Diplomado

Producción Musical y Audio para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Producción Musical y Audio para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/produccion-musical-audio-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

La velocidad a la que crece el mercado y la producción de videojuegos es arrolladora. Cada día, son más las empresas que buscan incorporar a su plantilla expertos que cumplan con las tareas necesarias para un correcto funcionamiento del producto final. Una buena producción sonora es un elemento clave para que el videojuego marque la diferencia. Este programa ayudará al profesional que quiera especializarse dentro de la Producción Musical y de Audio en el mundo de los Videojuegos. Para ello cuenta con un cuerpo docente experimentado en el ámbito empresarial y un temario puntero.





Matricúlate ya y desarrolla tus conocimientos para una correcta evolución sonora y entra dentro de las mejores empresas del sector”

Actualmente, el mercado de los videojuegos está en auge ya que cada vez es mayor el número de personas que consume este producto. Pero dentro de él, son muchos los trabajos que se desarrollan, como por ejemplo la producción de su banda sonora. La Producción Musical y de Audio para un videojuego es una tarea de gran importancia dentro del proceso de creación del mismo. Esto requiere una amplia formación especializada que hace que sean muchas las empresas del sector que busquen profesionales para encargarse de dicha tarea.

Este programa es la opción ideal para aquellas personas que quieran especializarse en Producción Musical y Audio enfocada a Videojuegos. Aquí, el egresado será capaz de desarrollar diferentes capacidades para realizar una sesión de grabación de calidad desde la preproducción hasta la sesión de grabación. De esta manera, el alumno aprenderá desde técnicas de grabación para captar el sonido hasta la elección y técnicas de microfonía, pasando por la colocación de los músicos.

Todo esto es posible ya que esta titulación cuenta con un cuerpo docente muy profesional que cuenta con una amplia experiencia profesional en el sector. Ellos mismos, serán los encargados de instruir al estudiante a través de un temario muy actualizado, e implantar en ellos los conocimientos y destrezas necesarias para un correcto desarrollo de la actividad en el ámbito laboral.

TECH ofrece una metodología 100% online que permite a al alumno una perfecta armonía entre la combinación de sus estudios y el resto de responsabilidades que pueda tener en su día a día ya sean laborales o de cualquier otro tipo. Esta Universidad Online también apuesta por las últimas tendencias en técnicas de aprendizaje como el *Relearning* o el Estudio del Caso. De esta manera, este programa se convierte en la opción ideal para quien quiera profundizar y especializarse en la Producción Musical y de Audio para Videojuegos.

Este **Diplomado en Producción Musical y Audio Para 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

El aprendizaje por medio de la repetición de conceptos clave tiene una eficacia altamente demostrada. Por eso, TECH utiliza el Relearning dentro de su plan de estudios”

Este programa no interferirá en tus horarios. Gracias su metodología online organiza tu tiempo para sacarle el máximo partido y convertirte en un profesional de esta área"

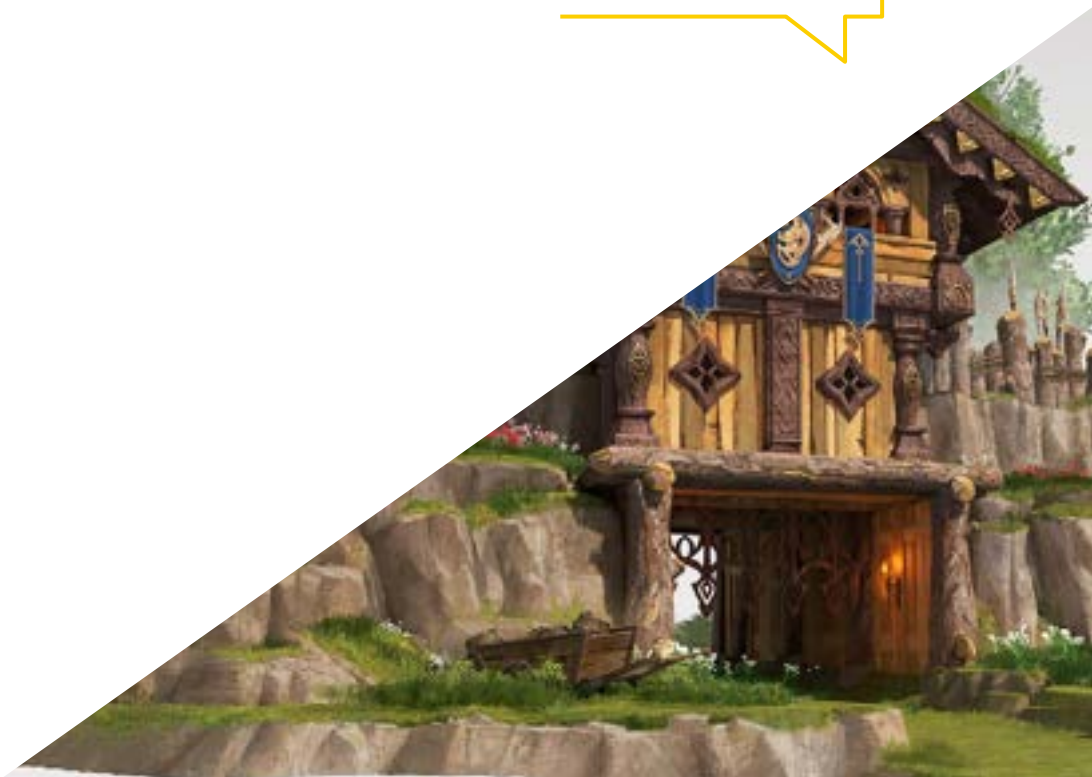
Te enseñaremos a elegir la microfonía adecuada para cada situación. Así conseguirás captar los sonidos de una manera profesional y de calidad.

