

**GAMESOUND PROJECT  
I JORNADAS DE MÚSICA APLICADA  
A LOS VIDEOJUEGOS**



**APRENDER  
JUGANDO  
LEVEL UP  
TOGETHER**





# MENTAL

## e-Dojo & MENTAL

Electronic Dojo es una empresa de digitalización deportiva (Deporte 2.0). Una actualización necesaria en la oferta deportiva tradicional con la que ayudar a mejorar y aprender en los esports (deportes electrónicos, competición de videojuegos). Complementa la actual oferta de actividades de deporte clásico con las nuevas tendencias deportivas y competitivas del siglo XXI.

Por eso hemos desarrollado a través de un plan formativo por competencias, un programa para el aprendizaje en valores, habilidades y desarrollo personal.

Gracias a la colaboración con MENTAL, ofrecemos asesoramiento psicológico educativo, deportivo y clínico tanto para *gamers* y equipos de esports. Nuestro objetivo es mejorar la calidad de vida, la salud y el rendimiento deportivo y productivo.





## Eulàlia Febrer

A través del estudio de los estados emocionales y de conciencia producidos por la música, desarrollado por Eulàlia, se ha convertido en un tema de interés central desde la persecución de su doctorado en Cardiff, Gales. Tras los hallazgos presentados en su tesis, al combinarlos con su afición por los videojuegos, nacieron varios proyectos que aúnan lo musical, lo electrónico y lo educativo.

A través de la colaboración con e-Dojo, nace el evento GameSound Project. Un congreso digital de la música y los videojuegos. En él se abordan diferentes temáticas, desde aspectos más técnicos y de desarrollo a temas didácticos y relacionados con la formación.

En el afán por ahondar en los efectos de la música sobre la jugabilidad y el desempeño de los gamers en partida, se lanza la propuesta que uniera dos entornos aparentemente distantes: el académico y el divulgativo.

A través de este evento, se llevará a cabo la unión del discurso musical de profesionales de distintos sectores, para acercar a un público amplio el abanico de posibilidades creativas detrás de dos términos tan amplios como son música y videojuegos.





