Diplomado

Realización y Producción Sonora de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Realización y Producción Sonora de Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

Hay muchos videojuegos que son recordados especialmente por su música y su sonido. Es imposible separar la música de juegos como Super Mario Bros. o Tetris, por citar dos de los más célebres. Más recientemente títulos como The Witcher 3 o Bloodborne han supuesto, también, una aportación musical inolvidable para los jugadores. Así, una buena música o un buen diseño de sonido pueden hacer que un juego sea memorable. Por esa razón, las empresas de la industria cada vez dedican más esfuerzos en que el apartado sonoro sea perfecto. Esta titulación ofrece a sus alumnos, por tanto, todas las habilidades para convertirse en un gran productor sonoro para videojuegos, obteniendo, gracias a ella, numerosas oportunidades profesionales.





Produce el sonido y la música de grandes videojuegos gracias a este Diplomado”

Es imposible imaginar ciertos videojuegos sin su música y sin su apartado sonoro. Son parte indisociable de su identidad y determinan, en gran medida, que la experiencia de juego sea positiva. Una buena banda sonora puede hacer que un juego sea mucho más atractivo y eso significa, a la larga, alcanzar el éxito.

Las empresas saben esto, así que han puesto un gran empeño en contratar a los mejores profesionales para que realicen un buen diseño y producción sonora en sus videojuegos, haciendo que los jugadores disfruten mucho más con sus obras. No obstante, escasean los expertos en estas cuestiones aplicadas a videojuegos, que son un ámbito muy específico que necesita de habilidades concretas.

Por eso, este Diplomado en Realización y Producción Sonora de Videojuegos ofrece todo lo necesario para convertirse en experto en la materia, gracias a sus contenidos novedosos y profundos y a su metodología de enseñanza 100% online, que se ajusta perfectamente a la vida profesional de sus alumnos.

Este **Diplomado en Realización y Producción Sonora de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en composición, realización y producción sonora para videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- 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

Los videojuegos en los que participes destacarán por su apartado sonoro”

El sonido y la música de un videojuego son un elemento fundamental: especialízate y demuestra a tu empresa de lo que eres capaz"

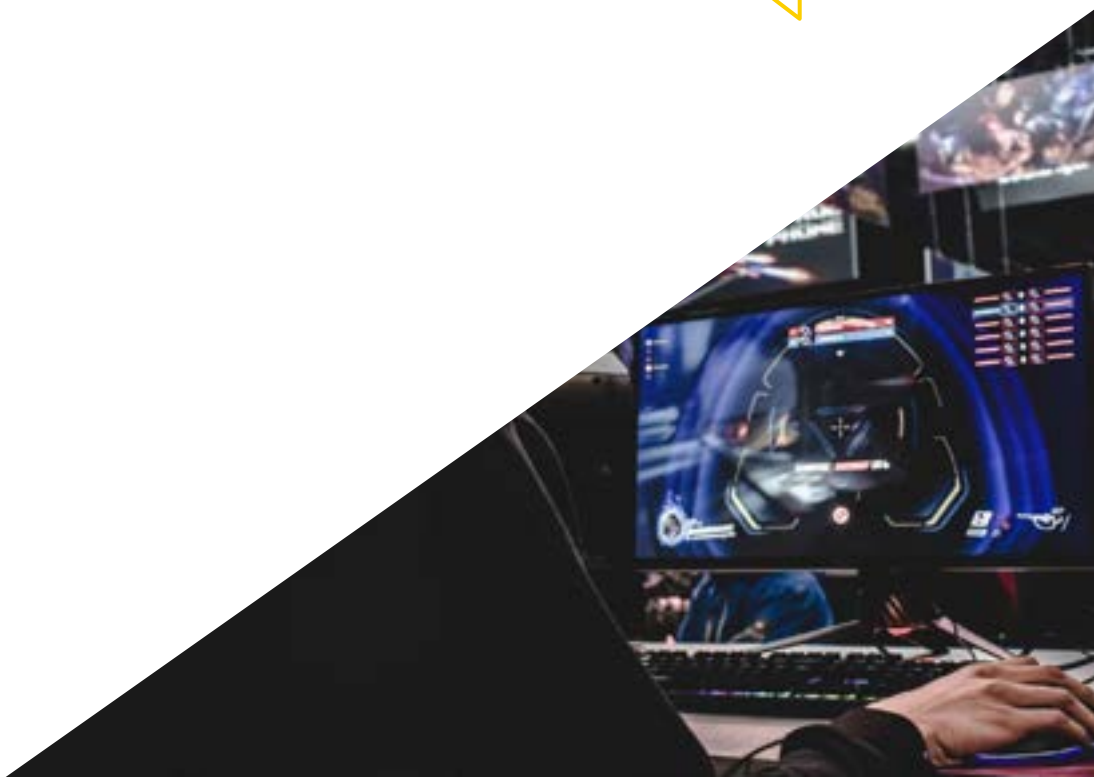
Te encanta la música y siempre has querido producir la de un videojuego, con este Diplomado serás todo un experto.

