

Curso

Trilha Sonora em Videogames



## Curso

### Trilha Sonora em 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/videojuegos/diplomado/banda-sonora-videojuegos](http://www.techtute.com/br/videojuegos/diplomado/banda-sonora-videojuegos)

# 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

Há muitos aspectos importantes para o sucesso de um videogame. Uma delas é a trilha sonora, que serve como um elemento de identificação e sensorial para o jogador. Dependendo da qualidade, o sucesso do jogo será maior ou menor, dependendo do fato de ele conseguir um *Engagement* entre o produtor e o consumidor. Esse curso explora os diferentes aspectos da trilha sonora dos videogames por meio de tópicos como a relação entre os gêneros, o espaço de trabalho e a dinâmica e as funções das equipes de trabalho.



“

*Som 3D, Dolby Atmos etc. Este curso apresentará os diferentes planos estéreo mais comumente usados pelos jogadores para otimizar os resultados da composição”*

O universo dos videogames é muito amplo. Ainda mais considerando que se trata de um mercado relativamente novo, mas que vem crescendo em um ritmo avassalador. A trilha sonora que acompanha um jogo digital é um elemento muito importante, pois dá ao jogo uma identidade diretamente associada a este. Os consumidores do produto tendem a associá-lo ao som correspondente. Um exemplo disso é a música tema do lendário Mario Bros ou a suave melodia de Kingdom Hearts.

É por esse motivo que as empresas de videogame estão cada vez mais procurando incorporar compositores capazes de dar uma personalidade única aos seus trabalhos. Essa capacitação ensinará aos alunos as habilidades e os conhecimentos necessários sobre os fundamentos da sonorização de videogames. Por meio de diferentes ferramentas e técnicas adaptadas à composição, uma série de conteúdos será desenvolvida para atingir os objetivos propostos no ambiente de trabalho.

Esse curso baseia-se nas últimas tendências em técnicas de aprendizagem, como a repetição de conceitos-chave pelos professores ou o uso de elementos multimídia para a aquisição de conceitos. Tudo isso é realizado por meio de uma metodologia online, cujo principal objetivo é ajudar os alunos a fazer esse curso em seu próprio ritmo e com a possibilidade de conciliá-lo com outras obrigações cotidianas. Para isso, oferece um programa de estudos completo e atualizado, preparado pela equipe de professores que leciona esse curso.

Este **Curso de Trilha Sonora em 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



*Por meio de um programa de estudos exclusivo, você aprenderá sobre a relação entre música e gêneros de videogame para aplicá-los corretamente em um projeto profissional"*

“

*Ao longo deste curso, você adquirirá as ferramentas necessárias para criar um espaço de trabalho adequado para a criação de trilhas sonoras aplicadas a videogames”*

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.

*Adquira um fluxo de trabalho como criador de Trilhas Sonoras para Videogames que impulsionará sua carreira.*

*A TECH oferece uma metodologia 100% online, para que você possa conciliar seus estudos e não deixar de lado seu trabalho e sua vida pessoal.*



# 02

## Objetivos

Por meio de diferentes objetivos gerais e outros mais específicos, os alunos adquirirão o conhecimento necessário para aprofundar seu aprendizado sobre Trilhas Sonoras para Videogames. Dessa forma, depois de concluírem este curso, os alunos terão desenvolvido as competências e habilidades relevantes para um correto desenvolvimento do trabalho no processo criativo da parte sonora de um jogo digital.



