Curso

Criatividade Sonora para Videogames

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Curso

Criatividade Sonora para Videogames

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Dedicação: **16h/semana**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Acesso ao site: **www.techtitute.com/br/videogame/curso/criatividade-sonora-videogames**

Índice

01
Apresentação
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Direção do curso
pág. 12

04
Estrutura e conteúdo
pág. 18

05
Metodologia
pág. 22

06
Certificado
pág. 30

01

Apresentação

Sem dúvida, a seção de som é um elemento essencial dentro dos elementos que compõem um videogame. Através do som é possível construir uma estética auditiva que dê sentido e harmonia à história que acompanha o jogo. Este programa de estudos é a opção ideal para aqueles profissionais que desejam focar sua carreira profissional na Criatividade Sonora para Videogames. Desta forma, poderão tomar consciência dos elementos essenciais no processo criativo, bem como desenvolvê-lo com paisagens sonoras ou design de espaços.

Matricule-se agora e que entre em um dos mercados que mais cresceu nos últimos anos"

O mundo dos Videogames tem crescido em grande velocidade e, consequentemente, a necessidade de as empresas encontrarem perfis profissionais que se adequem às suas necessidades. Existem muitos aspectos a serem trabalhados na produção de um jogo digital. O aspecto sonoro é, sem dúvida, um elemento chave para que todas as peças se encaixem no produto e determinem o seu sucesso seu fracasso no mercado.

Por isso, é importante que os profissionais dessa especialidade sejam cientes de todas as ferramentas e novidades que estão surgindo. Este Curso é destinado aos perfis profissionais que desejam se especializar em Criatividade Sonora para Videogames. Ao longo do programa de estudos, os alunos aprenderão a desenvolver sua criatividade na hora de gerar uma identidade sonora para dar personalidade ao jogo.

Esta capacitação conta com grandes profissionais do setor no seu corpo docente. Eles desenvolveram um currículo minucioso, onde estão concentrados todos os conhecimentos e habilidades que os alunos devem desenvolver se quiserem se tornar especialistas na área em questão. Os alunos aprenderão não apenas os aspectos teóricos mais importantes, mas também as experiências reais que podem surgir em um ambiente de trabalho real.

Como incentivo, a TECH propõe uma metodologia 100% online, sem horários fixos, nem frequência obrigatória. Quem decidir fazer este programa de estudos terá a possibilidade de aprender de qualquer lugar do mundo com acesso à internet, sem ter que deixar de lado outros tipos de obrigações do seu dia a dia.

Este **Curso de Criatividade Sonora para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- Lições teóricas, perguntas aos 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

A TECH oferece tudo o que você precisa para que seu caminho rumo à sua capacitação no mundo do trabalho seja o mais rentável e acessível possível"

A TECH é a maior universidade online do mundo. Faça parte da nossa comunidade e desfrute da experiência de aprender com os melhores profissionais do setor"

Aumente sua criatividade ao criar identidades sonoras para os diferentes personagens de um videogame.

A metodologia online é a opção ideal caso você não tenha tempo para assistir às aulas. Aprenda de onde quer, como quer e quando você quiser.

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

O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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.

O formato deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual os profissionais devem tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que lhes são apresentadas ao longo da capacitação. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

02

Objetivos

O Curso de Criatividade Sonora para Videogames contém uma série de fundamentos que os alunos devem aprender para desenvolver sua carreira profissional no setor. Para isso, o corpo docente desenvolveu uma série de objetivos gerais e específicos que abordam as questões mais importantes para uma correta assimilação dos conceitos e competências relevantes.

Não espere mais para acessar o mais completo plano de estudos na hora de se desenvolver dentro da Criatividade Sonora para Videogames"

Objetivo geral

- Relacionar o som com as diferentes partes do videogame

O melhor conteúdo, com os melhores professores para o melhor: Você"

Objetivos específicos

Módulo 1. Criatividade sonora

- Analisar as diferentes tipologias e características do som
- Compreender em profundidade os diversos componentes que são objetos sonoros
- Criar e produzir a sonoridade de diferentes tipos de paisagens sonoras
- Criar e produzir a sonoridade de diferentes tipos de fenômenos físicos
- Criar e produzir a sonoridade de diferentes personagens
- Utilizar e assimilar a técnica de *Mophing* para a criação sonora
- Gerenciar o uso de camadas sonoras
- Assimilar os diferentes parâmetros de um espaço sonoro
- Criar um espaço sonoro
- Compreender e criar sons através da síntese sonora

