

Curso

Realização e Produção
Sonora de Videojogos



Curso

Realização e Produção Sonora de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/realizacao-producao-sonora-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Há muitos videogames que são especialmente recordados pela sua música e som. É impossível separar a música de jogos como Super Mario Bros. ou Tetris, para citar dois dos mais famosos. Mais recentemente, títulos como The Witcher 3 e Bloodborne também deram contribuições musicais inesquecíveis aos jogadores. Assim, uma boa música ou um bom design de som podem tornar um jogo memorável. Por essa razão, as empresas da indústria dedicam cada vez mais esforços para que a parte sonora seja perfeita. Este curso oferece aos seus alunos, portanto, todas as competências para se tornarem grandes produtores de som para videogames, obtendo, graças a isso, numerosas oportunidades profissionais.



“

*Produza o som e a música dos grandes
videojogos graças a este Curso”*

É impossível imaginar certos videogames sem a sua música e parte sonora. São uma parte indissociável da sua identidade e determinam, em grande medida, que a experiência de jogo seja positiva. Uma boa banda sonora pode tornar que um jogo muito mais atrativo e isso significa, a longo prazo, ter sucesso.

As empresas sabem disso e, por isso, têm-se esforçado muito para contratar os melhores profissionais para fazer um bom design e produção de som nos seus videogames, fazendo que os jogadores desfrutem muito mais das suas obras. No entanto, não há muitos especialistas nestas questões aplicadas aos videogames, que são um domínio muito específico que exige competências específicas.

Por este motivo, este Curso de Produção e Realização de Videogames oferece tudo o que é necessário para tornar-se um especialista na área, graças aos seus conteúdos inovadores e aprofundados e à sua metodologia de ensino 100% online, que se adapta perfeitamente à vida profissional dos seus alunos.



*Os videogames em que participes
destacarão pela sua parte sonora”*

Este **Curso de Realização e Produção Sonora de Videogames** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em composição, realização e produção-sonora para videogames
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet

“

O som e a música de um videojogo são um elemento fundamental: especializa-te e mostra à tua empresa aquilo de que és capaz”

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Adoras a música e sempre quiseste produzir a música de um videojogo, com este Curso serás um especialista.

Não esperes mais e começa a fazer aquilo que mais te apaixona.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Realização e Produção Sonora de Videojogos é dotar os alunos das aptidões e competências necessárias para progredirem profissionalmente nesta área e se tornarem grandes especialistas. Assim, graças a este programa, os estudantes poderão aceder às melhores empresas do setor, que desejarão utilizar os seus serviços devido ao seu talento e à sua formação em produção sonora aplicada a este domínio.



“

*O teu objetivo é fazer e produzir
o som de grandes videojogos e
com este Curso vais consegui-lo”*



Objetivos gerais

- ◆ Fazer a composição e desenvolvimento musical de um videogame
- ◆ Saber como realizar o processo de produção e pós-produção
- ◆ Aprender a fazer mistura interna e design de som
- ◆ Conhecer as técnicas de composição para videogames





Objetivos específicos

- ♦ Examinar os elementos sonoros dos videojogos, a sua importância e impacto da sua integração nos produtos finais
- ♦ Desenvolver com autonomia projetos de produção de áudio
- ♦ Adquirir as competências necessárias para manusear o equipamento técnico utilizado para a produção e realização de produtos sonoros

“

Não adies mais os teus planos: queres progredir profissionalmente agora e esta é a tua melhor oportunidade para fazê-lo”

03

Estrutura e conteúdo

Este Curso está estruturado num módulo, subdividido em 10 tópicos, através dos quais os alunos poderão aprender tudo sobre o som e a sua importância em todos os tipos de projetos audiovisuais. Assim, os alunos aprenderão tudo sobre produção musical, bibliotecas de som e inclusive sobre a orquestração e instrumentação musical para videojogos. Por este motivo, este curso é o mais completo disponível para este domínio específico.



