Programa Avançado

Harmonia e Orquestração para Videogames

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Programa Avançado
Harmonia e Orquestração para Videogames

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-harmonia-orquestracao-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

Ao compor uma trilha sonora, dois dos elementos mais importantes são a harmonia e a orquestração. Por meio de uma boa harmonia, uma peça musical adquire significado e se torna agradável de ouvir. E o domínio da orquestração permite que o compositor escolha os instrumentos mais adequados para uma determinada peça, reunindo-os de forma equilibrada. Assim, esse curso oferece aos alunos a possibilidade de estudar esses aspectos em profundidade, sempre orientados para videogames, para que, ao final do curso, eles possam criar as melhores trilhas sonoras para os trabalhos de maior sucesso do presente e do futuro.

Aprenda a fundo os segredos da harmonia e da orquestração musical e componha ótimas trilhas sonoras para os próximos videogames de grande sucesso"

Duas das principais chaves da composição musical são a harmonia e a orquestração. Ao dominar esses dois elementos, um músico pode desenvolver e criar peças complexas dedicadas a diferentes campos. No entanto, o mundo dos videogames exige um aprendizado específico que leve em conta todas as suas particularidades. Por isso, este Programa Avançado de Harmonia e Orquestração para Videogames é perfeito para quem deseja se aprofundar nessas duas questões.

Assim, esse curso explora aspectos como a construção de acordes, inversões, modos e relações harmônicas modais, modos étnicos e sintéticos, cores harmônicas, dodecafonismo, orquestração para cada família instrumental ou técnicas de orquestração para *Samplers*, entre muitos outros.

Os alunos também se beneficiarão de uma metodologia inovadora de ensino 100% online, que enfatiza a prática e se adapta a todas as circunstâncias, para que possam combinar sua vida profissional com os estudos. Além disso, contarão com um corpo docente de alto nível, formado por compositores musicais de prestígio, e uma série de recursos didáticos apresentados em formato multimídia, que facilitarão todo o processo de aprendizagem.

Este **Programa Avançado de Harmonia e Orquestração 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

Domine as particularidades de cada família de instrumentos e aplique-as em suas orquestrações para as trilhas sonoras dos videogames mais renomados internacionalmente"

A orquestração adequada é fundamental para o sucesso de um videogame. Especialize-se e progrida profissionalmente graças às novas habilidades que você desenvolverá neste curso"

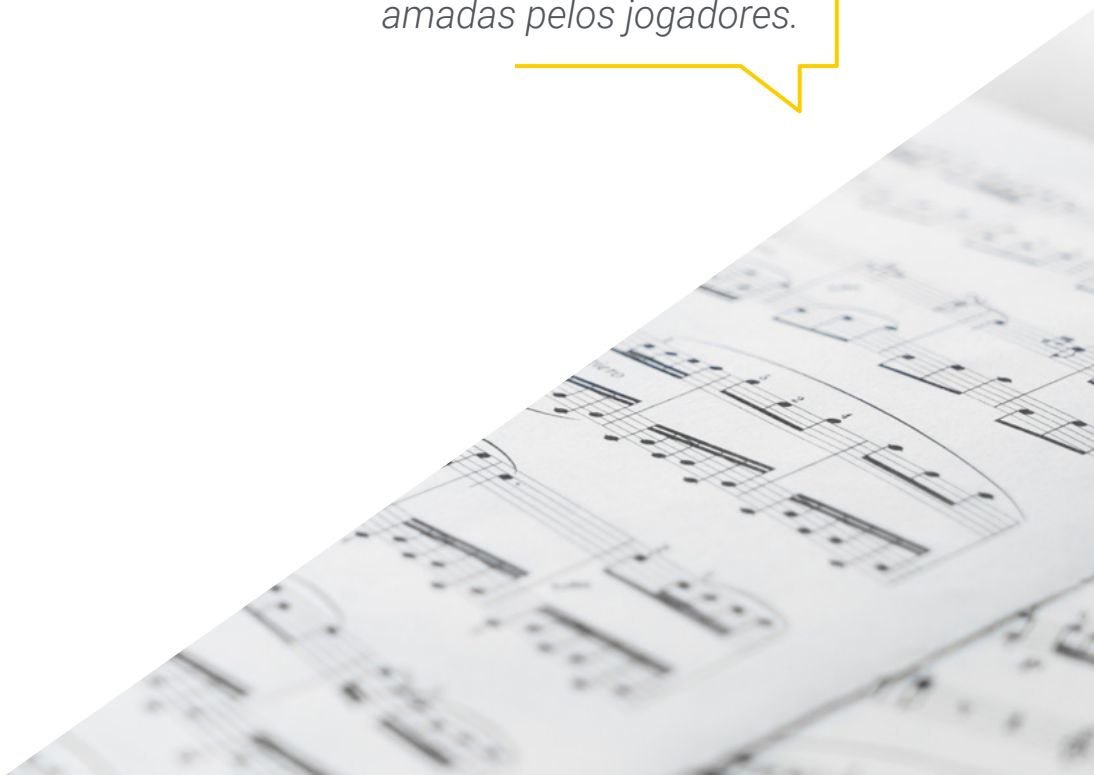
O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestigio.