03

Direção do curso

Este programa de estudos foi desenvolvido por uma equipe de professores altíssimo nível. Profissionais que tenham uma carreira de sucesso, o que ajudará os alunos a conhecer as situações que vivenciarão dentro do setor. Graças aos seus conhecimentos, os professores que compõem este curso prepararam um plano de estudos onde irão destacar os conceitos mais importantes com o método *Relearning*, para que os alunos adquiram os conhecimentos necessários para o seu desenvolvimento profissional.

A equipe docente desta capacitação irá ajudá-lo a desenvolver as suas capacidades dentro da Criatividade Sonora para Videogames"

Diretor Internacional Convidado

O Dr. Alexander Horowitz é um renomado diretor de áudio e compositor de videogames com uma sólida carreira na indústria do entretenimento digital. Ele ocupou o cargo de Diretor de Áudio na Criterion, da Electronic Arts, em Guildford, Reino Unido. De fato, sua especialização em design de som para videogames o levou a trabalhar em projetos de alto perfil, incluindo sua contribuição para a trilha sonora de Hogwarts Legacy, um jogo que foi indicado ao Grammy.

Ao longo de sua carreira, ele acumulou uma valiosa experiência em diversas empresas de renome na indústria de videogames. Por exemplo, foi Diretor de Áudio na Improbable e Líder de Áudio no Studio Gobo, em Brighton and Hove. Além disso, sua trajetória inclui papéis fundamentais na criação de experiências auditivas para títulos AAA, como Red Dead Redemption 2 e GTA V: Online para a Rockstar North, assim como Madden NFL 17 para a Electronic Arts. Essas experiências permitiram que ele desenvolvesse uma compreensão profunda da produção e direção de áudio no contexto de grandes projetos.

No âmbito internacional, ele ganhou reconhecimento por seu trabalho inovador em design de som para videogames. Nesse sentido, foi indicado ao prêmio BAFTA por seu trabalho no curta-metragem Room 9 e participou da criação de diversos jogos aclamados pela crítica. Sua habilidade de combinar criatividade e tecnologia garantiu a ele um lugar de destaque no cenário internacional de design de áudio para videogames.

Além de seu grande sucesso profissional, o Dr. Alexander Horowitz contribuiu para seu campo através de pesquisas, com publicações e estudos sobre som para mídias interativas, oferecendo valiosos insights e avanços em sua especialidade.

Dr. Alexander, Horowitz

- Diretor de Áudio na Criterion, da Electronic Arts, Guildford, Reino Unido
- Diretor de Áudio na Improbable
- Líder de Áudio no Studio Gobo
- Desenvolvedor Líder de Áudio na FundamentalVR
- Chefe de Áudio na The Imaginati Studios Ltd.
- Testador de Jogos na Rockstar Games
- Assistente de Produção de Áudio na Electronic Arts (EA)
- Doutor em Desenvolvimento de Jogos pela Escola de Arte de Glasgow
- Mestrado em Jogos Sérios e Realidade Virtual pela Escola de Arte de Glasgow
- Mestrado em Design de Som para Imagem em Movimento pela Escola de Arte de Glasgow
- Formado em Composição Musical pelo Conservatório Real da Escócia

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"