No esperes más y empieza a hacer lo que más te apasiona.

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

El objetivo principal de este Diplomado en Realización y Producción Sonora de Videojuegos es ofrecer a sus alumnos las habilidades y competencias necesarias para progresar profesionalmente en esta área y convertirse en grandes expertos. Así, gracias a esta titulación, los estudiantes podrán acceder a las mejores empresas del sector, que querrán contar con sus servicios por su talento y por sus capacitaciones en producción sonora aplicada a este ámbito.



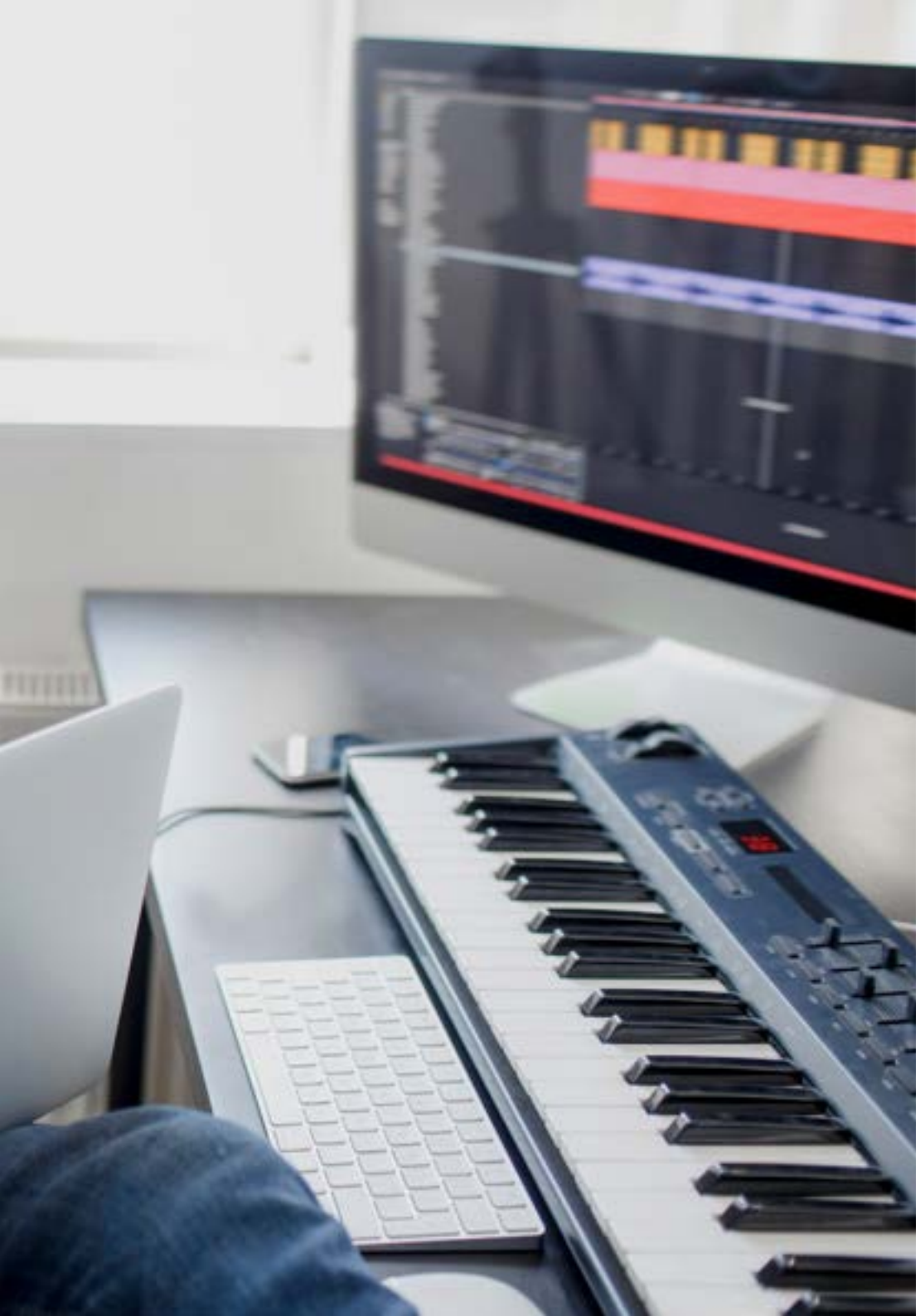


Tu objetivo es realizar y producir el sonido de grandes videojuegos y con este Diplomado lo lograrás”

