

# CURSO: PRODUCCIÓN DE MÚSICA Y SONIDO PARA VIDEOJUEGOS

**Nivel:** Básico / Intermedio

**Título del egresado:** Productor/a de Audio para Videojuegos (Junior)

**Instructor:** Jesús D. Quintero

---

## 1. ¿Por qué tomar este curso?

Aprenderás a crear música y efectos de sonido que potencien la inmersión de un videojuego. Desarrollarás habilidades para identificar conceptos clave, explicar decisiones estéticas, aplicar técnicas en un DAW, analizar necesidades del proyecto, evaluar calidad técnica y creativa, y diseñar piezas musicales y SFX listos para integrar en juegos.

---

## 2. Resultados de aprendizaje

- Identificar: Conceptos básicos de música (armonía, melodía, ritmo) y audio.
  - Explicar: La función de la música y el sonido en videojuegos según contexto y estética.
  - Aplicar: Creación de clips musicales y SFX usando DAW, MIDI, síntesis y samples.
  - Analizar: Requerimientos de un juego para definir función, mundo estético y variaciones.
  - Evaluar: Criterios de calidad técnica (mezcla, traducción, niveles) y coherencia creativa.
  - Diseñar: Un tema musical con variaciones y un paquete de SFX listo para implementación.
- 

## 3. Módulos del curso

- Módulo 1: Música — ¿Qué es la música? (pitch organizado, asociación, cómo la sentimos, función en videojuegos)
  - Módulo 2: Decisiones estratégicas y estéticas (función, mundo/estética, coherencia)
  - Módulo 3: Teoría musical básica (armonía, melodía, tonalidad, ritmo)
  - Módulo 4: Herramientas (DAW, MIDI, sintetizadores, samples, micrófonos, instrumentos, middleware)
  - Módulo 5: Historia del audio en videojuegos (8-bit, 16-bit, modernidad)
  - Módulo 6: Haciendo una canción (definición, idea principal, desarrollo, estructura, variaciones)
  - Módulo 7: Terminando una canción (mezcla, herramientas de mezcla, mastering)
  - Módulo 8: Efectos de sonido — SFX (sonido descriptivo vs. sugestivo, grabación, generación, manipulación, capas)
  - Módulo 9: Tips profesionales (elegir proyectos, organización, eficacia, comunicación con dirección/cliente)
- 

## 4. Metodología

- 20 % fundamentos guiados
  - 80 % práctica con ejercicios de composición/SFX y retroalimentación
- 

## 5. Evaluación

Tipo	Peso	Instrumento
Prácticas musicales y SFX	50 %	Entregas semanales (audio/WAV/MP3 + sesión DAW)
Proyecto musical	25 %	Tema con variaciones y estructura para loop
Proyecto SFX	25 %	Paquete de efectos (descriptivos y sugestivos)

---

## **6. Requisitos técnicos**

- Computadora capaz de ejecutar un DAW moderno (Reaper, Ableton Live, FL Studio, Logic, etc.)
  - Interfaz de audio y auriculares/monitores recomendados
  - Espacio de almacenamiento para librerías/samples
- 

## **7. Recursos sugeridos**

- Documentación de tu DAW preferido
  - Librerías de samples libres o propias
  - Repositorios y comunidades de audio para juegos
- 

## **8. ¿Listo para empezar?**

1. Prepara tu DAW e instala los plugins necesarios.
2. Reúne una librería básica de samples/SFX.
3. Nos vemos en la primera sesión para arrancar tu portafolio de audio para videojuegos.