

Курс профессиональной подготовки  
Звуковое и музыкальное  
оформление в видеоиграх



## Курс профессиональной подготовки

### Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-sound-and-music-design-video-games](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-sound-and-music-design-video-games)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методология

---

стр. 20

06

Квалификация

---

стр. 28

# 01

# Презентация

С момента появления первой видеоигры, способной воспроизводить звуки, был достигнут значительный прогресс. В то время такая маленькая деталь имела большое значение, особенно с выходом в 1977 году Atari 2600, которая стала первой приставкой, снабженной звуковыми эффектами и попыткой создания саундтрека. Но только через несколько лет эта техника была доведена до совершенства в первой игре Pac Man с ее культовым "мек-мек". С этого момента саундтрек игры стал ее визитной карточкой, и сегодня в индустрии требуются дизайнеры, специализирующиеся в этой области. Таким образом, данная программа предлагает студентам возможность стать профессионалами в области звукового оформления.



““

*Звуки видеоигры — это ее визитная карточка. Создайте саундтрек, который войдет в историю благодаря этой программе"*

Когда люди слышат такие слова, как "Super Mario", "Zelda", "Devil May Cry", вполне вероятно, что в их сознании воспроизводятся звуки и музыка, характерные для каждой игры. Поэтому саундтрек видеоигры — это гораздо больше, чем просто оформление сцены. Это его визитная карточка, которая, при хорошем исполнении, может войти в историю как одна из самых экономичных.

С другой стороны, звук настолько важен, что позволяет игрокам более активно участвовать в кинематографе игры. Все вздрагивают, когда в *Resident Evil 2* (оригинал и ремейк) музыка резко меняется при появлении *Немезиса*. Такие маленькие намеки возможны только в том случае, если у вас есть опытный дизайнер в этой области.

Принимая во внимание все вышесказанное, Курс профессиональной подготовки в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх был создан как ответ на проблему отрасли: отсутствие специализированных профессионалов в этой области. Таким образом, студент получит ряд материалов, которые подготовят его/ее к составлению композиции и музыкальной разработке игры.

И все это в рамках полностью онлайн-программы, в которую студент сможет вступить независимо от того, в какой точке мира он/она находится. Кроме того, благодаря возможности немедленному получению диплома студентам не потребуется выполнять итоговую работу, что позволит им получить доступ к новым профессиональным предложениям сразу после последнего занятия.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Конкретные знания в области звукового оформления, подготовленные для будущих профессионалов в этом секторе
- ◆ Особое внимание уделяется важности музыкальной композиции в видеоиграх
- ◆ Контекстуализация звукового пространства в индустрии видеоигр
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Воплотите свою любовь к играм в профессию благодаря данному Курсу профессиональной подготовки, в которой вы найдете необходимый материал для специализации в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх"*

“

*Немедленная квалификация на Курсе профессиональной подготовки позволит вам сразу же начать работать в качестве звукового дизайнера видеоигр”*

