

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL EL SONIDO EN LOS VIDEOJUEGOS?

El propósito de este taller es dar una visión general sobre los desafíos únicos que se presentan al diseñar e implementar el sonido y la música en los juegos interactivos. Se realizará una diferenciación entre el sonido para videojuegos y para otros medios como la televisión o el cine. Se pretende, igualmente, hacer una reflexión/ evaluación crítica sobre la importancia del audio para aumentar la inmersión en los videojuegos.

- Definiciones y características del audio interactivo
- Concepto de no-linealidad
- Funciones y roles del sonido en los videojuegos para aumentar la inmersión
- Restricciones de RAM y de espacio
- Soluciones y técnicas comunes empleadas en las grandes empresas de videojuegos
- Mirando hacia el futuro: tendencias (sonido en tiempo real, síntesis y música generativa)

Público objetivo:

Profesionales y estudiantes con interés y/o conocimientos afines a las áreas de diseño y programación de aplicaciones interactivas, videojuegos, game design, diseño sonoro y música.

Ponente:

Naila Burney

Diseñadora de Audio, Máster en Música y Sonido para Juegos Interactivos.