

Curso

Design de Som para Videogames



Curso

Design de Som 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/design-som-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

Gerenciar corretamente o som dentro de um videogame é uma tarefa que exige uma série de conhecimentos específicos para o seu desenvolvimento. Assim, dominar os aspectos gerais do som ou aqueles que estão diretamente voltados para o videogame é um *must* para um trabalho de envolvimento em design de som para jogos digitais. Este programa de estudos enfatiza os diferentes aspectos que devem ser levados em conta para se especializar neste campo. Além disso, graças à sua metodologia online, oferece a possibilidade de combinar estudos e vida profissional de forma favorável.



“

Aprenda a planejar e organizar o material fundamental para lidar com projetos dentro do design de som de diferentes videogames”

Atualmente, existem diferentes papéis dentro do processo de criação de videogames. Um dos mais importantes é a do responsável pelo desenvolvimento da sonorização. Este profissional é o responsável por decidir comunicar um elemento do jogo unicamente através do som. Dessa forma, torna-se fundamental para que a obra adquira um sentido lógico a partir da história que conta ao jogador. No entanto, encontrar profissionais especializados nesta área não é uma tarefa fácil para empresas que se dedicam ao mundo dos videogames.

Este Curso é a opção ideal para aqueles profissionais que desejam completar seu aprendizado entrando no mundo do design de som. Aqui, irão adquirir conhecimentos sobre os aspectos mais importantes da criação de som, como métodos de edição, bibliotecas de som ou *Foleys*. Isso é possível graças aos grandes especialistas que fazem parte da equipe docente deste curso. Todos eles têm um extenso currículo que se destaca pelo trabalho em diferentes projetos de sucesso.

Através de um temário ampla e completa, propõe-se uma lista de competências e conceitos que irão promover a carreira profissional dos alunos nesta área. A combinação disso e das últimas tendências em aprendizagem tornam esta experiência a opção perfeita para aprimorar habilidades existentes ou simplesmente adquiri-las de forma avançada e significativa. A TECH aposta na repetição de conceitos chave por parte do professor para com o aluno, mais concretamente pela *Relearning*. Este método tem grande apoio da comunidade educacional e sua eficácia foi comprovada com um alto percentual de alunos.

Este **Curso de Design de Som 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



*Os professores deste Curso ensinarão
você a usar os melhores efeitos sonoros
para melhorar suas criações”*

“

Diferentes estudos pedagógicos têm ditado que uma repetição entre 8 e 16 vezes dos conceitos-chave ajuda na adoção do conhecimento. O Relearning será seu grande aliado em sua trajetória de aprendizagem”

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.

Uma boa conexão entre o áudio e o roteiro é extremamente importante para que o jogador consiga entender o enredo do jogo sem complicações.

Matricule-se agora e aproveite todas as vantagens profissionais que este programa de estudos lhe proporcionará.



02

Objetivos

Após a conclusão desta capacitação, os alunos terão cumprido um conjunto de objetivos gerais e específicos concebidos para desenvolver todas as competências necessárias em Design de Som para Videogames. Todos eles têm como foco o planejamento e organização dos materiais para um correto desenvolvimento do som que se pretende introduzir seja em um diálogo ou em um evento de jogo.



“

Você será capaz de superar os objetivos deste curso, mas também alcançará o SEU objetivo. Torne-se um especialista em Design de Som para Videogames”



Objetivos gerais

- ♦ Diferenciar os vários meios de gerar o som de um videogame
- ♦ Relacionar o som com as diferentes partes do videogame

“

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Design de som

- ◆ Escolher o método de edição que melhor se adapte às suas necessidades
- ◆ Entender amplamente a técnica *Foley* e as diferentes maneiras de captação
- ◆ Gerenciar as possibilidades oferecidas pelo uso de uma biblioteca de sons
- ◆ Planejar as características sonoras do projeto
- ◆ Organizar os diferentes sons que o projeto terá
- ◆ Definir os sons encontrados na tela
- ◆ Organizar, processar e limpar diálogos sonoros
- ◆ Catalogar e organizar os efeitos sonoros do projeto
- ◆ Relacionar os vários sons com seus eventos correspondentes

03

Direção do curso

Graças a grandes profissionais do setor, os alunos poderão adquirir com sucesso os conhecimentos necessários. O corpo docente que ministra o Curso de Design de Som para Videogames, tem um currículo de grande valor. Este fato é de grande importância para que os alunos desenvolvam as habilidades e aptidões relevantes para futuras oportunidades de trabalho.