“

*Com esse curso, você adquirirá uma visão global das ferramentas necessárias para o desenvolvimento de uma trilha sonora em um videogame”*



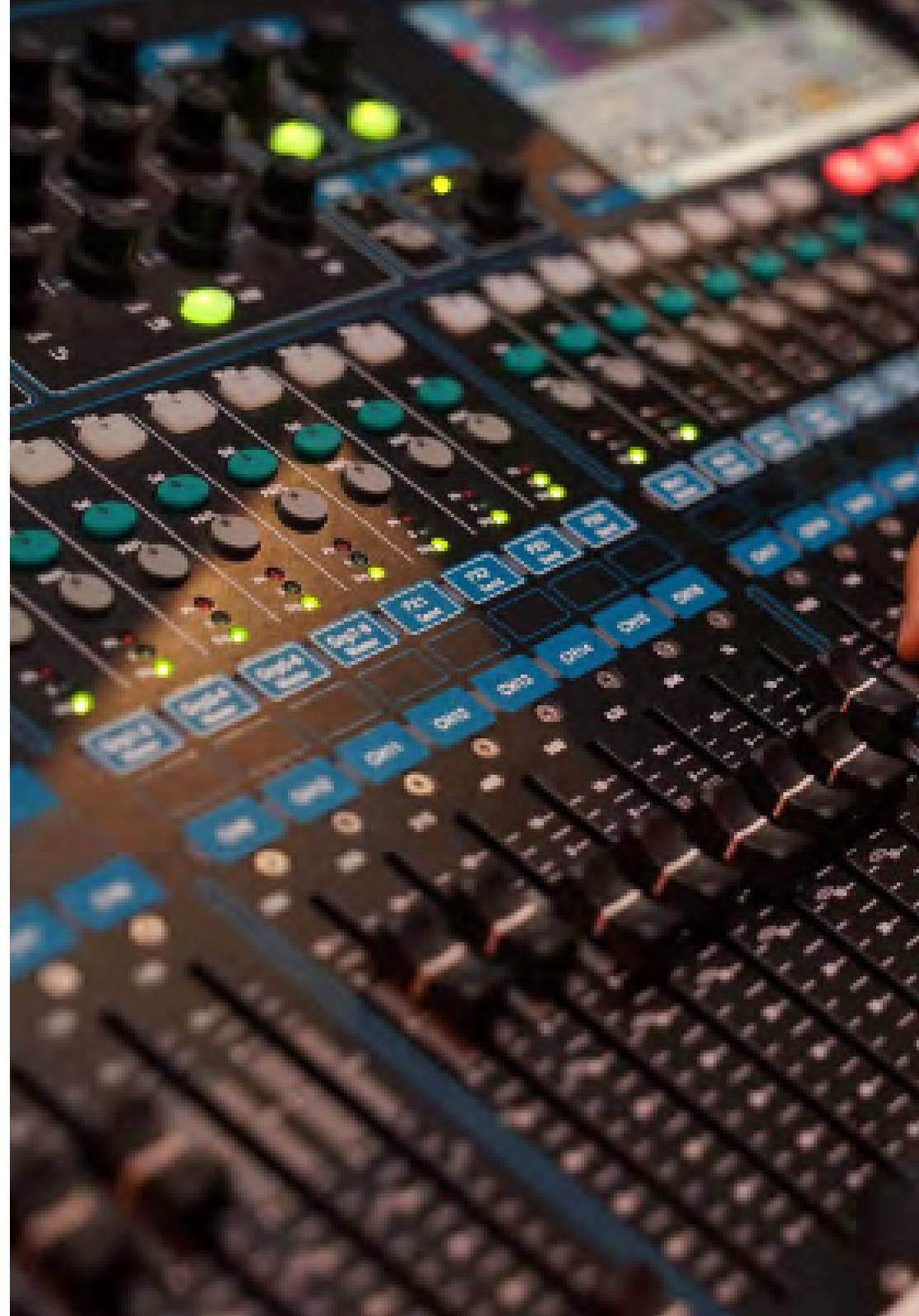
## Objetivos gerais

---

- ♦ Criar, construir e gerenciar um espaço e uma equipe de trabalho
- ♦ Diferenciar os vários meios de gerar o som de um videogame

