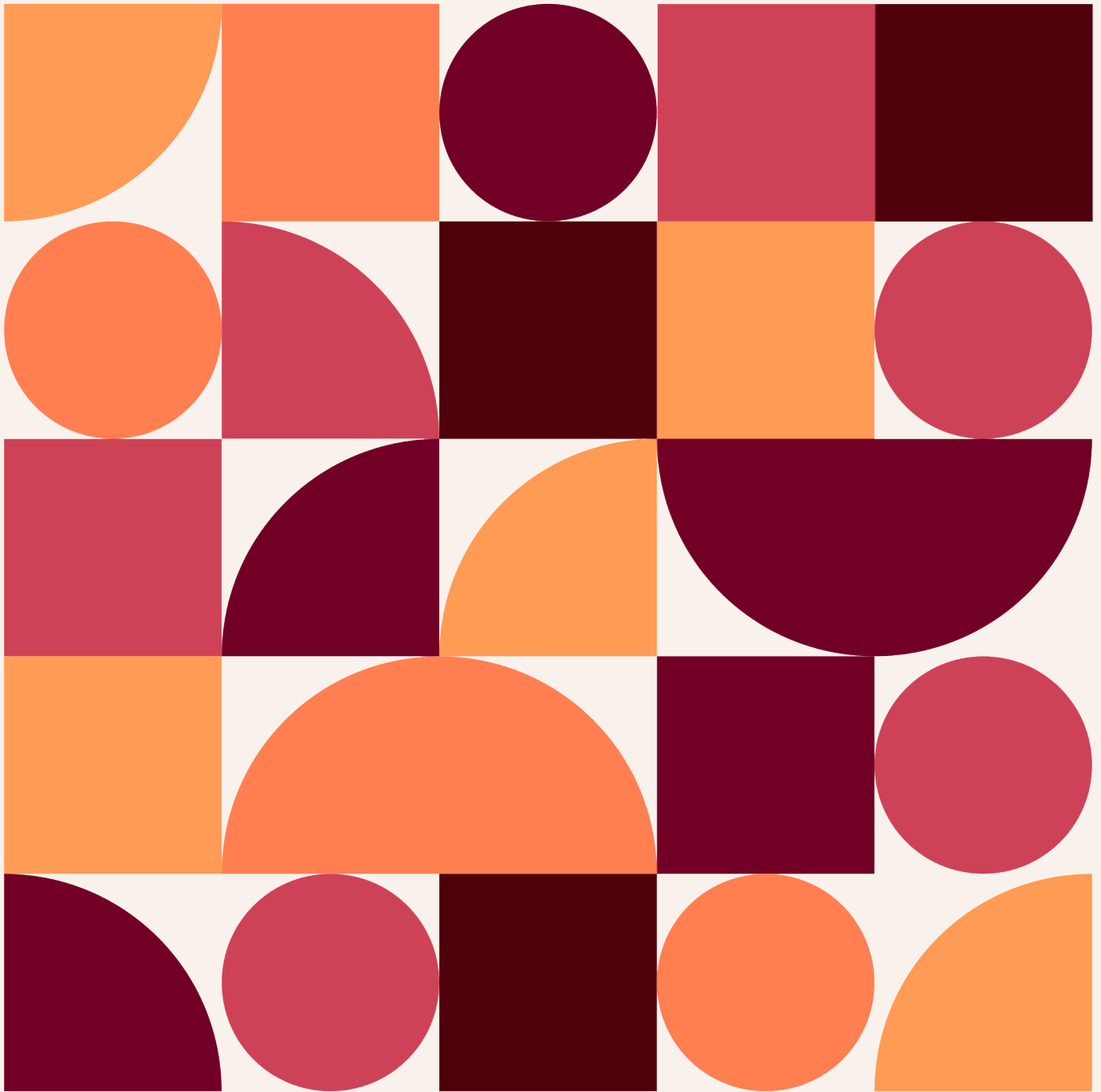




Laboratorio de Sonido

EPI Gijón | Universidad de Oviedo



Colección *Contextos*

# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO SONORO INTERACTIVO PARA VIDEOJUEGOS

19, 20 y 21 de Julio | No presencial | 9 horas

[labsonido.net/sw2023](http://labsonido.net/sw2023)

## ¿De qué va?

El **diseño sonoro para videojuegos** es un campo apasionante en el que nuestra creatividad sonora y musical se pone a prueba para poder dar respuesta a las condiciones constantemente cambiantes del juego. En una película, el minuto 3 siempre sonará igual, pero en los videojuegos el usuario tiene libertad para realizar diferentes acciones, así que **los sonidos y la música tendrán que adaptarse en tiempo real** a cada situación de juego. En definitiva, tendremos que realizar un diseño sonoro interactivo y no lineal.

En este **Summer Workshop** realizaremos un viaje introductorio al **diseño de ambientes, efectos sonoros y música** para darles una estructura de **capas** y **variabilidad** que nos permitan adaptar los sonidos a lo que ocurre en el juego en cada momento. Veremos técnicas básicas de **grabación** y **procesado de sonido** y aprenderemos a modificar los sonidos creados en base a las **variables** del juego, así como una pequeña introducción a cómo podemos **adaptar** la música a las situaciones del juego.

## ¿Qué necesito?

No es necesario que tengas conocimientos previos de grabación y procesado de sonido ni conocimientos académicos musicales. Tampoco hace falta que tengas un equipamiento profesional. Con un móvil y un ordenador podrás realizar el curso completo. Emplearemos **Reaper** ([reaper.fm](http://reaper.fm)) para procesar los sonidos que grabemos o que os proporcionemos y **FMOD** ([fmod.com](http://fmod.com)) para manejar la interactividad de dichos sonidos, de modo que es conveniente que tengas instalada la última versión estable de estos programas.

## ¿Qué vamos a ver?

### Miércoles, 19 de Julio

10:00-11:00 Bienvenida e introducción al **diseño sonoro interactivo**

11:00-11:30 Ejemplo del flujo de trabajo

11:30-13:00 Técnicas de **grabación, procesado y layering**

### Jueves, 20 de Julio

10:00-10:30 Introducción al middleware **FMOD**

10:30-13:00 Técnicas y herramientas de diseño de **efectos y ambientes sonoros**

### Viernes, 21 de Julio

10:00-10:30 Técnicas de creación de **música interactiva**

10:30-13:00 Implementación de la interactividad musical en **FMOD**

## ¿Dónde?

El Workshop es completamente **no presencial**. Unos días antes de empezar, te enviaremos a tu e-mail los datos necesarios para poder participar.

## ¿Cuánto?

75 € (incluye materiales y alguna sorpresa ;-)) *¡¡Si te matriculas en tres o más cursos de los **Summer Workshops 2023**, el precio de cada curso será de 60 €!!*

## ¿Quién lo organiza?

El **Laboratorio de Sonido** de la **Escuela Politécnica de Ingeniería** de Gijón (Universidad de Oviedo). Si quieres conocer quiénes somos y las cosas que hacemos alrededor de la música y el sonido, entra en [labsonido.net](http://labsonido.net)

## ¿Cómo me apunto?

Preinscríbete hasta el **18 de Junio** en [labsonido.net/sw2023/](http://labsonido.net/sw2023/)