## GameSound Project

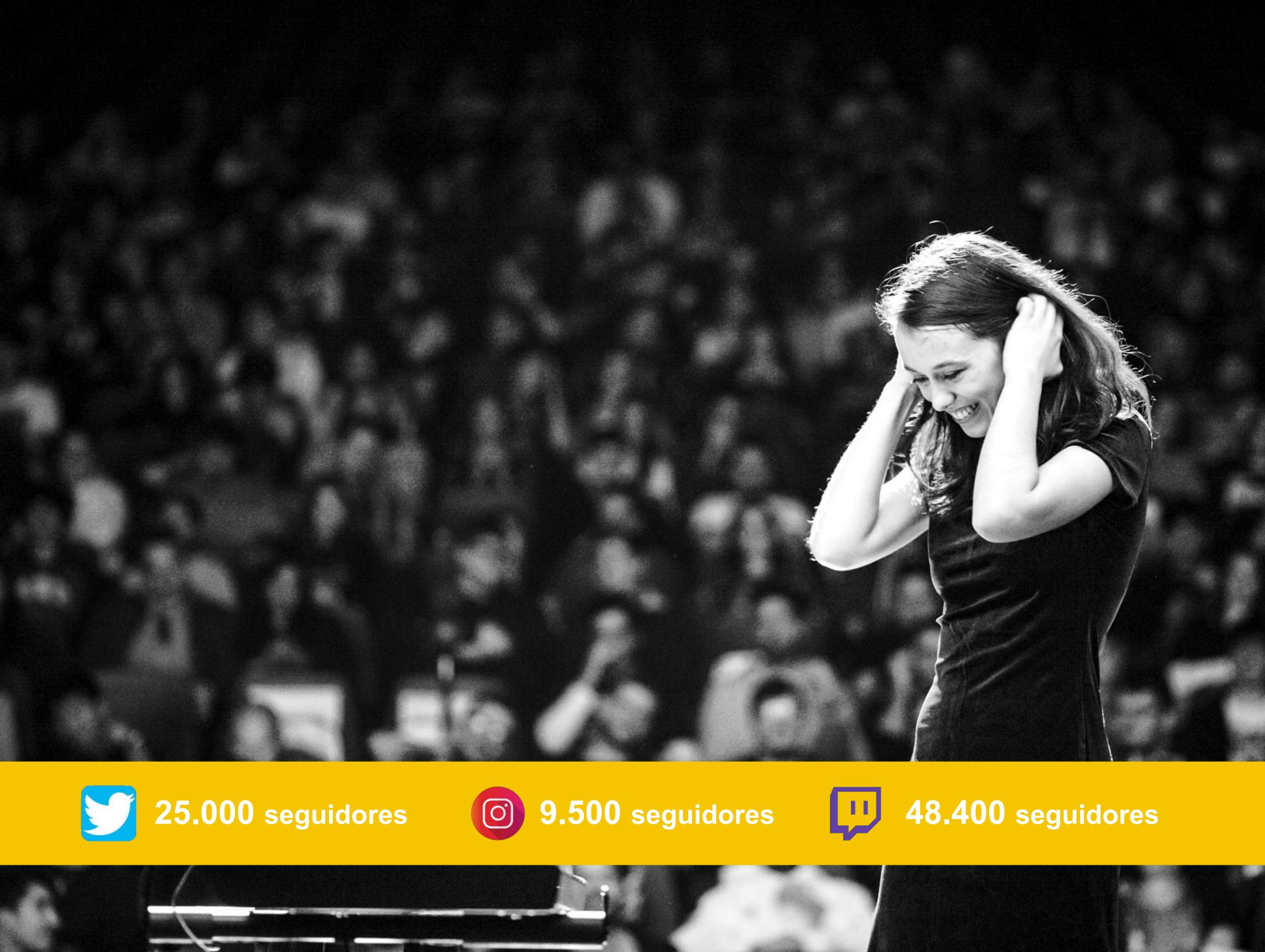
Eje del proyecto: la perspectiva académica y la divulgación

Este evento se nutre de dos ramas de experiencia complementarias, aunque a menudo separadas: la académica y la divulgativa, aportada por influencers y músicos en el sector de los videojuegos. A partir de estas dos vertientes nace el proyecto GameSound, en el que se encuentran aspectos diversos entorno a un tema central: la música y los videojuegos.

### Contenidos del evento

Los contenidos del evento se corresponden con las dos ramas de experiencia que lo configuran. Por ello, se encontrarán ponencias referentes a aspectos teóricos (como historia, soundscape o afectividad) junto a otros de corte más práctico (composición, interpretación o profesionalización). La colaboración de ambos campos de experiencia aportará una experiencia completa y en profundidad para los oyentes.





## Elesky

### Estudiante de música e influencer

De Asturias, se dedica a tocar el piano desde hace 20 años. Ha estudiado en el conservatorio y ha ejercido como profesora, pero actualmente se dedica únicamente a la interpretación. Sube contenido a su cuenta de Twitter desde 2017 (25.000 seguidores), y hace retransmisiones en Twitch desde noviembre de 2019, con una media de 400-500 viewers por directo (49.000 seguidores). En su tiempo libre le gusta jugar a videojuegos, y el repertorio que más le gusta interpretar es el de bandas sonoras

### Adaptación de BSOs a piano

Cómo trasladar las bandas sonoras de videojuegos a la práctica pianística. Transcripción y adaptación de bandas sonoras originales al teclado para distintos niveles de interpretación.

Su intervención contará con ejemplos prácticos y una breve intervención al piano para los oyentes.



25.000 seguidores



9.500 seguidores



48.400 seguidores





## Directo D2

Aurora Mayo & Robert Minguela

### Streamers e influencers

Streamers musicales en Twitch desde Diciembre de 2016 y socios de la plataforma desde hace dos años. Principalmente, sus directos son musicales (miércoles y domingos), aunque les apasionan los videojuegos, los trabajos DIY, viajar y en ocasiones hacer partícipes a sus oyentes de estas aficiones en sus streams. Cuentan con aproximadamente 10.000 seguidores en Twitch, gracias a sus casi 10 horas semanales dedicadas al canal.

### ¿Más es menos? o ¿Siempre es más? Simplificando canciones

Cómo adaptar las músicas de videojuegos como League of Legends a la práctica interpretativa, para niveles principiantes e intermedios. Reducción de temas a formas simplificadas para empezar a aprender e interpretar música sobre la guitarra y a través del canto.



1.500 seguidores



10h directo/semana



10.000 seguidores





## EnocGuitar y Carlos R. Enoc Benítez & Carlos Romero

Músicos, compositores y productores

Enoc ha estudiado música en Algeciras y Barcelona. Se mudó a Sevilla donde empezó a hacer videos para Youtube. Ganó el PSTalents de música en 2017 y realizó su primer trabajo en Phobos Vector Prime (PS4) junto a Calibre Le Liebre. Trabaja en el proyecto Final Bass junto al músico Carlos Romero. Es streamer en Twitch, donde hace directos de guitarra y videojuegos.

Carlos es Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Guitarrista profesional con 16 años de experiencia en giras, grabaciones, composición, docencia y producción. Estudioso de la narrativa musical en su dimensión fílmica y lúdica.

Introducción a la música en videojuegos y herramientas esenciales

Iniciar una carrera de producción musical y creación de bandas sonoras para videojuegos. Uso de herramientas y recursos creativos para la composición.



4.400 seguidores



8.300 seguidores



3.000 seguidores





## Akira Yamaoka

Compositor de Bandas Sonoras para Videojuegos

Compositor de bandas sonoras para Konami (1993-2009) y director de Grasshopper Manufacture desde 2010. Estudió en Tokyo Art College, donde inició su carrera como productor. Cuenta entre sus influencias a Trent Reznor o el grupo Nine Inch Nails.

Entre sus trabajos se incluyen Silent Hill (1-4, Origins, Homecoming, Shattered Memories, etc.) o Lollipop Chainsaw. Sus proyectos actuales incluyen videojuegos en producción como The Medium, desarrollado por Bloober Team.

### Actividad

Entrevistaremos al Sr Yamaoka con una selección de preguntas sobre su proceso creativo y su relación con los videojuegos Silent Hill. Además, le haremos llegar algunas preguntas de sus fans y medios de comunicación.



34.100 seguidores

SILENT HILL





## Steve Saylor

Video Game Accessibility Consultant  
Media Editor

Steve Saylor es el Media Editor en *Can I Play That?* Ha sido creador de contenido durante más de 15 años. También dirige un podcast en Toronto, participa en programas de radio, es streamer, diseñador gráfico... ¡Y todo ello siendo invidente!

Empezó en 2015 una serie de Youtube llamada "Blind Gamer" donde unía el humor con su pasión por jugar a videojuegos. En pocos años ha pasado a ser líder en la accesibilidad en videojuegos y defensor de llevar la accesibilidad de los videojuegos más allá.

### Cuando todos juegan, todos ganamos

Steve nos hablará sobre la importancia de la accesibilidad en los videojuegos y de su experiencia trabajando en *The Last of Us II*.

 8.700 seguidores

 8.000 seguidores

 [www.stevesaylor.net](http://www.stevesaylor.net)

**CIPT**





## Toa Dunn

### Head of Riot Music Group

Toa Dunn estudió Economía en University of Southern California. Empezó como productor en Riot Games en 2013, desde donde escaló posiciones para situarse como el líder de Riot Music Group en 2016. Toa se encuentra al frente de la planificación y ejecución del plan de producción musical de la marca y destaca su trabajo de liderazgo para llevar la experiencia musical más allá de los videojuegos.

Ha trabajado en proyectos como el videoclip Pop/Stars para el grupo de K-Pop K/DA, junto a FUGA y Monstercat. Toa está detrás de eventos como los Mundiales de 2019, con el grupo True Damage y su tema de abertura para la ceremonia, Giants.

### Entrevista con Riot Music

Se llevará a cabo una entrevista cerrada con Toa Dunn, en la que se debatirán los procesos creativos detrás del trabajo de Riot Games.



1.500 seguidores



[riotgames.com](http://riotgames.com)





## Ilaria Sartori

Profesora y Doctora en Musicología  
Escola Superior de Música de Catalunya

Docente, investigadora, divulgadora, creadora. Professional ecléctica en el ámbito de la cultura, el arte y la ecología. Interesada en los sonidos, el silencio y la escucha. Doctora en Historia y análisis de las culturas musicales, desde 2002 se dedica a la investigación, divulgación y valorización del patrimonio inmaterial, especializándose en la investigación de campo, cartografías sonoras, paisaje sonoro y estudios sensoriales. Docent en ESMUC y proyectos freelance de educación en la escucha.

### Escuchar mejor para jugar mejor

En Valorant, como en la vida real, nos movemos en un entorno sonoro. Afinando nuestra capacidad escucha y conciencia sonora podremos ganar más fácilmente - y vivir mejor.

**TEDx** La decisión de escuchar

<https://www.youtube.com/watch?v=4aOx9XD6SIU&t=364s>



[www.mundosdemusicas.com](http://www.mundosdemusicas.com)





## Lidia López

Profesora y Doctora en Musicología  
Universidad Autónoma de Barcelona

Musicóloga y violinista. Imparte clases en el Departamento de Musicología de la Universidad Autónoma de Barcelona, donde se doctoró en 2014. Sus principales líneas de investigación son el análisis audiovisual, la música cinematográfica y la música en los videojuegos. En estas líneas se enmarcan sus principales publicaciones, editadas por casas de referencia a nivel mundial como Routledge, Peter Lang, o Waxmann Verlag. Es miembro de los grupos de investigación MUSC (*Música en les Societats Contemporànies*) y el SSIT (Tecnocampus, Pompeu Fabra). Forma parte de varios comités científicos.

*Historia de la música en los videojuegos*

Breve repaso a la historia de la música en los videojuegos.



Música para una experiencia inmersiva. recursos y estilos compositivos en la serie de videojuegos "Uncharted" - XI  
Simposio Internacional La Creación musical en la banda sonora



[www.uab.academia.edu](http://www.uab.academia.edu)

**UAB**  
Universitat Autònoma  
de Barcelona

**SSIT**  
Sound, Silence, Image and Technology  
Grup de recerca



**EDDO**





## Alba Montoya

Profesora y Doctora en Musicología  
Universidad de Barcelona

Doctora en Historia y Teoría de las Artes por la Universidad de Barcelona (2017), especializada en música y cine. Licenciada en Comunicación Audiovisual (UPF, 2009), Máster en “Música como arte interdisciplinar” (UB, 2010). Entre sus líneas de investigación está la música en los videojuegos y en el cine de animación, así como las estrategias de guion transmedia. Actualmente trabaja en TV À Punt como experta en redes sociales y comunicación, y es profesora asociada en la Universidad de Barcelona.

### Los compositores en la música para videojuegos

A través de las experiencias de varios compositores, se irán desgranando los elementos que caracterizan la música en los videojuegos y qué la diferencia de otras producciones audiovisuales.



