Diplomado

Voice-Over en Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Voice-Over en Videojuegos

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

Dentro de los videojuegos, cada personaje tiene una personalidad y unas aptitudes que lo diferencian del resto. Su voz es un elemento totalmente personal que dota al mismo de una serie de cualidades que lo hacen único. Por eso, es normal que las empresas que se dedican a la producción y diseño de Videojuegos, cada vez se centre más en la búsqueda de voces reales que representen a sus personajes. Este programa ayudará al alumno a crear y elegir voces, así como a la realización de castings o la gestión de la sesión de grabación.





Aprende a elegir voces singulares y características para cada personaje. Todo el mundo recuerda la voz de Lara Croft. Haz que recuerden la que tú quieras"

Es común ver como se utilizan actores y actrices de doblaje, para dar voz a diferentes películas, series o demás creaciones audiovisuales. En el mundo de los videojuegos pasa exactamente lo mismo. La voz forma parte de la identidad sonora de un personaje y es lo que hace que el jugador asocie el sonido al avatar. Por este motivo, es importante encontrar a una persona que cuente con unas características específicas para representar la personalidad idónea de cada individuo del mundo virtual.

Una correcta elección de voces potenciará la expresividad de los personajes. Esto tiene como resultado un mayor *engagement* del jugador y el individuo ficticio que tenga en pantalla. Este programa tiene como objetivo preparar al egresado para conocer las pautas necesarias para seleccionar qué voz representará cada papel del guion.

Para lograr este objetivo, esta titulación cuenta con un cuerpo docente altamente capacitado. Todos ellos, tienen experiencia en el sector sonoro de los videojuegos, por lo que la experiencia de aprender mano a mano con ellos, será sumamente enriquecedora para el alumno. A esto, se le suma un temario actualizado, que concentra los conceptos y destrezas que debe adquirir el profesional que quiera enfocar su carrera hacia el *Voice-Over* en Videojuegos.

TECH es pionera en el *Relearning*, una repetición de conceptos clave por parte de los docentes al alumnado. Gracias a ello, se consigue una retención óptima de los elementos más importantes del aprendizaje. Este Diplomado es 100% online por lo que el estudiante tiene la posibilidad de cursarlo en cualquier lugar siempre y cuando tenga acceso a internet.

Este **Diplomado en Voice-Over 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

TECH utiliza los mejores avances y técnicas pedagógicas para que logres los objetivos propuestos por este Diplomado en Voice-Over en Videojuegos”

Este programa te ofrece la oportunidad de cursarlo desde cualquier lugar del mundo. Solo necesitas acceso a internet y ¡listo! Empieza a construir tu carrera en el mundo de los Videojuegos"

La elección de voces para personajes en el mundo de videojuegos, es una decisión vital para el correcto desarrollo postventa del videojuego.

Adquirirás distintos puntos de vista a la hora de realizar una grabación de voces para un Videojuego.

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

Al finalizar esta titulación, el alumno habrá sido capaz de superar con éxito una serie de objetivos generales y específicos, fijados por el profesorado de este Diplomado. De esta manera se garantiza una correcta asimilación de los conceptos correspondientes para que el egresado desempeñe en un entorno laboral las tareas que convergen a un profesional en el Voice-Over en Videojuegos.





Estamos comprometidos con tu éxito en el mundo laboral. Te ofrecemos todas las herramientas para que profundices en los aspectos más técnicos y puedas convertirte en un profesional"

Objetivo general

- Elegir el método de edición adecuado para crear el sonido de un personaje o un ambiente

Dale rienda suelta a tu creatividad y encuentra la voz perfecta para darle una identidad a cada personaje"





Objetivos específicos

- Comprender las necesidades y funciones de la voz
- Aprender la utilización de la voz junto a la animación
- Organizar y analizar las necesidades de *Voice-Over*
- Seleccionar y preparar lo necesario para llevar a cabo una grabación de voces
- Utilizar los distintos métodos de edición en función del tipo de escena
- Gestionar los acabados finales de la edición de los *Voice-Over*
- Aprender y utilizar ampliamente las necesidades técnicas para grabar una voz
- Aprender las técnicas de grabación desde el punto de vista del actor o actriz de voz
- Controlar el proceso de mezcla específico para voces

03

Dirección del curso

El cuerpo docente de esta titulación es una pieza clave. Gracias a ellos el alumno conseguirá con éxito adquirir una serie de conocimientos básicos y avanzados en el mundo del Voice-Over en Videojuegos. Con un currículum muy completo, el profesorado de esta titulación está preparado para instruir al alumno en las destrezas pertinentes de este ámbito.





