Diplomado

Banda Sonora en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Banda Sonora en Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/banda-sonora-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

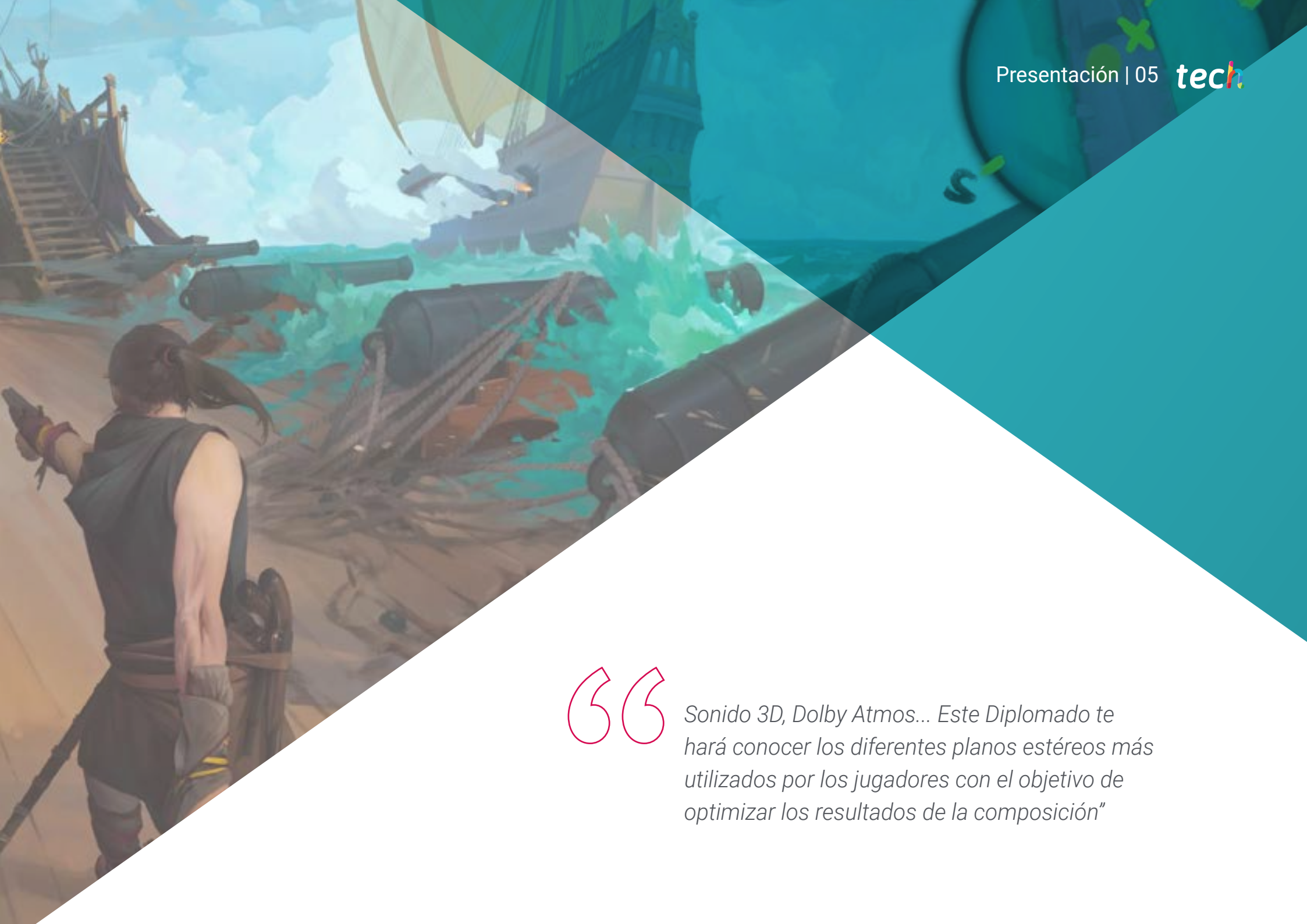
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Existen numerosos aspectos importantes a la hora de hacer que un videojuego triunfe. Uno de ellos es su banda sonora, la cual sirve como elemento identificativo y sensorial para el jugador. Dependiendo de la calidad, el éxito del juego será en consecuencia mayor o menos dependiendo si logra un *engagement* entre el productor y el consumidor. Esta titulación profundiza en los distintos aspectos de la banda sonora del videojuego a través de temas como la relación de géneros, el espacio de trabajo o la dinámica y los roles de los equipos de trabajo.