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.

O sistema de aprendizagem 100% online da TECH permite que você escolha quando e onde estudar, pois ele se adapta às suas circunstâncias pessoais e profissionais.

Aprofunde-se na harmonia avançada para compor as trilhas sonoras mais amadas pelos jogadores.



02

Objetivos

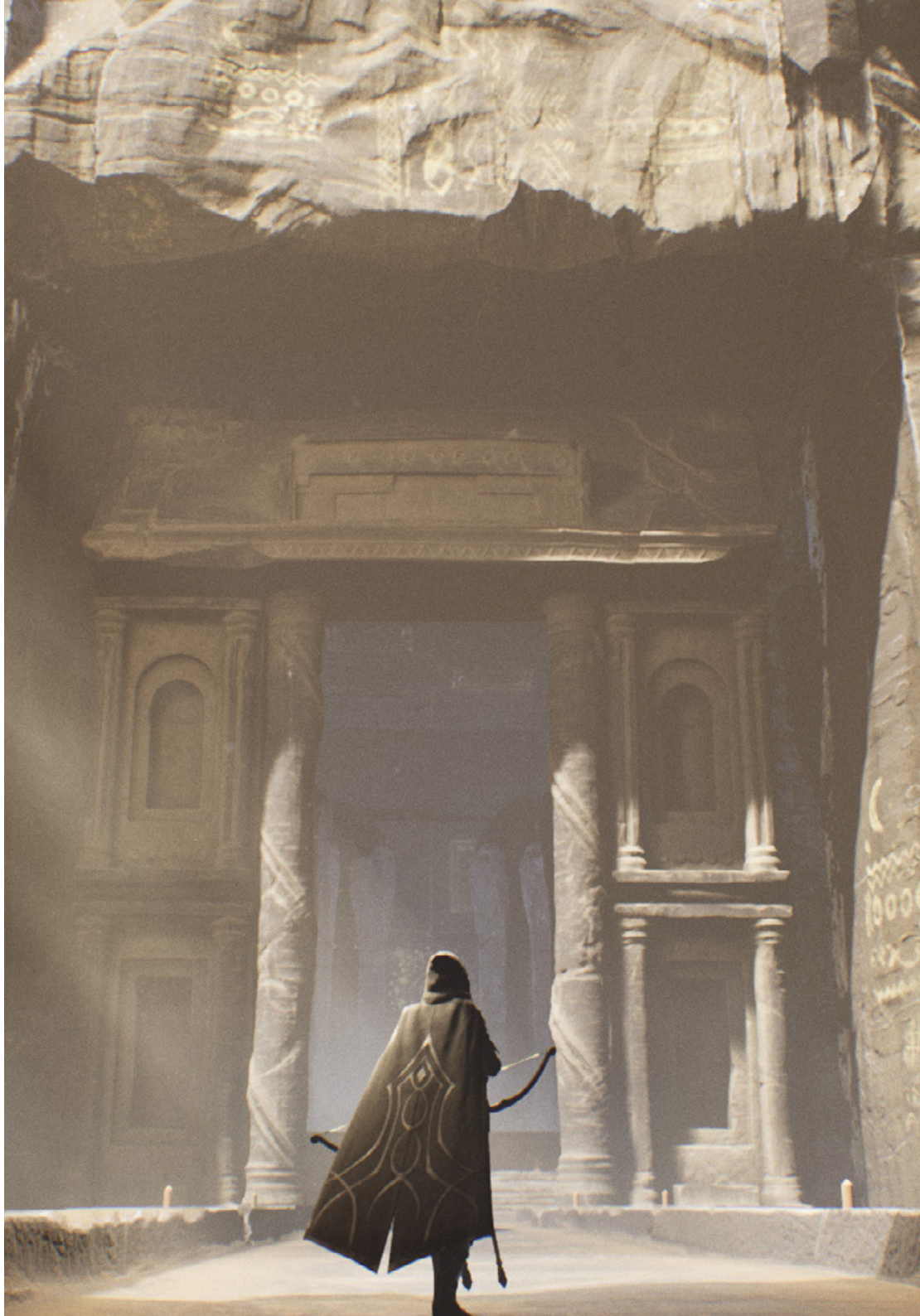
O principal objetivo desse Programa Avançado de Harmonia e Orquestração para Videogames é garantir que os alunos que concluírem o curso tenham todas as ferramentas necessárias para compor excelentes peças musicais para qualquer tipo de videogame. Assim, ao se concentrar nos conceitos de harmonia e orquestração, este programa de estudos prepara os profissionais para enfrentar os desafios atuais da composição para videogames, de modo que eles possam incorporar em seu trabalho todas as habilidades necessárias para atrair a atenção das principais empresas de desenvolvimento desse setor.

