Diplomado
Diseño de Sonido y Música de Videojuegos



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/diseno/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

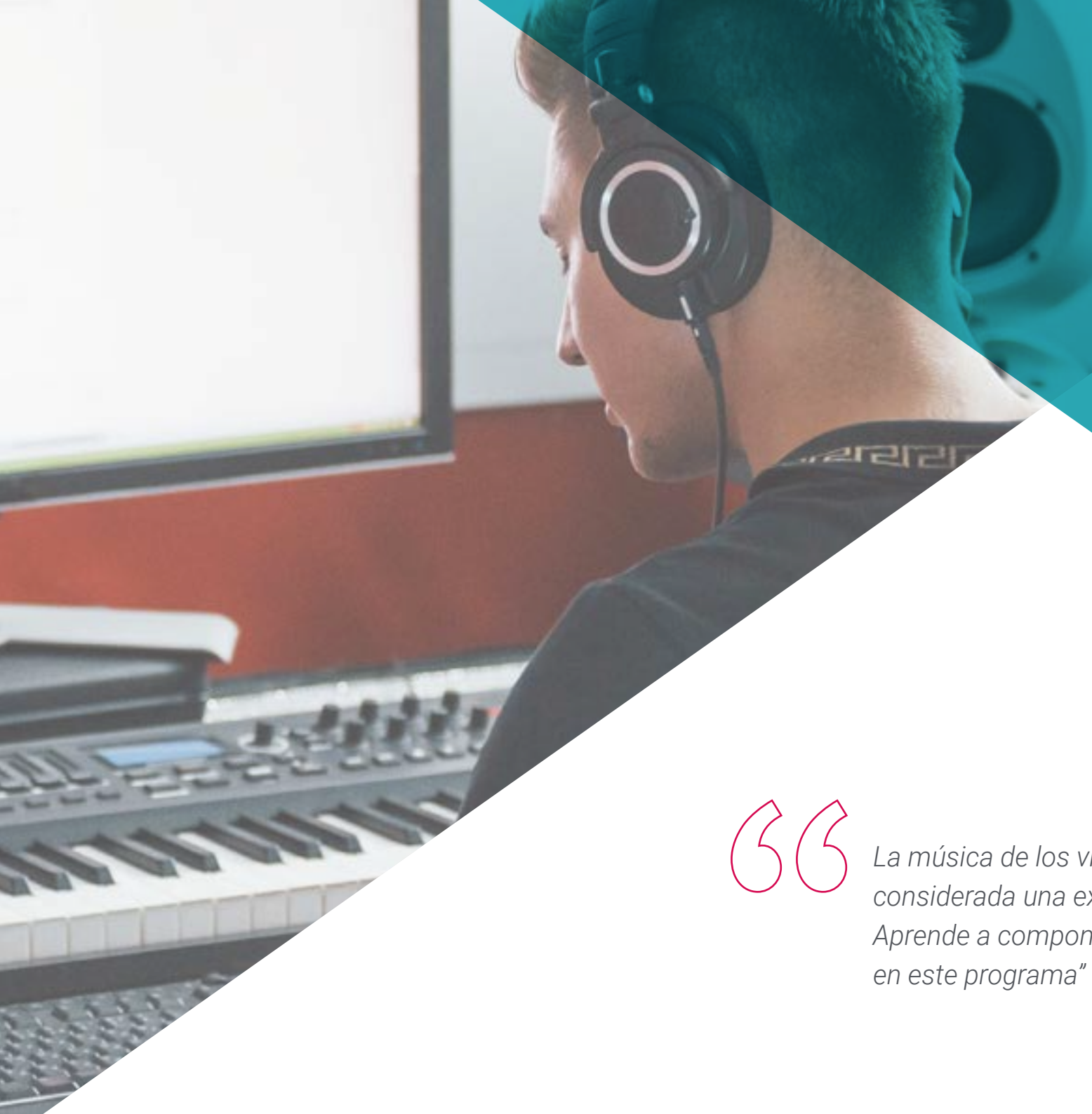
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

El cine y los videojuegos guardan muchas cosas en común: hace uso de la fotografía y de la narrativa, de mundo ficticios y realistas, de actores y, sobre todo, de la banda sonora para generar emotividad. Por tanto, en los últimos años se le ha dado mayor importancia a la música y sonidos de los videojuegos, haciendo que las empresas busquen especialistas en el área. Por ello, este programa busca ayudar a los estudiantes a completar sus perfiles como diseñadores, brindándoles las herramientas que requieren para elaborar piezas musicales que dejen una huella en los jugadores.





La música de los videojuegos ya es considerada una expresión artística. Aprende a componerla inscribiéndote en este programa”

La música en los videojuegos se ha convertido en un medio para evocar emociones en los jugadores. Con ella, se puede ambientar una escena de tal forma, que los usuarios identifiquen si se acerca el enemigo o si ha concluido una cinemática. Este recurso es muy empleado en el sector, permitiendo perpetuar en el tiempo diferentes títulos, como *Pac-Mac* y el icónico "*mec-mec*" de los "fantasmitas".

Por tanto, el apartado sonoro de un juego es vital para su éxito. Y por ello, las grandes empresas buscan profesionales que se encarguen de esto, realizando la compasión musical de todos los títulos. De esta forma, el Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos, busca especializar a los diseñadores en este sector, permitiéndoles escalar en sus carreras profesionales.

Así, aprenderán a diseñar el *Soundtrack* de un videojuego por medio de distintos softwares de producción, encontrando las melodías que animen las escenas del juego e identifiquen al personaje. Será de esta manera, que el futuro egresado logrará emprender por cuenta propia, empezando un proyecto personal o dedicando sus esfuerzos en fundar una casa productora centrada en esta área.

Este **Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos** contiene un programa educativo completo, innovador y adaptado al mercado laboral de esta industria. Las 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

La música acompaña al jugador durante toda su aventura. Inscríbete en el programa y diseñaras una maqueta de sonido única"

Esta es una excelente oportunidad para comenzar tu camino profesional de manera independiente. Especialízate en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos en este programa"

La música es otro de los grandes protagonistas de los videojuegos. Sé un compositor respetado gracias a este Diplomado.

Tendrás un título en Diseño de sonido para videojuegos gracias a la titulación directa de este programa.

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

Los objetivos de este Diplomado en Diseño de Sonido y Música de Videojuegos son claros: ayudar al diseñador a realizar a manejar los programas de composición musical y ayudarlos a especializarse en el sector. Para ello, contará con un programa único y actualizado, el cual se encuentra disponible de manera online, pudiendo realizarse desde cualquier parte del mundo. Además, contará con una titulación directa, la cual no requiere realizar un trabajo final para comenzar a emprender en esta industria.





Si tu objetivo es crear la próxima banda sonora de la nueva entrega de Final Fantasy, este programa es para ti"

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

La música mejora la experiencia de los jugadores. Matricúlate ahora y conviértete en un diseñador de sonido de éxito"

03

Dirección del curso

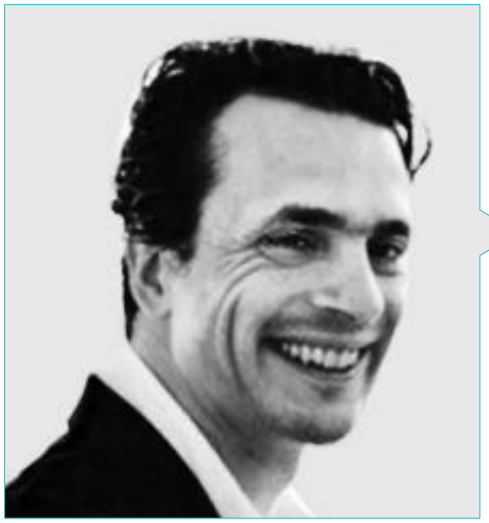
El cuadro docente a cargo de este programa les ofrecerá a los estudiantes todos los conocimientos y competencias necesarias para incursionar, por su cuenta, en el sector. Gracias a su extensa experiencia, los profesionales que se matriculen en este Diplomado podrán aprender a realizar el proceso de producción y post- producción de una composición musical.





Para hacer las mejores bandas sonoras, aprenderás de los mejores profesionales”

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

Nuestros docentes se implican al máximo para ayudarte a conseguir el éxito laboral”

04

Estructura y contenido

Este Diplomado cuenta con un temario actualizado a las necesidades del sector. A lo largo de los 10 temas que componen el módulo, los estudiantes podrán aprender a realizar la composición y desarrollo musical de un videojuego, empleando distintos programas. Asimismo, conocerá dónde consultar los sonidos más usados en el sector y las últimas técnicas de composición. Por todo esto, el diseñador se encontrará listo para ir a un paso más allá en su carrera, pudiendo ejercer por cuenta propia.





Este programa te ayudará a construir tu carrera y hacer realidad tus metas: tener un estudio propio de compasión musical para videojuegos”

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. Pre-mezcla

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. Re-secuenciación 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

En un solo programa aprenderás lo que a muchos le ha tomado años conocer. Matricúlate ahora”

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 facultades del mundo. 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. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.

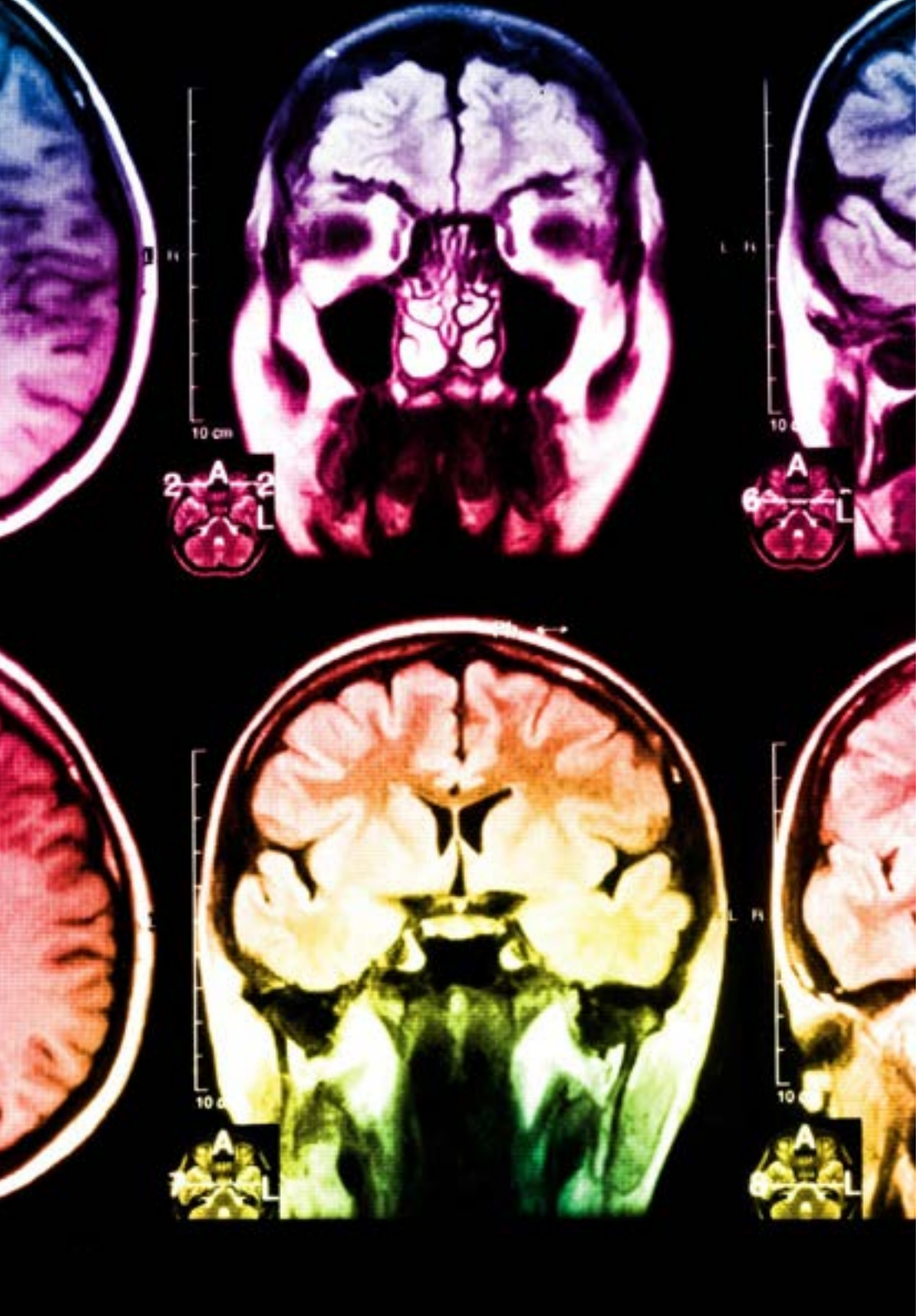
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

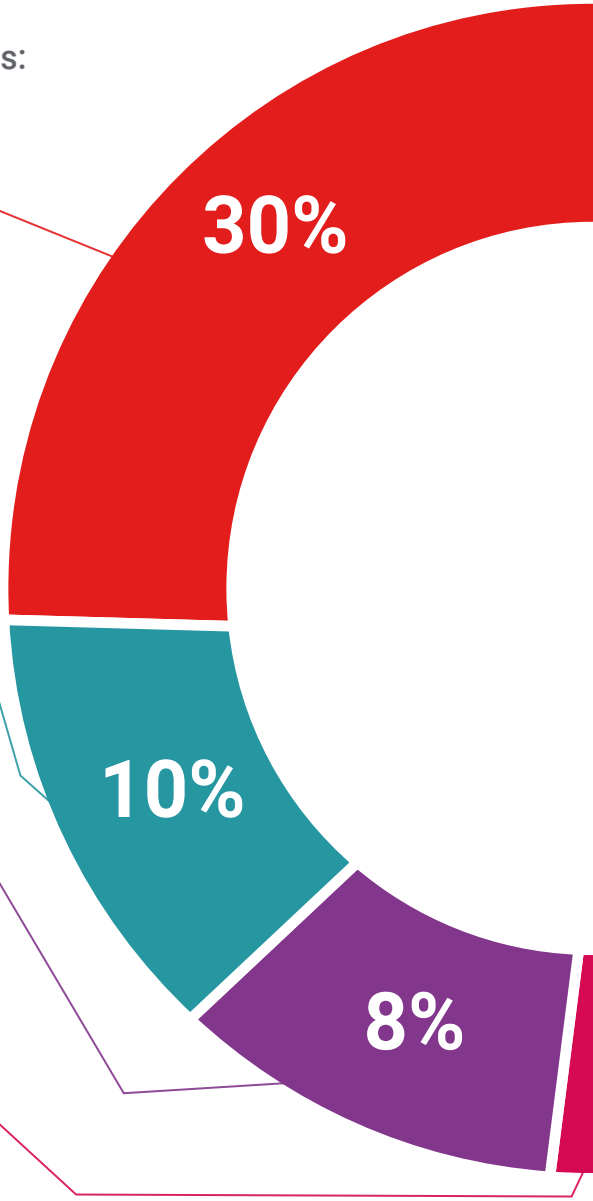
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

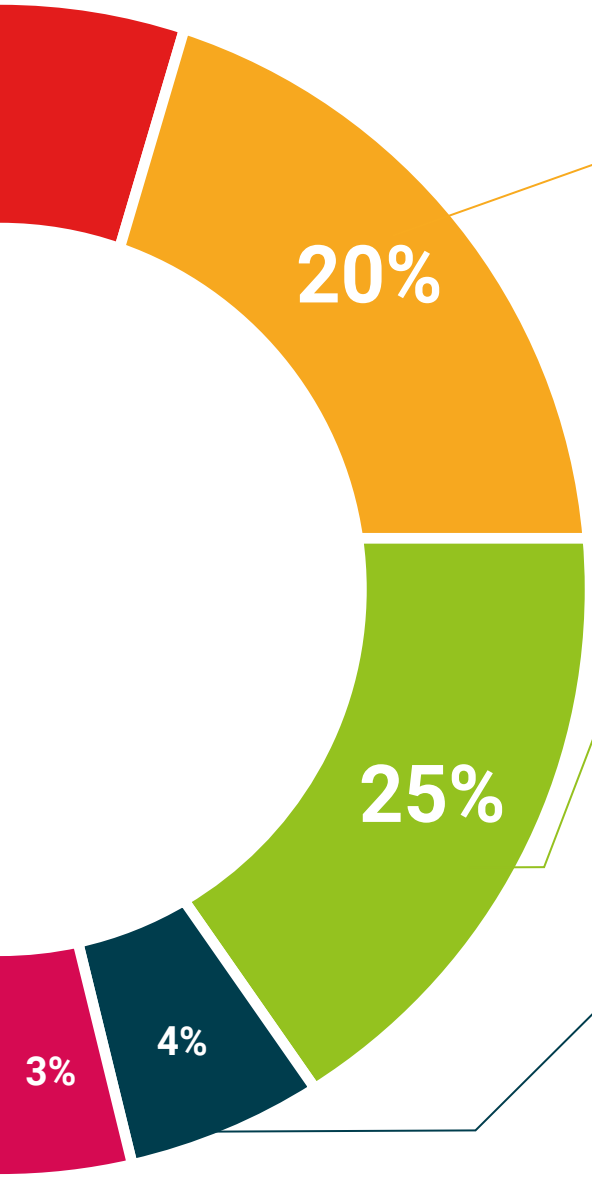
Prácticas de habilidades y competencias

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 una 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

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
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 Videojuegos



tech universidad tecnológica