

# Programa Avançado

## Design e Criatividade Sonora para Videogames



## Programa Avançado Design e Criatividade Sonora para Videogames

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-design-criatividade-sonora-videogames](http://www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-design-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

Um dos elementos mais importantes de um videogame é o seção sonora. Desde a música, passando pelas vozes, até os efeitos sonoros, esse componente marca a identidade de uma obra audiovisual e é capaz de torná-la uma referência para milhões de jogadores. Por esse motivo, o design de som é uma das facetas às quais as grandes empresas dedicam mais esforço, com grandes especialistas trabalhando em seus videogames. Essa capacitação oferece aos profissionais uma compreensão mais profunda do assunto, dando-lhes a oportunidade de acessar os últimos desenvolvimentos em *Foley* e implementação de áudio interativo, entre outras questões importantes.



“

*Torne-se um especialista em design de som para videogames graças a este Programa Avançado, que lhe oferece todas as ferramentas necessárias para progredir profissionalmente nesse poderoso setor”*

A crescente especialização no setor de videogames levou à necessidade de novos perfis profissionais para atender às necessidades atuais dessas empresas. Assim, um dos elementos mais importantes para as empresas atualmente é o aspecto sonoro de seus trabalhos. O som, em todas as suas facetas, define o videogame e, por esse motivo, pode fazer a diferença.

Dessa forma, os designers de som são altamente valorizados no setor e precisam se manter a par de todas as novidades nesse campo em rápida evolução tecnológica. Esse Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames oferece aos alunos uma atualização em áreas como *Morphing*, geração de síntese, manejo de faixas de áudio e implementação de áudio interativo.

Os profissionais que se matricularem poderão se beneficiar de um corpo docente de alto nível, altamente especializado nesse assunto, e de recursos de ensino multimídia de grande rigor pedagógico. Tudo isso, seguindo uma metodologia de ensino 100% online, que permite aos alunos decidir a hora e o local para estudar, já que se adapta às suas circunstâncias pessoais.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Composição e Produção Sonora especializada em Videogames
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ 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



*O sistema de aprendizagem da TECH se adapta às suas condições profissionais, permitindo que você estude sem interrupções incômodas"*

“

*Tenha acesso a importantes oportunidades de carreira no setor de videogames com os novos conhecimentos e habilidades em design de som que você adquirirá neste curso”*

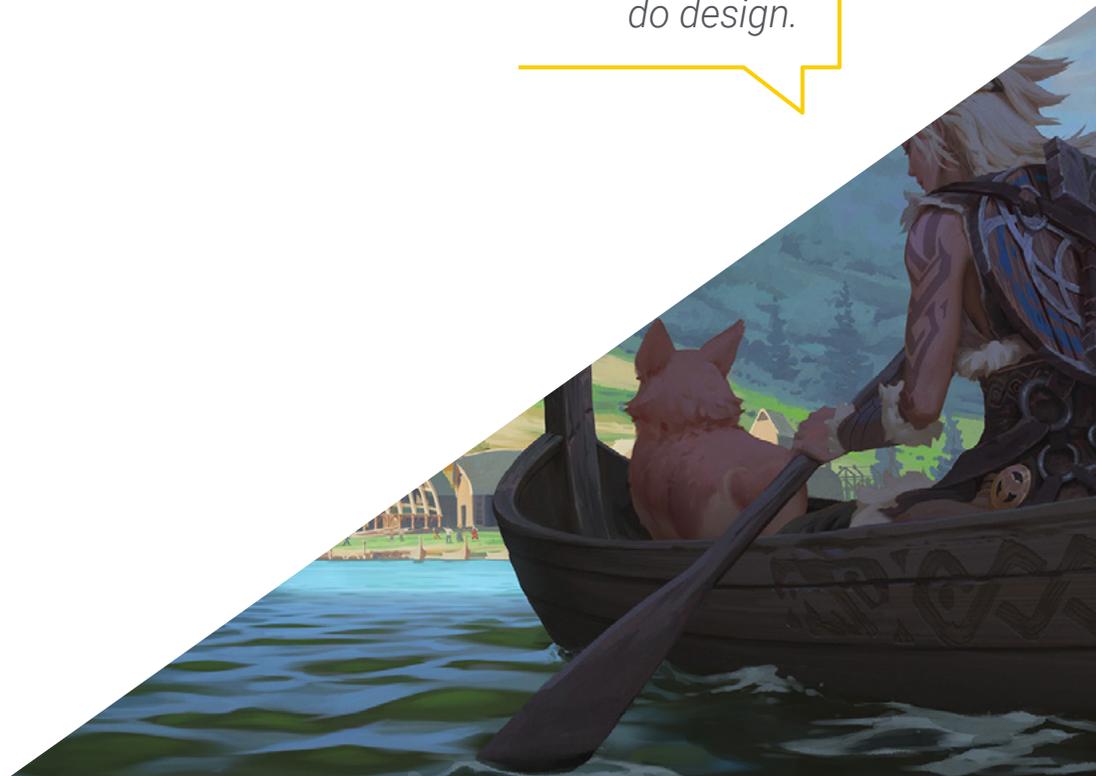
O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

