

Capacitación Práctica

Sonorización de Videojuegos



Capacitación Práctica
Sonorización de Videojuegos

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer
la Capacitación Práctica?

pág. 12

06

Condiciones generales

pág. 16

07

Titulación

pág. 18

01 Introducción

El mundo audiovisual en el sector de los videojuegos ha crecido gracias a la mayor demanda de realismo y viveza por parte de los *Gamers*. El sonido favorece el discurso narrativo del título y por ello la sonorización pasa cada vez menos desapercibida en la industria *Gaming*. El incremento de títulos que se lanzan al mercado cada año en los diferentes soportes reclama a su vez un mayor número de profesionales especializados en todos sus campos. Los músicos y técnicos de sonidos son piezas claves en el engranaje del juego. En esta capacitación el profesional pondrá en práctica todo su saber y avanzará en su trayectoria de la mano de especialistas, actualmente inmersos en proyectos, en una experiencia especializada con 3 semanas de duración.



Inscríbete ya en esta titulación y desarrolla una carrera profesional de excelencia en una industria del videojuego donde imperan amplias salidas profesionales y un continuo crecimiento"





Hasta hace poco tiempo, la música era uno de los elementos más olvidados dentro de la industria del videojuego. Sin embargo, en búsqueda de productos mucho más inmersivos, que garanticen la total atención de jugador, este sector lúdico ha empezado a prestar más atención a esa área. Una de las áreas que ha experimentado mayores crecimientos al respecto es la disciplina del *Voice Over* que busca integrar con mayor realismo la voz con la animación de los personajes. Uno de los ejemplos más destacados dentro de ese apartado son los Sims, desarrollado por Maxis y publicado por Electronic Arts, que ha llegado a crear un lenguaje propio con gramática y reglas de pronunciación específicas que obligan a los sonidistas de esta compañía y otras compañías a permanecer actualizados con respecto a las últimas técnicas en el proceso de mezcla específico para voces.

TECH, al tanto de ese contexto, ha preparado una innovadora modalidad de estudios en la que el alumno tendrá acceso a una empresa de videojuegos de primer nivel. Ahí completará una estancia profesional e intensiva por 120 horas educativas. En esos espacios, tendrán acceso a la tecnología más novedosa del mercado para la musicalización de piezas audiovisuales y, en particular, de videojuegos.

En las 3 semanas de duración de esta Capacitación Práctica, el alumnado podrá desarrollar todo un trabajo que abarca desde la producción, composición, diseño de sonidos o grabación de diálogos. Todo ello, en un estudio creativo y desarrollador de videojuegos, que cuenta con una plantilla profesional, que en su día a día trabaja con proyectos orientados a la sonorización de títulos y conocen a la perfección las necesidades del mercado. Es en este entorno laboral donde el profesional que desee especializarse en la sonorización de los videojuegos tendrá una gran oportunidad para alcanzar su meta.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

En los últimos años, cada vez son más los grandes compositores musicales que trabajan elaborando piezas musicales para videojuegos. Nobuo Umetsu, compositor de varias piezas para el clásico *Gamer Final Fantasy*, es uno de los ejemplos más notorios dentro del panorama internacional. Sin embargo, la sola realización de estas obras no basta para la creación de productos lúdicos digitales. Este sector requiere de los profesionales más cualificados en integrar efectos especiales sonoros, voces y otros elementos musicales con gran habilidad. TECH desea que sus alumnos se especialicen en ese ámbito y para ello ha diseñado la mejor titulación del mercado, exclusivamente práctica y enfocada en la asimilación rápida de indispensables competencias.

“

*A través de este programa,
crearás y producirás la sonoridad
de diferentes tipos de paisajes
sonoros con elevada destreza”*

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

La Sonorización de Videojuegos se apoya en un amplio número de herramientas de trabajo. Muchas de ellas se actualizan de manera constante, a causa de la evolución científica y las investigaciones técnicas sobre el sonido. TECH quiere que sus alumnos se especialicen con excelencia en el manejo de todas ellas y, para ello, dispone de esta actualizada titulación exclusivamente práctica.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

A lo largo de este programa, los alumnos de TECH serán acompañados por grandes expertos en sonorización. Esos profesionales colaborarán con la preparación práctica de los estudiantes, permitiendo que participen junto a ellos y de manera directa en el desarrollo de proyectos y supervisando sus progresos de manera intensiva.

3. Adentrarse en entornos de primera dedicados a la sonorización de videojuegos

Para esta Capacitación Práctica, TECH ha seleccionado empresas Gamers de primer nivel, con una distinguida trayectoria en la adecuada sonorización de piezas de videojuegos. Esas compañías cuentan con las mejores tecnologías, así como los expertos más capacitados para su manejo. De ese modo, el alumno gestionará todas las habilidades relacionadas de un modo mucho más rápido y flexible.



4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

El campo de la Sonorización de Videojuegos se actualiza de manera constante, como consecuencia de los descubrimientos de investigaciones científicas de gran envergadura. Esos conocimientos teóricos, en la mayoría de los casos, demandan de profesionales con elevadas capacidades prácticas para ejecutar sus ventajas creativas. Precisamente eso es lo que encontrarán los alumnos de TECH en esta titulación, con 3 semanas de duración, donde desarrollarán proyectos lúdicos desde el primer día.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH cuenta con una amplia red de convenios y colaboraciones a escala internacional. A través de esas relaciones profesionales, ha congeniado que sus alumnos tengan acceso a las empresas de mayor renombre en el área de los videojuegos. Una experiencia, única en su tipo, que garantizará la preparación práctica más eficaz a todos sus egresados.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03 Objetivos

Al concluir esta Capacitación Práctica en Sonorización de Videojuegos, el alumnado será capaz de crear proyectos de sonorización orientados a la industria *Gaming*. El estudiante mejorará sus habilidades con la composición y edición de sonidos, gracias al profundo conocimiento de las técnicas para la grabación de diálogos o los *Voices Overs*. Con este aprendizaje el profesional de la sonorización avanzará en un campo que requiere de especialización.



