

Curso

Produção Musical e Áudio
para Videogames



Curso

Produção Musical e Áudio para Videogames

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/producao-musical-audio-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

A velocidade com que o mercado e a produção de videogames crescem é avassaladora. A cada dia, são mais as empresas que buscam incorporar em seus quadros especialistas que cumpram as tarefas necessárias para o bom funcionamento do produto final. Uma boa produção de som é um elemento fundamental para que o videogame faça a diferença. Este programa de estudos ajudará profissionais que desejam se especializar em Produção Musical e Áudio para Videogames. Para isso, contam com um corpo docente experiente na área empresarial e uma grade curricular de ponta.





“

Matricule-se já e desenvolva os seus conhecimentos para uma correta evolução sonora e entre nas melhores empresas do setor”

Atualmente, o mercado de videogames está em alta, pois está ficando cada vez maior o número de pessoas que consomem este produto. Mas dentro dela, há muitos os trabalhos que são desenvolvidos, como a produção de sua trilha sonora. A produção musical e de áudio para um videogame é uma tarefa de grande importância dentro do processo de criação dele. Isso requer uma ampla formação especializada, o que faz com que muitas empresas do setor busquem profissionais para cuidar dessa tarefa.

Este programa de estudos é a opção ideal para quem deseja se especializar em Produção Musical e Áudio para Videogames. Aqui, os alunos poderão desenvolver diferentes habilidades para realizar uma sessão de gravação de qualidade desde a pré-produção até a sessão de gravação. Desta forma, os alunos aprenderão desde técnicas de gravação para captação de som até a escolha e técnicas de microfones, passando pelo posicionamento dos músicos.

Tudo isto é possível, uma vez que esta capacitação conta com um corpo docente muito profissional e com uma vasta experiência profissional no setor. Eles próprios se encarregarão de instruir os alunos por meio de um temário atualizado, e implantar neles os conhecimentos e habilidades necessários para um correto desenvolvimento da atividade no local de trabalho.

A TECH oferece uma metodologia 100% online, que permite ao aluno uma harmonia perfeita entre a combinação de seus estudos e o restante das responsabilidades que possam ter no seu dia a dia, sejam elas de trabalho ou de qualquer outro tipo. Esta universidade online também está comprometida com as últimas tendências em técnicas de aprendizado, como *Relearning*. Desta forma, este programa de estudos se torna a opção ideal para quem deseja se aprofundar e se especializar em Produção Musical e Áudio para Videogames.

Este **Curso de Produção Musical e Áudio 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



Aprender através da repetição de conceitos-chave tem uma eficácia altamente comprovada. Por isso, a TECH utiliza o Relearning dentro do seu plano de estudos”

“

Este programa de estudos não irá interferir com seus horários. Graças à sua metodologia online, organize o seu tempo para aproveitá-lo ao máximo e torne-se um profissional nesta área”

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 prestígio.

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.

Vamos lhe ensinar a escolher o microfone certo para cada situação. Assim, você conseguirá captar os sons de forma profissional e com qualidade.

Aprenda a desenvolver seus projetos em seu Home Studio ou em um estúdio profissional.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso é preparar os alunos com todas as técnicas e competências relevantes para um ótimo desenvolvimento na área da Produção Musical e Áudio para Videogames. Para isso, o programa de estudos conta com uma série de objetivos gerais e específicos que servirão de guia para completar as competências necessárias para tal tarefa.





“

Prepare-se para alcançar seus objetivos. Ao inscrever-se neste programa de estudos, você estará mais perto de atingi-los”



Objetivos gerais

- ◆ Criar, construir e gerenciar um espaço e uma equipe de trabalho
- ◆ Gerenciar, planejar e conduzir uma sessão de gravação

“

A TECH fornecerá tudo o que você precisa para concluir com sucesso este Curso. Não lhe faltará nada”





Objetivos específicos

Módulo 1. Produção musical e de áudio

- ◆ Diferenciar e classificar os vários tipos de microfones de acordo com sua construção e padrão polar
- ◆ Utilizar e as diferentes técnicas de gravação estéreo
- ◆ Compreender as diferentes técnicas de captação multi-microfônica e captação *Surround*
- ◆ Compreender e utilizar os vários tipos de filtros encontrados em um equalizador para equilibrar as frequências de um instrumento
- ◆ Compreender e utilizar os vários processadores para corrigir a dinâmica de um instrumento
- ◆ Compreender e utilizar a reverberação para colocar um instrumento em um espaço sonoro
- ◆ Compreender e utilizar os diferentes processadores de efeitos para dar espacialidade a uma faixa
- ◆ Masterizar a construção sonora baseada em padrões audiovisuais

03

Direção do curso

Um corpo docente altamente qualificado é um elemento chave em qualquer tipo de aprendizagem. Por isso, a TECH se preocupa em ter professores de qualidade e com ampla experiência no mercado de trabalho. Os alunos serão por eles orientados no percurso da capacitação em Produção Musical e Áudio para Videogames.