“

*Os conteúdos mais recentes sobre
realização e produção sonora
aplicadas aos videojogos estão aqui”*

Módulo 1. Realização e produção sonora

- 1.1. O que é o som? Conceitos físicos do som
 - 1.1.1. Ondas de pressão
 - 1.1.2. Qualidades do som
 - 1.1.3. Audição humana
 - 1.1.4. Propagação do som
- 1.2. Importância do som e da música nos produtos audiovisuais
 - 1.2.1. Banda sonora: criar a atmosfera
 - 1.2.2. Banda sonora mimética ou subtil
 - 1.2.3. Efeitos sonoros e sua importância
 - 1.2.4. Música orquestrada e sintética
- 1.3. Elementos de gravação: equipamento
 - 1.3.1. Elementos necessários para a gravação
 - 1.3.2. Processo de gravação
 - 1.3.3. Isolamento acústico
 - 1.3.4. Processamento do som
- 1.4. Bibliotecas de som e direitos de autor
 - 1.4.1. Licença Creative Commons
 - 1.4.2. Som sem direitos de autor
 - 1.4.3. Bibliotecas de som
 - 1.4.4. Quando vale a pena investir em bibliotecas de sons?
- 1.5. Monoaural, estereofónico, envolvente e som 3D
 - 1.5.1. Som monoaural
 - 1.5.2. Som estereofónico
 - 1.5.3. Som envolvente
 - 1.5.4. Som 3D
- 1.6. Síntese de som. O sintetizador
 - 1.6.1. O que é um sintetizador
 - 1.6.2. Tipos de síntese: síntese imitativa
 - 1.6.3. Componentes
 - 1.6.4. Interfaces de controlo





- 1.7. Edição de áudio: O DAW
 - 1.7.1. Pro Tools
 - 1.7.2. Digital Performer
 - 1.7.3. Nuendo
 - 1.7.4. Logic Pro 9
 - 1.7.5. Cakewalk SONAR
 - 1.7.6. Como escolher um DAW?
- 1.8. Orquestração e instrumentação para música em videojogos
 - 1.8.1. Sistemas de 8 bits e música chip
 - 1.8.2. Amostragem digital da década de 1980-1990
 - 1.8.3. Música pré-gravada e *Streaming* na era moderna
 - 1.8.4. Bandas sonoras personalizadas na era moderna
 - 1.8.5. Cronologia da música de videojogos
- 1.9. Processo de composição para música em videojogos
 - 1.9.1. O que é uma paisagem sonora?
 - 1.9.2. Importância da paisagem sonora nos videojogos
 - 1.9.3. Propagação do som
 - 1.9.4. Oclusão, obstrução e exclusão
- 1.10. Fluxo de trabalho para implementação de música e som em videojogos: folha de referência
 - 1.10.1. Organização em um projeto audiovisual
 - 1.10.2. Organização em um projeto interativo
 - 1.10.3. Folha de referência
 - 1.10.4. Formato



Com este Curso, serás o melhor especialista do teu meio em produção sonora para videojogos”

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar
novos desafios em ambientes incertos
e alcançar o sucesso em sua carreira”*