Los docentes de esta titulación serán tu guía para conseguir tus objetivos”

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

Profesores

D. Martín, Álvaro

- Técnico de sonido (Sala) en SDI MEDIA IBERIA
- Técnico de Sonido en EDM
- Grado Superior de Sonido



04

Estructura y contenido

La estructura que sigue este Diplomado es concisa y clara. Un único módulo, que se divide en 3 partes. La primera, compuesta por los 4 primeros temas, se basa en la creación y elección de las voces, sus características, el casting pertinente y las distintas adaptaciones del guion. La segunda parte, sigue con los temas 5,6 y 7 y trata aspectos como la gestión de la sesión de grabación y la edición de la misma. Por último, la tercera parte concluye con los 3 últimos temas y los distintos puntos de vista que existen, así como un tema más específico sobre la edición de voces.





Aprende desde un punto de vista técnico el sonido y el punto de vista del Voice-Over"

Módulo 1. *Voice-Over*

1.1. Objetivos de la voz
- 1.1.1. Calidad
- 1.1.2. Funciones
- 1.1.3. Características

1.2. Creación de voces: voz y animación
- 1.2.1. La voz antes que la animación
- 1.2.2. La voz a la vez que la animación
- 1.2.3. La voz después de la animación

1.3. Creación de voces: tipos y guion
- 1.3.1. Tipos de voces
- 1.3.2. Creación del guion
- 1.3.3. Listado de *assets*

1.4. Elección de *Voice-Over*
- 1.4.1. Casting
- 1.4.2. Estudio propio vs. Estudio especializado
- 1.4.3. Costes y beneficios de usar *Voice-Over*

1.5. Sesiones de grabación
- 1.5.1. Fluidez en la sesión
- 1.5.2. Grabación
- 1.5.3. Dirección

1.6. Edición
- 1.6.1. Diálogos en cinemáticas
- 1.6.2. Interacción personajes
- 1.6.3. Silencios





1.7. Acabados
- 1.7.1. Renderización
- 1.7.2. Sincronización
- 1.7.3. Exportación

1.8. Grabación para voces: colocación
- 1.8.1. Tipo de micrófono
- 1.8.2. Colocación del *Voice-Over*
- 1.8.3. Cómo abordar la grabación de voz

1.9. Grabación para voces: *sound-sync*
- 1.9.1. *Sound-sync*
- 1.9.2. Archivos con restricción
- 1.9.3. Archivos sin restricción

1.10. Procesamiento de voces
- 1.10.1. Ecualización
- 1.10.2. Dinámica
- 1.10.3. Efectos

Matricúlate en este Diplomado y entra en la producción de los mejores videojuegos del mercado en las grandes empresas del sector”

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.