Aprende como desarrollar tus proyectos desde tu Home Studio o desde un estudio profesional.

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

Este Diplomado tiene como fin, preparar al egresado con todas las técnicas y habilidades pertinentes para un óptimo desarrollo dentro del área de Producción Musical y de Audio en el mundo de los Videojuegos. Para esto, el programa cuenta con una serie de objetivos generales y específicos que servirán como guía para completar las aptitudes necesarias para dicha tarea.





Prepárate para conseguir tus objetivos. Matriculándote en este programa estarás más cerca de lograrlos”

Objetivos generales

- Crear, construir y gestionar un espacio y un equipo de trabajo
- Gestionar, planificar y realizar una sesión de grabación

TECH te proporcionará todo lo que necesites para superar con éxito este Diplomado. No te faltará de nada"





Objetivos específicos

- Diferenciar y clasificar los diferentes tipos de micrófonos en función de su construcción y patrón polar
- Utilizar y las distintas técnicas de grabación estéreo
- Comprender las distintas técnicas de captación multi-microfónica y captación *surround*
- Comprender y utilizar los distintos tipos de filtros que encontramos en un ecualizador para equilibrar las frecuencias de un instrumento
- Comprender y utilizar los distintos procesadores para corregir la dinámica de un instrumento
- Comprender y utilizar la reverberación para situar un instrumento en un espacio sonoro
- Comprender y utilizar los diferentes procesadores de efectos para dar espacialidad a una pista
- Masterizar la construcción sonora en base a la normativa audiovisual

03

Dirección del curso

Un cuerpo docente altamente cualificado, es un elemento clave dentro de cualquier tipo de aprendizaje. Por este motivo, TECH se preocupa por contar con un profesorado de calidad que cuente con una amplia experiencia en el ámbito laboral. El egresado será guiado por ellos a través del camino de la especialización en Producción Musical y Audio para Videojuegos.





Trabaja mano a mano con docentes que se preocuparán porque amplies tus conocimientos y mejores notablemente tus destrezas en el sector”

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 temario muy completo, compuesto por 10 temas dentro de un único módulo. Cada tema contiene de manera clara una serie de conceptos y técnicas que ayudarán al egresado en su andadura dentro de las compañías dedicadas a los Videojuegos. Así, el alumno encontrará conocimientos para la realización de la grabación de gran calidad al mismo tiempo que aprende técnicas de microfonía o la implementación de técnicas más modernas como el *surround* o el sonido envolvente.





Aprende a captar el sonido a través de las técnicas de grabación más actualizadas del momento”

Módulo 1. Producción musical y de audio

1.1. La sesión de grabación
- 1.1.1. Preproducción
- 1.1.2. Preparación/Elección del estudio
- 1.1.3. Registro de la sesión

1.2. Micrófonos
- 1.2.1. Micrófonos
- 1.2.2. Tipos de micrófonos
- 1.2.3. Características

1.3. Técnicas microfónicas estéreo
- 1.3.1. Par coincidente
- 1.3.2. Par espaciado
- 1.3.3. Par casi coincidente

1.4. Técnicas multi-microfónicas y *surround*
- 1.4.1. Técnicas multi-microfónicas
- 1.4.2. Captación *surround*
- 1.4.3. Técnicas de captación *surround*

1.5. Captación de instrumentos
- 1.5.1. Instrumentos de cuerda
- 1.5.2. Instrumentos de percusión
- 1.5.3. Instrumentos de viento y amplificados

1.6. Técnicas de mezcla: ecualización
- 1.6.1. Ecualización
- 1.6.2. Tipos de filtros
- 1.6.3. Aplicación en la pista





1.7. Técnicas de mezcla: dinámica
  1.7.1. Compresores y otros procesadores
  1.7.2. *Sidechain*
  1.7.3. Compresión multi-banda
1.8. Técnicas de mezcla: reverberación
  1.8.1. Características de un ambiente
  1.8.2. Funciones y algoritmos
  1.8.3. Parámetros
1.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
  1.9.1. Eco/*Delay*
  1.9.2. Efectos de modulación
  1.9.3. Efectos de *pitch*
1.10. Masterización
  1.10.1. Características
  1.10.2. Proceso
  1.10.3. Aplicación en el motor de audio

Gracias a este Diplomado podrás mejorar tu currículum y así obtener mejores oportunidades laborales para hacer lo que realmente te gusta”

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.