“

*Conheça as diferentes variações de escuta que fazem parte dos videogames, com o objetivo de focar suas criações nestas variações”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Entender em profundidade o funcionamento acústico e construir um espaço adequado para trabalhar
- ◆ Escolher o material e os componentes necessários para entregar um resultado profissional
- ◆ Compreender as competências das diversas funções de uma equipe
- ◆ Diferenciar os diferentes tipos de videogames e sua relação com a música
- ◆ Assimilar os vários papéis e funções da música como criadora de mundos
- ◆ Compreender o comportamento básico do som
- ◆ Diferenciar os diferentes tipos de escuta ao mixar e exportar um projeto
- ◆ Conhecer as tendências atuais no mundo da composição musical e do design de som para videogames

# 03

## Direção do curso

Esse curso tem um corpo docente formado por profissionais do setor de Criação de Trilhas Sonoras para Videogames. Com vários projetos bem-sucedidos em seus currículos, eles têm uma vasta experiência. Sua experiência será de grande utilidade para mostrar ao aluno não apenas o conhecimento teórico, mas também para apresentar diferentes situações reais que podem ocorrer no ambiente de trabalho.



“

*A TECH conta com professores altamente qualificados para instruir o aluno por meio do uso de ferramentas e processos para um planejamento de composição de trilha sonora"*

## 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 módulo teórico, os alunos adquirem as habilidades e o conhecimento necessários para criar trilhas sonoras de acordo com o tema do próprio videogame. Ao aprender os elementos que desempenham um papel no processo de criação, é possível obter melhores resultados. Deve-se observar que esse programa de estudos foi criado por profissionais do setor, com o objetivo de garantir que os alunos sejam capazes de realizar com sucesso seu trabalho no campo profissional.



“

*Esse curso conta com os conteúdos mais inovadores e completos para o desenvolvimento de trilhas sonoras de qualidade”*

## Módulo 1. A trilha sonora no videogame

- 1.1. Espaço de trabalho
  - 1.1.1. Aspectos acústicos
  - 1.1.2. Preparação de uma habitação
  - 1.1.3. Construção de uma habitação "Room into Room"
- 1.2. O material de trabalho I: hardware
  - 1.2.1. O computador
  - 1.2.2. Interface de áudio
  - 1.2.3. Sistemas de escuta e outros equípes
- 1.3. O material de trabalho II: software
  - 1.3.1. DAW
  - 1.3.2. *Kontakt*
  - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. A equipe de trabalho
  - 1.4.1. Estrutura da equipe
  - 1.4.2. Funções da equipe
  - 1.4.3. Nosso lugar dentro da equipe
- 1.5. Tipos de videogames e gêneros musicais
  - 1.5.1. A quem se destina a música?
  - 1.5.2. Personalidade e estética da música
  - 1.5.3. Relação música vs. Gênero do videogame
- 1.6. Papéis e funções da música
  - 1.6.1. A música como um estado de ânimo
  - 1.6.2. A música como uma criadora de mundos
  - 1.6.3. Outros papéis
- 1.7. O *Workflow* na composição musical
  - 1.7.1. Planejamento, estética e criação do MDD
  - 1.7.2. Primeiras ideias e composição de músicas demo
  - 1.7.3. O produto final, da demo ao master



- 1.8. O *Workflow* na edição e design de som
  - 1.8.1. Planejamento e criação do ADD
  - 1.8.2. Design e edição
  - 1.8.3. Ajuste, sincronização e provas no motor de áudio
- 1.9. Fundamentos do som
  - 1.9.1. Características
  - 1.9.2. Espectro de frequências
  - 1.9.3. Envolvente do som
- 1.10. Som envolvente y som 3D
  - 1.10.1. Som horizontal vs. Vertical
  - 1.10.2. Simulações de áudio 3D
  - 1.10.3. Sistemas *Surround* e *Dolby Atmos*



“ Graças ao conhecimento que você adquirirá por meio do programa de estudos deste curso, você adquirirá as habilidades necessárias para desenvolver uma Trilha Sonora que dê um toque diferenciado ao videogame”