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



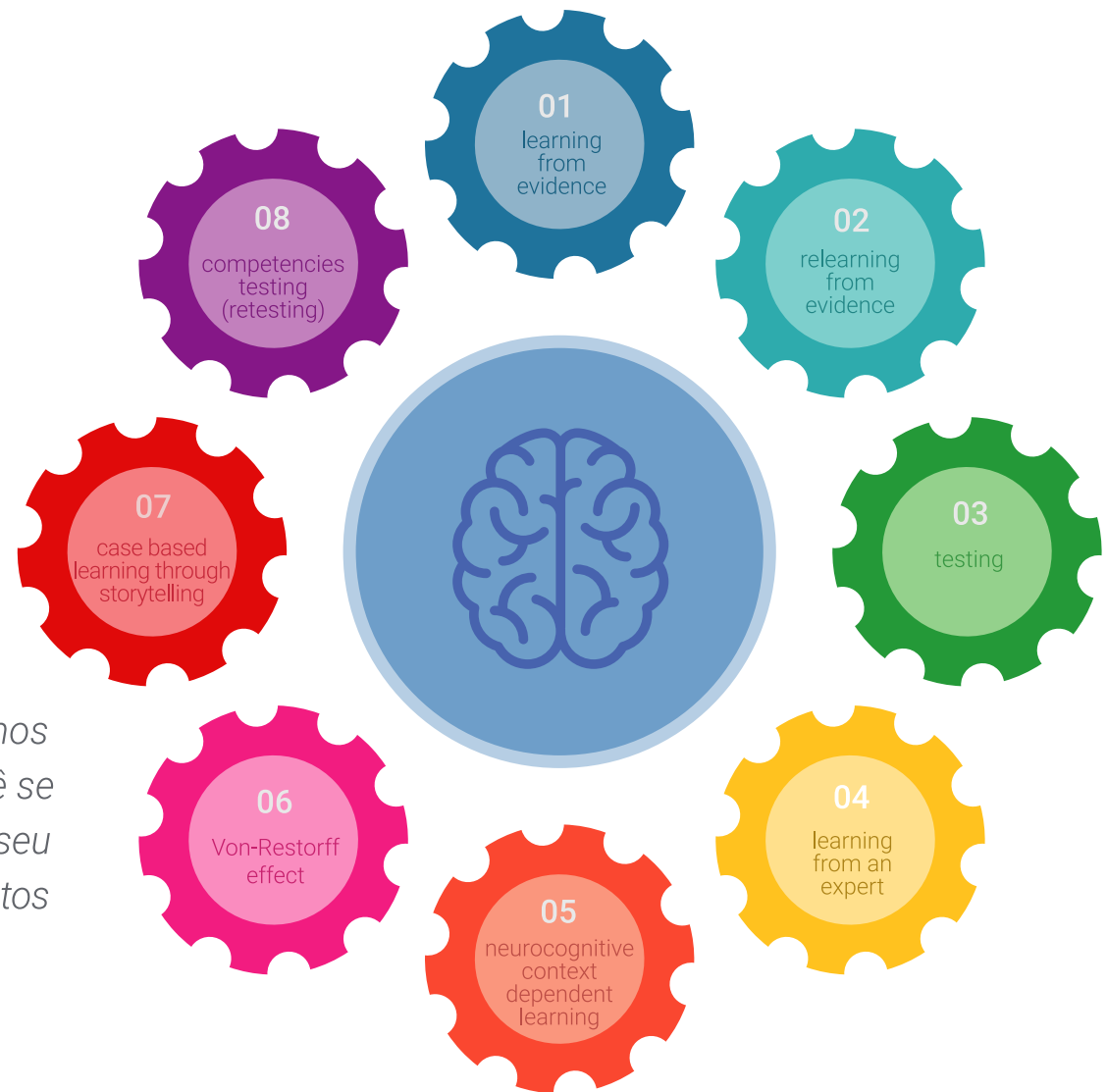
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

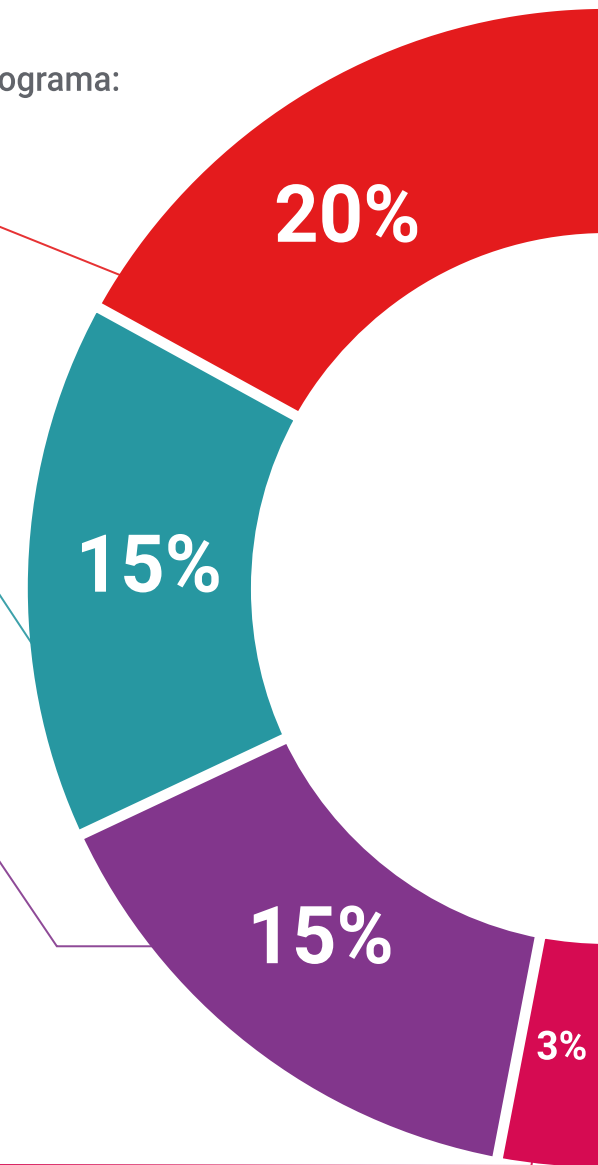
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