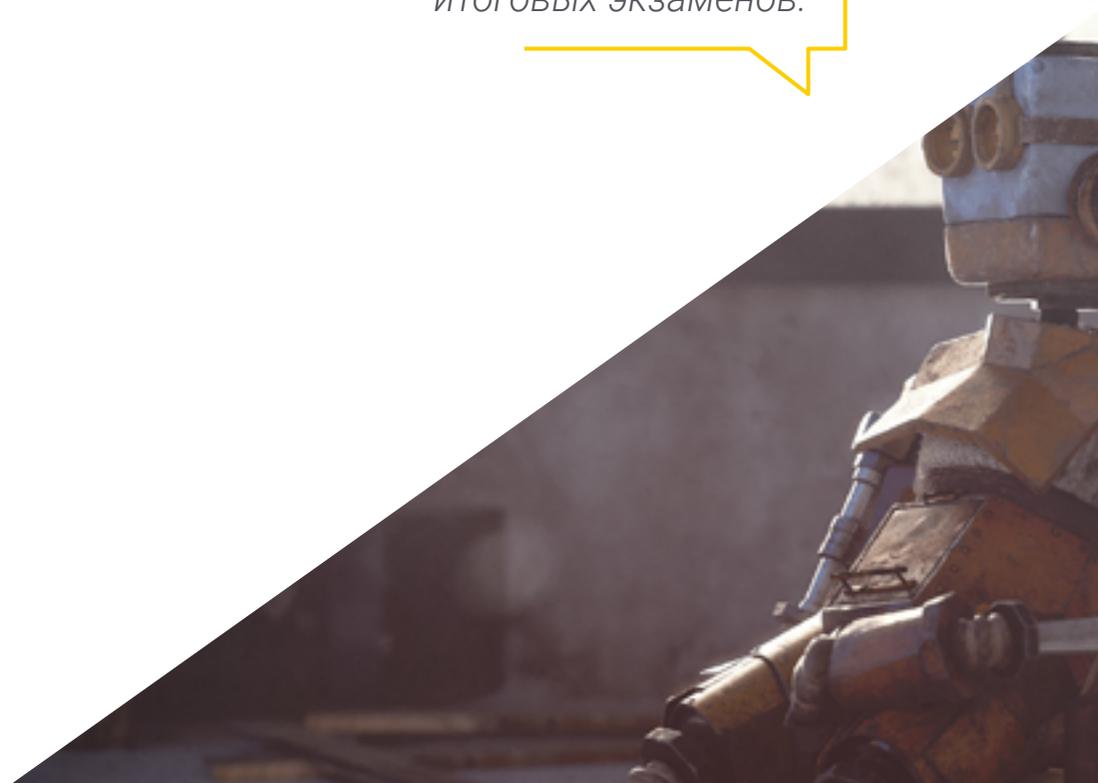
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Компании ищут дизайнеров, способных создать саундтрек для любой видеоигры.*

*В TECH у вас будет возможность изучать эту программу в онлайн-формате, без расписаний и ИТОГОВЫХ ЭКЗАМЕНОВ.*



# 02

## Цели

Данная программа ставит перед собой конкретную цель: специализировать студентов на разработке эпических и эмоциональных саундтреков. Для этого студентам предлагается онлайн-программа, в рамках которой они смогут получить все необходимые знания для работы с различными программами для составления музыки и микширования звука. Таким образом, они найдут те тона, которые придадут видеоигре индивидуальность и неповторимость. Кроме того, благодаря возможности немедленной квалификации, дизайнеру не нужно выполнять итоговую работу для завершения программы, и он может сразу же получить доступ к новым профессиональным возможностям.





“

Запишитесь сейчас, и вы сможете  
выполнять безупречную работу по  
разработке саундтрека к видеоигре”



## Общие цели

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ◆ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать каждый дизайнер видеоигр
- ◆ Генерировать идеи и создавать занимательные истории, сюжеты и сценарии для видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ◆ Уметь создавать независимый *стартап* в сфере цифровых развлечений

“

Нет лучшего момента, чем сейчас, чтобы вывести свою карьеру на новый уровень: дизайнер саундтреков для видеоигр”





## Конкретные цели

### Модуль 1. Игровой дизайн

- ◆ Знать теорию игрового дизайна
- ◆ Углубить знания об элементах дизайна и геймификации
- ◆ Узнать о типах игроков, их мотивах и характеристиках
- ◆ Знать игровую механику, MDA и другие теории игрового дизайна
- ◆ Изучить критические основы анализа видеоигр с помощью теории и примеров
- ◆ Изучить дизайн игровых уровней, как создавать головоломки на этих уровнях и как размещать элементы дизайна в среде

### Модуль 2. Проектный документ

- ◆ Составлять и иллюстрировать профессиональный проектный документ
- ◆ Знать каждую часть дизайна: общая идея, рынок, *геймплей*, механика, уровни, прогрессия, игровые элементы, HUD и интерфейс
- ◆ Знать процесс разработки дизайн-документа, или GDD, чтобы иметь возможность представить свою игровую идею в понятном, профессиональном и хорошо проработанном документе

### Модуль 3. Звуковое и музыкальное оформление

- ◆ Сочинять и разрабатывать музыку
- ◆ Разрабатывать программное обеспечение для создания музыки
- ◆ Уметь осуществлять процесс производства и постпроизводства
- ◆ Узнать, как делать внутреннее микширование и звуковой дизайн
- ◆ Использовать звуковые библиотеки, синтетические звуки и *синхронные шумы*
- ◆ Знать технику создания композиций для видеоигр