Direção

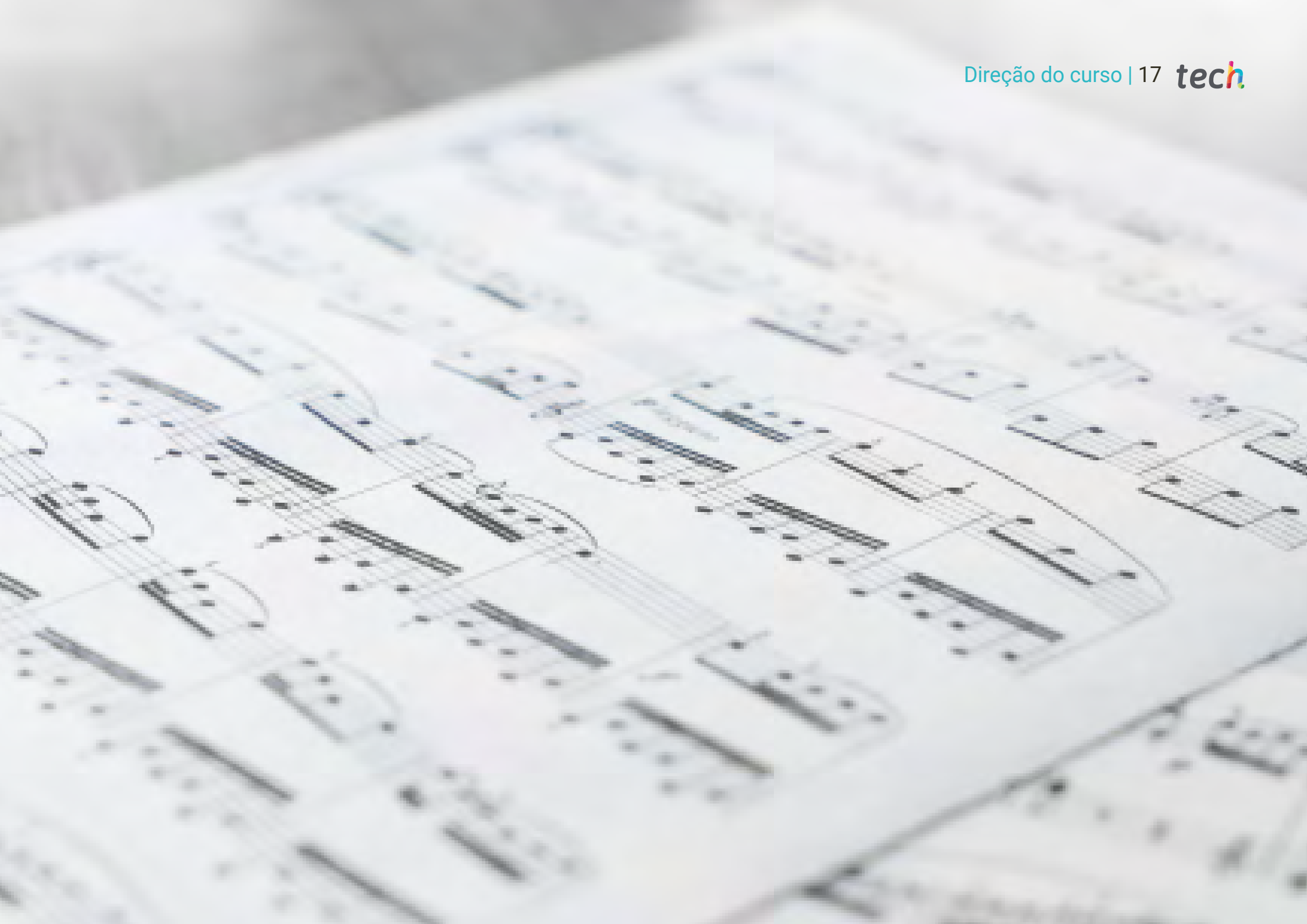
Sr. Alberto Raya Buenache

- Músico Especialista em Interpretação e Composição para Meios Audiovisuais
- Diretor Musical da Colmejazz Big Band
- Condutor da Orquestra Sinfônica Jovem Colmenar Viejo
- Professor de Composição Musical para Mídia Audiovisual e Produção Musical no EA Centro Artístico Musical
- Curso Avançado de Música na Especialidade de Interpretação pelo Conservatório Real de Música de Madri
- Mestrado em Composição para Meios Audiovisuais (MCAV) pelo Centro de Educação Superior Katarina Gurska

Professores

Sr. Alejandro García Cabrero

- Especialista em Cinematografia e Artes Visuais
- Assistente de som na Lucky Road
- Assistente de montagem de som na Lucky Road
- Formado em Cinematografia e Artes Visuais pela Escola Universitária de Artes TAI



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura deste Curso é distribuída em um único módulo, que por sua vez possui 10 tópicos. Cada um deles se concentra em um aspecto diferente, mas todos são igualmente importantes dentro da Criatividade Sonora para Videogames. A criatividade dos alunos será desenvolvida na geração de uma identidade, bem como na concepção de espaços ou na criação de um personagem a partir do som.