Você poderá compor ótimas trilhas sonoras graças a tudo o que aprenderá sobre harmonia neste Programa Avançado"

Objetivos gerais

- Compreender em profundidade a construção e os movimentos básicos dos acordes.
- Diferenciar e utilizar os diferentes tipos de modos modernos
- Aprenda extensivamente como gerenciar construções harmônicas fora da tonalidade
- Distinguir os diferentes instrumentos e o uso apropriado de uma orquestra tradicional e de uma orquestra virtual
- Conhecer profundamente e lidar com as diferentes técnicas específicas de composição de videogames

Este curso é o que você estava procurando: matricule-se e tenha acesso ao melhor conhecimento sobre harmonia e orquestração aplicadas a videogames"



Objetivos específicos

Módulo 1. Harmonia básica

- Conhecer amplamente os conceitos de harmonia
- Compreender a construção e tipologia de acordes
- Analisar os movimentos característicos e as regras de conexão de acordes
- Assimilar as funções tonais, os movimentos de tensão e repouso e o ritmo harmônico
- Inverter um acorde em todas as suas formas
- Aprender as diferentes notas estranhas encontradas na harmonia
- Aprender as diferentes notas estranhas encontradas na melodia
- Assimilar o funcionamento da dominante como uma seção harmônica
- Entender a evolução harmônica da tonalidade para o cromatismo

Módulo 2. Harmonia avançada

- Classificar e definir os modos modernos em função de seus movimentos e graus modais
- Relacionar os diferentes tipos de acordes modais
- Aprender de forma abrangente a construção e o uso dos vários modos étnicos
- Aprender amplamente sobre a construção e o uso dos vários modos sintéticos
- Analisar a diferença entre a tonalidade, a atonalidade e as diversas cores harmônicas
- Assimilar os conceitos de harmonia extra-tonal
- Entender em profundidade e diferenciar os vários métodos de música de vanguarda

Módulo 3. Orquestração acústica e virtual

- Compreender a construção e as diferentes formações da orquestra
- Diferenciar os instrumentos por sua construção e pela forma como fazem seu som
- Compreender amplamente a utilização da seção de cordas para os vários momentos sonoros
- Classificar os vários tipos de instrumentos de percussão de acordo com sua construção
- Aprender em detalhes como funcionam outros instrumentos menos comumente usados na orquestra tradicional
- Diferenciar amplamente entre os comportamentos de uma orquestra real e os de uma orquestra virtual
- Controlar as diferentes seções de uma orquestra virtual

03

Direção do curso

Este Programa Avançado de Harmonia e Orquestração para Videogames é ministrado por professores especialistas com ampla experiência em composição, orquestração e condução de formações musicais. Além disso, eles têm um conhecimento profundo do setor de videogames e sabem quais perfis e habilidades profissionais são mais procurados. Assim, eles fornecerão aos alunos todas as chaves para o sucesso nesse setor complexo e empolgante.