03

# Руководство курса

Преподаватели, отвечающие за эту программу подготовки, являются признанными и авторитетными профессионалами в данном секторе. Их достижения позволяют им передавать фундаментальные знания, чтобы помочь студентам пройти путь разработки и создания саундтрека для видеоигры. Кроме того, их академический и рабочий опыт позволил им принять участие в нескольких международных проектах, поэтому они прекрасно знакомы с запросами и требованиями крупных компаний.





“

*Данный преподавательский состав готов помочь вам специализироваться и мотивировать вас на достижение ваших целей”*

## Руководство



### Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

- Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



## Преподаватели

### Г-жа Молас, Альба

- ◆ Игровой дизайнер
- ◆ Степень бакалавра в области кино и медиа. Киношкола Каталонии. 2015 год
- ◆ Студент в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред. Currnet – CEV. 2020 год
- ◆ Специализированная подготовка в области написания сценариев для детской анимации. Showrunners BCN. 2018 год
- ◆ Член ассоциации Women in Games
- ◆ Член ассоциации FemDevs

### Г-н Каррион, Рафаэль

- ◆ Звуковой дизайнер и аудиопрограммист Unity3D
- ◆ Степень бакалавра в области промышленной инженерии. Политехнический университет Валенсии. 2018 год
- ◆ Степень магистра в области программирования видеоигр. Открытый университет Каталонии. 2021 год
- ◆ Курс в области производства аудио для игр с WWISE. Беркли. 2019 год
- ◆ Аудиопрограммист в организации Women in Games. По настоящее время



*Впечатляющий преподавательский состав, состоящий из профессионалов из разных областей знаний, которые станут вашими учителями во время обучения: уникальная возможность, которую нельзя упустить"*

# 04

## Структура и содержание

Содержание данного Курса профессиональной подготовки было разработано с учетом требований, которые крупные компании предъявляют к должностям такого типа. Таким образом, студент сможет работать с различным программным обеспечением для создания композиций и микширования звука. Кроме того, студент сможет изучить композиторские техники, используемые великими композиторами для создания эпического саундтрека. Все это будет преподаваться в режиме онлайн, что позволит студенту выбирать, где и когда посещать каждое занятие.





“

*Данная учебная программа  
позволяет учиться из  
любой точки мира”*

## Модуль 1. Игровой дизайн

- 1.1. Дизайн
  - 1.1.1. Дизайн
  - 1.1.2. Типы дизайна
  - 1.1.3. Процесс проектирования
- 1.2. Элементы дизайна
  - 1.2.1. Правила
  - 1.2.2. Баланс
  - 1.2.3. Развлечение
- 1.3. Типы игроков
  - 1.3.1. Исследовательский и социальный
  - 1.3.2. Убийцы и победители
  - 1.3.3. Различия
- 1.4. Навыки игрока
  - 1.4.1. Навыки ролевой игры
  - 1.4.2. Навыки действия
  - 1.4.3. Навыки работы с платформой
- 1.5. Игровая механика I
  - 1.5.1. Элементы
  - 1.5.2. Физика
  - 1.5.3. Предметы
- 1.6. Игровая механика II
  - 1.6.1. Ключи
  - 1.6.2. Платформы
  - 1.6.3. Противники
- 1.7. Другие элементы
  - 1.7.1. Механика
  - 1.7.2. Динамика
  - 1.7.3. Эстетика
- 1.8. Анализ видеоигр
  - 1.8.1. Анализ игрового процесса
  - 1.8.2. Художественный анализ
  - 1.8.3. Анализ стиля

- 1.9. Дизайн уровня
  - 1.9.1. Разработка внутренних уровней
  - 1.9.2. Разработка внешних уровней
  - 1.9.3. Разработка смешанных уровней
- 1.10. Продвинутый дизайн уровней
  - 1.10.1. Головоломки
  - 1.10.2. Противники
  - 1.10.3. Среда