Sonido 3D, Dolby Atmos... Este Diplomado te hará conocer los diferentes planos estéreos más utilizados por los jugadores con el objetivo de optimizar los resultados de la composición"

El universo de los videojuegos es muy amplio. Más, si se tiene en cuenta que es un mercado relativamente nuevo pero que ha crecido a un ritmo arrollador. La banda sonora que acompaña a un juego digital es un elemento de gran importancia ya que le aporta una identidad directamente asociada. Los consumidores del producto, tienden a asociarlo con su sonido correspondiente. Un ejemplo de ello es la sintonía del mítico Mario Bross o la suave melodía de Kingdom Hearts.

Es por este motivo que las compañías de videojuegos cada vez buscan incorporar a su equipo de trabajo compositores que sea capaces de dar una personalidad única a sus obras. Esta titulación, instruirá al alumno a través de las destrezas y conocimientos necesarios de los fundamentos de la sonorización de videojuegos. A través de distintas herramientas y técnicas adaptadas a la composición, se desarrollarán una serie de contenidos para alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito laboral.

Este Diplomado cuenta con las últimas tendencias en técnicas de aprendizaje como la repetición de conceptos clave por parte de los docentes, o el uso de elementos multimedia para la adquisición de conceptos. Todo esto de la mano de una metodología online que tiene como objetivo principal ayudar a que el egresado pueda cursar esta titulación a su ritmo y con la posibilidad de compaginarlo con otras obligaciones de su día a día. Para ello, ofrece un temario completo y actualizado, elaborado por el cuerpo docente que imparte este programa.

Este **Diplomado en Banda Sonora en Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

A través de un temario único, conocerás la relación de géneros musicales y de videojuegos para una correcta aplicación de los mismos en un proyecto profesional”

A lo largo de esta titulación, adquirirás las herramientas necesarias para crear un espacio de trabajo adecuado para la creación de bandas sonoras aplicadas a los videojuegos"

Adquiere un flujo de trabajo como creador de Bandas Sonoras para Videojuegos que impulse tu carrera profesional.

TECH propone una metodología 100% online, con el objetivo de que puedas compaginar tus estudios y no dejar de lado tanto tu vida laboral y personal.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