A equipe de professores desse Programa Avançado guiará você por todos os principais aspectos de orquestração e harmonia aplicados à composição de videogames"

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
- 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

04

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de Harmonia e Orquestração para Videogames é composto por 3 módulos, por meio dos quais os alunos estudarão em profundidade aspectos como dissonância harmônica, diatonismo e modulação, modos modernos, acordes principais e secundários, omissão harmônica, indeterminismo e minimalismo, orquestra híbrida, orquestração para metais, sopros e cordas, escrita dedicada ao contraponto, entre outros.

Estes conteúdos farão de você um grande especialista em Orquestração para Videogames"

Módulo 1. Harmonia básica

1.1. Harmonia
- 1.1.1. O pentagrama, claves, notas e figuras
- 1.1.2. Compassos
- 1.1.3. Intervalos

1.2. Construção de acordes: tipos e arranjos
- 1.2.1. Classificação
- 1.2.2. Disposição de acordes
- 1.2.3. Duplicações

1.3. Construção de acordes: movimentos
- 1.3.1. Movimentos harmônicos
- 1.3.2. Oitavas, uníssono e quintas sucessivas e resultantes
- 1.3.3. Encadeamento de acordes

1.4. Progressões harmônicas
- 1.4.1. Funções tonais
- 1.4.2. Ritmo harmônico
- 1.4.3. Cadências

1.5. Inversões
- 1.5.1. A primeira inversão
- 1.5.2. A segunda inversão
- 1.5.3. A inversão nas cadências

1.6. Notas estranhas: dissonância harmônica
- 1.6.1. Dissonância harmônica e melódica
- 1.6.2. Notas estranhas em dissonância harmônica
- 1.6.3. Retardo e apoggiatura

1.7. Notas estranhas: dissonância melódica
- 1.7.1. Notas estranhas na dissonância melódica
- 1.7.2. Nota de passagem, bordadura, quebra, antecipação e pedal
- 1.7.3. Ação combinada de notas estranhas

1.8. Notas estranhas nos acordes
- 1.8.1. Sétima de dominante
- 1.8.2. Sétima sensível e sétima de segundo grau
- 1.8.3. Acordes de sétima restantes

1.9. A harmonia de dominante
- 1.9.1. Harmonia da dominante
- 1.9.2. Dominante da dominante
- 1.9.3. Dominantes secundárias

1.10. Evolução para o cromatismo
- 1.10.1. Diatonismo e modulação
- 1.10.2. Cromaticismo expressivo
- 1.10.3. Perda da função tonal

Módulo 2. Harmonia avançada

2.1. Modos modernos
- 2.1.1. Classificação dos modos
- 2.1.2. O grau modal
- 2.1.3. Funcionamento modal

2.2. Relações harmônicas modais
- 2.2.1. Acordes principais e secundários
- 2.2.2. Cadências modais
- 2.2.3. Harmonização modal

2.3. Uso tonal da modalidade
- 2.3.1. Função tonal do acorde modal
- 2.3.2. Cadências tonais com acordes modais
- 2.3.3. Uso tonal do acorde modal

2.4. Modos étnicos
- 2.4.1. Graus modais
- 2.4.2. Uso tonal
- 2.4.3. Acorde modal

2.5. Modos sintéticos
- 2.5.1. Construção
- 2.5.2. Graus modais
- 2.5.3. Uso tonal

2.6. Uso tonal de modos étnicos e sintéticos
- 2.6.1. A ideia
- 2.6.2. Funções tonais
- 2.6.3. O acorde como cor harmônica

2.7. Cores harmônicas: tonalidade e atonalidade
- 2.7.1. Tonalidade vs.Atonalidade
- 2.7.2. Acordes sem função
- 2.7.3. Omissão harmônica

2.8. Cores harmônicas: construções
- 2.8.1. Construção de acordes em diferentes intervalos
- 2.8.2. Acordes superpostos
- 2.8.3. Acorde modal de cor

2.9. Harmonia extra-tonal
- 2.9.1. Bitonalidade
- 2.9.2. Poli-tonalidade vs.Atonalidade
- 2.9.3. Dodecafonismo e serialismo

