

Introducción a la música y el diseño sonoro para videojuegos

Docente:

Gonzalo Varela

Programa:

Día 1:

- Introducción al curso.
- Introducción al desarrollo de videojuegos (breve repaso histórico y conversación sobre qué es un juego).
- Escucha comentada de música para videojuegos de distintas épocas.
- Plataformas de videojuegos.
- Especificidades de la música para medios audiovisuales e interactivos.

Propuesta de trabajo domiciliario 1.

Día 2:

- Puesta a punto sobre TD.
- Introducción a los motores de videojuegos. Introducción al Middleware de audio.
- Escucha analítica de música de videojuegos.
- Proceso de componer música para un videojuego (introducción a las DAWs, los stems y los loops) y ejemplos.

Propuesta de trabajo domiciliario 2.

Día 3:

- Puesta a punto sobre TD.
- Audio no musical en videojuegos. Diseño sonoro para videojuegos.
- Escucha analítica de música de videojuegos.

Requerimientos de aprobación del curso:

Asistencia a clase y realización satisfactoria de las dos tareas domiciliarias propuestas.

Requerimientos para el dictado del curso:

WiFi y equipamiento necesario como para que el docente pueda conectarse con su laptop a un sistema de proyección de imagen y reproducción de audio.

