

Nombre del curso: Música de videojuegos retro

Tipo de curso_ Electiva de formación musical

Para estudiantes de una carrera en particular_ ninguna

Docente responsable_ Gonzalo Varela

Correo electrónico_ gonzalo@gonzalovarela.com

Celular_ 092 884 556

Equipo docente_ Gonzalo Varela

Modalidad del curso_ Virtual

Carga horaria total_ 60 hrs

Carga horaria de clases presencial o virtual_ 30 hrs

Carga horaria de trabajo del estudiante_ 30 hrs

Créditos_ 4

Frecuencia_ 2 hrs de clase por semana

Duración en meses_ 4 meses

Fecha de inicio_ 13 de marzo de 2026

Fecha de finalización_ 3 de julio de 2026

Día y horario de las instancias presenciales_ viernes 10:00 am

Curso para_ Interno a Facultad de Artes

Lugar dónde se desarrollan las clases presenciales_ - (plataforma Zoom)

Cupo de estudiantes del Instituto de Música (mínimo y máximo)_ sin cupo

Cupo de estudiantes del Área Social y Artística (mínimo y máximo)_ sin mínimo, 5 máximo

Cupo de estudiantes de otros Servicios (mínimo y máximo)_ sin mínimo, 5 máximo

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se propone un recorrido histórico por los videojuegos del siglo XX, dedicando especial atención a aspectos técnicos y estéticos de su música.

Contenidos generales fundamentados y desarrollados

Se propone un recorrido histórico por los videojuegos del siglo XX, dedicando especial atención a aspectos técnicos y estéticos de su música. Se abordarán las características de distintos chips y plataformas de videojuegos, analizando cómo las limitaciones y los avances tecnológicos, así como la creatividad de diferentes compositores, dieron lugar a estéticas diferenciadas. Estos contenidos se complementarán con instancias prácticas de composición música siguiendo las posibilidades y limitaciones de algunas plataformas estudiadas en el curso, fomentando la exploración de su potencial creativo.

El curso tiene una duración de 15 semanas y una carga horaria de dos horas por semana.

Con el fin de favorecer la familiarización con las restricciones de distintas plataformas (y con la música chiptune en general), se plantearán tres tareas domiciliarias donde los estudiantes deberán componer música de acuerdo a las características de algunas plataformas tratadas en el curso, utilizando herramientas de software (gratuitas) que serán presentadas en el curso. Asimismo, en la última clase se realizará una prueba de audiciones donde se evaluará la capacidad de identificar la época y plataforma de una serie de composiciones musicales videojuegos retro al escucharlas.

Para realizar las tareas (y aprobar el curso) será indispensable que los estudiantes cuenten con una computadora (u otro tipo de dispositivo) capaz de correr todo el software utilizado:

- FamiStudio
- Deflemask Legacy

El docente no garantiza poder solucionar problemas específicos del funcionamiento de este software en las diferentes computadoras de los estudiantes (por ejemplo, producto de incompatibilidades); si puede ayudar en este sentido, pero será responsabilidad de cada estudiante solucionar este tipo de problemas si le ocurriese.

El límite para entregar cada tarea será la medianoche previa a la clase en la que será escuchada (ver la propuesta de cronograma). Cada una de las tareas domiciliarias será calificada con una nota conceptual. Las tareas entregadas fuera de plazo, pero antes de finalizar la clase correspondiente a su puesta a punto, serán

penalizadas con una reducción de un nivel en el concepto. Las tareas que no hayan sido entregadas hasta ese momento, si son entregadas hasta una semana después serán penalizadas con una reducción de dos niveles. En caso de entregarse más de una semana después del plazo de entrega planteado originalmente serán penalizadas con una reducción de tres niveles.

Las tres tareas domiciliarias y la prueba de audiciones conformarán las cuatro instancias de evaluación del curso. Para aprobar el curso, al terminar el semestre el estudiante deberá haber realizado todas las tareas, y haber recibido como mínimo una calificación de aceptable en un 75% de las instancias de calificación (que son las tres tareas y la prueba de audiciones). También deberá haber asistido al 75% de las clases dictadas en el semestre (considerándose como asistencia el estar presente al menos 105 minutos de cada clase de 120 minutos).

Objetivos

- Contribuir a la sensibilización estética respecto a la música para videojuegos, y respecto a los videojuegos en general.
- Favorecer la formación en producción musical, sonora y tecnológica contemporánea.
- Brindar herramientas de capacitación técnica para la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos.
- Aportar al entendimiento sobre los videojuegos y productos tecnológicos relacionados.
- Fomentar la práctica creativa a través de la experimentación con recursos de producción de audio de diferentes épocas.

Desarrollo del curso

Clase 1: Introducción al curso. Introducción al desarrollo de videojuegos. Orígenes. Arcades.

Clase 2: Consolas de videojuegos de primera y segunda generación (años 70 y 80). Primeras computadoras personales.

Clase 3: Consolas de videojuegos de tercera generación. Famicom (1983) / Nintendo Entertainment System (1985). Master System (1986). Atari 7800 (1986)

Clase 4: Composición de música para el Nintendo Entertainment System con FamiStudio. Planteo de Tarea 1: composición musical breve para escenario de juego de Nintendo Entertainment System.