Objetivos generales

- Realizar la composición y desarrollo musical de un videojuego
- Saber realizar el proceso de producción y postproducción
- Aprender a realizar la mezcla interna y el diseño de sonido
- Conocer las técnicas de composición para videojuegos





Objetivos específicos

- Examinar los elementos sonoros de los videojuegos, su importancia y repercusión de la integración de los mismos en los productos finales
- Desarrollar con autonomía proyectos de producción de audio
- Adquirir las destrezas necesarias para el manejo de los equipamientos técnicos utilizados para la producción y realización de productos sonoros

No retrases más tus planes: quieres avanzar profesionalmente ya y esta es tu mejor oportunidad de conseguirlo"

03

Estructura y contenido

Este Diplomado se estructura en un módulo, subdividido en 10 temas, a través de los cuales los alumnos podrán aprenderlo todo sobre el sonido y su importancia en todo tipo de proyectos audiovisuales. Así, los estudiantes lo conocerán todo sobre la producción musical, las librerías de sonido e, incluso, sobre la orquestación e instrumentación musical para videojuegos. Por esa razón, esta titulación es la más completa que existe dedicada a este ámbito concreto.





Los contenidos más novedosos sobre realización y producción sonora aplicados a videojuegos están aquí"

Módulo 1. Realización y producción sonora

1.1. ¿Qué es el sonido? Conceptos físicos del sonido
- 1.1.1. Ondas de presión
- 1.1.2. Cualidades del sonido
- 1.1.3. La audición humana
- 1.1.4. Propagación del sonido

1.2. Importancia del sonido y la música en productos audiovisuales
- 1.2.1. Banda sonora: creando la ambientación
- 1.2.2. Banda sonora mimética o sutil
- 1.2.3. Efectos de sonido y su importancia
- 1.2.4. Música orquestada y sintética

1.3. Elementos de grabación: equipo
- 1.3.1. Elementos necesarios para la grabación
- 1.3.2. Proceso de grabación
- 1.3.3. Aislamiento acústico
- 1.3.4. Procesado del sonido

1.4. Librerías de sonido y derechos de autor
- 1.4.1. Licencia Creative Commons
- 1.4.2. Sonido sin derechos de autor
- 1.4.3. Librerías de sonido
- 1.4.4. ¿Cuándo merece la pena invertir en librerías de sonidos?

1.5. Monoaural, estereofónico, envolvente y sonido 3D
- 1.5.1. Sonido monoaural
- 1.5.2. Sonido estereofónico
- 1.5.3. Sonido envolvente
- 1.5.4. Sonido 3D

1.6. Síntesis de sonido. El sintetizador
- 1.6.1. Qué es un sintetizador
- 1.6.2. Tipos de síntesis: síntesis imitativa
- 1.6.3. Componentes
- 1.6.4. Interfaces de control





1.7. Edición de audio: El DAW
- 1.7.1. Pro Tools
- 1.7.2. Digital Performer
- 1.7.3. Nuendo
- 1.7.4. Logic Pro 9
- 1.7.5. Cakewalk SONAR
- 1.7.6. ¿Cómo elegir un DAW?

1.8. Orquestación e instrumentación para música en videojuegos
- 1.8.1. Sistemas de 8 bits y música chip
- 1.8.2. Muestreo digital de la década de 1980-1990
- 1.8.3. Música pregrabada y *Streaming* en la era moderna
- 1.8.4. Bandas sonoras personalizadas en la era moderna
- 1.8.5. Cronología de la música de videojuegos

1.9. Proceso de composición para música en videojuegos
- 1.9.1. ¿Qué es un paisaje sonoro?
- 1.9.2. Importancia del paisaje sonoro en los videojuegos
- 1.9.3. Propagación del sonido
- 1.9.4. Oclusión, obstrucción y exclusión

1.10. Flujo de trabajo para implementación de música y sonido en videojuegos: hoja de referencia
- 1.10.1. Organización en un proyecto audiovisual
- 1.10.2. Organización en un proyecto interactivo
- 1.10.3. Hoja de referencia
- 1.10.4. Formato

Con este Diplomado serás el mayor experto de tu entorno en producción sonora para videojuegos”