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

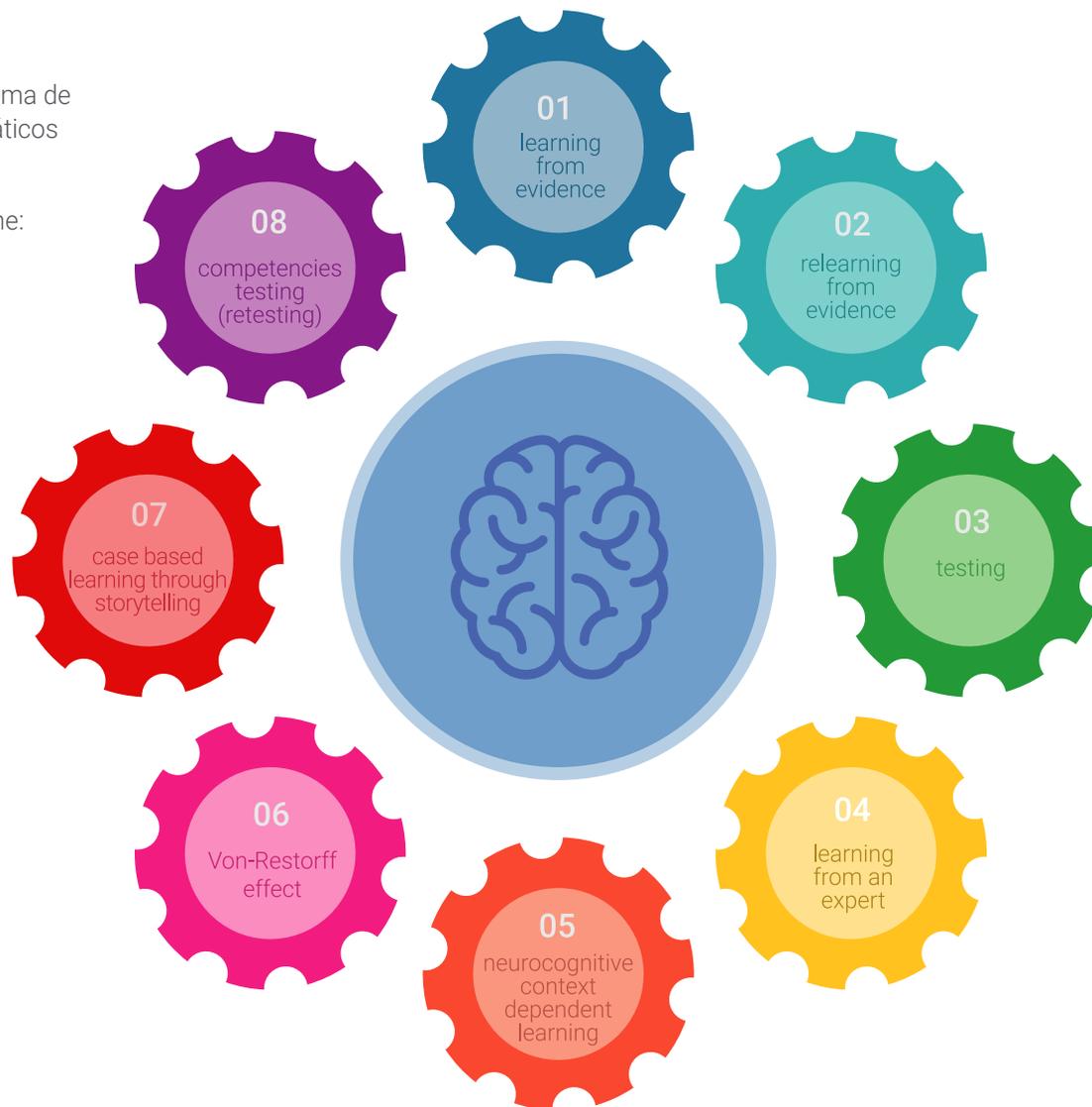
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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 Trilha Sonora em Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Trilha Sonora em 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 Trilha Sonora em 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.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Trilha Sonora  
em Videogames

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

Curso

Trilha Sonora em Videogames