

Curso 2025-2026



Centro Superior Música Creativa
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE Música para videojuegos I

Código: CS3C01

Especialidad

Título Superior de Música

**Interpretación. Itinerario Jazz y Músicas
Actuales**

TITULACIÓN: Título Superior de Música
ASIGNATURA: Música para videojuegos I

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	OE	
Carácter	Enseñanza colectiva	
Especialidad	Composición	
Materia	Música para videojuegos I	
Periodo de impartición	Curso 3º	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 120 horas	Presenciales: 36 horas
Departamento	Composición	
Prelación / requisitos previos	-	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Molina Sosa, Juan José	molinajuanjo@gmail.com

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respnasan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT9. Integrarse adecuadamente es equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

CG1. Conocer los principios teóricos de la música y haber desarrollado adecuadamente aptitudes para el reconocimiento, la comprensión y la memorización del material musical.

CG2. Mostrar aptitudes adecuadas para la lectura, improvisación, creación y recreación musical.

CG3. Producir e interpretar correctamente la notación gráfica de textos musicales.

CG4. Reconocer materiales musicales gracias al desarrollo de la capacidad auditiva y saber aplicar esta capacidad a su práctica profesional.

CG5. Conocer los recursos tecnológicos propios de su campo de actividad y sus aplicaciones en la música preparándose para asimilar las novedades que se produzcan en él.

CG6. Dominar uno o más instrumentos musicales en un nivel adecuado a su campo principal de actividad.

CG7. Demostrar capacidad para interactuar musicalmente en diferentes tipos de proyectos musicales participativos.

CG8. Aplicar los métodos de trabajo más apropiados para superar los retos que se le presenten en el terreno del estudio personal y en la práctica musical colectiva.

CG9. Conocer las características propias de su instrumento principal, en relación a su construcción y acústica, evolución histórica e influencias mutuas con otras disciplinas.

CG10. Argumentar y expresar verbalmente sus puntos de vista sobre conceptos musicales diversos.

CG11. Estar familiarizado con un repertorio amplio y actualizado, centrado en su especialidad pero abierto a otras tradiciones. Reconocer los rasgos estilísticos que caracterizan a dicho repertorio para poder describirlos de forma clara y completa.

CG12. Acreditar un conocimiento suficiente del hecho musical y su relación con la evolución de los valores estéticos, artísticos y culturales.

CG13. Conocer los fundamentos y la estructura del lenguaje musical y saber aplicarlos en la práctica interpretativa, creativa, de investigación o pedagógica.

CG14. Conocer el desarrollo histórico de la música en sus diferentes tradiciones, desde una perspectiva crítica que sitúe el desarrollo del arte musical en un contexto social y cultural.

CG15. Tener un amplio conocimiento de las obras más representativas de la literatura histórica y analítica de la música.

CG16. Conocer el contexto social, cultural y económico en que se desarrolla la práctica musical, con especial atención a su entorno más inmediato pero con atención a su dimensión global.

CG17. Estar familiarizado con los diferentes estilos y prácticas musicales que le permitan entender, en un contexto cultural más amplio, su propio campo de actividad y enriquecerlo.

CG18. Comunicar de forma escrita y verbal el contenido y los objetivos de su actividad profesional a personas especializadas, con uso adecuado del vocabulario técnico y general.

CG19. Conocer las implicaciones pedagógicas y educativas de la música en distintos niveles.

CG20. Conocer la clasificación, características acústicas, históricas y antropológicas de los instrumentos musicales.

CG21. Crear y dar forma a sus propios conceptos artísticos habiendo desarrollado la capacidad de expresarse a través de ellos a partir de técnicas y recursos asimilados.

CG22. Disponer de recursos musicales amplios y diversos para poder crear o adaptar piezas musicales así como improvisar en distintos contextos a partir del conocimiento de estilos, formatos, técnicas, tendencias y lenguajes diversos.

CG23. Valorar la creación musical como la acción de dar forma sonora a un pensamiento estructural rico y complejo.

CG24. Desarrollar capacidades para la autoformación a lo largo de su vida profesional.
CG25. Conocer y ser capaz de utilizar metodologías de estudio e investigación que le capaciten para el continuo desarrollo e innovación de su actividad musical a lo largo de su carrera.
Competencias específicas
CE1. Conocer los principales repertorios de la tradición occidental y de otras músicas, y adquirir la capacidad de valorar plenamente los aspectos expresivos, sintácticos y sonoros de las obras correspondientes.
CE2. Adquirir la formación necesaria para reconocer y valorar auditiva e intelectualmente distintos tipos de estructuras musicales y sonoras.
CE3. Interpretar analíticamente la construcción de las obras musicales en todos y cada uno de los aspectos y niveles estructurales que las conforman.
CE4. Saber aplicar las nuevas tecnologías al ámbito de la creación musical en una variedad de contextos y formatos, incluyendo las colaboraciones con otros campos artísticos.
CE5. Dominar las técnicas y recursos de los principales estilos compositivos históricos y recientes.
CE6. Argumentar y expresar verbalmente sus puntos de vista sobre la interpretación. Así como responder al reto que supone facilitar la comprensión de la obra musical.
CE7. Desarrollar aptitudes para la lectura e improvisación sobre el material musical.
CE8. Asumir adecuadamente las diferentes funciones subordinadas, participativas o de liderazgo que se pueden dar en un proyecto musical colectivo.
CE9. Valorar y conocer de forma crítica las tendencias principales en el campo de la interpretación en un amplio repertorio de diferentes épocas y estilos.
CE10. Transmitir verbalmente un juicio teórico, analítico, estético y crítico bien estructurado, más allá de su aplicación al ámbito estrictamente compositivo.
CE11. Adquirir una personalidad artística singular y flexible que permita adaptarse a entornos y retos creativos múltiples.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso académico, los alumnos son capaces de:

- Comprender los conceptos de mecánicas, dinámicas y estéticas en un juego y cómo están conectados.
- Analizar juegos utilizando conceptos y elementos para la experiencia del jugador.
- Entender las formas de categorizar videojuegos y de qué forma abordar el audio.
- Comprender el uso de elementos dramáticos como partes del juego.
- Conocer los equipos de trabajo implícitos en la creación de un videojuego así como sus funciones.
- Analizar la estética de música y sonido en un videojuego.
- Crear bandas sonoras para videojuegos que incorporen diálogos, diseño sonoro y música.

6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema
I. PRINCIPIOS DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	Tema 1. Qué es un juego. Elementos de un Juego.
	Tema 2. Géneros. Evolución de los Videojuegos.
	Tema 3. Historia y estética del Audio en los Videojuegos.

	Tema 4. Historia y estética del Audio en los Videojuegos.
II. AUDIO Y MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS: PROCESOS CREATIVOS	Tema 5: Elementos de la BSO para Videojuegos.
	Tema 6. Trabajo con FX y librerías: Soundly
	Tema 7. Voice Over
	Tema 8. Música Interactiva
III. SOFTWARE APLICADO A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS	Tema 9. Middleware: FMOD
	Tema 10. Game Engines: Unity
IV. LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS	Tema 11: La empresa creativa de Videojuegos. Fases en la creación de un proyecto.
	Tema 12: Roles en una empresa de Videojuegos

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 23,5 horas
Actividades prácticas	a: 12,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 68 horas
Preparación prácticas	b: 18 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	36+86 = 120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Explicaciones teóricas apoyadas en materiales audiovisuales (presentaciones Powerpoint, proyección de partituras, audiciones)
Actividades prácticas	Aplicación práctica de lo visto en clase a través de ejercicios prácticos de composición, secuenciación, edición y grabación.
	Uso de Software específico tales como Middleware (FMOD), Soundly, Logic Pro...

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<u>Registro de participación:</u> Visionados y debates grupales de <i>game plays</i> de juegos de éxito con banda sonora destacable, con la finalidad de identificar la estructura compositiva elegida por el compositor, los puntos de sincronía y el nivel de interactividad con las escenas del juego. Se evaluará positivamente la aportación de ideas originales y propuestas de soluciones a problemas técnicos por resolver.
Actividades prácticas	<u>Trabajos parciales:</u> Asignaciones de pequeñas tareas, donde el alumno deberá estructurar teóricamente lo visto en clase. Creación de un Portfolio con distintos estilos y géneros para videojuegos
	<u>Trabajo final:</u> Donde el alumno demuestra la comprensión del temario visto en clase durante el curso

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Identificar correctamente las figuras profesionales del equipo de desarrollo y sus funciones específicas.</p> <p>Explicar detalladamente todos los paradigmas narrativos que constituyen un guion, desde el propio guion cinematográfico hasta el de un proyecto de videoarte.</p> <p>Diseñar un esquema de desarrollo de la composición que incluya los elementos estudiados (transiciones, bucles, capas y variaciones)</p> <p>Añadir las necesarias indicaciones musicales para la plantilla de composición.</p>
Actividades prácticas	<p>Plasmear las composiciones a partir de la maqueta estructural enteramente a través de los softwares de escritura musical.</p> <p>Demostrar en las propias composiciones control de la forma, un uso correcto de las dinámicas y respeto de los registros y parámetros narrativos de la obra audiovisual.</p> <p>Desempeñar exitosamente una sesión de spotting consiguiendo terminar con una visión clara y un plan escrito del proyecto.</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Registro de participación	10 %
Trabajos parciales	20 %
Trabajo Final	70 %
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Examen/trabajo final	80%
Total	80%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Examen en 2ª convocatoria o trabajo	100%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

La evaluación de los alumnos con discapacidad se realizará con la misma ponderación que el resto de los alumnos para fomentar la igualdad de condiciones. Sin embargo, el profesor deberá tomar en cuenta el tipo de discapacidad del alumno y, si la situación lo amerita,

cambiar las condiciones de la evaluación.