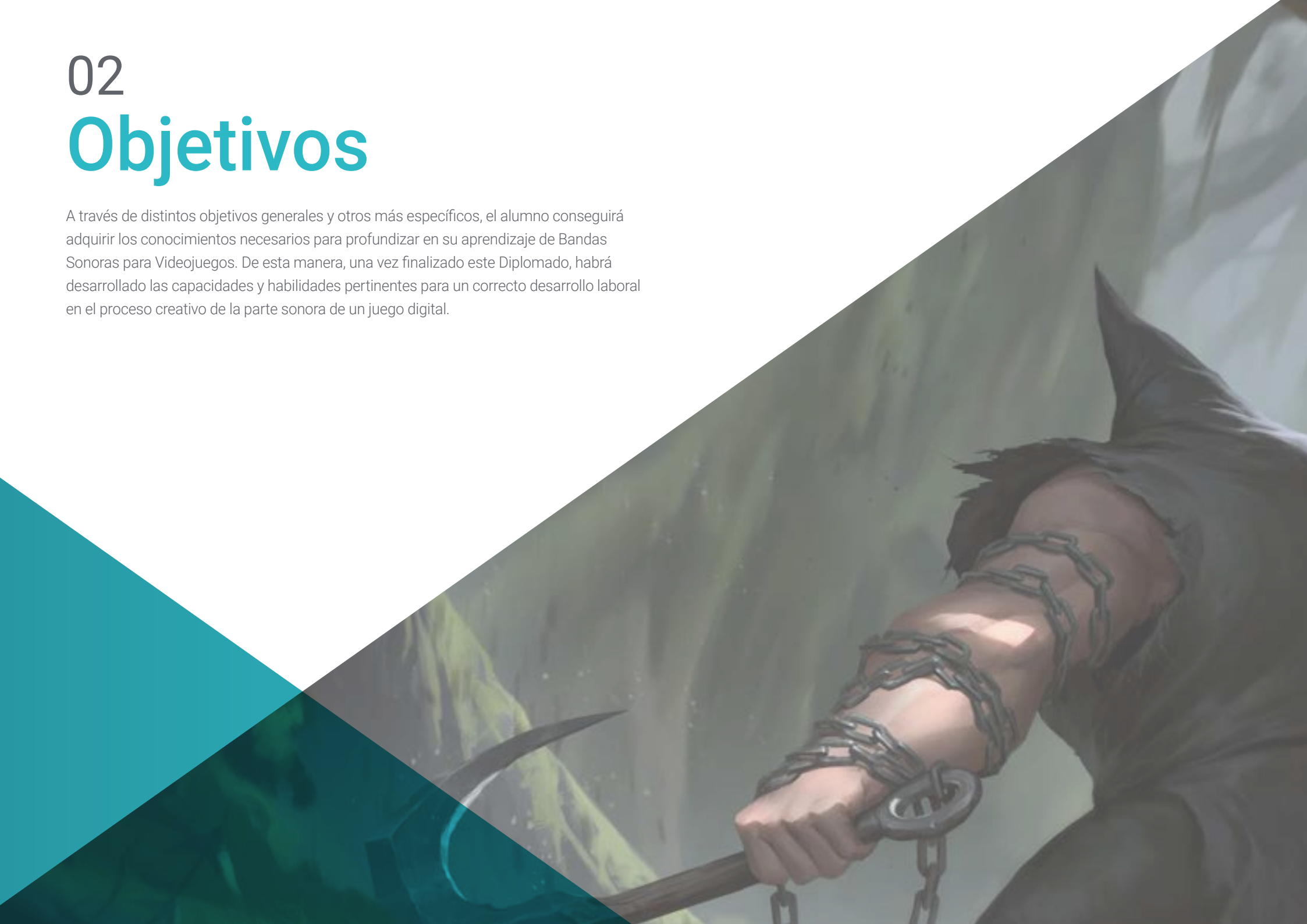
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

A través de distintos objetivos generales y otros más específicos, el alumno conseguirá adquirir los conocimientos necesarios para profundizar en su aprendizaje de Bandas Sonoras para Videojuegos. De esta manera, una vez finalizado este Diplomado, habrá desarrollado las capacidades y habilidades pertinentes para un correcto desarrollo laboral en el proceso creativo de la parte sonora de un juego digital.





Con esta titulación, adquirirás una visión global de las herramientas necesarias para un desarrollo de una banda sonora en un videojuego"

Objetivos generales

- Crear, construir y gestionar un espacio y un equipo de trabajo
- Diferenciar los distintos medios para generar el sonido de un videojuego

Conoce las distintas variaciones de escucha que toman partido dentro de los videojuegos, con el objetivo de enfocar tus creaciones hacia las mismas"





Objetivos específicos

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- Entender en profundidad el funcionamiento acústico y construir un espacio adecuado para trabajar
- Elegir el material y los componentes necesarios para ofrecer un resultado profesional
- Comprender las competencias de los distintos cargos de un equipo
- Diferenciar los distintos tipos de videojuegos y su relación con la música
- Asimilar los distintos roles y funciones de la música como creadora de mundos
- Comprender el comportamiento básico del sonido
- Diferenciar los distintos tipos de escucha a la hora de mezclar y exportar un proyecto
- Conocer las tendencias actuales en el mundo de la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos

03

Dirección del curso

Este Diplomado cuenta con un cuadro docente de profesionales del sector de la Creación de Bandas Sonoras para videojuegos. Con diferentes proyectos de gran éxito en su currículum, estos cuentan con una amplia experiencia. Su veteranía, será de gran utilidad para mostrar al alumno no sólo los conocimientos teóricos sino también para la presentación de distintas situaciones reales que pueden darse en el entorno laboral.





