Diplomado

Creación de Audio para Videojuegos 3D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación de Audio para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/creacion-audio-videojuegos-3d**

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 mundo de la industria audiovisual crece exponencialmente todos los días, generando una demanda de profesionales con conocimientos en materia de creación, producción y edición. Una parte importante en el desarrollo de cualquier videojuego es precisamente la Creación de Audio, siendo un requisito altamente exigido por las empresas del sector. Esta necesidad de diseñadores cada vez más especializados ha llevado a TECH a desarrollar este programa, con el fin de ahondar en la importancia que tienen los productos sonoros en todo lo relacionado con 3D y RV. Mediante contenido multimedia de gran calidad, el alumno profundizará en bandas sonoras, efectos de sonido e identidad sonora del videojuego, entre otros muchos aspectos de gran interés. Un programa 100% online que ofrece un contenido teórico-práctico, lo que garantizará el perfeccionamiento de las competencias profesionales del estudiante.





Adquiere nuevos conocimientos para la creación de productos sonoros y su consolidación en la industria audiovisual”

El audio es, si no la más importante, una de las más cruciales piezas de los productos audiovisuales. Tanto es así que varios proyectos a nivel mundial se han caracterizado por su éxito auditivo, llamando poderosamente la atención del público gracias a su extrema calidad sonora. Por esa razón, los profesionales del Diseño deben conocer a detalle las peculiaridades para su producción, edición y aceptación dentro de la industria, así como las herramientas y softwares necesarios.

La creación de audio en el diseño de videojuegos 3D sirve para mejorar la experiencia del producto audiovisual, enriqueciendo sonoramente y dejando a la imaginación en la mente del publico momentos memorables como escenas, imágenes fijas e inclusive los propios créditos. Este programa tiene la particularidad de que, además de en la creación del audio, se profundizará en las aplicaciones necesarias para incorporarlo a productos y videojuegos 3D. Se trata de una experiencia académica 100% online con la que el estudiante podrá perfeccionar sus competencias en técnicas de producción, así como en la creación de efectos de sonido adaptados para cada título.

El contenido del programa estará disponible en la plataforma virtual desde el inicio del Diplomado y podrá ser descargado para su consulta, pudiendo estudiarse desde cualquier dispositivo incluso de forma offline. Es, por lo tanto, una oportunidad única para profundizar en los conocimientos de la creación del audio, especializando el perfil del estudiante a través de una titulación multidisciplinar, dinámica, accesible y que elevará su talento hasta la cúspide del sector de los videojuegos.

Este **Diplomado en Creación de Audio para Videojuegos 3D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- 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

Un programa 100% online que te permitirá identificar las herramientas virtuales más útiles y aplicarlas en tus procesos de creación auditiva”

Aprenderás a manejar los mejores softwares para la creación, edición y adaptación del producto sonoro con el visual, lo que te posicionará con ventaja en el campo laboral del futuro”

Podrás acceder al aula virtual siempre y cuando quieras, sin límite de horario y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Diseña productos memorables, que enmarquen los hitos audiovisuales de los próximos años gracias a las técnicas y metodología de trabajo que adquirirás en este Diplomado.

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 programa es presentar al profesional del Diseño los conocimientos y herramientas necesarias para poder crear piezas auditivas que complementen a la perfección al videojuego que acompañan. Esto se realiza con el fin de que el alumno adquiera nuevas habilidades para la realización de sus proyectos, partiendo de los conocimientos teóricos y prácticos más actualizados. Por lo tanto, TECH busca en este programa cumplir con todas las metas más exigentes de los diseñadores modernos.





Crea productos auditivos que repercutan por años y sean parte de la cultura pop, aquella que ha marcado el éxito de la industria audiovisual y del videojuego"

Objetivos generales

- Elaborar la identidad sonora de un proyecto de videojuego 3D
- Diseñar el tipo de audio apropiado para el proyecto como voces, banda sonora o efectos especiales de sonido
- Estimar el esfuerzo de la creación de audio para trabajar dentro de un plan de producción y timing apropiados

Perfecciona tus habilidades en la creación de audios y mejora tus oportunidades laborales para sector de los videojuegos del futuro"





Objetivos específicos

- Analizar los distintos tipos de estilos de audio en videojuegos y las tendencias de la industria
- Examinar los métodos para estudiar la documentación del proyecto para construir el audio
- Estudiar las referencias principales para extraer los puntos clave de la identidad sonora
- Diseñar la identidad sonora del videojuego 3D completa
- Determinar los aspectos clave para crear la banda sonora del videojuego y los efectos de sonido del proyecto
- Desarrollar los aspectos clave para trabajar con actores y actrices de doblaje y grabar las voces del juego
- Compilar los métodos y formatos de exportación de audio en videojuegos con las tecnologías actuales
- Generar librerías de sonido completas para comercializarlas como packs de *assets* profesionales para estudios de desarrollo

03

Dirección del curso

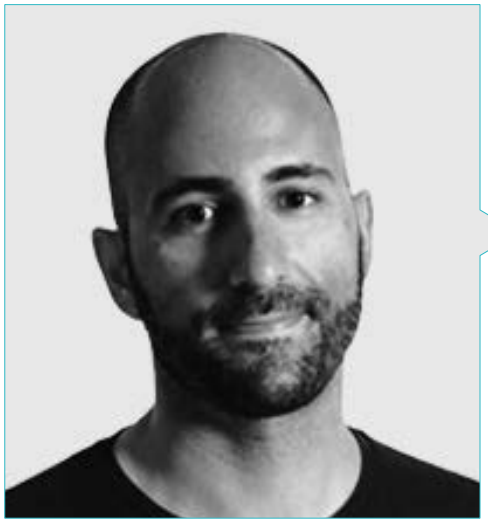
Este Diplomado está compuesto por un cuadro docente altamente capacitado en el área de la creación de todo tipo de audios para videojuegos en tres dimensiones, dándole al alumno el apoyo necesario mediante un amplio conocimiento. Su experiencia profesional, ligada a la docencia, hace que sean referentes a la hora de instruir y compartir su propio saber en la extensa área de temas como la preparación de librerías de audio personalizadas o la creación de voces.





Un equipo de expertos en producción musical y sonora pondrán a tu disposición el mejor material teórico, práctico y adicional para que conozcas al detalle el proceso de creación de audio para la industria audiovisual"

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- Miembro del Consejo Asesor de Nima World
- Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- Asesor en la fundación de importantes empresas como Avatar Games o Interactive Selection



Profesores

D. Núñez Martín, Daniel

- Técnico Superior de Formación Profesional de Sonido por la Universidad Francisco de Vitoria
- Productor musical. Composición y diseño de música original para medios audiovisuales y videojuegos
- Productor en Cateffects S.L.
- Creador de contenidos para el Máster Talentum de Creación de videojuegos en Telefónica Educación Digital
- Diseñador de audio y compositor musical en Risin' Goat S.L.
- Técnico de Sonido de doblaje audiovisual en SOUNDUB S.A.
- Creador de contenidos para el Máster Talentum de Creación de videojuegos en Telefónica Educación Digital
- Grado Medio de enseñanza Oficial de Música. Conservatorio Manuel de Falla. Piano y Saxofón

04

Estructura y contenido

Este Diplomado fue desarrollado con el fin de ofrecer un amplio temario al estudiante, para que profundice tema por tema en los conceptos que se requieren para la realización de audios. Un contenido teórico-práctico diseñado por el cuadro docente, donde la exigencia y pautas de calidad superarán las expectativas del estudiante, ofreciéndole un plus en su carrera profesional. Los numerosos materiales audiovisuales con los que contará servirán de gran ayuda para complementar todos los contenidos proporcionados.





La superación de este Diplomado te aportará el conocimiento necesario para crear efectos de sonido funcionales y adaptados a los diferentes tipos de proyectos audiovisuales de la industria”

Módulo 1. Audio profesional para videojuegos 3D en VR

1.1. El Audio en videojuegos profesionales 3D
- 1.1.1. El audio en videojuegos
- 1.1.2. Tipos de estilos de audio en videojuegos actuales
- 1.1.3. Modelos de audio espacial

1.2. Estudio de material previo
- 1.2.1. Estudio de la documentación de diseño de juego
- 1.2.2. Estudio de la documentación de diseño de niveles
- 1.2.3. Evaluación de la complejidad y tipología de proyecto para crear el audio

1.3. Estudio de referencias de sonido
- 1.3.1. Listado de referencias principales por similitud con el proyecto
- 1.3.2. Referencias auditivas de otros medios para dotar al videojuego de identidad
- 1.3.3. Estudio de las referencias y extracción de conclusiones

1.4. Diseño de la identidad sonora del videojuego
- 1.4.1. Factores principales que influencian el proyecto
- 1.4.2. Aspectos relevantes en la composición del audio: instrumentación, tempo, otros
- 1.4.3. Definición de voces

1.5. Creación de banda sonora
- 1.5.1. Listado de entornos y audios
- 1.5.2. Definición de motivo, temática e instrumentación
- 1.5.3. Composición y pruebas de audio en prototipos funcionales

1.6. Creación de efectos de sonido (FX)
- 1.6.1. Efectos de sonido: tipos de FX y listado completo según necesidades del proyecto
- 1.6.2. Definición de motivo, temática y creación
- 1.6.3. Evaluación de FX de sonido y pruebas en prototipos funcionales





1.7. Creación de voces
- 1.7.1. Tipos de voces y listado de frases
- 1.7.2. Búsqueda y evaluación de actores y actrices de doblaje
- 1.7.3. Evaluación de grabaciones y pruebas de las voces en prototipos funcionales

1.8. Evaluación de la calidad del audio
- 1.8.1. Elaboración de sesiones de escucha con el equipo de desarrollo
- 1.8.2. Integración de todos los audios en un prototipo funcional
- 1.8.3. Pruebas y evaluación de los resultados obtenidos

1.9. Exportación, formatos e importación de audio en el proyecto
- 1.9.1. Formatos y compresión de audio en videojuegos
- 1.9.2. Exportación de audios
- 1.9.3. Importación de audios en el proyecto

1.10. Preparación de librerías de audio para comercialización
- 1.10.1. Diseño de librerías de sonido versátiles para profesionales de los videojuegos
- 1.10.2. Selección de audios por tipo: banda sonora, FX y voces
- 1.10.3. Comercialización de librerías de assets de audio

Una titulación académica que te colocará en la vanguardia de la creación de sonido para videojuegos, dándote el impulso hacia puestos de diseño de gran prestigio”

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.

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.

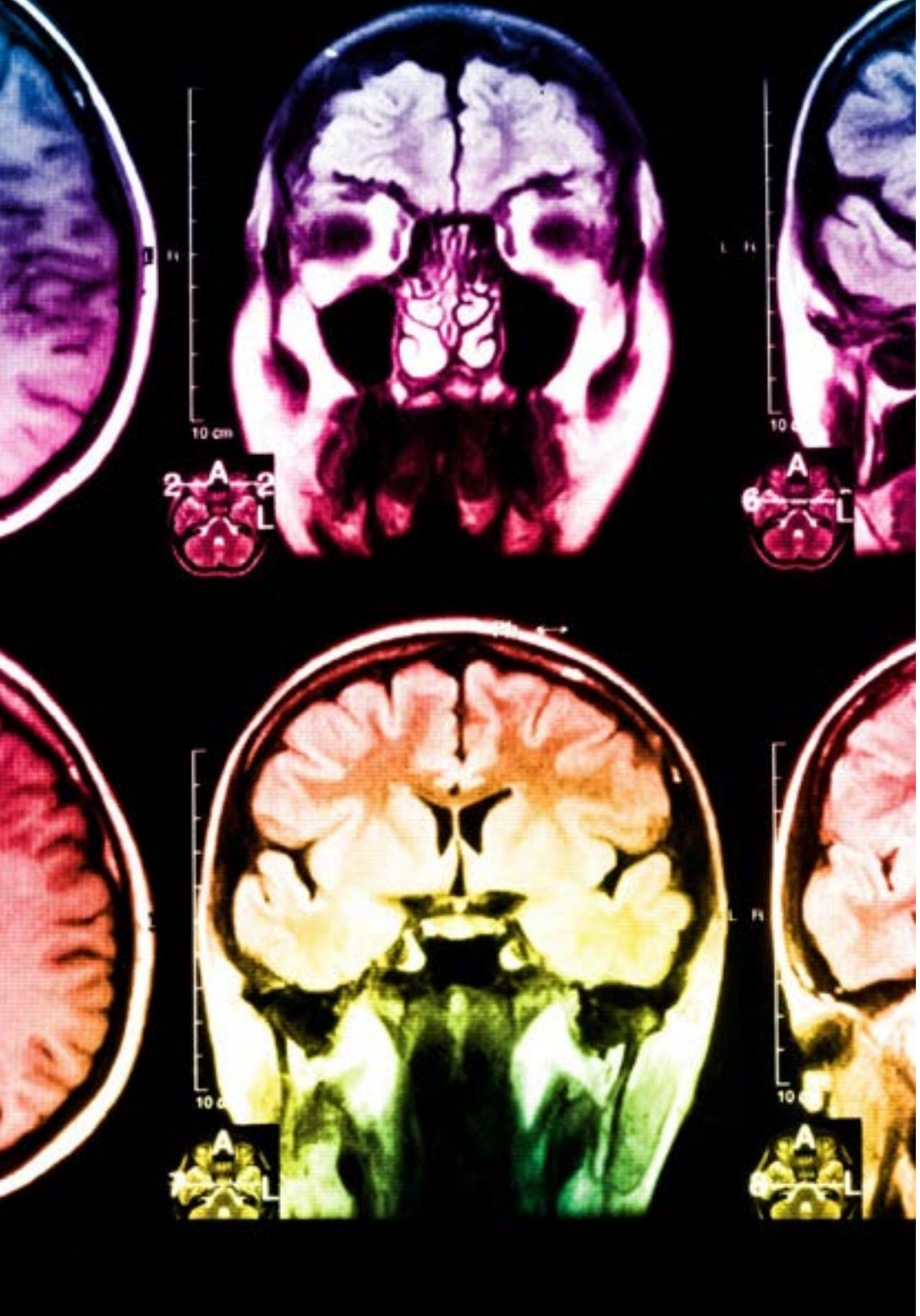
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

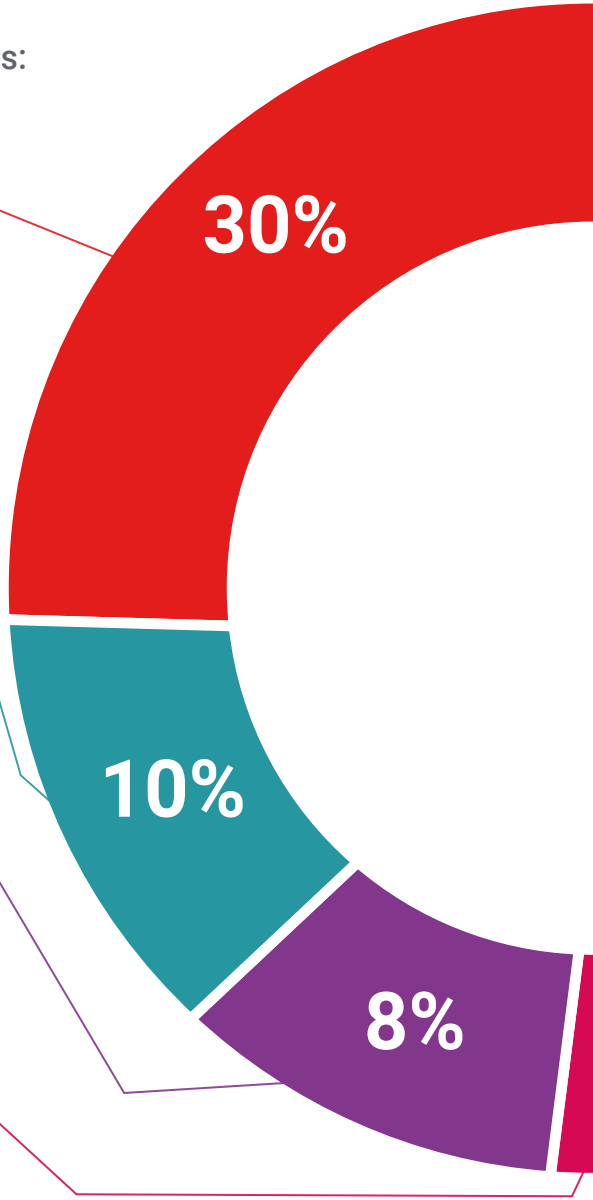
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

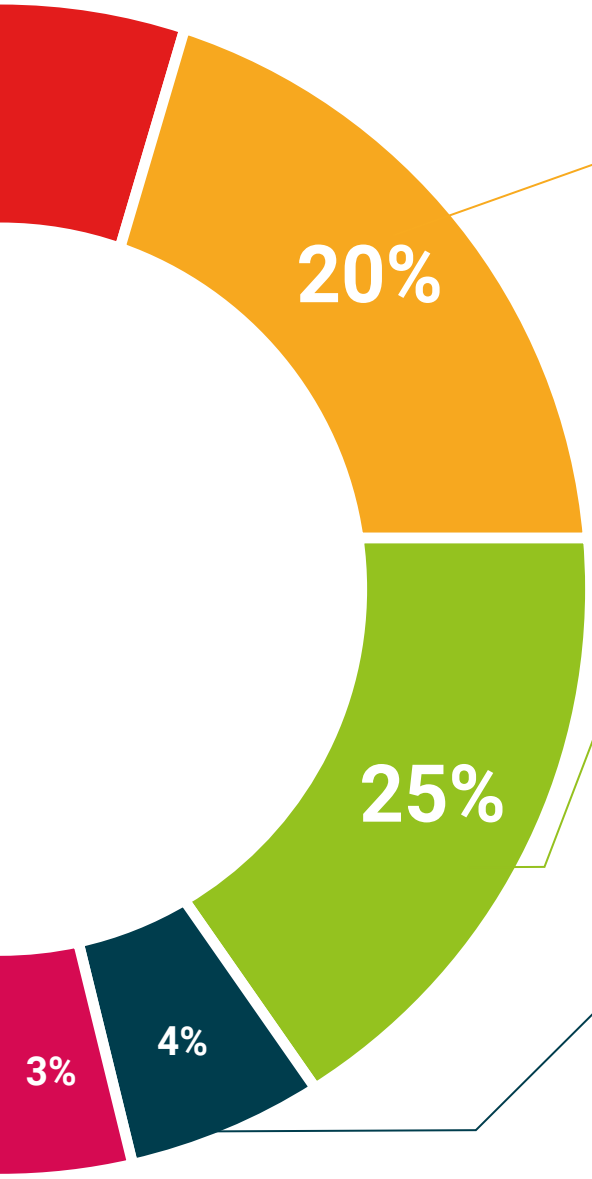
Prácticas de habilidades y competencias

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 Creación de Audio para Videojuegos 3D 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 Creación de Audio para Videojuegos 3D** 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 Creación de Audio para Videojuegos 3D**

Nº 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

Creación de Audio para Videojuegos 3D

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

Creación de Audio para Videojuegos 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Audio para Videojuegos 3D



tech universidad tecnológica