2.10. Música de vanguarda
- 2.10.1. Música aleatória
- 2.10.2. Indeterminismo
- 2.10.3. Minimalismo

Módulo 3. Orquestração acústica e virtual

3.1. A orquestra
- 3.1.1. Instrumentos
- 3.1.2. Formatos
- 3.1.3. Orquestra híbrida

3.2. Instrumentos
- 3.2.1. Construção e clasificação
- 3.2.2. Técnicas
- 3.2.3. Efeitos tímbricos

3.3. Orquestração para cordas
- 3.3.1. Planos sonoros
- 3.3.2. Escrita contrapontística vs.Homófona
- 3.3.3. Acompanhamento de um solista

3.4. Orquestração para sopro madeira e cordas
- 3.4.1. Escrita contrapontística vs.Homófona
- 3.4.2. Usos da madeira para contrastes de cor
- 3.4.3. Efeitos especiais

3.5. Orquestração para conjuntos de sopro de metal e cordas
- 3.5.1. Usos e duplicações
- 3.5.2. Melodia, escrita homofônica e contrapontística
- 3.5.3. Clímax sonoro e efeitos de timbre

3.6. A seção de percussão
- 3.6.1. Classificação de instrumentos
- 3.6.2. Número e distribuição de instrumentistas
- 3.6.3. Notação de instrumentos de percussão

3.7. Outros instrumentos
- 3.7.1. Instrumentos de teclado
- 3.7.2. Instrumentos de corda sem arco
- 3.7.3. Orquestração para estes instrumentos

3.8. Diferenças entre *samplers* e orquestra real
- 3.8.1. Dinâmica, equilíbrio e panorâmica
- 3.8.2. *Layers*
- 3.8.3. *Keyswitches*

3.9. Técnicas de orquestração para *Samplers: Patches Ensemble*
- 3.9.1. Som cheio e potente
- 3.9.2. Utilizando *Patches Ensemble*
- 3.9.3. Cordas: *Sustain, Tremolo e Staccato*

3.10. Técnicas de orquestração para *samplers*: preenchimentos
- 3.10.1. O timbal
- 3.10.2. Preenchimento entre orquestra e percussão
- 3.10.3. Preenchimento entre coro e orquestra

Matricule-se agora e torne-se um compositor altamente valorizado e requisitado pelas melhores empresas de desenvolvimento de 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

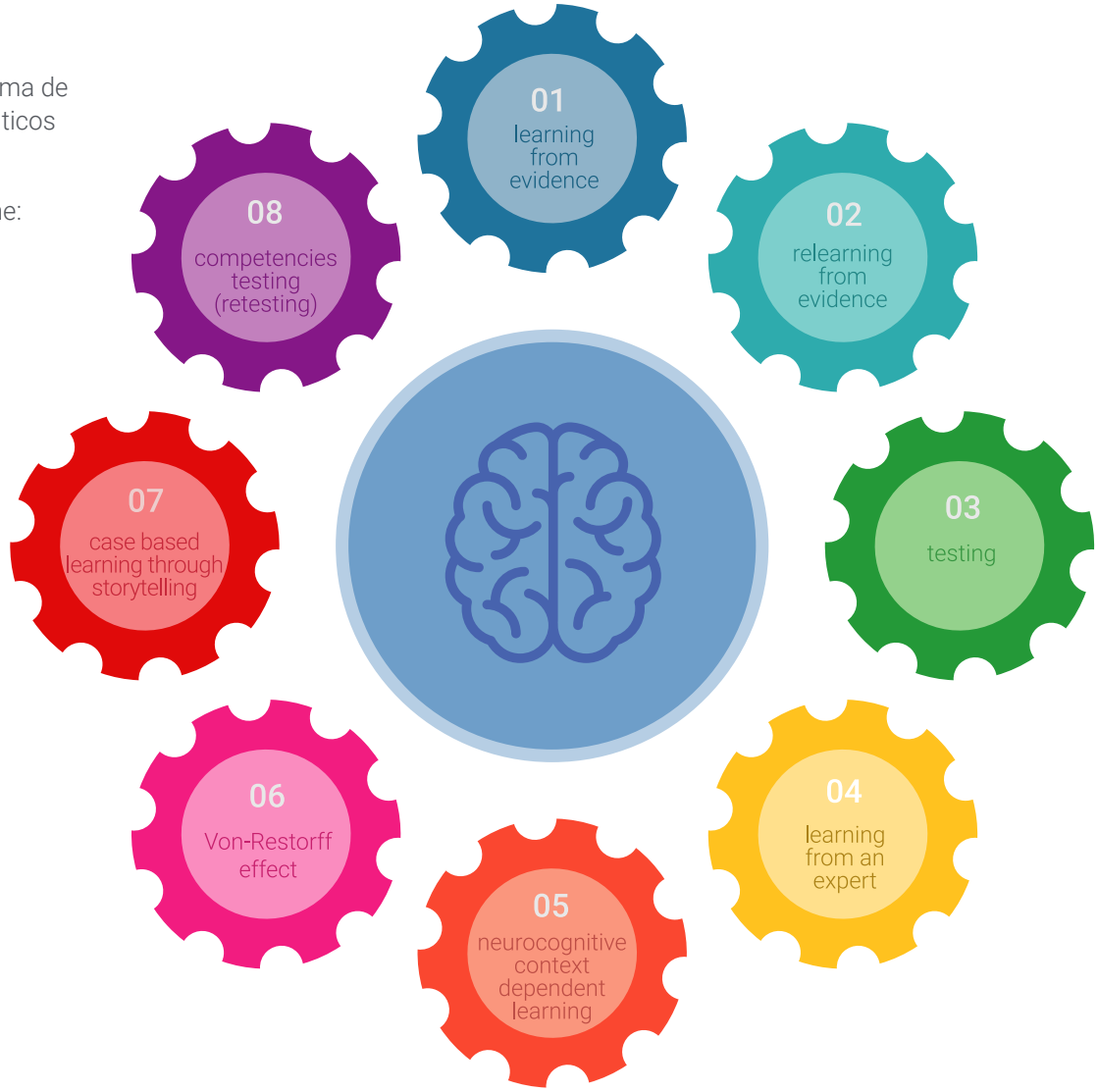
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