04

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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



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

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *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

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

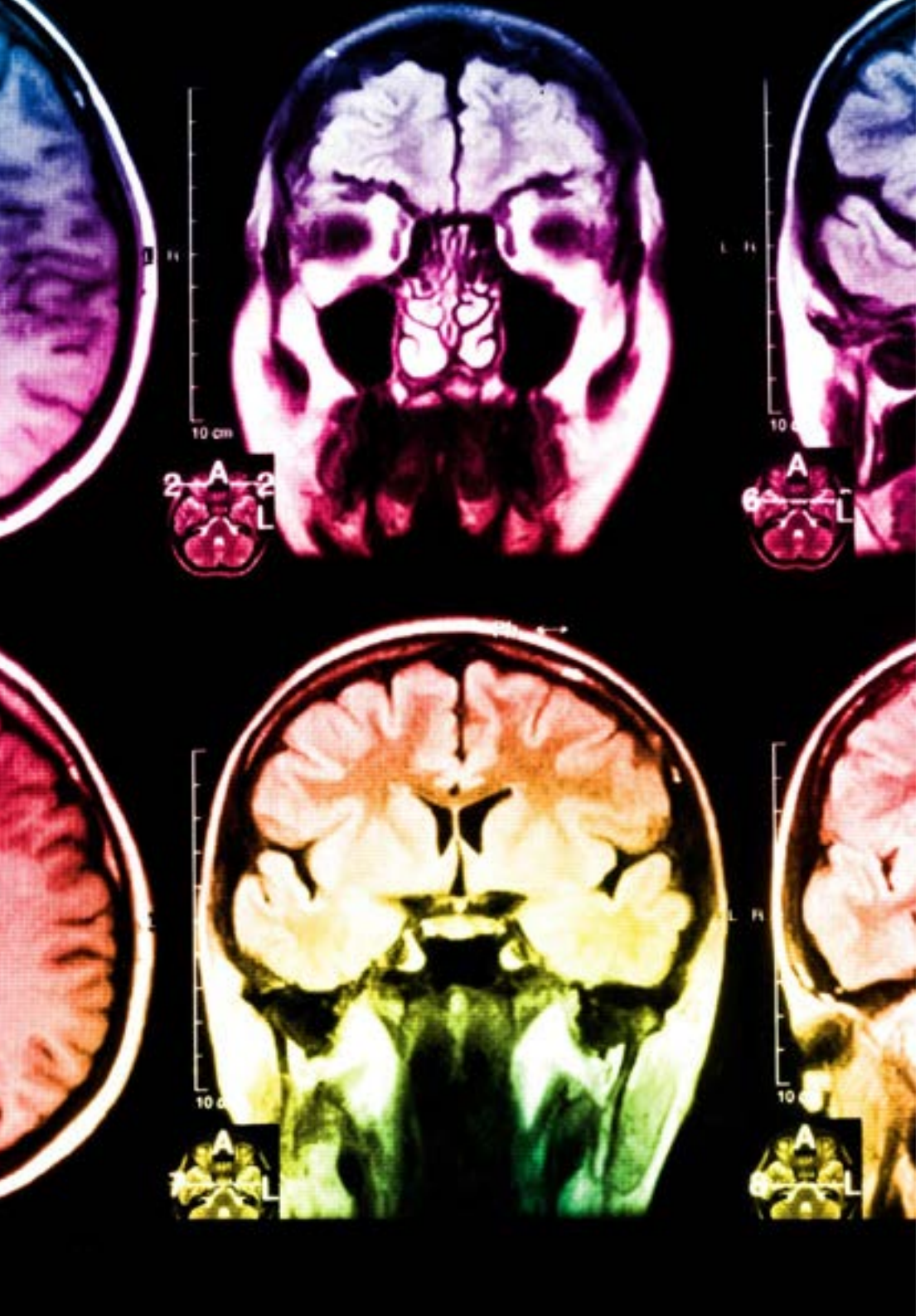
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

