



| clase | MODULO 1: introducción al audio no-lineal | xxxx | clase | MODULO 2: Sistemas de audio no-lineal | xxxx | clase | MODULO 3: Integración y optimización |
|----------|--|------|----------|---|------|-----------|---|
| 1 | Audio interactivo en consolas a través del tiempo y motores modernos. Introducción general, revisión del programa y agenda del curso Breve historia del audio en videojuegos: consolas y plataformas modernas Escucha y analisis de ejemplos: Tetris, Monkey Island II, Doom y Peggle Blast Herramientas de producción: samples, sintetizadores, Daws y controladores Areas de desarrollo: diseño, programación, arte y producción Introducción a los motores modernos: Unity / Unreal Engine | | 5 | Sistemas de audio no-lineal (parte 1) Exposición de resecuenciación horizontal Roles en el desarrollo de videojuegos / departamento de audio Producción y planificación del proyectos (parte 1) Introduccion a los middlewares de audio: Wwise / Fmod Cues / Triggers Stingers | | 9 | Integración en motor (parte 1) Integración del proyecto en motor optimización: compresión y soundbanks. Postproducción y mecla adaptativa avanzada. Formatos para entrega final |
| Tarea | ver documental diggin in the carts y buscar info de audio no-lineal | | Tarea | Planificar un sistema de audio no lineal para una escena | | Tarea | Crear un soundbank para integrar al motor |
| 2 | Producción e implementación de audio para videojuegos Introducción a la música interactiva: conceptos generales. Definiciones y conceptos centrales en la música para videojuegos. Técnicas de looping. Concepto y utilización de stems. Introducción a la interfaz de Unity / Unreal Implementación de audio dentro del motor | | 6 | Sistemas de audio no-lineal (parte 2) Exposición de los sistemas de audio creados por participantes Técnicas de composición adaptativa avanzada (parte1) Remezcla vertical en Wwise / Fmod Ejemplos de remezcla vertical integrado al motor | | 10 | Integración en motor (parte 2) Pre-entrega de trabajos finales Instancia debate de los proyectos presetados modificaciones de los trabajos fianles a partir de nuevas ideas |
| Tarea | Componer un chiptune : loop (duración max 20 segundos) | | Tarea | Crear el sistema de audio en middleware | | Tarea | Crear el sistema de audio en middleware |
| 3 | Herramientas de composición adaptativa (parte 1) Exposición de loops. Arreglos, orquestación y texturas. Introducción al desarrollo de videojuegos (parte 1): mecanicas principales, gameplay y diseño de nivel Introducción a la remezcla vertical Mezcla adaptativa en stems (2 y 3 capas) | | 7 | Sistemas de audio no-lineal (parte 3) Exposición de los sistemas de audio creados por participantes Técnicas de composición adaptativa avanzada (parte 2) Re-secuenciación horizontal en Wwise / Fmod Ejemplos de re-secuenciación horizontal integrado al motor | | 11 | Entrega y devolución de trabajos finales Presentación y defensa oral del trabajo final Devolución de docentes y participantes |
| Tarea | componer una remezcla vertical (stems + loop) | | Tarea | Desarrollo del sistema de audio en middleware | | Tarea | Desarrollo del sistema de audio en middleware |
| 4 | Herramientas de composición adaptativa (parte 2) Exposición de stems + loops. Desarrollo del motivo / leitmotiv. Introducción al desarrollo de videojuegos (parte 2): géneros de videojuegos Introducción a la re-secuenciación horizontal Elementos de transición | | 8 | Sistemas de audio no-lineal (parte 4) Exposición de los sistemas de audio creados por participantes Introducción al trabajo práctico integrador del curso Producción y planificación del proyectos (parte 2) Plataformas y plug-ins compatibles | | 12 | Cierre del curso Presentación y defensa oral del trabajo final (pendientes) Devolución de docentes y participantes (pendientes) Expositor invitado (condicional) Comunidad / Industria. Demo Reel |
| Tarea | componer una re-secuenciación horizontal (loop sin stems) | | Tarea | Planificar sistema de audio e integración del proyecto final | | | |