## Модуль 2. Проектный документ

- 2.1. Структура документа
  - 2.1.1. Проектный документ
  - 2.1.2. Структура A
  - 2.1.3. Стил
- 2.2. Основная идея, рынок и рекомендации
  - 2.2.1. Основная идея
  - 2.2.2. Рынок
  - 2.2.3. Ссылки
- 2.3. Окружение, сюжет и персонажи
  - 2.3.1. Окружение
  - 2.3.2. Сюжет
  - 2.3.3. Персонажи
- 2.4. *Геймплей*, механика и противники
  - 2.4.1. *Геймплей*
  - 2.4.2. Механика
  - 2.4.3. Противники и NPC
- 2.5. Контроль
  - 2.5.1. Команда
  - 2.5.2. Портативные устройства
  - 2.5.3. Компьютер
- 2.6. Уровни и прогрессия
  - 2.6.1. Уровни
  - 2.6.2. Прохождение
  - 2.6.3. Прогрессия

- 2.7. Предметы, навыки и элементы
  - 2.7.1. Предметы
  - 2.7.2. Навыки
  - 2.7.3. Элементы
- 2.8. Достижения
  - 2.8.1. Медали
  - 2.8.2. Секретные персонажи
  - 2.8.3. Бонусные баллы
- 2.9. HUD и интерфейс
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.2. Интерфейс
  - 2.9.3. Структура
- 2.10. Сохранение и приложение
  - 2.10.1. Сохранение
  - 2.10.2. Прилагаемая информация
  - 2.10.3. Окончательные детали

### Модуль 3. Звуковое и музыкальное оформление

- 3.1. Композиция
  - 3.1.1. Линейная композиция
  - 3.1.2. Нелинейная композиция
  - 3.1.3. Создание тем
- 3.2. Музыкальное развитие
  - 3.2.1. Инструментарий
  - 3.2.2. Оркестровые партии и их разделы
  - 3.2.3. Электроника
- 3.3. Программное обеспечение
  - 3.3.1. Cubase Pro
  - 3.3.2. Виртуальные инструменты
  - 3.3.3. Плагины
- 3.4. Оркестровка
  - 3.4.1. MIDI-музыка
  - 3.4.2. Синтезаторы и цифровые инструменты
  - 3.4.3. Предварительное микширование

- 3.5. Постпроизводство
  - 3.5.1. Постпроизводство
  - 3.5.2. Финал
  - 3.5.3. Плагины
- 3.6. Микширование
  - 3.6.1. Внутреннее смешивание
  - 3.6.2. Форматы
  - 3.6.3. Звуковой дизайн
- 3.7. Производство
  - 3.7.1. Звуковые библиотеки
  - 3.7.2. Синтетический звук
  - 3.7.3. *Foley*
- 3.8. Композиционные приемы для видеоигр
  - 3.8.1. Анализ I
  - 3.8.2. Анализ II
  - 3.8.3. Создание *лупов*
- 3.9. Адаптивные системы
  - 3.9.1. Горизонтальная ресеквенция
  - 3.9.2. Вертикальное секвенирование
  - 3.9.3. Переходы и стингеры
- 3.10. Интеграция
  - 3.10.1. Unity 3D
  - 3.10.2. FMOD
  - 3.10.3. Mater Audio



