Optimización y entrega

Perfilado en la plataforma de destino, ajuste de memoria y de voces, y entrega del proyecto con su documento. Si tu pipeline pide otra nomenclatura, se ajusta antes de cerrar.

SALE: PAQUETE
FINAL

QUÉ NECESITAMOS DE TI

- **Build jugable** o vertical slice, aunque esté sin audio y con placeholders.
- **Lista de estados y eventos**, o el documento de diseño para levantarla juntos.
- **Plataformas de destino** y presupuesto técnico de audio, si ya está fijado.
- **Motor y middleware** que usa el equipo, con acceso al repositorio si hay que integrar.
- **Referencias sonoras**: dos o tres juegos dicen más que un párrafo de adjetivos.
- **Un interlocutor técnico** del lado del estudio para dudas de integración.

LA MEZCLA SE HACE PARA SU PLATAFORMA

No hay una especificación única: cada plataforma impone su rango dinámico, su presupuesto de memoria y su forma de escuchar. Nos dices dónde se publica y entregamos la mezcla y los assets con la norma de ese destino. Si el juego sale en varias, se configuran perfiles distintos sobre el mismo proyecto.

DESTINO	QUÉ DEFINE LA MEZCLA	REFERENCIA
PC y consola	Rango dinámico amplio, surround y opciones de mezcla en el menú del jugador.	-24 LKFS 5.1 / 7.1
Móvil	Monocompatible y legible en parlante de teléfono, sin depender de graves, con memoria y descarga acotadas.	-18 LUFS estéreo
VR y AR	Ambisonics con atenuación y oclusión creíbles, y narración anclada a la cabeza para que no se pierda.	FOA ambiX
Web y HTML5	Peso de descarga primero: menos variaciones, formatos comprimidos y carga por escena.	OGG -16 LUFS
Tráiler y tienda	Mezcla lineal aparte, más densa que la del juego, pensada para autoplay sin sonido y para celular.	-14 LUFS -1 dBTP

LO QUE NO CAMBIA CON LA PLATAFORMA

Convención de nombres desde el primer asset, presupuesto de voces y memoria acordado por escrito, y toda mezcla probada jugando en el build real —no en la sesión— antes de entregar.

TIEMPOS Y RETROALIMENTACIÓN

48 h

hábiles para responder tu solicitud con alcance y presupuesto.

2 rondas

de retroalimentación incluidas por hito, con notas sobre el build.

72 h

para devolver cada ronda dentro del alcance del hito acordado.

El trabajo se organiza por hitos atados a tus builds, no por meses cerrados. Un cambio de mecánica o de motor después de la aprobación de un hito reabre el calendario; no es problema, solo hay que decirlo a tiempo.

QUÉ NO ENTRA EN EL ALCANCE

Lo decimos de frente para que nadie descubra un límite a mitad del proyecto. Todo esto se puede sumar como trabajo aparte, cotizado en su momento.

- × Programación de gameplay o sistemas ajenos al audio.
- × Honorarios de actores de voz y músicos de sesión, si el proyecto los pide.
- × QA general del juego y certificación ante plataformas o tiendas.
- × Licencias de middleware, motores o librerías de terceros.
- × Localización a otros idiomas: traducción, casting y grabación.
- × Rehacer la integración por cambio de motor o de middleware ya aprobado.

CUÉNTANOS EL PROYECTO

Género, plataformas, motor y fechas. Si hay build o demo, mándalo: con eso respondemos con alcance y presupuesto en menos de 48 horas hábiles.

CONTACTO

comercial@ocpaudio.com

WhatsApp +57 321 294 9343

ocpaudio.com

Medellín • Colombia • GMT-5



Aviso: el portafolio individual de Miguel Sierra (miguelsierra-audio.com) reúne proyectos anteriores realizados para terceros, no vinculados a OCP Productions. Esos trabajos no forman parte del catálogo ni de la oferta comercial de OCP Productions y se referencian únicamente como trayectoria profesional; los derechos pertenecen a sus respectivos titulares. Este documento es informativo y no constituye oferta comercial en firme: alcances, plazos y licencias se formalizan en la propuesta del proyecto. OCP Productions © 2026.