La experiencia musical en los videojuegos, el caso de “Remember me” - XII Simposio la Creación Musical en la Banda Sonora



[ub.academia.edu](http://ub.academia.edu)



UNIVERSITAT DE BARCELONA





## Eulàlia Febrer

Profesora y Doctora en Musicología  
Conservatori Superior de Música de les  
Illes Balears & UNIR

Doctora en Música Popular por la  
Universidad de Cardiff (2019),  
apasionada de las culturas musicales.  
Entre sus líneas de interés se encuentra  
la creación de estados afectivos y de  
conciencia a partir de estrategias  
musicales, con aplicación a los  
videojuegos y esports. Actualmente es  
profesora del Conservatori Superior de  
Música de les Illes Balears y de la  
Universidad Internacional de la Rioja. Es  
coordinadora del Grup de Recerca  
Musicològica de Menorca y forma parte  
de Esport Talent Canarias desde 2018.

### La música y el rendimiento en partida

Influencia de la música en el  
rendimiento al jugar a videojuegos. Qué  
música puede apoyar nuestro  
desempeño en partida y ayudar a la  
concentración en League of Legends.



Música, esports y educación: Los bailes de Fortnite como  
herramienta expresiva - VI Congreso Internacional Música y  
Cultura Audiovisual MUCA



[www.researchgate.net](https://www.researchgate.net)

unir LA UNIVERSIDAD  
EN INTERNET

CSMIB



EDDO



## Horario del evento

1 AGOSTO 2020

### El evento

El horario del evento se encaja dentro de unos márgenes que faciliten la participación desde Europa y Latinoamérica. Por ello, el evento se desarrollará entre las 15:30h y 21:30h.

### El formato

- Tres bloques con tres ponentes cada uno, con intervenciones de 30 minutos.
- Entre cada ponencia se establecerán 5 minutos de pausa para preparar las intervenciones.
- Entre cada bloque se establecerán pausas de 10 minutos.
- Se podrán insertar anuncios o intervenciones de patrocinadores durante las pausas.



<b>LIDIA LÓPEZ</b> 15.35 a 16.05	<b>AKIRA YAMAOKA</b> 16.10 a 16.40	<b>EULÀLIA FEBRER</b> 16.45 a 17.15
-------------------------------------	---------------------------------------	--



<b>ELESKY</b> 17.30 a 18.00	<b>ALBA MONTOYA</b> 18.05 a 18.35	<b>STEVE SAYLOR</b> 18.40 a 19.10
--------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------



<b>ENOCGUITAR</b> 19.25 a 19.55	<b>ILARIA SARTORI</b> 20.00 a 20.30	<b>DIRECTO D2</b> 20.35 a 21.05
------------------------------------	--	------------------------------------





## Lara Smirnova

Streamer, presentadora e influencer

Lara Smirnova es redactora, presentadora y todoterreno en comunicación. Trabaja en el sector de los videojuegos y los esports desde 2014. Su labor más conocida es como presentadora y redactora. Ha estado implicada en numerosos proyectos como "Non Stop Gaming" o el primer canal de TV dedicado a los esports en España (Movistar Esports), presentado y dirigiendo programas como Reloading, Oh My games! y Videojugadores. Creadora de contenido y redactora en el club Movistar Riders, muy enfocada al CSGO, desarrollando proyectos como la serie documental CSGO Legends o el documental Zombie Unicorns.. Actualmente presentadora en "Mas Que Lol" de Esports Vodafone.

Presentación y moderación

Presentación del evento y de los ponentes. Moderación de preguntas de los asistentes.

 11.400 seguidores    10.600 seguidores    12.000 seguidores





**Jakesaurius**  
**Jordi Paulano**

Community Manager

Diseñador gráfico y técnico deportivo, encontró en los videojuegos y las redes sociales su pasión. Entró en la escena de League of Legends nacional e internacional gracias a la confianza depositada en su trabajo por la herramienta pionera RiftAnalyst (RiftGG) y su experto equipo, en 2017. Actualmente forma parte del equipo de social media de Origen, fundado por el ex-jugador profesional Enrique "xPeke" Cedeño. Jordi trabaja como freelance en otros proyectos.