*Музыка - это язык души, и в данном случае она наполняет жизнь видеоигры"*

# 05

# Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

## Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.*



*В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.*

## Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

## Методология Relearning

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

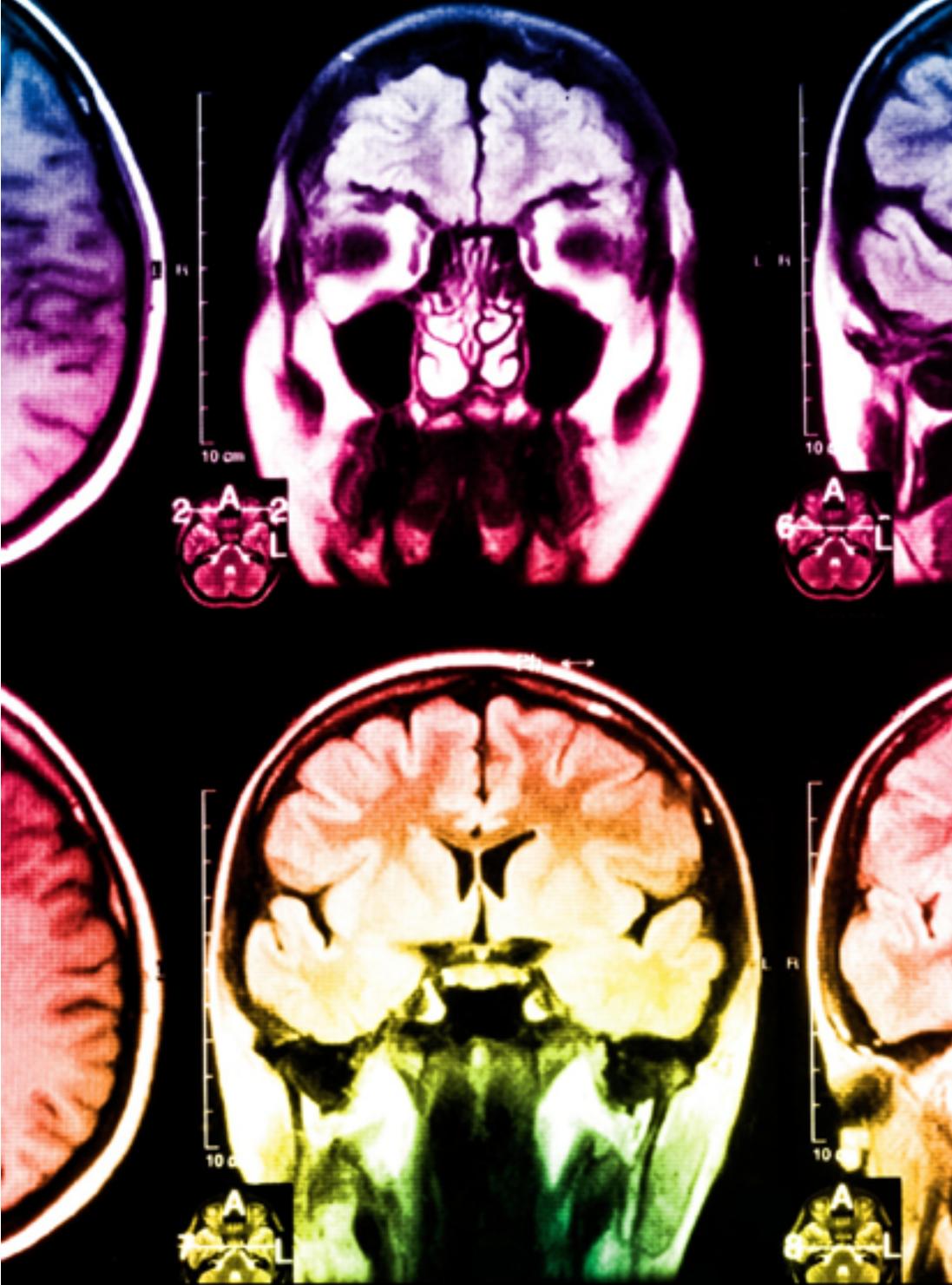
Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: Relearning.

*В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.*



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется Relearning.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

*Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.*

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



#### Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод ТЕСН. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



