

NICOLÁS FRANZA

Compositor y Diseñador de Sonido

nifranza@gmail.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

2013 | LICENCIATURA EN MÚSICA, ESPECIALIDAD COMPOSICIÓN - UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA (UCA)

- Título de grado de 5 años de duración centrado en la creación de música para diferentes tipos de ensamble.
- El foco del programa es la escritura de música en diferentes estilos y formaciones, armonía, contrapunto, análisis y arreglos musicales, historia y estética de la música, orquestación, composición, técnicas contemporáneas, y piano.
- Mi proyecto de tesis consistió en la composición de una pieza en estilo espectral para orquesta sinfónica completa.

EXPERIENCIA COMO COMPOSITOR

2019 - 2021 | VDH LAB (Videojuego para departamento de RR.HH.) | Diseñador de Sonido. TGA Entertainment. Buenos Aires, Argentina/Miami, USA. El trabajo consistió en la creación de efectos de sonido y stingers para proveer estímulo sonoro a los usuarios.

2019 - 2021 | HEROES OF VALHALLA (Videojuego) | Compositor y Diseñador de Sonido. Games Station Studio. Buenos Aires, Argentina. El trabajo consistió en el diseño de los sistemas de música y efectos de sonido interactivos mediante el uso de Wwise; composición, mezcla y masterización de música original; y creación de efectos de sonido. Adicionalmente, se proporcionó asesoría para la integración de audio en Unity.

2018 - 2019 | GROW EMPIRE: ROME (Videojuego) | Compositor. Games Station Studio. Buenos Aires, Argentina. El trabajo consistió en la composición, mezcla y masterización de música original, así como la asesoría para la integración de audio. Se proporcionó música adicional con fines comerciales y publicitarios. El juego cuenta con una población activa de más de 15 millones de usuarios.

2017 - 2019 | COREAR: ORQUESTA DE VIDEOJUEGOS | Arreglador, Pianista y Orquestador. Centro Cultural San Martín. Buenos Aires, Argentina. El trabajo consistió en la creación de arreglos para orquesta completa y preparación de música impresa para ensayo y presentaciones en vivo. El repertorio se centró exclusivamente en música de videojuegos clásicos. En este proyecto, también me desempeñé como pianista durante los ensayos y conciertos.

Octubre 2018 | PARTYROID (Videojuego) | Compositor y Diseñador de Sonido. Mimic Games Studio. Mendoza, Argentina. La tarea incluyó la creación de música y efectos de sonido. Se proporcionó asesoría para la mezcla y masterización de audio en el juego. El proyecto se presentó al público en la EVA (Exposición de Videojuegos Argentina) 2018 en Córdoba, Argentina.

BECAS Y PREMIOS

2019 | GAME DEVELOPERS CONFERENCE (GDC) | FUNDAV. San Francisco, California (USA). Becado por la Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV) por mi desempeño como mentor y docente de audio en la comunidad de desarrolladores de videojuegos.

EXPERIENCIA COMO DOCENTE Y MENTOR

Marzo 2022 - actualidad | DIPLOMATURA EN MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS | Profesor de las materias Música para Videojuegos y Laboratorio de Producción. Universidad Nacional de las Artes (UNA). Buenos Aires, Argentina. El trabajo consiste en presentar a los estudiantes un análisis intensivo de música para videojuegos, técnicas para la composición de música interactiva, utilización de Wwise, manejo y gestión de proyectos, y orientación en la creación de una banda sonora completa con instrumentos virtuales.

Marzo 2022 - actualidad | SONIDO PARA ANIMACIÓN | Profesor de la materia Sonido para Animación en la carrera Dirección de Cine de Animación y Multimedia. Fundación Universidad del Cine (FUC/UCINE). El trabajo consiste en enseñar a los alumnos técnicas de edición, grabación y procesamiento de audio.

2018 - actualidad | ORQUESTACIÓN CON INSTRUMENTOS VIRTUALES | Profesor. Universidad Nacional de las Artes (UNA). Buenos Aires, Argentina. El trabajo consiste en enseñar a los estudiantes los fundamentos de la orquestación, el uso de la tecnología para la creación musical, el uso de Kontakt, la creación de plantillas para la composición de piezas sinfónicas e híbridas. Adicionalmente, se proporciona un acercamiento básico a la composición de música para medios audiovisuales, mezcla y masterización.

