

Curso

Criação de Áudio para
Videogames 3D



tech universidade
tecnológica

Curso Criação de Áudio para Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/criacao-audio-videogames-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O áudio em um projeto *gamer* é fundamental para garantir uma experiência de jogo ainda mais imersiva e adaptada, favorecendo a inclusão no contexto e garantindo um cenário mais realista. Por isso, os profissionais dessa área devem conhecer detalhadamente as novidades relacionadas à criação de efeitos e à composição de trilhas sonoras, bem como dominar as ferramentas e softwares para isso. Este programa de estudos permitirá que você trabalhe esses aspectos, bem como a criação de vozes e a exportação e importação de diferentes formatos de áudio para os projetos que estiver desenvolvendo. Para isso, contará com 150 horas de conteúdo teórico, prático e online que garantirão o aprimoramento de suas habilidades profissionais em gerenciamento de som de videogame por meio de capacitação 100% online elaborada por especialistas do setor de entretenimento audiovisual.



“

Você quer se tornar um verdadeiro especialista em áudio profissional para videogames 3D e VR? Inscreva-se neste programa de estudos e adquira em menos de 6 semanas e 100% online”

O áudio adaptativo é essencial para qualquer projeto de videogame, influenciando significativamente o resultado final e o curso de realismo que acompanhará o título. Dentro desta área existe não só a trilha sonora, característica e própria de cada um, mas também os efeitos sonoros, aspectos fundamentais para criar uma experiência de jogo mais envolvente para o jogador. Por esta razão, os profissionais deste setor devem conhecer detalhadamente os meandros da sua produção, bem como as ferramentas e software que lhes permitem realizá-lo da forma mais eficaz e otimizada possível.

Para isso, podem contar com este Curso em Criação de Áudio para Videojogos 3D, um programa de estudos concebido por especialistas do setor audiovisual focado no entretenimento que inclui 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional. É uma experiência acadêmica 100% online com a qual você poderá mergulhar no estudo da identidade sonora do videogame e suas múltiplas especificações técnicas na produção, bem como na criação de efeitos sonoros adaptados a cada título. Por outro lado, o profissional também poderá trabalhar na criação de vozes e na avaliação da qualidade de áudio, focando, para concluir, na preparação de livrarias para comercialização.

Para isso, terão 6 semanas de capacitação, durante as quais poderão acessar o Campus Global sem limites e sem horários, de qualquer dispositivo com conexão à internet, seja PC, tablet ou celular. Além disso, todo o conteúdo estará disponível desde o início do programa de estudos e poderá ser baixado, garantindo sua consulta, mesmo após sua conclusão. É, portanto, uma oportunidade única de trabalhar na especialização do seu perfil profissional através de um curso multidisciplinar, dinâmico, acessível e que elevará o seu talento ao topo do setor dos videogames.

Este Curso de **Criação de Áudio para Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Uma capacitação através da qual você poderá conhecer detalhadamente os diferentes tipos de estilos de áudio nos videogames atuais: características, vantagens, recomendações de uso”

“

Trabalhe nos diferentes modelos de áudio espacial, podendo implementar às suas habilidades o domínio das estratégias sonoras mais eficazes”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Acesse o Campus Virtual de qualquer dispositivo com conexão à Internet e sem limites de horário.

Um programa de estudos que se aprofunda na avaliação da complexidade e tipologia de projetos para criação de áudio em projetos de videogames 3D e VR.



02

Objetivos

A importância do aspecto sonoro em suas múltiplas representações ao empreender ou trabalhar em um projeto de videogame é o motivo pelo qual a TECH considerou necessário desenvolver um programa de estudos voltado para esse aspecto. Assim, tem como objetivo permitir ao profissional especializar-se nesta área através do contributo da informação mais inovadora e detalhada, permitindo-lhe conhecer ao pormenor as especificações técnicas da criação de trilhas sonoras, vozes ou efeitos sonoros para títulos de *Gaming*.