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.

*Aumente sua criatividade como compositor e designer de som graças a esse Programa Avançado.*

*Você poderá se especializar na implementação de áudio interativo, uma das facetas mais importantes do design.*



# 02

## Objetivos

Este Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames tem como objetivo preparar os alunos para o presente e o futuro da profissão, fornecendo-lhes as mais recentes técnicas de design e aspectos criativos do som de um videogame. Dessa forma, eles poderão se adaptar aos novos perfis profissionais exigidos pelas grandes empresas do setor, que entendem o aspecto sonoro de seus trabalhos como um elemento fundamental e chave para o sucesso comercial.



“

*Esse Programa Avançado permitirá que você aprenda todos os segredos do design de som para videogames, impulsionando sua carreira profissional nesse setor em expansão”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender em profundidade a construção e os movimentos básicos dos acordes.
- ◆ Conhecer profundamente e lidar com as diversas técnicas específicas de composição de videogames
- ◆ Diferenciar os vários meios de gerar o som de um videogame
- ◆ Relacionar o som com as diferentes partes do videogame.
- ◆ Escolher o método de edição correto para criar o som de um personagem ou de um ambiente



*Explore as melhores técnicas de criatividade sonora para aprimorar seu trabalho como compositor e designer de som para videogames"*





## 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

### Módulo 2. 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 *Morphing* 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

### Módulo 3. Implementação de áudio interativo: FMOD

- ◆ Manejar com fluidez a interface e suas janelas principais
- ◆ Diferenciar e dominar os vários tipos de instrumentos
- ◆ Compreender e utilizar os vários tipos de trilha
- ◆ Assimilar a estrutura e a utilização de *Logic Tracks*
- ◆ Utilizar parâmetros para criar dinamismo
- ◆ Gerenciar a modulação de som através de geradores
- ◆ Dominar a mixagem de dentro do *Middleware*
- ◆ Colocar no espaço circundante os diferentes sons
- ◆ Exportar e integrar todo o áudio interativo no motor de jogo correspondente

# 03

## Direção do curso

Essa Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames tem a melhor equipe de professores do mercado educacional, verdadeiros especialistas em todas as áreas de design de som para videogames. Isso garante que os alunos desse curso recebam em primeira mão todas as chaves para se tornarem grandes especialistas na área, que podem aspirar a participar de grandes projetos de videogame em todo o mundo.





“

*Um dos pontos fortes desse curso é o corpo docente: você terá contato com grandes especialistas em sonorização para videogames e poderá aprender com eles durante todo o processo de aprendizagem”*

## Palestrante 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. Horowitz, Alexander

---

- 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, você pode 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

### 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

### Sra. Lorena González Rus

- ◆ Especialista em Som Direto e Pós-produção
- ◆ Designer e engenheira de som da Saber Interactive
- ◆ Designer e engenheira de som da Spika Tech
- ◆ Especialização em Som, Som Direto e Pós-produção pela Escola de Artes TAI
- ◆ Formado em Cinematografia e Artes na Escola de Artes TAI

**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

“

*Os principais profissionais da área se reuniram para oferecer a você o conhecimento mais abrangente neste campo, para que você possa se desenvolver com todas as garantias de sucesso*

# 04

## Estrutura e conteúdo

A estrutura do Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames foi elaborada com base em 3 módulos de ensino especializados. Cada um deles se concentra em um aspecto diferente do design e da criatividade sonora, e os alunos poderão se aprofundar em questões como métodos de edição e software de edição de áudio, gravação em campo e em estúdio, o *Foley*, bibliotecas de som, captura e limpeza de vozes ou design de som alinhado com o desenvolvimento narrativo do videogame, entre outros.