TECH cuenta con docentes altamente cualificados para instruir al alumno a través del uso de herramientas y procesos para una planificación de la composición de la banda sonora"

Dirección



D. Raya Buenache, Alberto

- Composición de bandas sonoras de videojuegos como Carlos, Rey Emperador o El Velo
- Beca de la Comunidad de Madrid a la creación de composiciones musicales 2019
- Director musical Colmejazz Big Band
- Director de la Joven Sinfónica de Colmenar Viejo
- Centro Universitario de Artes TAI. Grado en Cinematografía y Artes Visuales. Profesor de Producción Musical
- EA Centro Artístico Musical. Coordinador artístico. Profesor de Composición Musical para Medios Audiovisuales y Producción Musical
- Máster en Composición para Medios Audiovisuales (MCAV). Centro Superior Katarina Gurska
- Título Superior de Música en la especialidad de Interpretación (Clarinete). Real Conservatorio Superior de Música de Madrid



04

Estructura y contenido

A través de un módulo teórico, el egresado en esta titulación adquirirá las habilidades y los conocimientos necesarios para crear bandas sonoras acordes a la temática del videojuego en sí. A través del aprendizaje de los elementos que toman partido en el proceso de creación, es posible obtener unos mejores resultados. Cabe destacar que este temario ha sido creado por profesionales dentro del sector, que buscan que el alumno sea capaz de desarrollar su labor dentro del ámbito profesional con éxito.





Este Diplomado cuenta con los contenidos más innovadores y completos para un desarrollo de bandas sonoras de calidad"

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

1.1. El espacio de trabajo
- 1.1.1. Aspectos acústicos
- 1.1.2. Preparación de una habitación
- 1.1.3. Construcción de una habitación *"room into room"*

1.2. El material de trabajo I: hardware
- 1.2.1. El ordenador
- 1.2.2. Interfaz de audio
- 1.2.3. Sistemas de escucha y otros equipos

1.3. El material de trabajo II: software
- 1.3.1. DAW
- 1.3.2. *Kontakt*
- 1.3.3. *Plugins*

1.4. El equipo de trabajo
- 1.4.1. Estructura del equipo
- 1.4.2. Funciones del equipo
- 1.4.3. Nuestro lugar dentro del equipo

1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
- 1.5.1. ¿A quién va dirigida la música?
- 1.5.2. Personalidad y estética de la música
- 1.5.3. Relación música vs género del videojuego

1.6. Roles y funciones de la música
- 1.6.1. La música como estado de ánimo
- 1.6.2. La música como creadora de mundos
- 1.6.3. Otros roles





1.7. El workflow en la composición musical
  1.7.1. Planificación, estética y creación del MDD
  1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
  1.7.3. El producto final, de la demo al máster
1.8. El workflow en la edición y diseño de sonido
  1.8.1. Planificación y creación del ADD
  1.8.2. Diseño y edición
  1.8.3. Ajuste, sincronización y pruebas en el motor de audio
1.9. Fundamentos del sonido
  1.9.1. Características
  1.9.2. Espectro de frecuencias
  1.9.3. Envolvente del sonido
1.10. Sonido envolvente y sonido 3D
  1.10.1. Sonido horizontal vs vertical
  1.10.2. Simulaciones de audio 3D
  1.10.3. Sistemas *surround* y *Dolby Atmos*

Gracias a los conocimientos que adquirirás a través del temario en esta titulación, adquirirás las capacidades necesarias para desarrollar una Banda Sonora que le aporte un toque distintivo al videojuego”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