“

Você gostaria de poder comercializar bibliotecas de áudio no mercado atual? Este programa lhe dará as ferramentas para desenvolvê-las com base em suas características e da maneira mais eficaz”



Objetivos gerais

- ◆ Elaborar a identidade sonora de um projeto de videogame 3D
- ◆ Projetar o tipo de áudio apropriado para o projeto, como vozes, trilha sonora ou efeitos sonoros especiais
- ◆ Estimar o esforço de criação de áudio para funcionar dentro de um plano de produção e *Timing* apropriados

“

Com este Curso, você melhorará suas competências na avaliação da qualidade áudio através do conhecimento detalhado dos testes e protocolos para o efeito”





Objetivos específicos

- ◆ Analisar os diferentes tipos de estilos de áudio em videogames e as tendências da indústria
- ◆ Examinar os métodos para estudar a documentação do projeto para construir o áudio
- ◆ Estudar as principais referências para extrair os pontos-chave da identidade sonora
- ◆ Projetar a identidade sonora do videogame 3D completo
- ◆ Determinar os aspectos-chave para criar a trilha sonora do videogame e os efeitos sonoros do projeto
- ◆ Desenvolver os principais aspectos do trabalho com dubladores e atrizes e gravar as vozes do jogo
- ◆ Compilar métodos e formatos de exportação de áudio de videogame com tecnologias atuais
- ◆ Gerar bibliotecas de som completas para comercializá-las como pacotes de Assets profissionais para estúdios de desenvolvimento

03

Direção do curso

Este Curso será dirigido por um grupo de especialistas versados na área da produção de videogames. É uma equipe que tem um largo e extenso percurso no setor e que, para além disso, tem participado noutros projetos académicos. Portanto, sua experiência profissional, ligada ao ensino, os torna perfeitos para compartilhar com seus profissionais os conhecimentos mais inovadores e detalhados relacionados à criação de áudio para títulos *Gaming*.



“

Uma equipe de especialistas em produção musical e sonora fornecerá o melhor material teórico, prático e complementar para que você conheça detalhadamente os meandros desta área”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ◆ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ◆ Professor na ESNE de Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ◆ Membro do Conselho Consultivo Nima World

professores

Sr. Daniel Núñez Martín

- ◆ Produtor na Cateffects S.L.
- ◆ Produtor musical especializado na composição e concepção de música original para meios audiovisuais e videojogos
- ◆ Designer de áudio e compositor musical na Risin' Goat S.L.
- ◆ Técnico de som de dublagem audiovisual na SOUNDUB S.A.

- ◆ Criador de conteúdo para o Máster Talentum de Creación de videojuegos en Telefónica Educación Digital
- ◆ Técnico Superior em Formação Profissional de Som pela Universidade Francisco de Vitória
- ◆ Nível médio de Ensino Oficial de Música pelo Conservatório Manuel de Falla na especialidade de Piano e Saxofone



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso inclui 150 horas do melhor e mais inovador conteúdo teórico, prático e online selecionado pela equipe de professores com base em dois critérios: as exigentes diretrizes de qualidade impostas pela TECH e as novidades imediatas do setor de videogames. Graças a isso, foi possível criar um programa de estudos detalhado, dinâmico, multidisciplinar e austero, com o qual qualquer profissional poderá trabalhar no aperfeiçoamento de suas habilidades profissionais de maneira garantida.



“

A aprovação neste Curso fornecerá os conhecimentos necessários para criar efeitos sonoros funcionais adaptados aos diferentes tipos de projetos de jogos que você pode desenvolver”

Módulo 1. Áudio profissional para jogos 3D em VR

- 1.1. Áudio em videogames profissionais 3D
 - 1.1.1. Áudio em videogames
 - 1.1.2. Tipos de estilos de áudio em videogames atuais
 - 1.1.3. Modelos de áudio espacial
- 1.2. Estudo de material prévio
 - 1.2.1. Estudo de documentação de design de jogos
 - 1.2.2. Estudo da documentação do design de níveis
 - 1.2.3. Avaliação da complexidade e tipo de projeto para criar o áudio
- 1.3. Estúdio de referência de som
 - 1.3.1. Listagem das principais referências por semelhança com o projeto
 - 1.3.2. Referências auditivas de outras mídias para dar identidade ao videogame
 - 1.3.3. Estudo das referências e tirar conclusões
- 1.4. Projeto da identidade sonora do videogame
 - 1.4.1. Principais fatores que influenciam o projeto
 - 1.4.2. Aspectos relevantes na composição do áudio: instrumentação, tempo, outros
 - 1.4.3. Definição de vozes
- 1.5. Criação de trilha sonora
 - 1.5.1. Lista de ambientes e áudios
 - 1.5.2. Definição de motivo, tema e instrumentação
 - 1.5.3. Testes de composição e áudio em protótipos funcionais
- 1.6. Criação de efeitos sonoros (FX)
 - 1.6.1. Efeitos sonoros: tipos de FX e lista completa de acordo com a necessidade do projeto
 - 1.6.2. Definição de motivo, tema e criação
 - 1.6.3. Avaliação Sound FX e teste de protótipo funcional