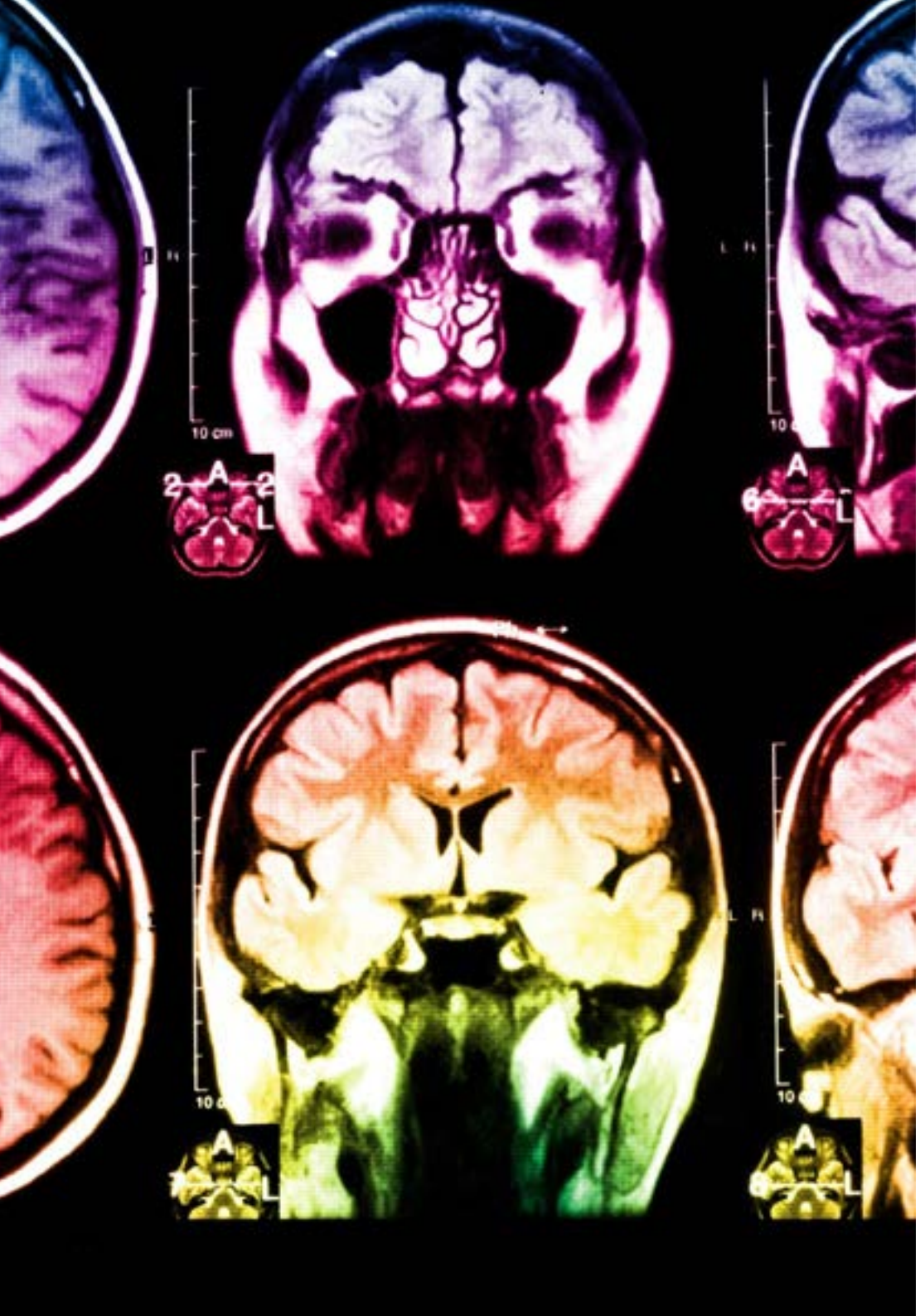
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

