



Secretaría General

## “La música de los videojuegos debe enriquecer la experiencia del jugador”, dice F. Javier Pérez Quevedo en el Centro Mediterráneo de la UGR

27/07/2012

\* Ha participado en el curso “Animación y videojuegos”, dirigido por los profesores de la **Universidad de Granada** Alberto Prieto y José Luis Bernier, que se ha venido celebrando del 23 al 27 de julio en la Casa de la Cultura de Almuñécar

“La música de los videojuegos debe enriquecer la experiencia del jugador. Y ha de ser adaptable, dinámica, informativa, inmersiva y formar parte de la narración”, ha dicho Francisco Javier Pérez Quevedo en la última sesión del curso “Animación y videojuegos”, dirigido por los profesores de la **Universidad de Granada** Alberto Prieto y José Luis Bernier, que se ha venido celebrando del 23 al 27 de julio en la Casa de la Cultura de Almuñécar, organizado por el Centro Mediterráneo (CEMED) de la **UGR**.

Francisco Javier Pérez Quevedo habló de “La música en los videojuegos” y, ayudándose de imágenes y tecnología multimedia, una vez definido el concepto, se refirió al Estilo propio (sonido sintetizado, bucles, simplicidad, estilo de hoy en día), a las Características (adaptabilidad, dinamismo, información, inmersión y parte de la narración), para detenerse en aspectos como el papel de la música, el sonido sintetizado y las limitaciones tecnológicas.



Francisco Javier Pérez Quevedo, experto en música para videojuegos, habló de la Adaptabilidad (la música se adapta a lo que ocurre en el videojuego), el Dinamismo (la música cambia dinámicamente, según las acciones del jugador), la Información (la música informa al jugador de eventos que ocurren en pantalla), la Inmersión (la música simplifica la inmersión del jugador en el mundo virtual), y significó el carácter narrativo (la música ayuda a narrar la historia del videojuego).

Según el experto, “en sus orígenes, la música de videojuegos tenía un estilo propio caracterizado por la abundancia de bucles y la simplicidad de la melodía, realizada con sonidos sintetizados. Hoy en día la frontera entre música de videojuegos y música de películas se encuentra difusa”.



- Más información: <http://www.ugr.es/~cm/accesos/a6.html>
- Centro Mediterráneo de la UGR: Tfn: 958 838626
- **Contacto:** Profesores Alberto Prieto y José Luis Bernier, directores del curso. **Universidad de Granada.** Tfns: 958 241718 y 958 240585. Correos electrónicos: LINK: --LOGIN--a718b057b6065aa35ac58bb92cab6857ugr[dot]es -> --LOGIN--a718b057b6065aa35ac58bb92cab6857ugr%5Bdot%5Des y LINK: --LOGIN--d49497f0b528269f98b7b3c99b9274a4ugr[dot]es -> --LOGIN--d49497f0b528269f98b7b3c99b9274a4ugr%5Bdot%5Des

### **Gabinete de Comunicación - Secretaría General**

**UNIVERSIDAD DE GRANADA**

Acera de San Ildefonso, s/n. 18071. Granada (España)

Tel. 958 243063 - 958 244278

Correo e. LINK: --LOGIN--45e362f90e4ec3eca4c0f993f6e70781ugr[dot]es -> --LOGIN--45e362f90e4ec3eca4c0f993f6e70781ugr%5Bdot%5Des

Web: <http://canal.ugr.es>

- LINK: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CANAL UGR -> <http://canal.ugr.es/prensa-y-comunicacion/item/54050>
- **CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**
- **VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR**

<http://secretariageneral.ugr.es/>

- BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN
- RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR
- RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR
- Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube