Diplomado
Diseño de Sonido y Música de Videojuego



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Diseño de Sonido y Música de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/diseno-sonido-musica-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 música y el sonido son un elemento fundamental de las obras audiovisuales. Algunos videojuegos, por ejemplo, pueden evocarse simplemente por su melodía, aunque hayan pasado décadas desde su lanzamiento. Por eso, aunque el público en general no suela tenerlo en cuenta, este aspecto de los juegos es muy importante y va a configurar en qué grado lo disfruta el usuario. Esto lo saben las compañías de la industria, puesto que necesitan diseñadores de sonido y compositores capacitados que puedan crear músicas evocadoras e impactantes. Este programa enseña a sus alumnos a diseñar sonido y componer, de forma que sean los responsables de una experiencia de juego disfrutable para los gamers.





Tetris. Simplemente con mencionar este juego ya recuerdas su melodía crea músicas tan memorables como esta gracias a este Diplomado"

Hay videojuegos míticos cuyas melodías y sonidos son tan importantes como su mecánica, sus personajes o sus escenarios. Con sólo mencionar el Tetris o el Super Mario cualquier persona puede evocar sus canciones y los sonidos de cada acción de juego. Este impresionante efecto se consigue gracias a un gran trabajo de composición y diseño de sonido.

Así, un elemento que a veces se infravalora o no se tiene en cuenta, como es el apartado sonoro de un videojuego, es absolutamente vital para su éxito. Sin un diseño adecuado de este apartado el videojuego puede fracasar. Eso es algo que las grandes compañías de la industria saben, por esa razón, cada vez buscan con más ahínco nuevos compositores que puedan aportar ese aspecto creativo que haga engancharse a los jugadores y le dé un impulso decisivo al proyecto.

Sin embargo, pese a la demanda existente, no hay una gran cantidad de especialistas en este campo, por lo que en la actualidad es un terreno de grandes oportunidades laborales. Este Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos es la respuesta a esa oportunidad, ya que ofrece todos los conocimientos necesarios para convertirse en un diseñador y compositor de primer nivel, teniendo en cuenta las especificaciones de este sector, que es muy diferente a otros como el cine.

Este **Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.
Sus características más destacadas son:

- Las metodologías de enseñanza dinámicas, para que el alumno aprenda a componer y diseñar sonido practicando
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La voluntad de enseñar a los alumnos las particularidades de la industria del videojuego
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Mejora la experiencia de juego de los usuarios gracias a tus potentes melodías”

Aprende a diseñar el sonido de los próximos videojuegos de éxito”

La industria del videojuego necesita diseñadores de sonido que aporten nuevas ideas podrías ser tú.

Los grandes diseñadores de sonido para videojuegos tienen conocimientos específicos en la materia sigue su ejemplo y matricúlate.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los objetivos de este Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos son ofrecer a sus alumnos las claves para convertirse en la próxima referencia en diseño de sonido y composición musical de la industria. Para ello, dispondrá de los mejores contenidos y el mejor profesorado que guiará al alumnado en todo el proceso de aprendizaje.





Cumple tu objetivo: compón las melodías que todo el mundo recordará dentro de unos años”

Objetivos generales

- Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego





Objetivos específicos

- Realizar la composición y desarrollo musical
- Diseñar el *software* de composición musical
- Saber realizar el proceso de producción y postproducción
- Aprender a realizar la mezcla interna y el diseño de sonido
- Usar librerías de sonido, sonido sintético y *Foley*
- Conocer las técnicas de composición para videojuegos

Mejora la experiencia de los jugadores con tus melodías"

03

Dirección del curso

El mejor profesorado espera a los alumnos para ofrecerles los conocimientos más completos en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos. Gracias a la dilatada experiencia de los docentes, los profesionales que se matriculen en este Diplomado podrán aprender todo lo necesario para ser expertos en la materia, consiguiendo así, llamar la atención de las compañías más grandes de este sector.





Los mejores te enseñarán las claves para hacer diseños de sonido memorables”

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



Profesores

D. Carrión, Rafael

- Programador de audio en Women in Games
- Diseñador de sonido y programador de Unity3D audio
- Grado en Ingeniería Industrial. Universidad Politécnica de Valencia
- Máster en Programación de Videojuegos. Universidad Abierta de Cataluña
- Curso en Producción de Audio para Juegos con WWISE. Berklee

Conocerás todos los detalles del Diseño de Guiones de Videojuegos gracias a este completo programa"

04

Estructura y contenido

El profesorado guiará a los alumnos a lo largo de 10 temas, por todos los contenidos necesarios para realizar una buena composición musical y un diseño de sonido adecuado para cada tipo de videojuego. Así, el módulo de aprendizaje tiene un programa completo y profundo con el que los alumnos adquirirán las competencias profesionales indispensables para empezar a trabajar en la industria.





Unos contenidos de alto nivel para los mejores compositores del futuro”

Módulo 1. Diseño de sonido y música

1.1. Composición
- 1.1.1. Composición lineal
- 1.1.2. Composición no lineal
- 1.1.3. Creación de temas

1.2. Desarrollo musical
- 1.2.1. Instrumentación
- 1.2.2. La orquesta y sus secciones
- 1.2.3. Electrónica

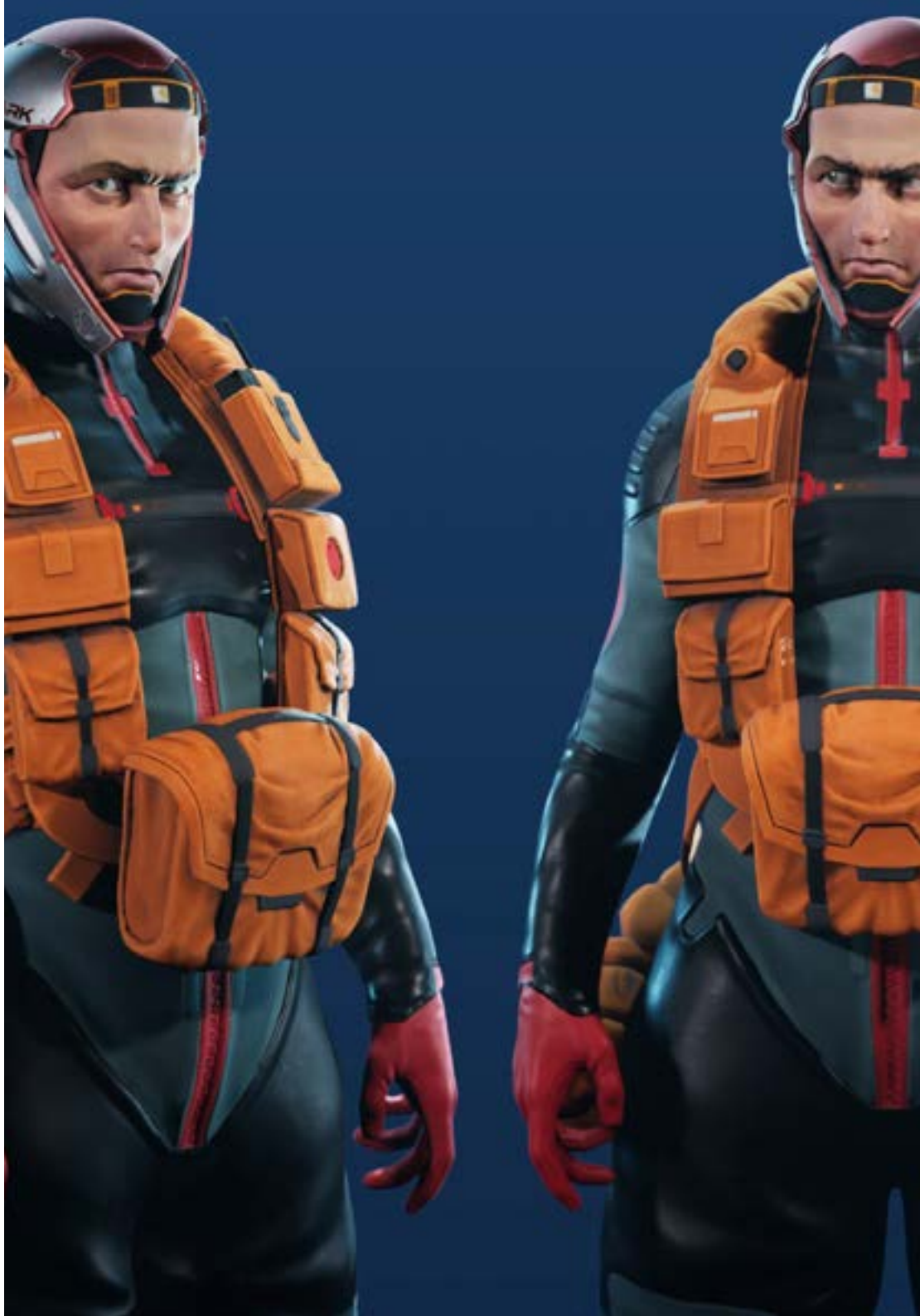
1.3. Software:
- 1.3.1. *Cubase Pro*
- 1.3.2. Instrumentos virtuales
- 1.3.3. *Plugins*

1.4. Orquestación
- 1.4.1. Orquestación MIDI
- 1.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
- 1.4.3. *Premezcla*

1.5. Postproducción
- 1.5.1. Postproducción
- 1.5.2. *Finale*
- 1.5.3. *Plugins*

1.6. Mezcla
- 1.6.1. Mezcla interna
- 1.6.2. Formatos
- 1.6.3. Diseño de sonido

1.7. Producción
- 1.7.1. Librerías de sonido
- 1.7.2. Sonido sintético
- 1.7.3. *Foley*





1.8. Técnicas de composición para videojuegos
- 1.8.1. Análisis I
- 1.8.2. Análisis II
- 1.8.3. Creación de *loops*

1.9. Sistemas adaptativos
- 1.9.1. Resecuenciación horizontal
- 1.9.2. Remezcla vertical
- 1.9.3. Transiciones y *Stingers*

1.10. Integración
- 1.10.1. Unity 3D
- 1.10.2. FMOD
- 1.10.3. Mater audio

Este Diplomado contiene todo lo que necesitas para trabajar en la industria del videojuego como diseñador de sonido y música"

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"

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.

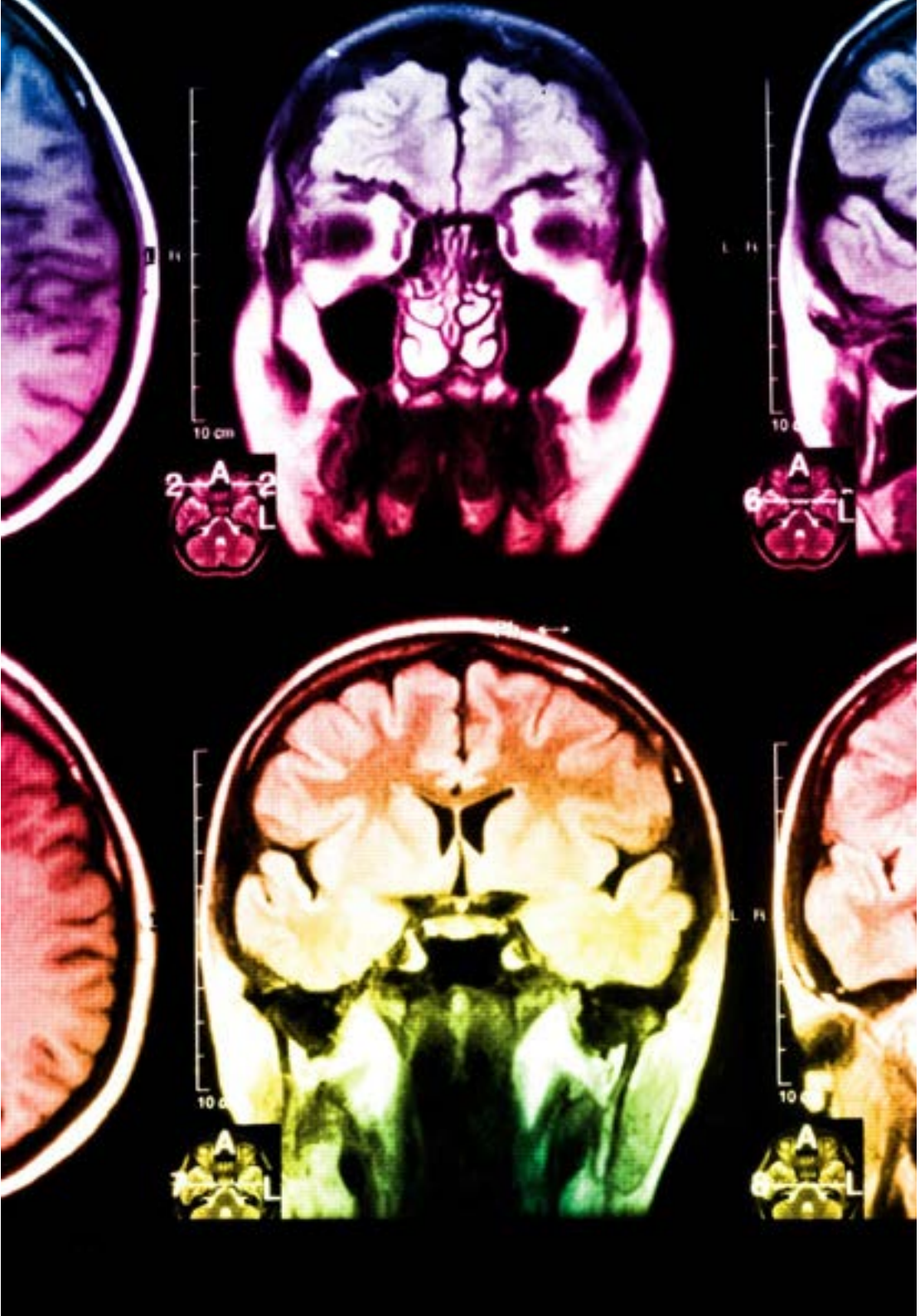
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

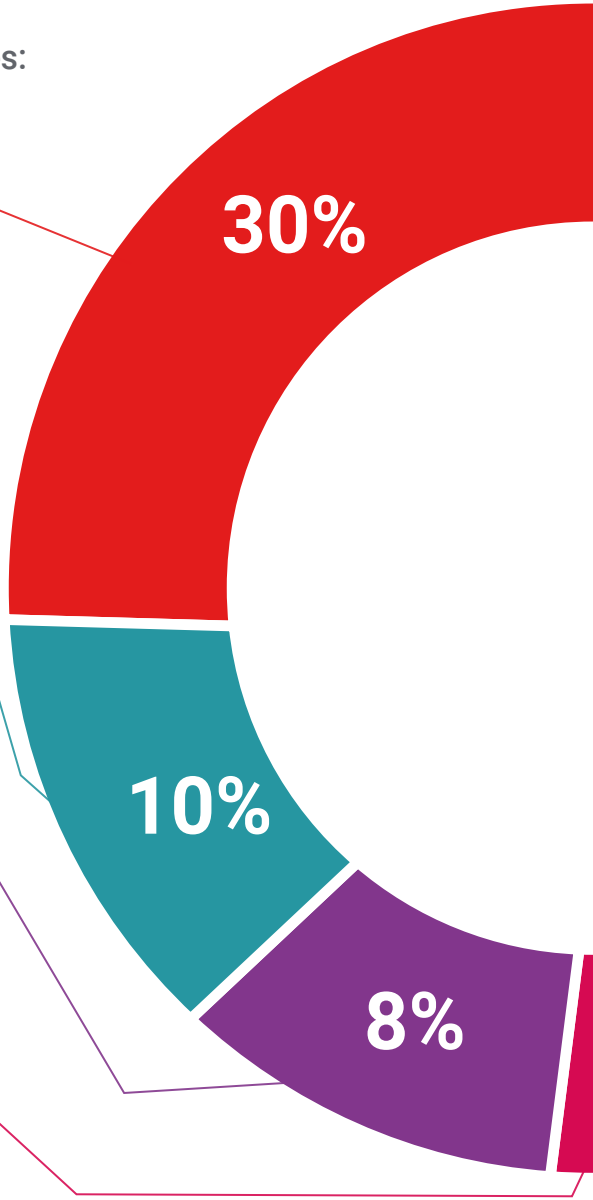
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

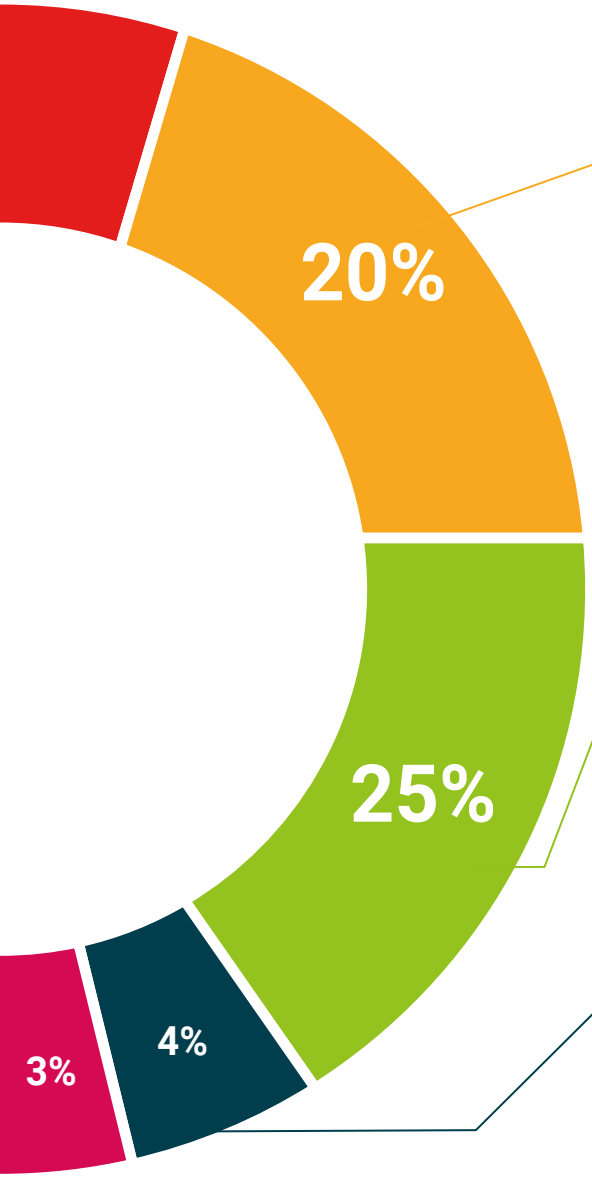
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Diplomado en Diseño de Sonido y Música 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 Diseño de Sonido y Música 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 Diseño de Sonido y Música 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

Diseño de Sonido y Música 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

código único TECH: AFWDR23S 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
Diseño de Sonido y Música de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Diseño de Sonido y Música de Videojuego



tech universidad tecnológica