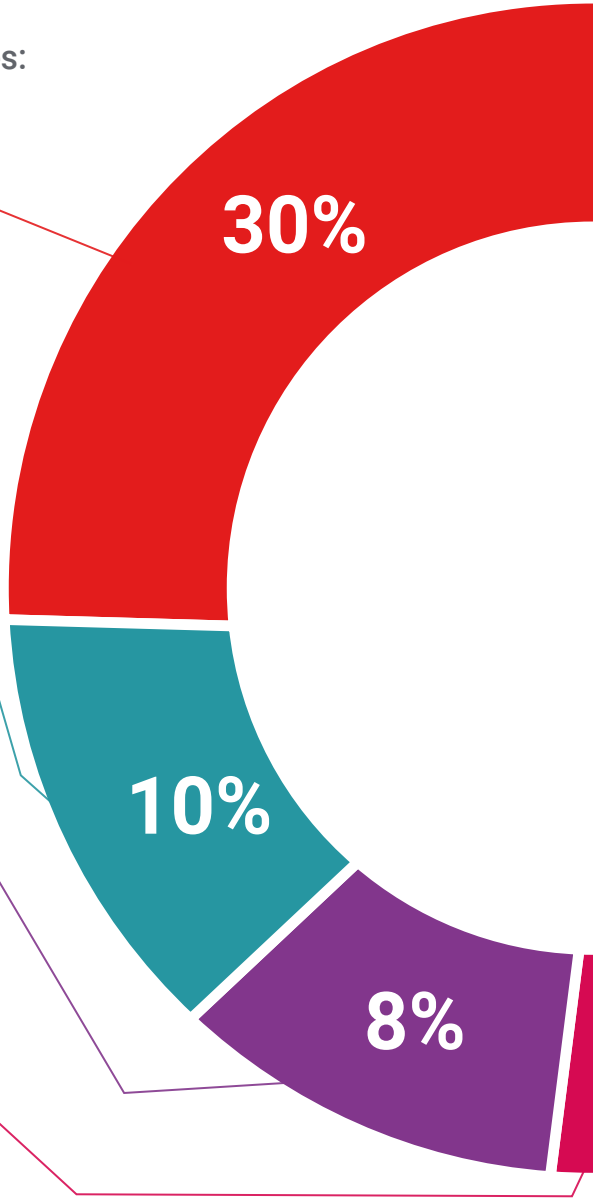
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

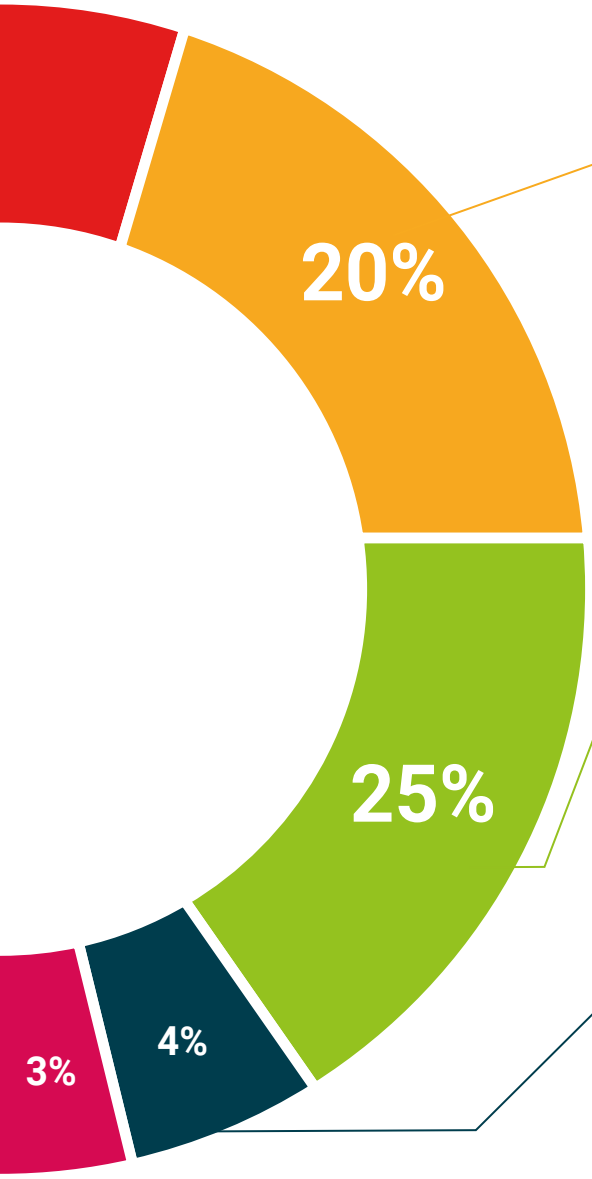
Prácticas de habilidades y competencias

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 Producción Musical y Audio para 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 Producción Musical y Audio para 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 Producción Musical y Audio para Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **150**


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

Producción Musical y Audio para 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

Producción Musical y Audio para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Producción Musical y Audio para Videojuegos



tech universidad tecnológica