

Programa Avançado

Técnicas de Composição e Produção para Videogames



Programa Avançado Técnicas de Composição e Produção 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-tecnicas-composicao-producao-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

A composição musical não requer apenas talento e ideias: para criar boas peças musicais, você precisa dominar as melhores técnicas. Essa capacitação oferece a seus alunos a oportunidade de aprender sobre produção sonora em profundidade, para que possam obter uma qualificação completa nessa área, sempre com foco em videogames. Assim, ao longo deste programa de estudos, eles poderão se aprofundar em questões como construção temática ou contraponto, entre muitas outras. Isso os tornará profissionais valiosos e altamente valorizados pelas melhores empresas do setor.





“

Especialize-se em produção e composição musical para videogames graças a este Programa Avançado, que lhe fornecerá todas as ferramentas necessárias para se desenvolver profissionalmente nessa área empolgante”

O enorme crescimento experimentado pelo setor de videogames nos últimos anos levou ao surgimento de novos perfis profissionais. Assim, o compositor de música para videogames está se tornando cada vez mais importante e as grandes empresas do setor estão procurando especialistas talentosos capazes de compor e produzir trilhas sonoras para seus videogames.

Este Programa Avançado de Técnicas de Composição e Produção para Videogames permite que os profissionais aprendam as mais avançadas técnicas de composição e produção, aprofundando-se em questões como *Loop Linear*, *Layering Vertical*, sessão de gravação, técnicas de mixagem e técnicas de microfonia estéreo, entre outros.

Tudo isso seguindo de uma metodologia inovadoras de aprendizagem 100% online muito flexível, que se adapta às necessidades de cada aluno, permitindo conciliar seu trabalho com seus estudos. Além disso, eles poderão desfrutar de vários recursos multimídia, como explicações e procedimentos em vídeo, exercícios teórico-práticos, resumos interativos e masterclasses.

Este Programa Avançado de **Técnicas de Composição e Produção 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 melhores técnicas de composição e produção musical para videogames, como o Loop linear, com este Programa Avançado"



Essa capacitação permitirá que você se aprofunde no processo de composição de trilhas sonoras para videogames, concentrando-se nos aspectos de produção e gravação"

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.

Decida quando, como e onde estudar graças à metodologia de aprendizagem da TECH, que se adapta às suas circunstâncias profissionais e pessoais.

Este programa de estudos permitirá que você se torne um excelente produtor musical especializado em videogames.



02 Objetivos

O principal objetivo desse Programa Avançado de Técnicas de Composição e Produção para Videogames é fornecer aos alunos as melhores habilidades e conhecimentos nessas áreas, para que eles possam incorporá-los imediatamente ao seu trabalho diário. Dessa forma, eles melhorarão suas perspectivas de carreira no setor de videogames em constante mudança, que exige especialistas que dominem esses aspectos para criar as trilhas sonoras dos próximos títulos de grande sucesso.



“

Você alcançará todos os seus objetivos profissionais: não espere mais e matricule-se"



Objetivos gerais

- ◆ 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
- ◆ 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

“

Este programa de estudos é o que você estava procurando para se tornar um compositor relevante na indústria de videogames”





Objetivos específicos

Módulo 1. Técnicas de composição

- ♦ Entender em profundidade os vários elementos básicos para a criação temática
- ♦ Compreender o comportamento da origem do contraponto
- ♦ Assimilar o funcionamento do acompanhamento musical
- ♦ Diferenciar e criar vários tipos de melodias temáticas
- ♦ Entender amplamente as características e tipologia do *Stinger*
- ♦ Criar composições musicais *One Shot*
- ♦ Compor utilizando técnicas interativas como *Layering* ou sequenciamento horizontal
- ♦ Compreender o funcionamento das diferentes variantes da música dinâmica

Módulo 2. Produção musical e de áudio

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

Módulo 3. *Voice-over*

- ♦ Compreender as necessidades e funções da voz
- ♦ Aprender a utilização da voz em conjunto com animação
- ♦ Organizar e analisar as necessidades de *Voice-over*
- ♦ Selecionar e preparar o que é necessário para realizar uma gravação de voz
- ♦ Utilizar os vários métodos de edição, dependendo do tipo de cena
- ♦ Gerenciar o acabamento final das edições de *Voice-over*
- ♦ Aprender e utilizar amplamente os requisitos técnicos para gravar uma voz
- ♦ Aprender técnicas de gravação a partir do ponto de vista do ator de voz
- ♦ Controlar o processo de mixagem específico para vozes

03

Direção do curso

Esse Programa Avançado de Técnicas de Composição e Produção para Videogames conta com um corpo docente especializado nessas disciplinas e fornecerá aos alunos todos os elementos necessários para compor e produzir não apenas trilhas sonoras para videogames, mas também todos os tipos de peças musicais e outros trabalhos complementares, como *Voice-over*, tão presentes e importantes nos videogames contemporâneos. Assim, o profissional que concluir esse programa de estudos terá à sua disposição os conhecimentos mais úteis transmitidos por professores com experiência nesse complexo setor.