Estas consideraciones se llevarán a cabo una vez que se realice la matrícula del alumno, a quien se le solicitará un informe de su discapacidad para así hacer las consideraciones necesarias de así acreditarlo.

Instrumentos	Ponderación
Registro de participación	10 %
Trabajos parciales	20 %
Trabajo final	70 %
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Los responsables de las asignaturas deberán ofrecer a los estudiantes una planificación temporal de los contenidos de las asignaturas, asociándoles el tipo de metodología docente que será aplicada, así como las evaluaciones previstas.

A continuación, se ofrece un modelo que podrá ser adaptado por el profesor, siendo imprescindible que se contemplen los elementos señalados en el párrafo anterior.

CRONOGRAMA

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Semana 1-9	Bloque temático I			
	Actividades teóricas:	Explicación de los contenidos	7	-
	Actividades prácticas:	Trabajos prácticos	2	14
	Otras actividades formativas:	-	-	-
	Evaluación:	Continua	-	-
Semana 10-19	Bloque temático II			
	Actividades teóricas:	Explicación de los contenidos	7,5	-
	Actividades prácticas:	Audiciones y comentarios	2,5	24
	Otras actividades formativas:	Visualización de videos, reproducción de audios.	-	-
	Evaluación:	Continua	-	-
Semana 20-27	Bloque temático III			
	Actividades teóricas:	Explicación de los contenidos	4	-
	Actividades prácticas:	Audiciones y comentarios	4	24
	Otras actividades formativas:	Visualización de videos, reproducción de audios.	-	-
	Evaluación:	Continua	-	-

Semana 28-34	Bloque temático IV			
	Actividades teóricas:	Explicación de los contenidos	5	-
	Actividades prácticas:	Audiciones y comentarios	2	6
	Otras actividades formativas:	Visualización de videos, reproducción de audios.	-	-
	Evaluación:	Continua	-	-
Semana 35	AUDICIÓN FINAL			
	Actividades teóricas:	-	-	-
	Actividades prácticas:	Audiciones y comentarios	1	-
	Otras actividades formativas:	-	-	-
	Evaluación:	Examen final	-	-
Semana 35	EVALUACIÓN Y REVISIÓN			
	Actividades teóricas:	-	-	-
	Actividades prácticas:	Audiciones y comentarios	1	-
	Otras actividades formativas:	-	-	-
	Evaluación:	<i>Evaluación y revisión</i>	-	-
Semana 36	EXAMEN DE RECUPERACIÓN (SI PROCEDE)			
	Actividades teóricas:	-	-	-
	Actividades prácticas:	<i>Examen recuperación</i>		
	Otras actividades formativas:	-	-	-
	Evaluación:	<i>Examen recuperación</i>	-	-

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Campus virtual <https://musicacreativa.classlife.education/> (obligatorio)

11.1. Bibliografía general

Título	<i>The Complete Guide to Game Audio</i>
Autor	Aaron Marks
Editorial	Ak Peters/CRC Press

Título	<i>Writing Interactive Music for Games</i>
Autor	Michael Sweet
Editorial	Addison-Wesley Professional

Título	<i>Audio for Games: Planning, Process and Production</i>
Autor	Alexander Brandon
Editorial	New Riders Game

11.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>A Composers guide to Game Music</i>
Autor	Winifred Philips
Editorial	MT Press

11.3. Direcciones web de interés

Historia de los Videojuegos	https://dvgddacn5gars.cloudfront.net/3243?response-content-disposition=inline%3Bfilename%3D%22Milestones In Video Game History.pdf%22&Expires=2147483647&Signature=S2L0Ywpm8l2A3ytxezQhDk0tOoQwN34cmyvadP97bSLLTNHeSEAtoldEvv63sX2pqplYwXrwqnSl1RbZHHUaaKOQLzbFRMjVwU2dmgrJOzuOdTYV97c9OyxE94-H6l5aogjnEd43PJeCVLpvAY7WNGPy620vnDz88AEYi7wUcs_&Key-Pair-Id=APKAIVZN4AJ762UIENTQ
Historia de la Música en los Videojuegos	https://dvgddacn5gars.cloudfront.net/3ch5.pdf?response-content-disposition=inline%3Bfilename%3D%22Video Game Music Timeline.pdf%22&Expires=2147483647&Signature=S5~uyzp6z0vztk4Uq07qI~JG9czdQAY3YfAOjejfM5qtWHoLLgr9vKY-c-4iGeCzSFPo1eyJkSQTdmvu0e7LgnYbFYO8kkG4PoDxE7oHU8lstrT~g96yMFuH~TTJf3g7mhiB5csKbu14OsyLNEN-mwoO3URm7vWchJYjyxWIUw_&Key-Pair-Id=APKAIVZN4AJ762UIENTQ

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

Max. Software para convertir formatos de audio	https://sbooth.org/Max/
---	---