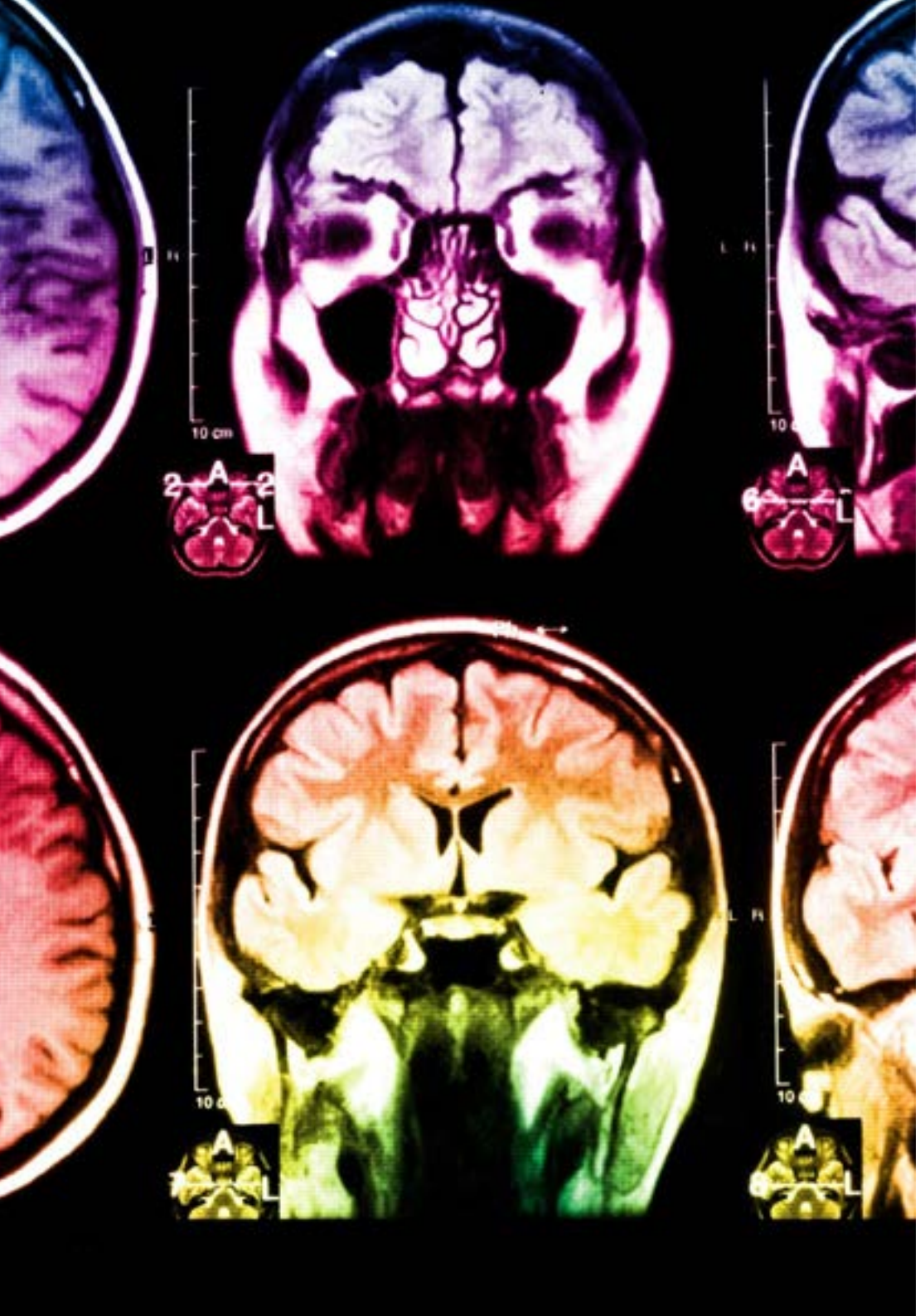
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