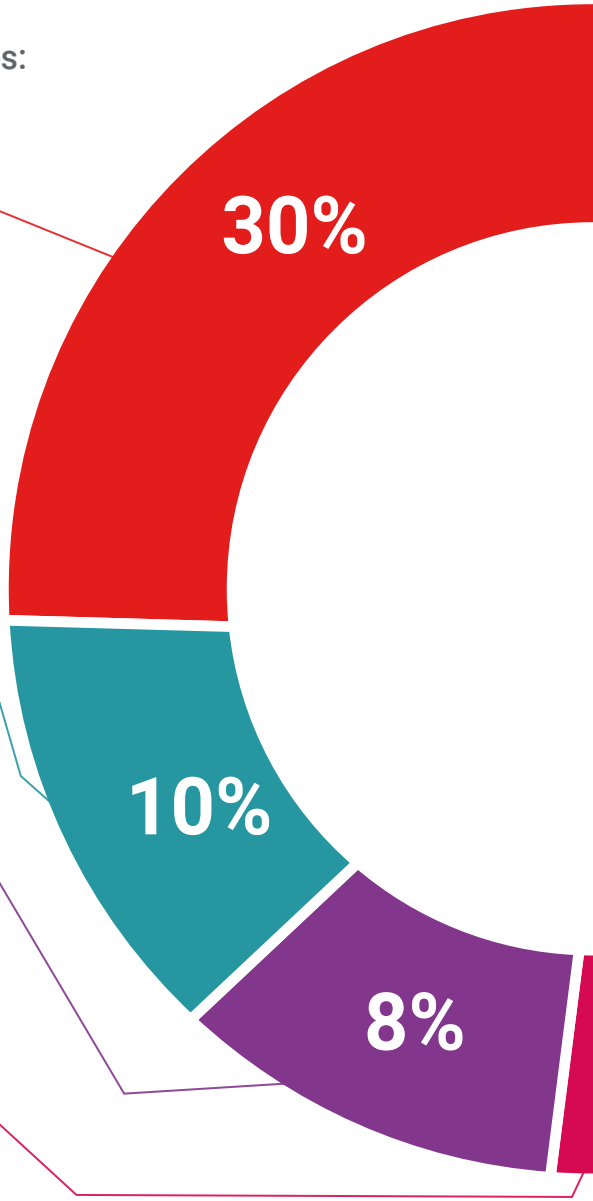
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

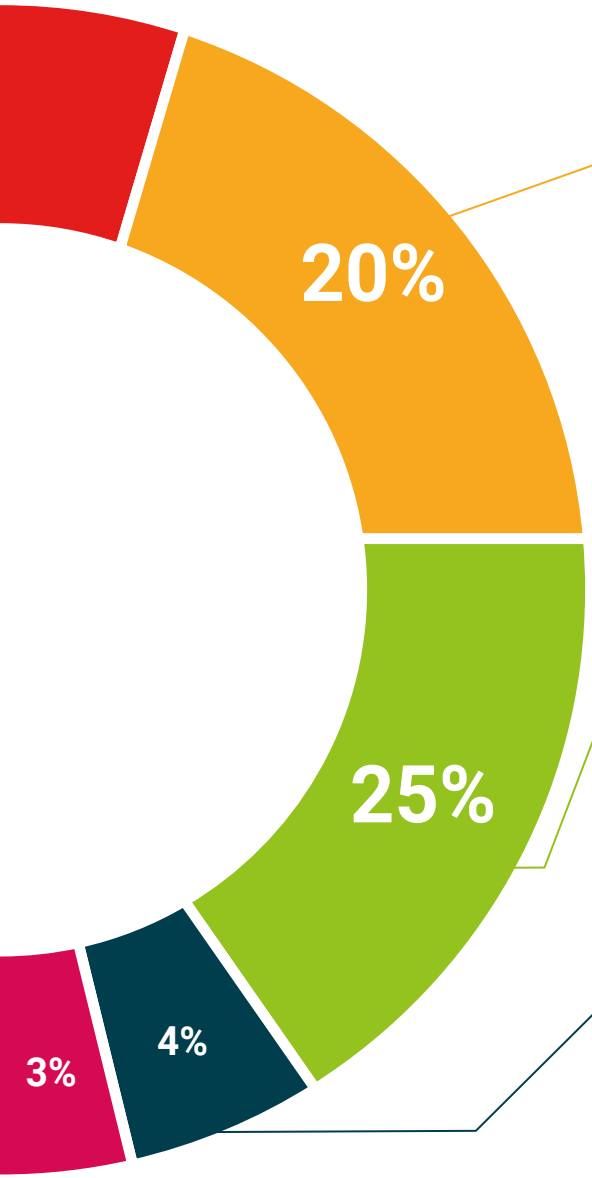
Prácticas de habilidades y competencias

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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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.

05

Titulación

El Diplomado en Realización y Producción Sonora de 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 Realización y Producción Sonora de 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 Realización y Producción Sonora de Videojuegos**

N.º 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

Realización y Producción Sonora de 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

Realización y Producción Sonora de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Realización y Producción Sonora de Videojuegos



tech universidad tecnológica