- 1.7. Criação de vozes
 - 1.7.1. Tipos de vozes e lista de frases
 - 1.7.2. Pesquisa e avaliação de dubladores
 - 1.7.3. Avaliação de gravações e testes das vozes em protótipos funcionais
- 1.8. Avaliação da qualidade do áudio
 - 1.8.1. Preparação de sessões de escuta com a equipe de desenvolvimento
 - 1.8.2. Integração de todos os áudios em um protótipo funcional
 - 1.8.3. Provas e avaliação dos resultados obtidos
- 1.9. Exportar, formatar e importar áudio no projeto
 - 1.9.1. Formatos de áudio e compactação em videogames
 - 1.9.2. Exportação de áudios
 - 1.9.3. Importação de áudio no projeto
- 1.10. Preparação de bibliotecas de áudio para comercialização
 - 1.10.1. Projeto de biblioteca de som versátil para profissionais de jogos
 - 1.10.2. Seleção de áudio por tipo: trilha sonora, FX e vozes
 - 1.10.3. Comercialização de bibliotecas de Assets de áudio

“

Uma experiência acadêmica única que elevará seus conhecimentos e habilidades profissionais ao ápice do setor de jogos, à altura do exigido por grandes empresas como Sony ou Nintendo”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



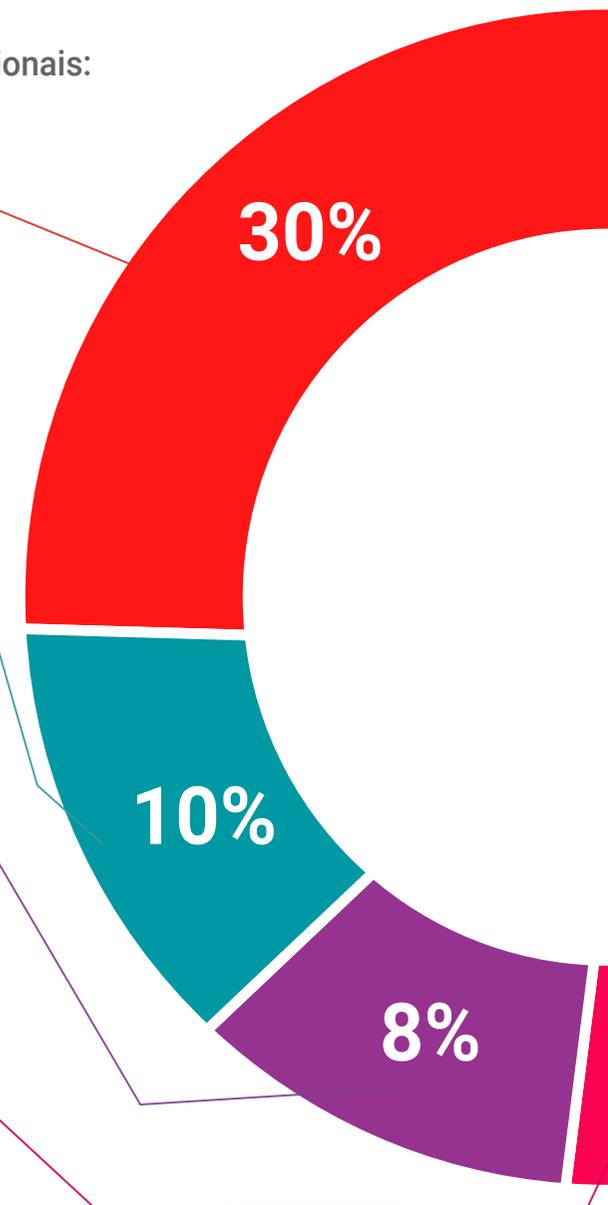
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Criação de Áudio para Videogames 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Criação de Áudio para Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Criação de Áudio para Videogames 3D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso

Criação de Áudio para
Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Criação de Áudio
para Videogames 3D