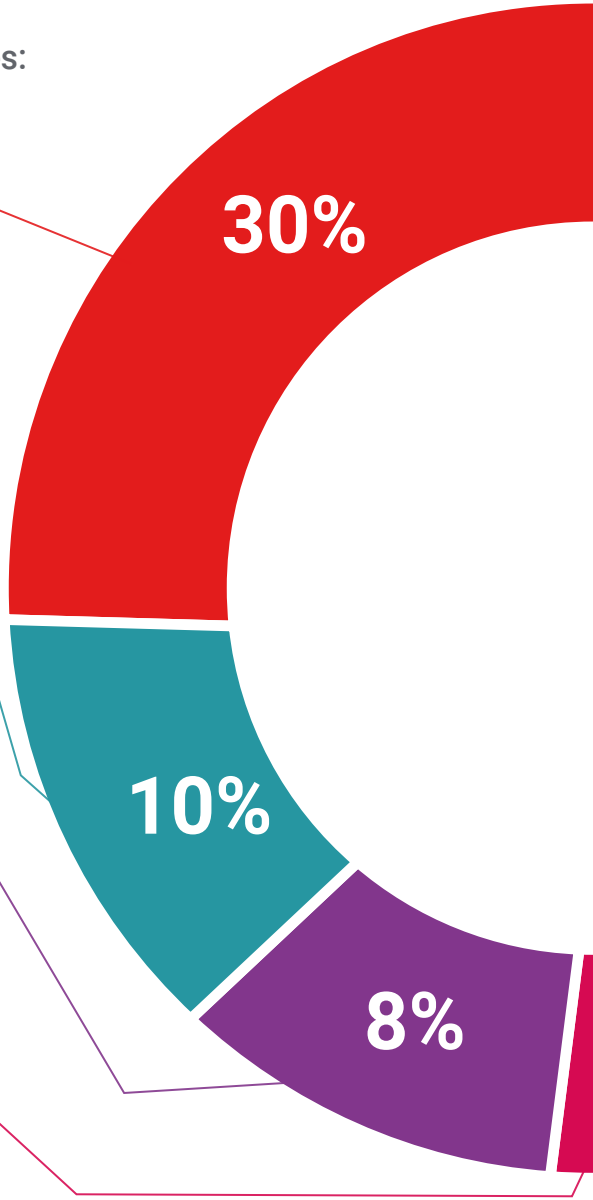
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

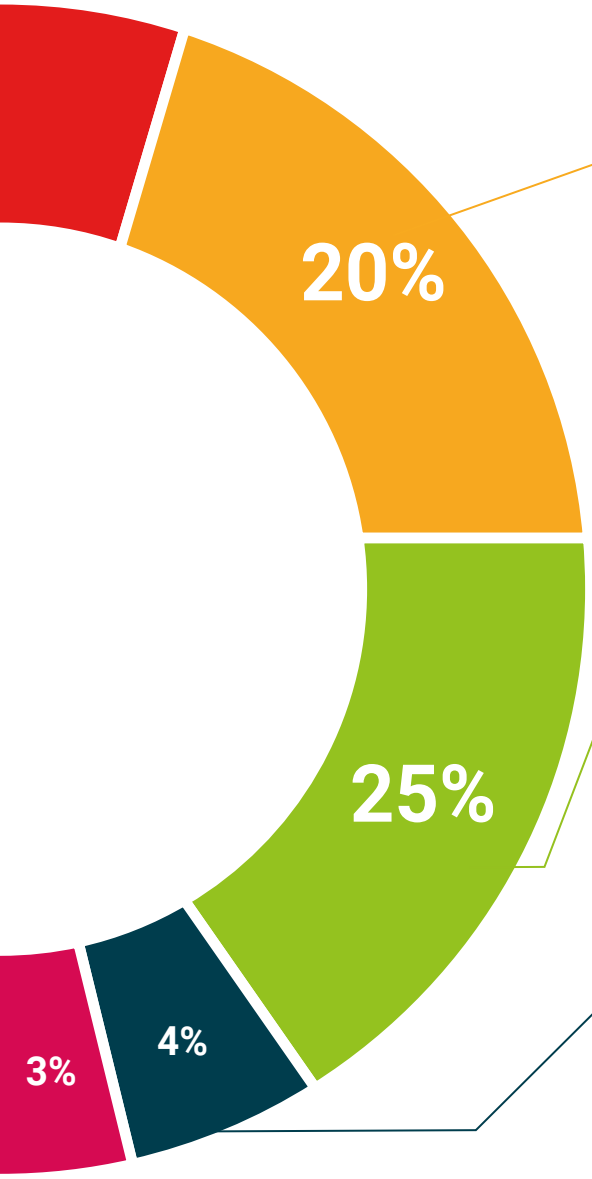
Prácticas de habilidades y competencias

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 Voice-Over 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 Voice-Over 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 Voice-Over en 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

Voice-Over 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.



Diplomado

Voice-Over en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Voice-Over en Videojuegos



tech universidad tecnológica

DU CRES