

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE MÚSICA  
EDUCACIÓN CONTINUA

# CONVOCATORIA

para ingresar al Curso

## MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS

IMPARTIDO POR: GUIDO ARCELLA

### INFORMACIÓN GENERAL

Modalidad:	En línea
Duración:	16 sesiones de 2 horas (32 horas)
Horarios:	Miércoles de 19:00 a 21:00 horas
Fecha de inicio:	17 de agosto de 2022
Fecha de término:	7 de diciembre de 2022
Cupo:	15 a 30 participantes
Costos:	<b>Miembros de la Comunidad FaM:</b> \$ 1,500.00 (mil quinientos pesos 00/100 M.N) <b>Miembros de la Comunidad UNAM:</b> \$ 1,750.00 (mil setecientos cincuenta pesos 00/100 M.N) <b>Público en general:</b> \$ 2,000.00 (dos mil pesos 00/100 M.N) <b>Pago desde el extranjero:</b> \$ 120.00 USD (ciento veinte dólares americanos)

### DIRIGIDO A

Alumnado de nivel propedéutico, licenciatura o profesionales del área de composición, músico -instrumentista, y animación, con entendimiento de teoría musical y manejo básico de edición de música en ordenador.

### PRESENTACIÓN

El Programa de Educación Continua de la Facultad de Música ofrece el **Curso de Música para Videojuegos** con la finalidad de ofrecer los conocimientos y herramientas para desarrollar las aptitudes y sensibilidad necesaria para componer y entender la música interactiva de videojuegos y entender los conceptos básicos de emprendimiento para incursionar en la industria.



Coordinación de Educación Continua

Xicoténcatl 126, Col. del Carmen, Coyoacán, Ciudad de México, C.P. 04100

Página 1 de 3

## PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Enviar un correo a [educacion.continua@fam.unam.mx](mailto:educacion.continua@fam.unam.mx) enunciando nombre completo, un número de contacto, la actividad a la que desea inscribirse y

- Si es Público General, enviar su identificación oficial, o;
- En caso de pertenecer a la Comunidad FaM, Comunidad UNAM o Ex-UNAM deberá **enviar escaneada la credencial vigente** que lo avale como tal.

Realizar el proceso de pago conforme a lo que se le indique en respuesta a su correo electrónico.

Las inscripciones estarán abiertas desde la publicación de la presente convocatoria hasta el 15 de agosto de 2022, sujeto a cupo.

**En esta oferta educativa NO aplican las becas o exenciones de pago a excepción de las establecidas por los contratos colectivos de trabajo del STUNAM y AAPAUNAM.**

## PROGRAMA

Música para Videojuegos	
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar las aptitudes y la sensibilidad necesaria para componer y entender la música interactiva de videojuegos, como también conocer los conceptos básicos de emprendimiento para incursionar en esta industria.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>Diferenciar y entender los conceptos de música lineal y música no lineal o interactiva.</li><li>Aplicar la producción musical en el medio de los videojuegos a través de 4 técnicas de música interactiva para elevar la experiencia del jugador.</li><li>Aterrizar buenas prácticas de emprendimiento en el rubro de la composición para videojuegos.</li></ul>
LOGROS ESPECÍFICOS	Entendimiento y desarrollo de las técnicas musicales en la narrativa no lineal en los videojuegos. <ul style="list-style-type: none"><li>Razones porqué la música es única en su tipo</li><li>Diferencias entre música lineal y música interactiva</li></ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"><li>Técnicas interactivas de videojuegos</li><li>Técnicas interactivas avanzadas</li><li>Middleware para la audición interactiva</li></ul>
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	El participante deberá disponer de los siguientes requerimientos técnicos <b>mínimos</b> para participar en el curso: <ol style="list-style-type: none"><li>Contar con servicio de internet con velocidad de 20 Mbps , en caso de que sea por computadora de preferencia conectado mediante cable Ethernet.</li><li>Una computadora con cámara de video y micrófono, con mínimo 4GB de RAM, actualizado y que soporte las aplicaciones del taller así como de videollamada como Google Meet, Zoom, Skype o Cisco Webex.</li></ol>



Coordinación de Educación Continua

Xicoténcatl 126, Col. del Carmen, Coyoacán, Ciudad de México, C.P. 04100

Página 2 de 3

La Coordinación de Educación Continua se reserva el derecho de abrir y/o cancelar grupos con base en el cupo mínimo necesario para la impartición de la actividad.

## IMPORTANTE

Como participante del Programa de Educación Continua deberá asumir la responsabilidad de disponer del tiempo para acudir puntualmente a las clases y cubrir como mínimo el 90% de asistencia, así como **dedicar una hora diaria para el estudio en casa de las tareas asignadas en el curso.**

## PONENTE

### Guido Arcella

Guido Arcella es exalumno de Berklee College of Music. Ha ganado premios en composición de música de películas y videojuegos, que incluyen 2 Intel Game Awards en la Game Developers Conference por su trabajo de música para videojuegos, el primer premio para la mejor música de película en el California Independent Film Festival, y en el Indie Gathering International Film Festival, así como un Telly Award por mejor música de comercial.

Como músico, productor y arreglista, Guido es parte de proyectos importantes y ha trabajado en estudios como Abbey Road (Londres), Winspear Opera House (Dallas), AKSS Studio (Valencia), Studio 22 (Budapest) y Estudio 13 (Ciudad de México).

## INFORMES



educacion.cotinua@fam.unam.mx



/educacioncontinuumusica



/educontinua\_fam



/fam\_educacioncontinua



/fam\_educacioncontinua



+52 55 8307 0819

Ciudad de México, mayo de 2022,  
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"



Coordinación de Educación Continua

Xicoténcatl 126, Col. del Carmen, Coyoacán, Ciudad de México, C.P. 04100

Página 3 de 3