Aprenda a misturar 2 ou mais sons para criar 1. A técnica Morphing é imprescindível dentro da Criatividade Sonora para Videogames"

Módulo 1. Criatividade sonora

1.1. Análise sonora
- 1.1.1. Características
- 1.1.2. Tipologia de som
- 1.1.3. Desenvolvimento narrativo

1.2. Objeto sonoro
- 1.2.1. Silêncios
- 1.2.2. Ambiente
- 1.2.3. Metáfora

1.3. Paisagem sonora
- 1.3.1. Características do ambiente
- 1.3.2. Camadas do ambiente
- 1.3.3. Hibridizações

1.4. Fenômenos físicos
- 1.4.1. Ondas e frequências
- 1.4.2. Partículas
- 1.4.3. Disciplina

1.5. Criação de personagens
- 1.5.1. Análise
- 1.5.2. Sons naturais
- 1.5.3. Sons do jogo

1.6. *Morphing*
- 1.6.1. Amplitude
- 1.6.2. Substituição
- 1.6.3. Interpolação

1.7. Camadas
- 1.7.1. Materiais
- 1.7.2. Psicológicas
- 1.7.3. Reflexivas

1.8. Design de espaços: panorâmica
- 1.8.1. Panorâmica
- 1.8.2. Reverberação
- 1.8.3. Absorção

1.9. Design de espaços: ruído
- 1.9.1. Ruído
- 1.9.2. Planos sonoros
- 1.9.3. Aleatoriedade

1.10. Geração por síntese
- 1.10.1. Síntese analógica
- 1.10.2. Síntese digital
- 1.10.3. Síntese modular

"Aproveite todas as vantagens que a TECH oferece. Faça parte da comunidade da maior Universidade da Internet e torne-se o profissional que você sonha ser"

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

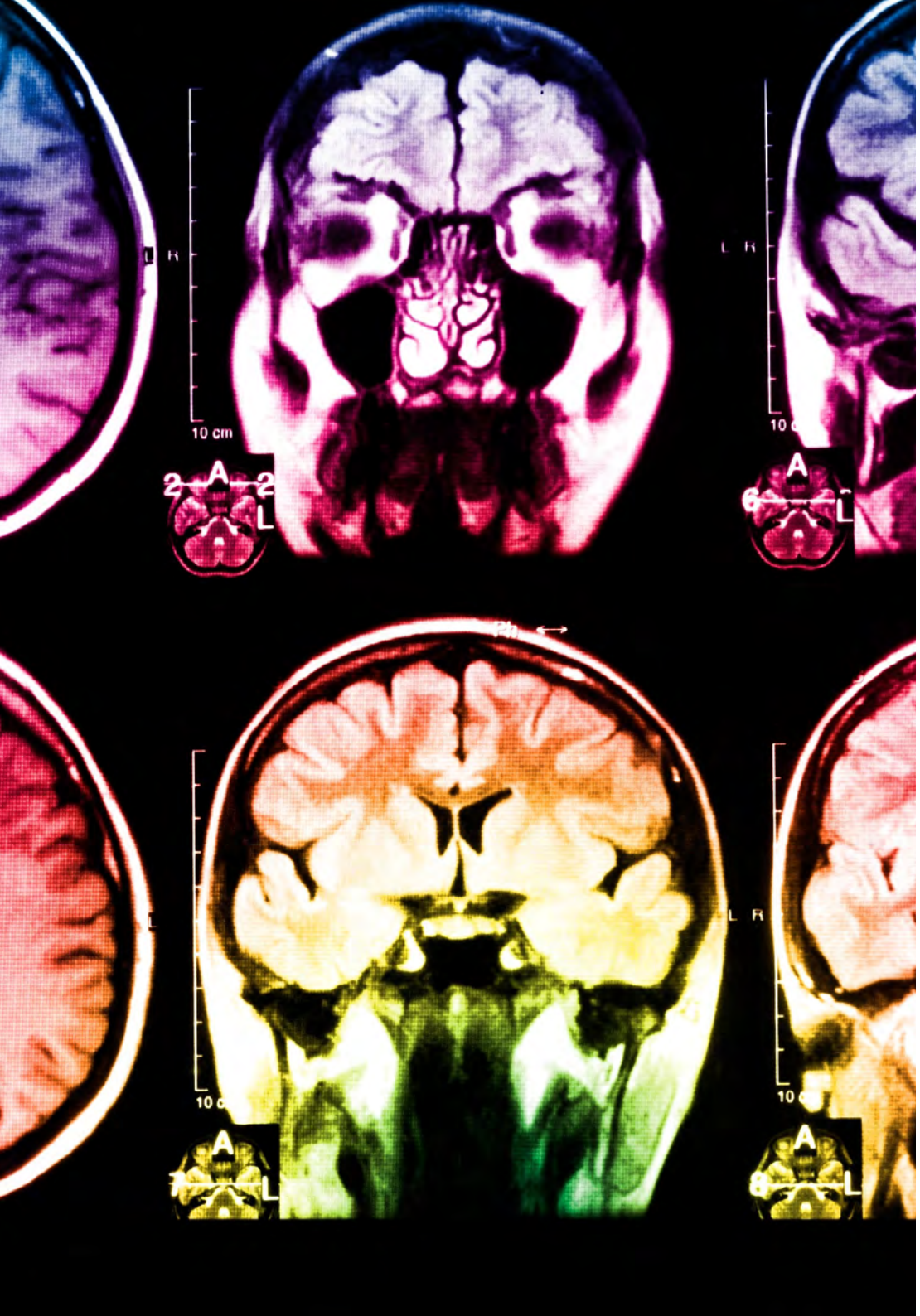
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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.