2018 - 2021 | COMPOSICIÓN DE MÚSICA INTERACTIVA PARA VIDEOJUEGOS | Profesor. Universidad Nacional de las Artes (UNA). Buenos Aires, Argentina. El trabajo incluyó enseñar a los estudiantes sobre historia de la música y el audio en videojuegos, proveer técnicas para la composición de música interactiva con middleware de audio, y asesorar a los estudiantes para la creación de un *reel* de audio.

2019 | GLOBAL GAME JAM | Mentor. FUNDAV & Image Campus. Buenos Aires, Argentina. Invitado para colaborar como mentor de audio durante el evento orientando a los participantes en la creación de música para los proyectos de la jam.

2018 - 2019 | GAME WORK JAM | Mentor. Image Campus. Buenos Aires, Argentina. El trabajo consistió en proporcionar orientación a los participantes sobre composición de música para videojuegos, software para la creación musical y uso de equipamiento de audio durante los encuentros semanales.

2018 - 2020 | GAME AUDIO (TRAYECTO DE FORMACIÓN PROFESIONAL) | Profesor. Image Campus. Buenos Aires, Argentina. El trabajo consistió en enseñar a los estudiantes los fundamentos de la lectura musical y el análisis básico de bandas sonoras para videojuegos.

2017 | MÚSICA Y SONIDO EN VIDEOJUEGOS | Profesor. Universidad Nacional de las Artes (UNA). Buenos Aires, Argentina. Curso introductorio sobre creación de música y efectos de sonido para medios interactivos. El programa se centró en la creación de un *reel* de audio.

CHARLAS Y CONFERENCIAS

Noviembre 2018 | EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA (EVA) | “Producción de audio para videojuegos”. Compositor invitado a participar del panel de audio del evento. Centro Cultural de la Ciencia, Buenos Aires, Argentina. La charla incluyó la demostración en vivo de implementación de audio con Wwise.

ACTIVIDADES ESPECIALES

- **Berlin International Film Scoring Competition 2021** | Participante.
- **Brackey's Game Jam 2021** | Compositor y Diseñador de Sonido en “Asteroid Mayhem”.
- **Global Game Jam 2019** | Compositor y Diseñador de Sonido en “Outer Space Arrangers”.
- **Global Game Jam 2018** | Compositor y Diseñador de Sonido en “SWIM!”.
- **Argentina Train Jam 2018** | Compositor y Diseñador de Sonido en “Turbo Carrito”
- **Argentina Train Jam 2017** | Compositor y Diseñador de Sonido en “Railway Madness”.

CURSOS Y CERTIFICACIONES

- WWISE-101 CERTIFICATION: WISE FUNDAMENTALS
- WWISE-201 CERTIFICATION: INTERACTIVE MUSIC

IDIOMAS

- Español (nativo).
- Inglés (bilingüe). IELTS Academic | Overall Band Score 8.0 (CEFR Level C1). Cambridge English Assessment (UK) - 2022

HABILIDADES

TECNOLOGÍA | Amplio conocimiento de hardware y software de Apple Mac y PC. Manejo profesional de Logic Pro, Kontakt 5/6, Sibelius Ultimate y Wwise (Audiokinetic). Capacidad para grabar instrumentos para la creación de librerías de instrumentos virtuales. Manejo de plugins de mezcla y masterización de empresas tales como iZotope, FabFilter, Native Instruments, Waves, Audiomovers, etc. Extenso conocimiento de síntesis de sonido.

PIANISTA | Pianista con sólida formación técnica y amplio repertorio tradicional, que abarca música barroca, clásica, romántica, impresionista, cinematográfica y de videojuegos. Presentaciones en público como solista y acompañante desde los 15 hasta los 26 años de edad. Habilidad para la lectura a primera vista para asistir en ensayos sinfónicos y corales.

COMPOSICIÓN DE DIVERSOS ESTILOS MUSICALES | Habilidad para componer en una amplia gama de estilos musicales (música étnica, electrónica, sinfónica, etc.).

ORGANIZACIÓN | Habilidad para la elaboración de plantillas para maquetado, edición, mezcla y masterización de piezas sinfónicas. Excelentes cualidades comunicativas y de coordinación con músicos, organización de ensayos, y preparación de música impresa para presentaciones y conciertos. Capacidad para trabajar en equipo.

DOCENCIA | Capacidad para enseñar música a estudiantes de diferentes edades en clases privadas, grupales, y ensambles. Algunos de los temas enseñados incluyen lectura musical, piano, composición, edición de audio, y orquestación MIDI.

REFERENCIAS

Martín Muñoz. Chief Executive Officer (CEO) en Games Station Studio. Buenos Aires, Argentina.
elkofa@gmail.com
+54 9 11 6607-5588