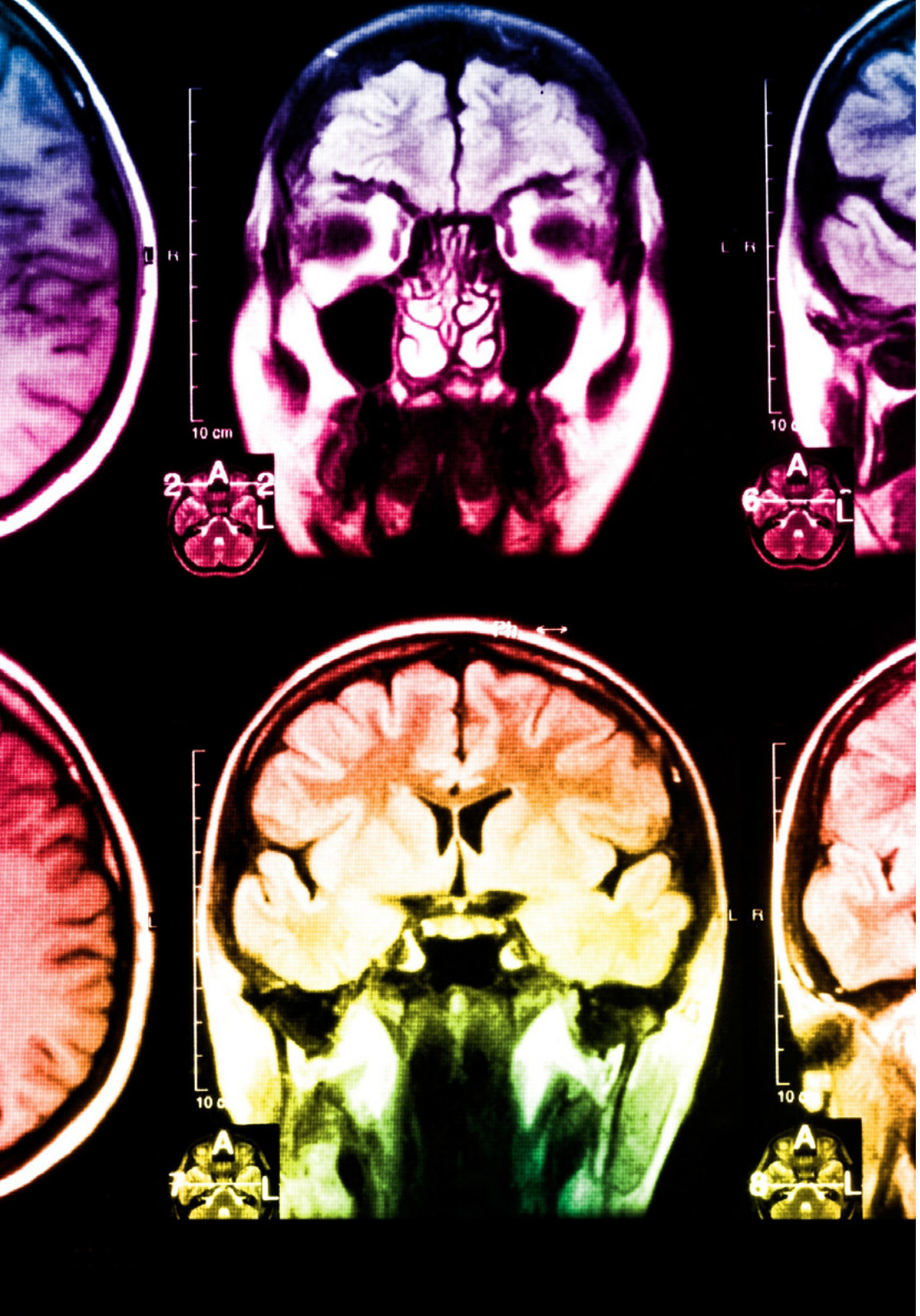
Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