Gestión de redes sociales y márketing

Jordi dará apoyo al proyecto a través de las redes sociales propias y del evento.



6.200 seguidores



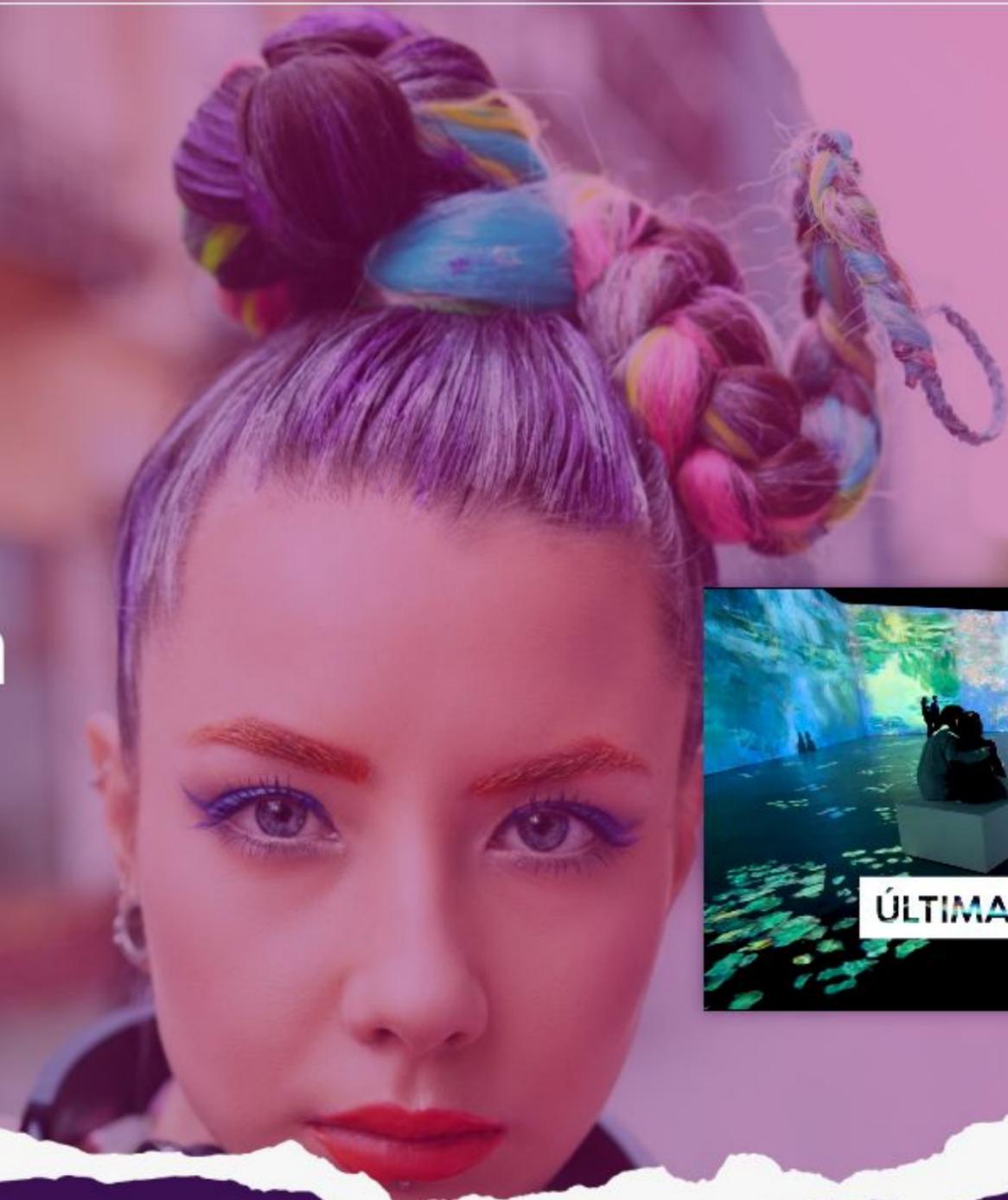
/jppaulano



# Benvinguda a La tele més revolucionària

Ja pots seguir en directe l'emissió de Fibracat TV,  
la televisió basada en les **dones i en la tecnologia**.