“

Trabalhe de mãos dadas com professores que cuidarão para que você amplie seus conhecimentos e melhore significativamente suas habilidades no setor”

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
- Conductor 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



04

Estrutura e conteúdo

Por meio de um temário bem completo, composto por 10 tópicos dentro de um único módulo. Cada tópico contém claramente uma série de conceitos e técnicas que ajudarão os alunos em sua jornada dentro de empresas dedicadas a videogames. Assim, os alunos encontrarão conhecimento para fazer gravações de alta qualidade enquanto aprendem técnicas de microfonia ou a implementação de técnicas mais modernas, como *Surround*.





“

Aprenda a captar o som através das técnicas de gravação mais atualizadas do momento”

Módulo 1. Produção musical e de áudio

- 1.1. A sessão de gravação
 - 1.1.1. Pré-produção
 - 1.1.2. Preparação/escolha do estúdio
 - 1.1.3. Registro da sessão
- 1.2. Microfones
 - 1.2.1. Microfones
 - 1.2.2. Tipos de microfones
 - 1.2.3. Características
- 1.3. Técnicas microfônicas estéreo
 - 1.3.1. Par coincidente
 - 1.3.2. Par espaçado
 - 1.3.3. Par quase coincidente
- 1.4. Técnicas multi-microfônicas e *Surround*
 - 1.4.1. Técnicas multi-microfônicas
 - 1.4.2. Captação *Surround*
 - 1.4.3. Técnicas de captação *Surround*
- 1.5. Captação de instrumentos
 - 1.5.1. Instrumentos de corda
 - 1.5.2. Instrumentos de percussão
 - 1.5.3. Instrumentos de sopro e amplificados
- 1.6. Técnicas de mixagem: equalização
 - 1.6.1. Equalização
 - 1.6.2. Tipos de filtros
 - 1.6.3. Aplicação na faixa
- 1.7. Técnicas de mixagem: dinâmica
 - 1.7.1. Compressores e outros processadores
 - 1.7.2. *Sidechain*
 - 1.7.3. Compressão multi-banda
- 1.8. Técnicas de mixagem: reverberação
 - 1.8.1. Características de um ambiente
 - 1.8.2. Funções e algoritmos
 - 1.8.3. Parâmetros





- 1.9. Técnicas de mixagem: outros efeitos
 - 1.9.1. Eco/Delay
 - 1.9.2. Efeitos de modulação
 - 1.9.3. Efeitos de *pitch*
- 1.10. Masterização
 - 1.10.1. Características
 - 1.10.2. Processo
 - 1.10.3. Aplicação no motor de áudio

“

Graças a este Curso, você poderá melhorar o seu CV e assim obter melhores oportunidades de trabalho para fazer o que realmente gosta”

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.



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”

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

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

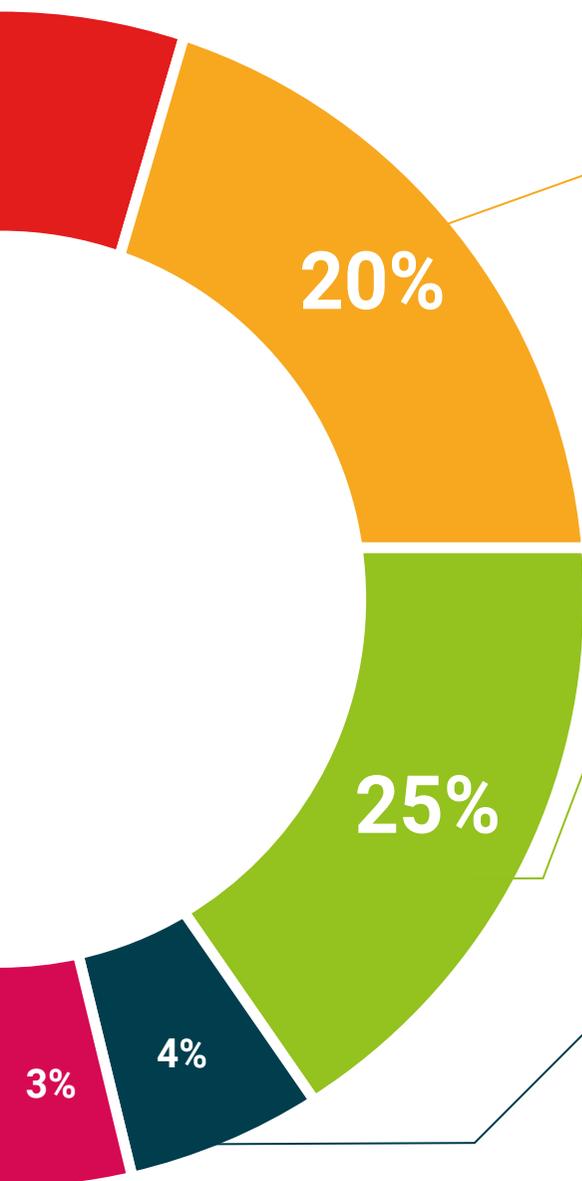
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Produção Musical e Áudio 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 Produção Musical e Áudio 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 Produção Musical e Áudio para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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



Curso

Produção Musical e Áudio para Videogames

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

Curso

Produção Musical e Áudio para Videogames