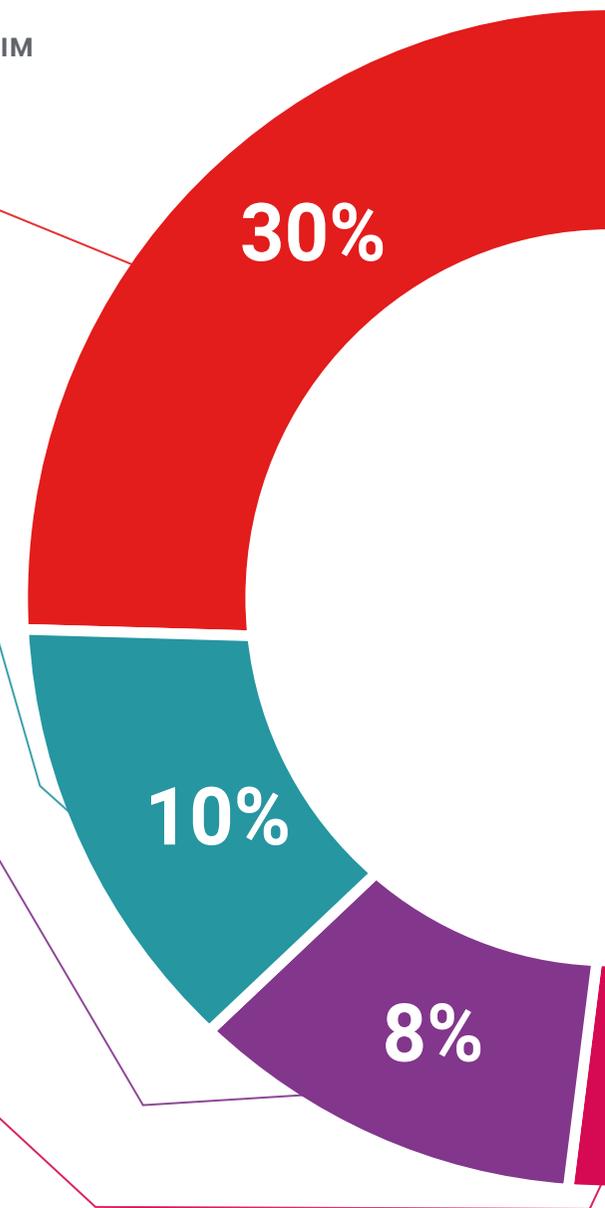
#### Практика навыков и компетенций

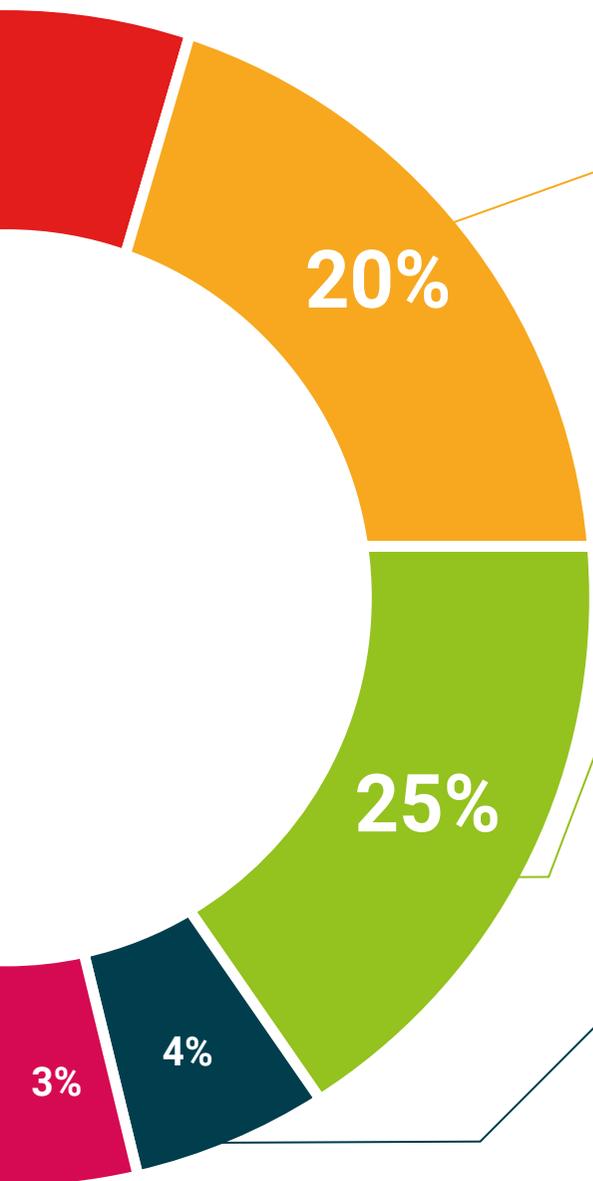
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке ТЕСН студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





#### Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



#### Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”*

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курса профессиональной подготовки в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

Звуковое и музыкальное  
оформление в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Курс профессиональной подготовки

Звуковое и музыкальное  
оформление в видеоиграх