“

Se quiser entrar em contato com especialistas do setor para obter orientação, esta é a qualificação ideal para você. Matricule-se e tenha acesso a uma equipe de professores que conhece o setor de videogames como ninguém”

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. Álvaro Martín

- ◆ Técnico de som (Sala) na SDI MEDIA IBERIA
- ◆ Técnico de som na EDM
- ◆ Curso Superior em Som

Sra. Carolina Valencia Loiza

- ◆ Compositora especializada em Videogames
- ◆ Professora de piano e de teoria de iniciação musical
- ◆ Formada em História pela Universidade del Valle
- ◆ Mestrado em Composição de Meios Audiovisuais

“

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

Por meio de 3 módulos especializados, os alunos poderão se aprofundar em uma série de aspectos muito importantes do processo de composição e produção de videogames. Eles se aprofundarão em questões como a construção temática e o motivo musical associado a personagens e cenários, a melodia vocal, o uso de contraponto musical, a preparação do estúdio de gravação, a gravação da sessão e a criação de vozes para animação, entre muitas outras.





“

*Estes conteúdos farão de você
um grande compositor e produtor
especializado em videogames”*

Módulo 1. Técnicas de composição

- 1.1. Construção temática
 - 1.1.1. A forma
 - 1.1.2. O motivo
 - 1.1.3. A frase musical
- 1.2. Contraponto
 - 1.2.1. A frase musical
 - 1.2.2. Ritmo melódico e ritmo harmônico
 - 1.2.3. Contraponto a várias vozes
- 1.3. Acompanhamento
 - 1.3.1. Tipos de acompanhamento
 - 1.3.2. Motivo do acompanhamento
 - 1.3.3. A linha de baixo
- 1.4. A melodia
 - 1.4.1. Melodia vocal
 - 1.4.2. Melodia instrumental
 - 1.4.3. Melodia contra-tema
- 1.5. Técnicas criativas
 - 1.5.1. O pedal e o *ostinato*
 - 1.5.2. Multitônicas e repetições
 - 1.5.3. Rearmonização
- 1.6. Técnicas de composição para videogames: o *Loop* linear
 - 1.6.1. Características
 - 1.6.2. Métodos
 - 1.6.3. Problemas técnicos
- 1.7. Técnicas de composição para videogames: o *Stinger*
 - 1.7.1. Características
 - 1.7.2. Tipos
 - 1.7.3. *Stingers* em ação
- 1.8. Técnicas de composição para videogames: faixas *One-shots*
 - 1.8.1. Características
 - 1.8.2. Cinemáticas e cenas
 - 1.8.3. Eventos com roteiro

- 1.9. Técnicas de composição para videogames: música interativa
 - 1.9.1. Introdução à música interativa
 - 1.9.2. Sequenciamento horizontal
 - 1.9.3. *Layering* vertical
- 1.10. Música dinâmica
 - 1.10.1. Música gerativa
 - 1.10.2. Música adaptativa
 - 1.10.3. Problemas da música dinâmica

Módulo 2. Produção musical e de áudio

- 2.1. A sessão de gravação
 - 2.1.1. Pré-produção
 - 2.1.2. Preparação/escolha do estúdio
 - 2.1.3. Registro da sessão
- 2.2. Microfones
 - 2.2.1. Microfones
 - 2.2.2. Tipos de microfones
 - 2.2.3. Características
- 2.3. Técnicas microfônicas estéreo
 - 2.3.1. Par coincidente
 - 2.3.2. Par espaçado
 - 2.3.3. Par quase coincidente
- 2.4. Técnicas multi-microfônicas e *Surround*
 - 2.4.1. Técnicas multi-microfônicas
 - 2.4.2. Captação *Surround*
 - 2.4.3. Técnicas de captação *Surround*
- 2.5. Captação de instrumentos
 - 2.5.1. Instrumentos de corda
 - 2.5.2. Instrumentos de percussão
 - 2.5.3. Instrumentos de sopro e amplificadores
- 2.6. Técnicas de mixagem: equalização
 - 2.6.1. Equalização
 - 2.6.2. Tipos de filtros
 - 2.6.3. Aplicação na faixa

- 2.7. Técnicas de mixagem: dinâmica
 - 2.7.1. Compressores e outros processadores
 - 2.7.2. *Sidechain*
 - 2.7.3. Compressão multi-banda
- 2.8. Técnicas de mixagem: reverberação
 - 2.8.1. Características de um ambiente
 - 2.8.2. Funções e algoritmos
 - 2.8.3. Parâmetros
- 2.9. Técnicas de mixagem: outros efeitos
 - 2.9.1. *Eco/Delay*
 - 2.9.2. Efeitos de modulação
 - 2.9.3. Efeitos de *pitch*
- 2.10. Masterização
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.2. Processo
 - 2.10.3. Aplicação no motor de áudio