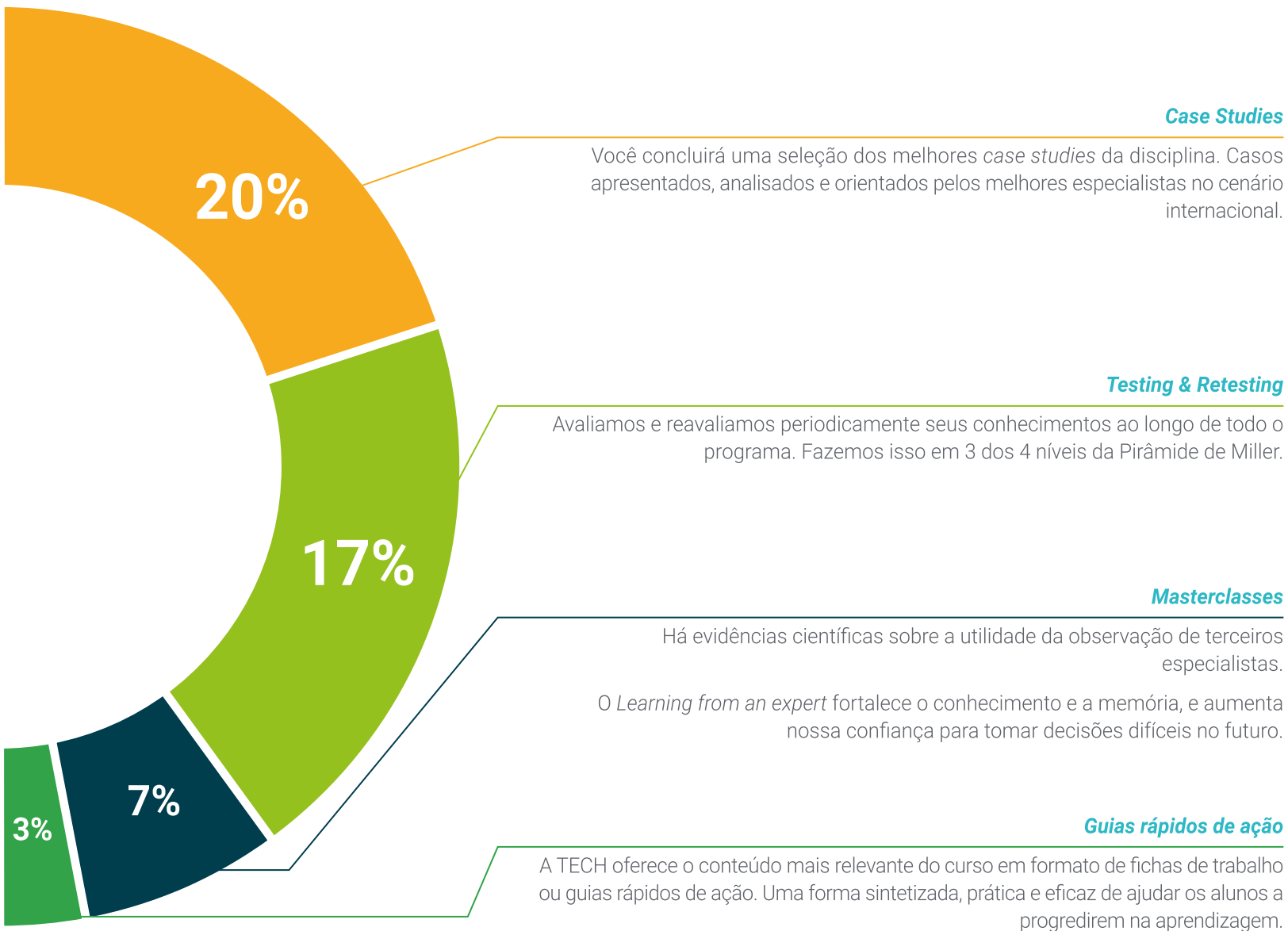
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



05

Certificação

O Curso de Realização e Produção Sonora de Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Realização e Produção Sonora de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Realização e Produção Sonora de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 competências
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade



Curso

Realização e Produção Sonora de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Realização e Produção Sonora de Videojogos