▶ Emissió en directe



## Fibracat.tv

### Retransmisión en TDT y Online

Fibracat es una cadena de televisión que acaba de iniciar su retransmisión en Junio de 2020. Su filosofía se alinea perfectamente con las motivaciones de e-Dojo y el proyecto: tecnología y facilitar la visibilidad de la mujer en la industria tecnológica.

### Formato de la retransmisión

Gracias al formato del seminario, podremos extraer del proyecto tres programas relacionados con la música y los videojuegos.

Cada bloque está conformado al menos por dos mujeres y un hombre.

Contamos con la singularidad de que es un evento sin precedentes y contamos con un elenco de invitados de primer nivel.

Todos los programas estarán presentados por Lara Smirnova (que tiene experiencia como presentadora) y Eulalia Febrer (principal organizadora del evento). Los programas serán en diferido, cosa que permitirá una mejor producción.

*Volem canviar  
el món amb tecnologia*

Tenim l'objectiu d'aconseguir la igualtat de tracte i **d'oportunitats entre dones i homes**. I posarem tots





## Patrocinadores

### Apoyo a la música y la cultura gaming

Para poder realizar este evento necesitamos contar con el apoyo de aquellas personas amantes de la música y los videojuegos, aquellos que quieren promover la cultura de una forma diferente.

Por eso la colaboración con los patrocinadores es tan importante. Hemos organizado diferentes ventajas para todos aquellos que confíen en nosotros y los profesionales que participan en el proyecto. Juntos crearemos un evento único.

### Modalidad - Violín de plata

#### Aportación

- Obsequios para el sorteo.

#### Ventajas

- Una publicación en las redes sociales de los organizadores la semana antes del evento.
- Logotipo en la página web del evento.
- Mención en el cierre de cada programa de Fibracat.tv.





## Patrocinadores

Modalidad - Violoncello de oro

Aportación

- 400€

Ventajas

- Además de todo lo incluido en la modalidad violín de plata.
- Logotipo en la cabecera de las redes sociales.
- Un Vídeo promocional en las redes sociales que se compartirá.
- Presencia del logotipo en la difusión del evento a través de las redes sociales.
- Difusión de un spot en Fibracat.tv por cada programa del evento.
- Logotipo durante el evento.
- Video promocional durante las pausas del evento en directo.





## Patrocinadores

Modalidad - Contrabajo de platino

### Aportación

- 1.000€

### Ventajas

- Además del contenido del violoncello de oro.
- Logotipo en el vídeo de portada de la página Web.
- Mención diaria en nuestras redes sociales previo al evento.
- Mención en las redes dos veces a la semana de los programas en Fibracat.tv.
- Logotipo en la introducción de todos los programas en Fibracat.tv.
- Video promocional durante las pausas del evento en directo.
- Naming del evento.



## Colaboradores y patrocinadores

Marcas que apoyan con el evento:

- NZXT  
<https://www.nzxt.com/>
- Barcelona Activa  
<https://treball.barcelonactiva.cat/>
- INDESCAT - Catalan Sports Cluster  
<https://indescat.org/>
- Riot Games - Music Group  
<https://www.riotgames.com/es>

# NZXT





www.edojo.pro

Alexis Sans Ramos - [academia@e-dojo.gg](mailto:academia@e-dojo.gg) - +34 653 516 256