



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Clase 1

*** Introducción, revisión del programa y agenda del curso**

*** Historia del audio en los videojuegos** (edad temprana): Atari 2600, Commodore 64, Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Master System, Sega Genesis

- * Escucha y análisis de ejemplos de las primeras formas de audio en juegos
- * Historia moderna del audio en juegos: Super Nintendo, PlayStation, Módulos & Trackers, consolas modernas y PC
- * Escucha y análisis de ejemplos de formas modernas de audio en juegos.
- * Los distintos roles en el audio para juegos
- * Música In-game vs Cinemática. Música interactiva.

Tarea: Escribir un análisis del audio de un juego moderno (de los últimos 5 años). Componer un "chiptune".

Clase 2

- * Presentación y defensa de los chiptunes
- * Explicación de Leitmotiv.
- * Definiciones y conceptos centrales en música para juegos. Stems.
- * Herramientas: librerías de samples, sintetizadores, DAWs, editores, procesadores, hardware, controladores

Tarea: Escribir y grabar un boceto de leitmotiv de 30 segundos o más.

Clase 3

- * Presentación y defensa de los temas grabados.
- * Exploración de géneros de música para juegos



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

- * Juegos basados en música.
- * Música para cinemáticas, animáticas, menús, diegética y extradiegética.
- * Niveles de energía en la música "in-game".
- * Arreglo y orquestación de 3 capas.

Tarea: Realizar el leitmotiv anterior arreglado en 3 capas, orquestado. Entregar mezcla y stems.

Clase 4

- * Presentación de los arreglos y loops creados.
- * Introducción a la edición e implementación de música para juegos.
- * Técnicas de Looping.
- * Puntos de loop, looping correcto, cues/triggers.
- * Superposición de capas para audio adaptativo.

Tarea: escribir un loop de 30 segundos para combate medio o alto basado en el Tema Principal. Crear un cue en loop de 30 segundos de ambiente o suspenso, basado en el Tema Principal.

Clase 5

- * Presentación de los loops creados.
- * Tratar con revisiones y versiones.
 - Introducción a la interactividad vertical.
- * Tecnología de audio para juegos en las implementaciones: introducción a los middlewares.
- * Introducción a la música adaptativa, sonido 3d y mezcla in-game

Tarea: escribir un loop de batalla principal basado en el Tema Principal e incorporar un nuevo Tema de batalla principal.

Clase 6

- * Revisión de temas y loops.
- * Técnicas de composición para medios interactivos



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

* Interactividad vertical avanzada.

Tarea: Escribir un loop de 30 segundos para combate medio o alto con interactividad vertical.

Clase 7

* Revisión de temas y loops.

* Técnicas de orquestación para medios interactivos

* Composición adaptativa avanzada

* Branching, stingers y swells

Tarea: Escribir stingers de 5 segundos de Intro y Final para los 3 tracks de combate. Escribir 2 stingers de 5 segundos de éxito y 2 stingers de 5 segundos de Fallo basados en el tema principal, intercambiables entre los 3 tracks de combate.

Clase 8

* Revisión de todos los tracks.

* Exploración de los tracks aprobados como inspiración para nuevas composiciones.

* Implementación de música adaptativa.

* Planificación del proyecto.

Tarea: Proyecto Final! Escribir un tema secundario y usarlo como base para completar las tareas 3 a 7 nuevamente con tracks in-game.

Clase 9

* Optimización: compresión, bit/sample rate, audio multicanal, looping para la eficiencia, cómo estructurar los soundbanks, streaming vs residente.

* Audio para plataformas más primitivas: MIDI / soundbanks custom, módulos, limitación de canales.

* Postproducción. Mezcla y masterización avanzadas.

* Formatos finales y entrega.



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Clase 10

- *Pre entrega del proyecto final
- *Presentacion individual
- *Instancia de debate de los proyectos entre los alumnos
- *Modificaciones a partir de nuevas ideas

Clase 11

- * Expositores invitados.
- * Inserción en la industria del sonido y la música para juegos.
- * La industria de los video juegos – un repaso de la actualidad
- * Una introducción al desarrollo de juegos
- * Comunidad: mods, indies, OC ReMix, etc.
- * Revisión de Proyecto Final.

Clase 12

Presentación y defensa oral del trabajo final frente al público.