Módulo 3. *Voice-over*

- 3.1. Objetivos da voz
 - 3.1.1. Qualidade
 - 3.1.2. Funções
 - 3.1.3. Características
- 3.2. Criação de vozes: voz e animação
 - 3.2.1. A voz antes que a animação
 - 3.2.2. A voz em vez da animação
 - 3.2.3. A voz depois da animação
- 3.3. Criação de vozes: tipos e roteiro
 - 3.3.1. Tipos de vozes
 - 3.3.2. Criação do roteiro
 - 3.3.3. Lista de Assets
- 3.4. Escolha de *Voice-over*
 - 3.4.1. *Casting*
 - 3.4.2. Estudio próprio vs. Estudio especializado
 - 3.4.3. Custos e benefícios de usar *Voice-over*

- 3.5. Sessões de gravação
 - 3.5.1. Fluidez na sessão
 - 3.5.2. Gravação
 - 3.5.3. Direção
- 3.6. Edição
 - 3.6.1. Diálogos em cinemáticas
 - 3.6.2. Interação personagens
 - 3.6.3. Silêncios
- 3.7. Acabados
 - 3.7.1. Renderização
 - 3.7.2. Sincronização
 - 3.7.3. Exportação
- 3.8. Gravação para vozes: colocação
 - 3.8.1. Tipos de microfones
 - 3.8.2. Colocação do *Voice-over*
 - 3.8.3. Como abordar a gravação de voz
- 3.9. Gravação para vozes: *Sound-sync*
 - 3.9.1. *Sound-sync*
 - 3.9.2. Arquivos com restrição
 - 3.9.3. Arquivos sem restrição
- 3.10. Processamento de vozes
 - 3.10.1. Equalização
 - 3.10.2. Dinâmica
 - 3.10.3. Efeitos



Matricule-se e dê uma guinada em sua carreira: com este Programa Avançado, você aprenderá as melhores técnicas de produção musical para videogames e seu prestígio artístico aumentará”

05

Metodologia

Esta capacitação 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

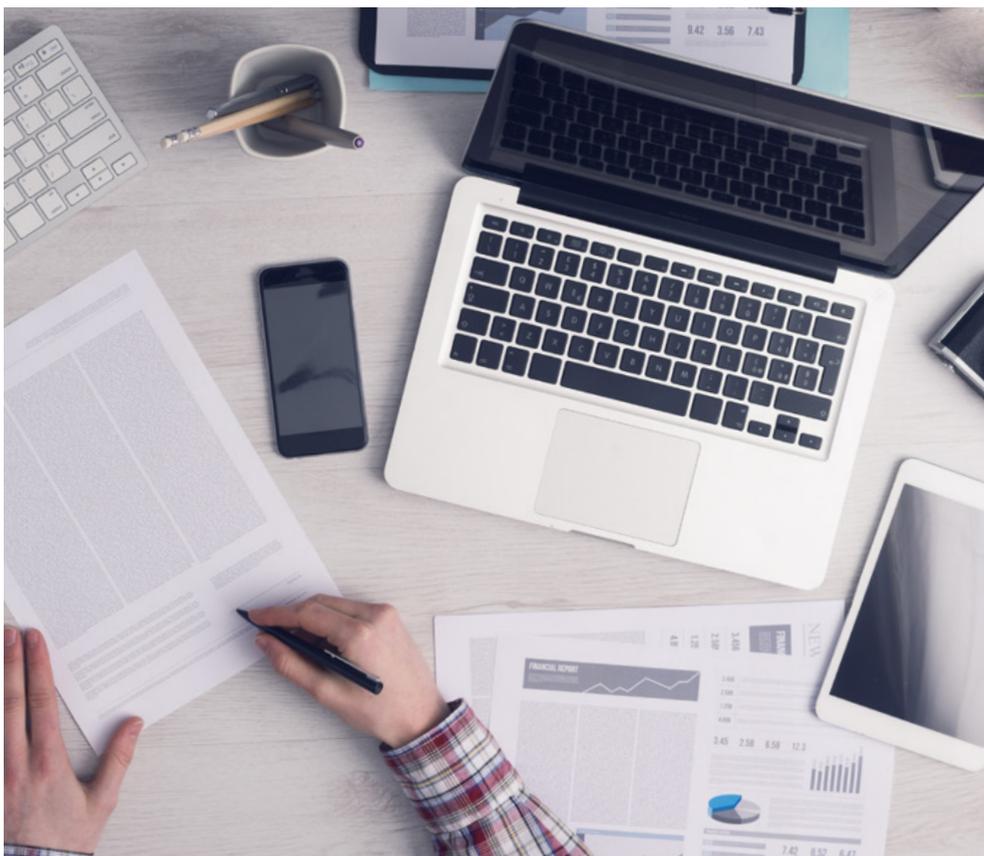
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

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, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O Método do Estudo de Caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira*”

O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do estudo de 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 alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o Método do Estudo de Caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como 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 nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com múltiplos 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 através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 de estudos, 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 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos 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 aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto da globalização 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 sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no 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, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa de estudos através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Técnicas de Composição e Produção 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 Técnicas de Composição e Produção 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 Técnicas de Composição e Produção 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 simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado

Técnicas de Composição e Produção para Videogames

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

Programa Avançado

Técnicas de Composição e Produção para Videogames