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.

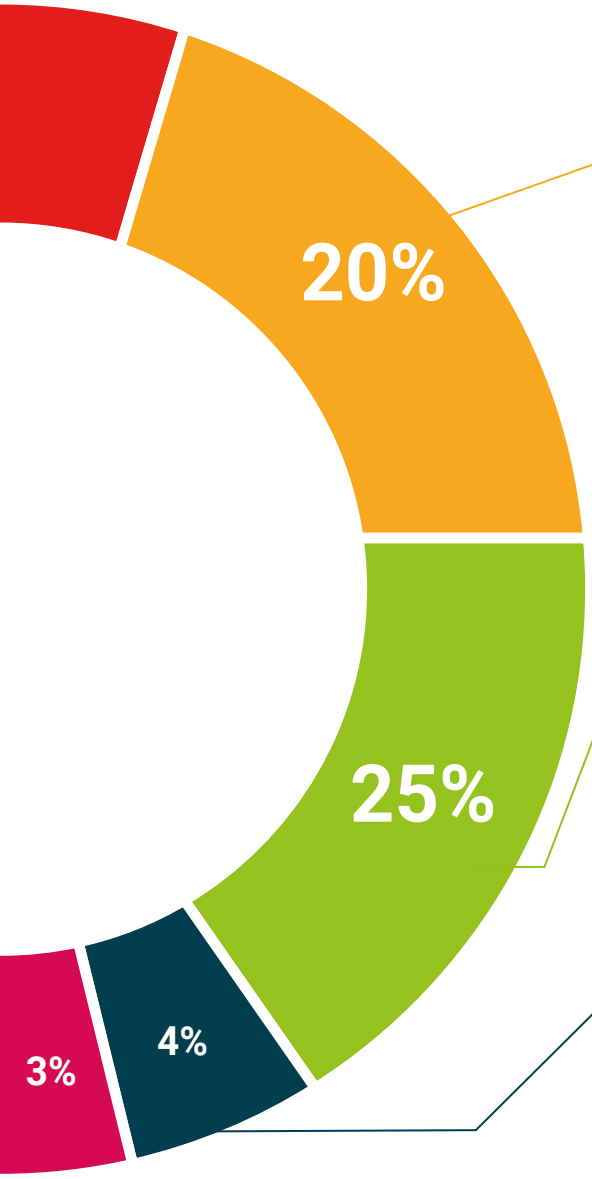
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro

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 Harmonia e Orquestração 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 o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Programa Avançado de Harmonia e Orquestração 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 Harmonia e Orquestração para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **450h**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

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

por ter concluído e aprovado com sucesso o

PROGRAMA AVANÇADO

de

Harmonia e Orquestração para Videogames

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 450 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaa.

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

Programa Avançado
Harmonia e Orquestração para Videogames

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

Programa Avançado

Harmonia e Orquestração para Videogames

tech universidade tecnológica