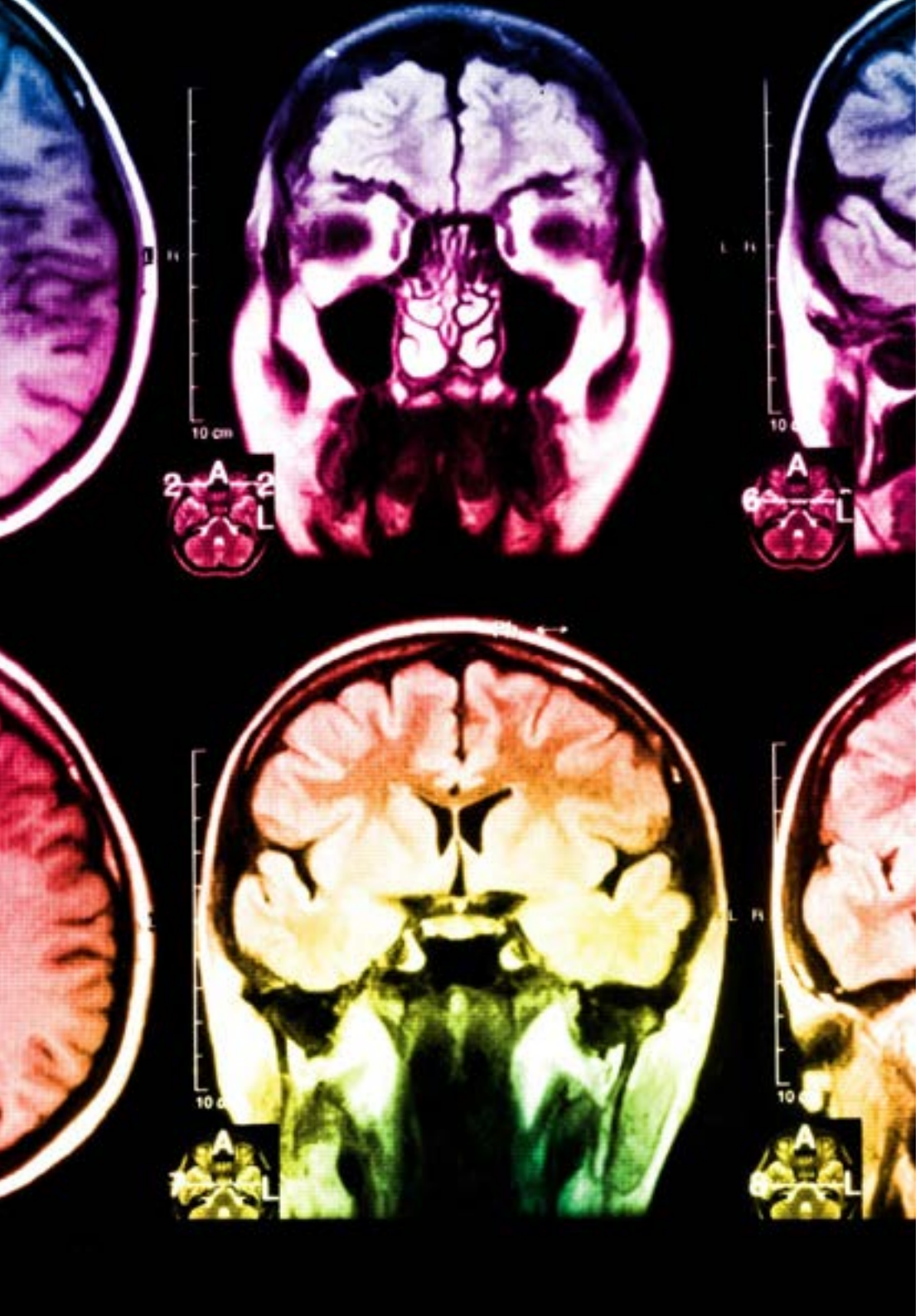
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