Objetivos generales

- ♦ Dominar las últimas tecnologías que facilitan el funcionamiento acústico y construir un espacio adecuado para trabajar en la sonorización de videojuegos
- ♦ Comprender las distintas técnicas de captación multi-microfónica y captación *Surround* que se aplican en la sonorización de proyectos audiovisuales
- ♦ Incorporar a la práctica profesional cotidiana las diferencias de comportamiento de una orquesta real y los de una orquesta virtual



Especialízate con los mejores en el campo de la sonorización gracias a esta Capacitación Práctica"





Objetivos específicos

- ♦ Conocer ampliamente los conceptos de la armonía
- ♦ Comprender la construcción y tipología de los acordes
- ♦ Aprender de manera exhaustiva la construcción y el uso de los distintos modos étnicos
- ♦ Entender ampliamente las características y tipología del *Stinger*
- ♦ Crear composiciones musicales *One Shot*
- ♦ Entender ampliamente la técnica del *Foley* y las diferentes maneras de captación
- ♦ Utilizar y asimilar la técnica *Morphing* para la creación sonora
- ♦ Organizar y analizar las necesidades de *Voice Over*
- ♦ Gestionar la modulación del sonido a través de generadores



Estarás en una Capacitación Práctica que te permitirá componer y editar sonidos de forma profesional en proyectos de videojuegos”

04

Planificación de la enseñanza

Durante 3 semanas, el alumnado cursará este programa de la Capacitación Práctica en Sonorización de Videojuegos en un estudio creativo y de desarrollo que posee un equipo de profesionales cualificados, que aportarán todo su saber al estudiante que acude a sus instalaciones.

El perfeccionamiento de sus conocimientos y el aprendizaje *In Situ* se realizará a lo largo de la Capacitación Práctica, de lunes a viernes, y en una jornada de 8 horas. Un tiempo para el enriquecimiento, el trabajo colaborativo, en equipo y con un personal que guiará en cada paso al alumnado.

Esta etapa permite al profesional que busca la especialización en Sonorización de Videojuegos de dominar los softwares para la producción, composición y edición de sonidos empleados actualmente dentro de la industria. Una amplitud de conocimiento que permite una inmersión en el sector necesario para avanzar en un campo donde se perfecciona con el trabajo diario.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que facilite el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de programación de videojuegos (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:



Capacítate en una institución que te pueda ofrecer todas estas posibilidades, con un programa académico innovador y un equipo humano capaz de desarrollarte al máximo"



Módulo	Actividad Práctica
Bandas sonoras en el videojuego	Aplicar diferentes estrategias de planificación, estética y creación a bandas musicales para videojuegos
	Manejar los principales formatos para el diseño, edición, ajuste y sincronización de piezas musicales para la banda sonora de videojuegos
Técnicas de composición musical a partir de orquestación acústica y virtual	Usar las técnicas de composición para videojuegos: el <i>Loop</i> línea el <i>Stinger</i>
	Implementar estrategias de música interactiva a través de la elección de eventos marcados por el guion
	Gestionar técnicas de orquestación para Samplers: Patches Ensemble, empastes, entre otros
	Manejar efectos tímbricos, planos sonoros y efectos especiales
	Desplegar técnicas multi-microfónicas y <i>Surround</i> en el diseño de una banda sonora
Metodologías del diseño sonoro para videojuegos	Realizar grabaciones de campo y de estudio
	Utilizar diferentes librerías de sonidos, así como procesos de planificación y organización de los mismos
	Editar piezas sonoras para videojuegos, con énfasis en la limpieza de diálogos y su adecuada sincronización
	Aplicar diferentes motores de audio
Estrategias para la creación de voces en el videojuego	Sincronizar voces y animaciones de personajes de un videojuego
	Crear un guion con los parlamentos y Assets mejor integrados
	Elegir, grabar y dirigir sesiones de <i>Voice Over</i>

05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

El objetivo de TECH es que el alumnado consiga progresar en su campo profesional acercándolo al ámbito laboral mediante esta Capacitación Práctica. En esta ocasión, el alumnado desarrollará sus habilidades junto a profesionales de la Sonorización de Videojuegos en un estudio creativo y de desarrollo de juegos, en la que trabajan en distintos proyectos dentro de la *Industria Gaming*.

“

Solo rodeado del mejor equipo profesional creador de videojuegos podrás crecer. Inscríbete en esta Capacitación Práctica”





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Videojuegos

Red Mountain

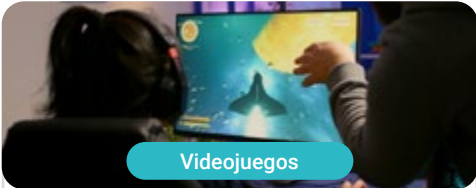
País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C/ Yeserías nº9, Local

Empresa desarrolladora de videojuegos que también se enfoca en la creación de aplicaciones interactivas

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Sonorización de Videojuegos



Videojuegos

Vermila Studios

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C/Siena 56, local 1, 28027 (Madrid)

Empresa creativa dedicada a la producción audiovisual y la creación de experiencias inmersivas

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño de Videojuegos
- Programación de Videojuegos





“

Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”

06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Capacitación Práctica en Sonorización de Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Capacitación Práctica en Sonorización de Videojuegos**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**

Créditos: **4 ECTS**





Capacitación Práctica
Sonorización de Videojuegos

Capacitación Práctica

Sonorización de Videojuegos