Clase 5: MS-DOS (1981). Formato MIDI y sistema iMuse. Amiga (1985), formato MOD, samples y trackers. Windows (1985). Transición a juegos de computadora en CDs. Consultas respecto a Tarea 1.

Clase 6: Puesta a punto de Tarea 1.

Clase 7: Portátiles. Game & Watch (1980-1991). Game Boy (1989). Atari Lynx (1989). Game Gear (1990).

Clase 8: Composición de música para el Game Boy con Deflemask Legacy (tracker, software gratuito para componer con las limitaciones de múltiples plataformas). Planteo de Tarea 2: composición musical breve para escenario de juego de Game Boy.

Clase 9: Consolas de videojuegos de cuarta generación. PC Engine (1987) / TurboGrafx-16 (1989). Neo Geo (1990). Consultas respecto a Tarea 2.

Clase 10: Puesta a punto de Tarea 2.

Clase 11: Mega Drive (1988) / Sega Genesis (1989). Mega CD / Sega CD (1991). 32X (1994). Composición de música para el Mega Drive con Deflemask Legacy. Planteo de Tarea 3: composición musical breve para escenario de juego de Mega Drive.

Clase 12: Super Famicom (1990) / Super Nintendo (1991). SoundFonts. Consultas respecto a Tarea 3.

Clase 13: Puesta a punto de Tarea 3.

Clase 14: Consolas de videojuegos de quinta generación. 3DO (1993). Atari Jaguar (1993). Sega Saturn (1994). Sony PlayStation (1994). Nintendo 64 (1996)

Clase 15: Prueba de audiciones de música de plataformas vistas en el curso.

Metodología de trabajo

- Clases con un alto componente expositivo, pero donde el docente solicitará continuamente la participación activa de los estudiantes y habrá espacio para puestas en común acerca de las tareas domiciliarias.
- Realización y evaluación de trabajos prácticos.

Forma de evaluación y aprobación

5C - A P

Con el fin de favorecer la familiarización con las restricciones de distintas plataformas (y con la música chiptune en general), se plantearán tres tareas domiciliarias donde los estudiantes deberán componer música de acuerdo a las características de algunas plataformas tratadas en el curso, utilizando herramientas de software (gratuitas) que serán presentadas en el curso. Asimismo, en la última

clase se realizará una prueba de audiciones donde se evaluará la capacidad de identificar la época y plataforma de una serie de composiciones musicales videojuegos retro al escucharlas.

El límite para entregar cada tarea será la medianoche previa a la clase en la que será escuchada (ver la propuesta de cronograma). Cada una de las tareas domiciliarias será calificada con una nota conceptual. Las tareas entregadas fuera de plazo, pero antes de finalizar la clase correspondiente a su puesta a punto, serán penalizadas con una reducción de un nivel en el concepto. Las tareas que no hayan sido entregadas hasta ese momento, si son entregadas hasta una semana después serán penalizadas con una reducción de dos niveles. En caso de entregarse más de una semana después del plazo de entrega planteado originalmente serán penalizadas con una reducción de tres niveles.

Las tres tareas domiciliarias y la prueba de audiciones conformarán las cuatro instancias de evaluación del curso. Para aprobar el curso, al terminar el semestre el estudiante deberá haber realizado todas las tareas, y haber recibido como mínimo una calificación de aceptable en un 75% de las instancias de calificación (que son las tres tareas y la prueba de audiciones). También deberá haber asistido al 75% de las clases dictadas en el semestre (considerándose como asistencia el estar presente al menos 105 minutos de cada clase de 120 minutos).

Destinatarios

Interesados en la música para videojuegos. Preferentemente tendrán experiencia previa en composición musical y conocimientos de acústica, especialmente en lo que respecta al audio digital, ya que esto les ayudará a entender en profundidad el contenido del curso y realizar las tareas adecuadamente.

Requisitos previos necesarios para cursar

-

Bibliografía

Se sugiere a los estudiantes que deseen a que acompañen el curso con la lectura de material bibliográfico relacionado con la temática del curso, como por ejemplo:

Específica:

- Collins, K. (2008). Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. The MIT Press.
- Marks, A. (2017). Aaron Marks' Complete Guide to Game Audio: For Composers, Sound Designers, Musicians and Game Developers (Third Edition). CRC Press.
- Beep: A documentary history of game sound [película documental]. (2016). Dir. Karen Collins. Ethonal.

Complementaria:

- Sanger, G. A. (2003). The Fat Man on Game Audio: Tasty Morsels of Sonic Goodness. New Riders.
- Thomas, C. (2016). Composing Music for Games: The Art, Technology and Business of Video Game Scoring. CRC Press.
- Thomas, C. (2023). Making It HUGE in Video Games. CRC Press.
- High score [serie documental]. (2020). Netflix.

Observaciones

El contenido del curso fue mayormente diseñado pensando en estudiantes de la Licenciatura en Música de la Facultad de Artes. Sin embargo, también serán bienvenidos estudiantes de otras carreras del servicio y de la Udelar, de acuerdo al cupo previsto. En estos casos, es recomendable que los interesados tengan afinidad por la temática del curso, así como conocimientos y experiencia previa relacionada (por ejemplo, experiencia en composición musical o desarrollo de software, conocimientos de audio digital o analógico, etc.).