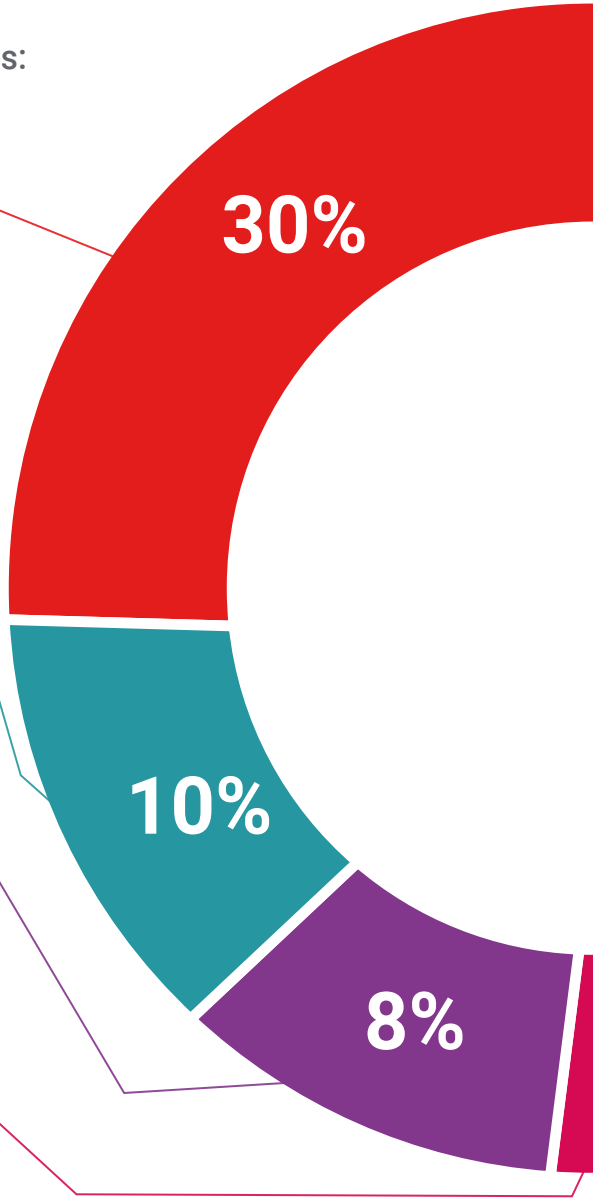
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

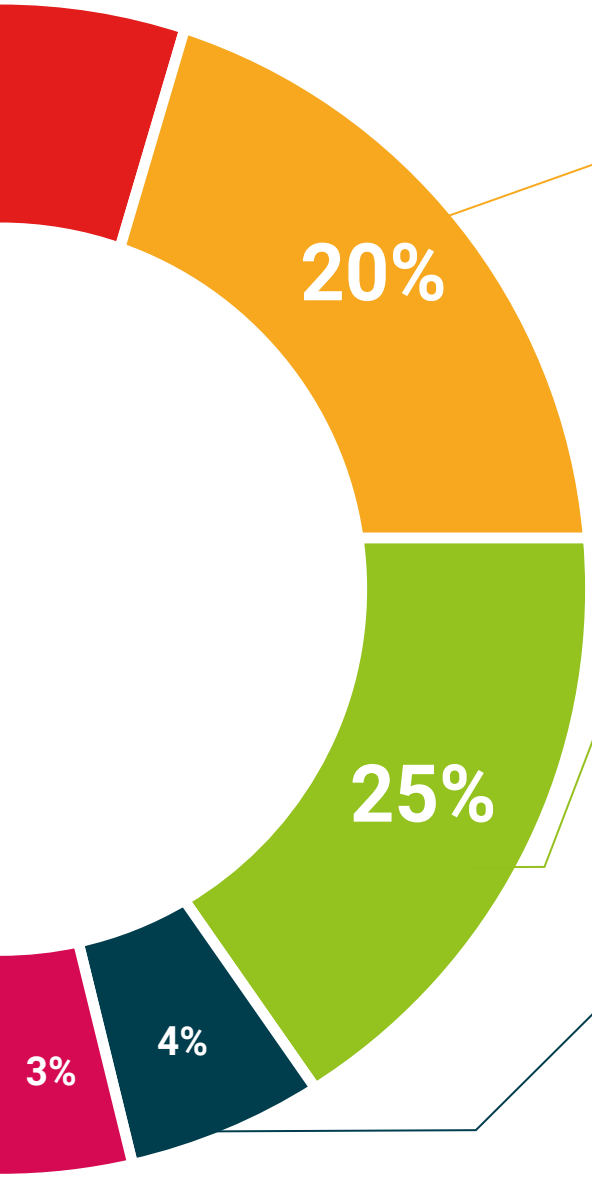
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Banda Sonora en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Banda Sonora en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Banda Sonora en Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Banda Sonora en Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Banda Sonora en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Banda Sonora en Videojuegos



tech universidad tecnológica