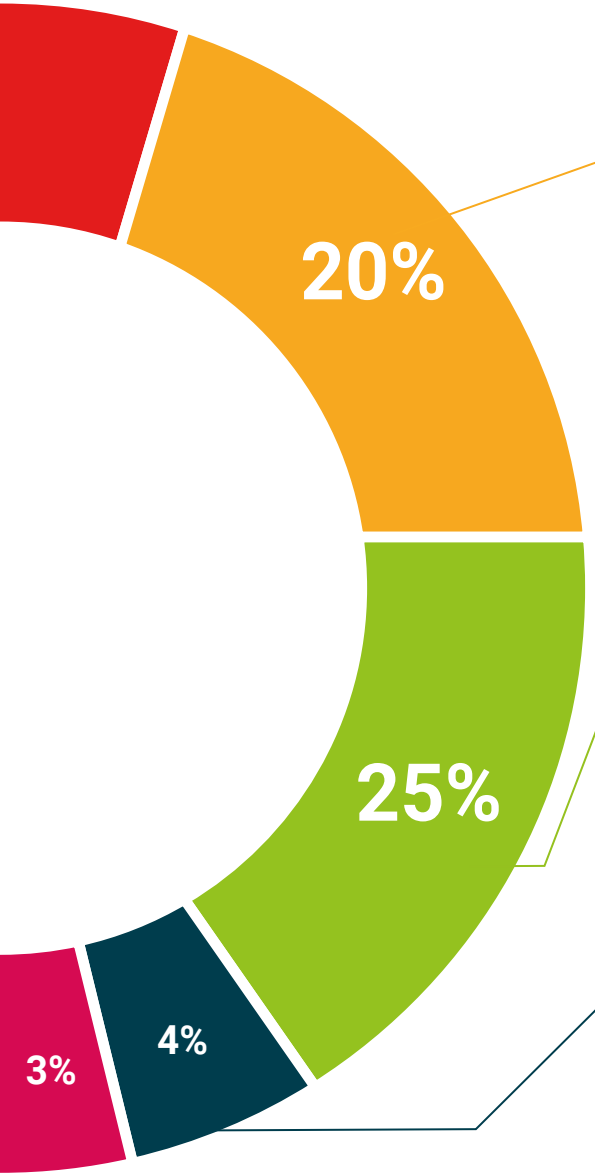
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro

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 Criatividade Sonora para Videogames 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 Criatividade Sonora para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **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 Criatividade Sonora para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150h**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com documento de identidade nº _____

por ter concluído e aprovado com sucesso o

CURSO

de

Criatividade Sonora para Videogames

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 150 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública em 28 de junho de 2018.

Em 17 de junho de 2020

Ma.Tere Guevara Navarro
Reitora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidade tecnológica

Curso

Criatividade Sonora para Videogames

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Dedicação: **16h/semana**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Curso

Criatividade Sonora para Videogames

tech universidade tecnológica