“

Os professores desta capacitação conhecem a área de videogames. Aprenda com a experiência deles e alimente seu conhecimento”

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

Professores

Sra. Marina Jiménez García

- ♦ Especialista em Som Direto e Pós-produção
- ♦ Chefe de som direto e pós-produção na *Un Susurro*
- ♦ Chefe de som direto da *Alas de Papel*
- ♦ Assistente de som direto no *El Descampado*
- ♦ Pós-produção em *Similia*
- ♦ Formado em Cinematografia e Artes Audiovisuais pelo Centro Universitário de Artes TAI



04

Estrutura e conteúdo

Por meio de um único módulo, que por sua vez contém 10 tópicos, os alunos irão aprofundar diferentes questões, como o que são sons visuais ou silenciosos ou qual material é necessário para realizar um projeto. Esta estrutura foi avaliada por profissionais, seguindo detalhadamente um controle das chaves necessárias para um correto desenvolvimento do trabalho no mundo do Design de Som para Videogames.



“

*Este Curso fará de você o profissional que
você sonha em se tornar. Não pense duas
vezes e aproveite esta oportunidade!”*

Módulo 1. Design de som

- 1.1. Métodos de edição
 - 1.1.1. Editor de áudio
 - 1.1.2. Editor *Multitrack*
 - 1.1.3. Sequenciador
- 1.2. O *Foley*
 - 1.2.1. Gravação de campo
 - 1.2.2. Gravação de estúdio
 - 1.2.3. Edição
- 1.3. Bibliotecas de sons
 - 1.3.1. Formatos
 - 1.3.2. Tipos
 - 1.3.3. Criação de livrarias
- 1.4. Planejamento
 - 1.4.1. Espaços sonoros
 - 1.4.2. Mecânica do jogo
 - 1.4.3. Requisitos
- 1.5. Organização de sons
 - 1.5.1. Referências
 - 1.5.2. Fontes
 - 1.5.3. Edição
- 1.6. Som vs. Roteiro
 - 1.6.1. Referências
 - 1.6.2. Conexão com elementos narrativos
 - 1.6.3. Propostas
- 1.7. Som vs. Imagem
 - 1.7.1. Sons visuais
 - 1.7.2. Sons mudos
 - 1.7.3. Sons invisíveis
- 1.8. Limpeza de diálogos
 - 1.8.1. Organização
 - 1.8.2. Processamentos vocais
 - 1.8.3. Padronização





- 1.9. Efeitos sonoros
 - 1.9.1. Organização
 - 1.9.2. Tipologia
 - 1.9.3. Categoria
- 1.10. Ajustes a eventos
 - 1.10.1. Características
 - 1.10.2. Tipos de eventos
 - 1.10.3. Sincronização

“Inúmeras oportunidades de trabalho no mundo dos videogames estão esperando por você. Matricule-se e saiba tudo o que você precisa para ingressar nas melhores empresas do setor”

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

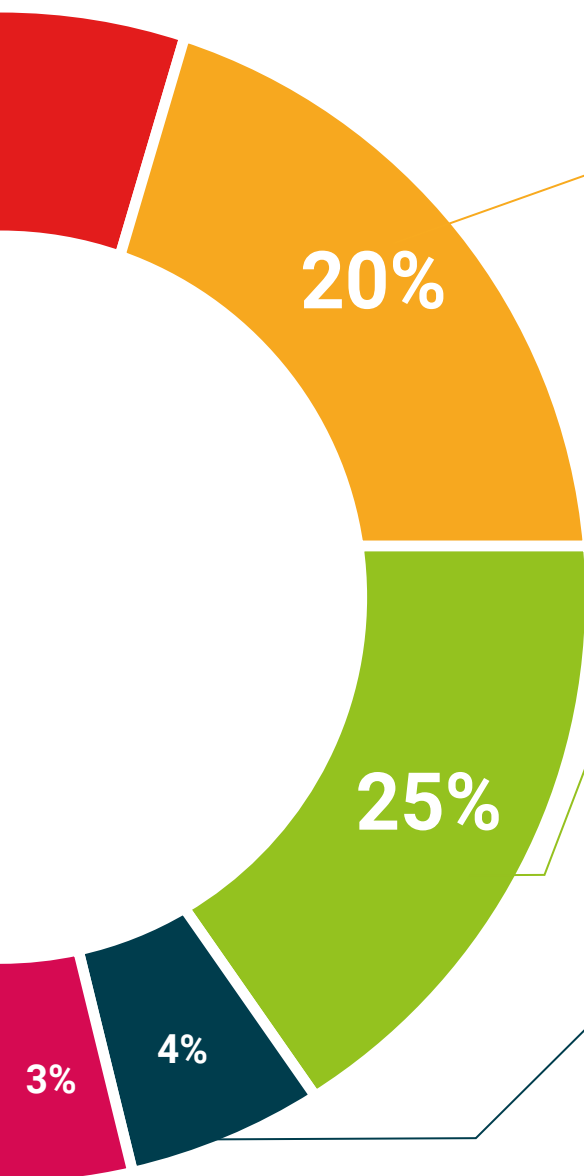
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Design de Som 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 Design de Som 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 Design de Som 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

Design de Som para Videogames

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

Curso

Design de Som para Videogames