“

*O melhor plano de estudos dedicado ao design de som aplicado a videogames está aqui: não espere mais e matricule-se”*

## 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

## Módulo 2. Criatividade sonora

- 2.1. Análise sonora
  - 2.1.1. Características
  - 2.1.2. Tipologia de som
  - 2.1.3. Desenvolvimento narrativo
- 2.2. Objeto sonoro
  - 2.2.1. Silêncios
  - 2.2.2. Ambiente
  - 2.2.3. Metáfora
- 2.3. Paisagem sonora
  - 2.3.1. Características do ambiente
  - 2.3.2. Camadas do ambiente
  - 2.3.3. Híbridizações
- 2.4. Fenômenos físicos
  - 2.4.1. Ondas e frequências
  - 2.4.2. Partículas
  - 2.4.3. Disciplina
- 2.5. Criação de personagens
  - 2.5.1. Análise
  - 2.5.2. Sons naturais
  - 2.5.3. Sons do jogo
- 2.6. *Morphing*
  - 2.6.1. Amplitude
  - 2.6.2. Substituição
  - 2.6.3. Interpolação

- 2.7. Camadas
  - 2.7.1. Materiais
  - 2.7.2. Psicológicas
  - 2.7.3. Reflexivas
- 2.8. Design de espaços: panorâmica
  - 2.8.1. Panorâmica
  - 2.8.2. Reverberação
  - 2.8.3. Absorção
- 2.9. Design de espaços: ruído
  - 2.9.1. Ruído
  - 2.9.2. Planos sonoros
  - 2.9.3. Aleatoriedade
- 2.10. Geração por síntese
  - 2.10.1. Síntese analógica
  - 2.10.2. Síntese digital
  - 2.10.3. Síntese modular

### Módulo 3. Implementação de áudio interativo: FMOD

- 3.1. FMOD
  - 3.1.1. Instalações
  - 3.1.2. Janelas principais
  - 3.1.3. Organização do editor
- 3.2. Instrumentos: *Single e Multi instruments*
  - 3.2.1. *Single e Multi instruments*
  - 3.2.2. *Event Instruments*
  - 3.2.3. *Programmer Instruments*
- 3.3. Instrumentos: *Command Instruments*
  - 3.3.1. *Command Instruments*
  - 3.3.2. *Silence e Scatterer Instruments*
  - 3.3.3. *Snapshot Instruments*
- 3.4. Faixas
  - 3.4.1. Faixas de áudio
  - 3.4.2. Faixas de automatização
  - 3.4.3. Faixas de retorno e master

- 3.5. *Logic Tracks*
  - 3.5.1. Marcadores de destino
  - 3.5.2. Transições e regiões de transição
  - 3.5.3. Regiões de *Loop*
- 3.6. Parâmetros
  - 3.6.1. Ajustes
  - 3.6.2. Folhas
  - 3.6.3. Propriedades
- 3.7. Moduladores
  - 3.7.1. Tipo envolvente
  - 3.7.2. Tipos LFO
  - 3.7.3. Tipo *Sidechain*
- 3.8. Mixadores
  - 3.8.1. Configuração de vistas
  - 3.8.2. Buses, eventos, envios e retornos
  - 3.8.3. VCA
- 3.9. Eventos 3D
  - 3.9.1. Espacializador
  - 3.9.2. Vista prévia em 3D
  - 3.9.3. Parâmetros *Built-in*
- 3.10. Exportação
  - 3.10.1. Bancos
  - 3.10.2. Preferências
  - 3.10.3. Plataformas



*O melhor conteúdo, ministrado pelo melhor corpo docente. Capacite-se agora com este Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames”*

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 Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Design e 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 título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Programa Avançado de Design e Criatividade Sonora para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



\*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 qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Design e Criatividade  
Sonora para Videogames

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

# Programa Avançado

## Design e Criatividade Sonora para Videogames

