

Diplomado

Diseño Sonoro para Videojuegos



Diplomado Diseño Sonoro para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-sonoro-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

Gestionar el sonido de una manera correcta dentro de un videojuego es una tarea que requiere una serie de conocimientos específicos para su desarrollo. Así, dominar los aspectos generales del sonido o aquellos que van enfocados directamente hacia el videojuego es un *must* de cara a una implicación laboral dentro del diseño sonoro para juegos digitales. Este programa hace hincapié en los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para especializarse en este campo. Además, gracias a su metodología online, ofrece la posibilidad de combinar de una manera favorable los estudios y la vida laboral.



“

Aprende a planificar y organizar el material fundamental para afrontar proyectos dentro del diseño sonoro de diferentes videojuegos”

Actualmente, existen diferentes roles dentro del proceso de creación de videojuegos. Uno de los más importantes es el de la persona encargada de desarrollar el diseño sonoro. Este profesional es el encargado de decidir comunicar un elemento del juego únicamente a través de un sonido. De esta manera, se convierte en clave para que la obra adquiera un sentido lógico en función de la historia que le cuenta al jugador. Sin embargo, encontrar profesionales especializados en este ámbito no es tarea fácil para las empresas que se dedican al mundo de los videojuegos.

Esta titulación es la opción ideal para aquellos profesionales que quieran culminar su aprendizaje adentrándose en el mundo del diseño sonoro. Aquí, adquirirán conocimientos sobre los aspectos más importantes en la creación sonora, como los métodos de edición, las librerías de sonido o los *Foley*s. Esto es posible gracias a los grandes expertos que forman parte del equipo docente de esta titulación. Todos ellos cuentan con un amplio currículum que destaca por su trabajo en diferentes proyectos de éxito.

A través de un temario amplio y completo, se propone un listado de aptitudes y conceptos que impulsarán la carrera profesional de los egresados en esta área. La combinación de este y de las últimas tendencias en aprendizaje, hacen de esta experiencia la opción perfecta para mejorar las habilidades ya existentes o simplemente para adquirirlas de una forma avanzada y con sentido. TECH apuesta por la repetición de conceptos clave por parte del docente hacia el alumno, más concretamente por el *Relearning*. Este método tiene un gran aval por parte de la comunidad educativa y su eficacia ha sido probada con un alto porcentaje de alumnos.

Asimismo, el programa universitario incluirá una exhaustiva *Masterclass* a cargo de un prestigioso Director Invitado Internacional

Este **Diplomado en Diseño Sonoro Para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá una minuciosa Masterclass relativa a los efectos sonoros más innovadores para mejorar el Diseño Sonoro para Videojuegos"

“

Diferentes estudios pedagógicos han dictado que una repetición de entre 8 y 16 veces de los conceptos clave ayuda en la adopción de los conocimientos. El relearning será tu gran aliado en tu camino de aprendizaje”

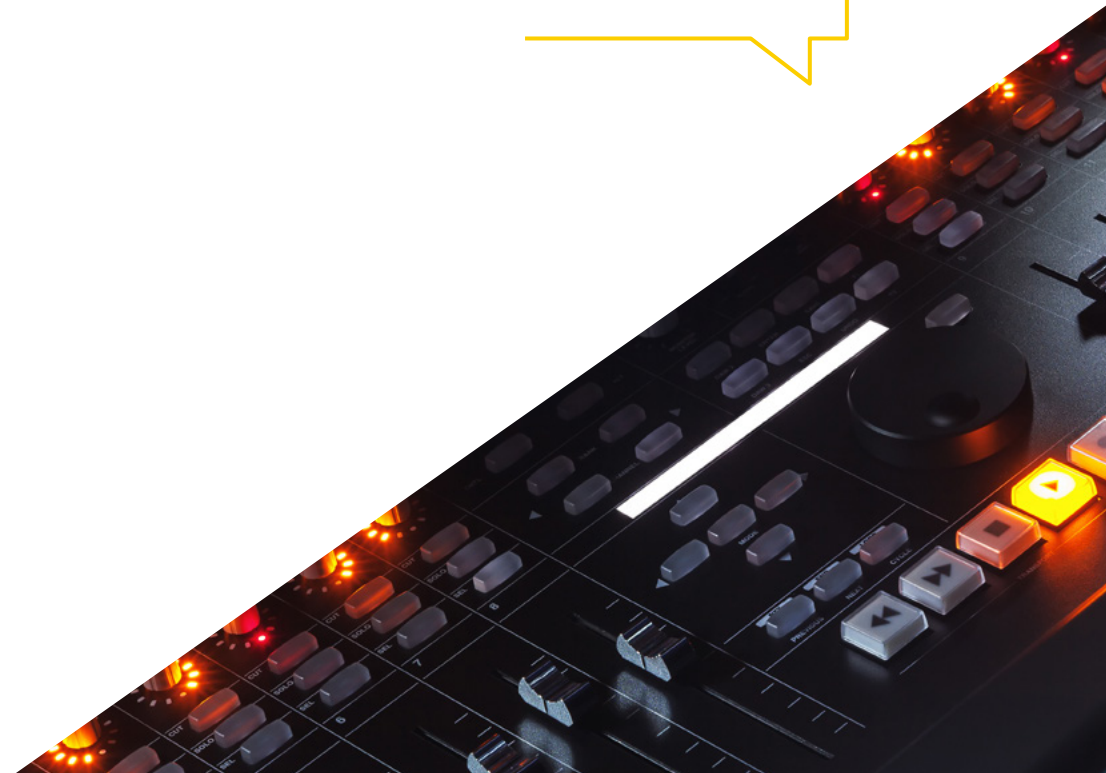
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les plantee a lo largo del programa académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Una buena conexión entre el audio y el guion es sumamente importante para que el jugador pueda comprender la trama del videojuego sin complicaciones.

Matricúlate ya y aprovecha todas las ventajas profesionales que te proporcionará cursar este programa.



02

Objetivos

Una vez finalizada esta titulación, los alumnos habrán cumplido una serie de objetivos generales y específicos pensados para que desarrollen todas las aptitudes necesarias en el Diseño Sonoro para Videojuegos. Todos ellos, están enfocados hacia la planificación y organización de los materiales para un correcto desarrollo del sonido que se pretende introducir ya sea en un diálogo o en un evento del juego.



“

Lograrás superar los objetivos de esta titulación, pero también alcanzarás TU objetivo. Convertirte en un experto en el Diseño Sonoro para Videojuegos”



Objetivos generales

- ♦ Diferenciar los diversos medios para generar el sonido de un videojuego
- ♦ Relacionar el sonido con las distintas partes del videojuego

“

TECH te proporcionará todo lo que necesites para superar con éxito este Diplomado. No te faltará de nada”





Objetivos específicos

- ♦ Elegir el método de edición que mejor se adapte a sus necesidades
- ♦ Entender ampliamente la técnica del *Foley* y las diferentes maneras de captación
- ♦ Gestionar las posibilidades que ofrece la utilización de una librería de sonidos
- ♦ Planificar las características sonoras del proyecto
- ♦ Organizar los diferentes sonidos que tendrá el proyecto
- ♦ Definir los sonidos que se encuentran en pantalla
- ♦ Organizar, procesar y limpiar los diálogos sonoros
- ♦ Catalogar y organizar los efectos sonoros del proyecto
- ♦ Relacionar los diversos sonidos a sus eventos correspondientes

03

Dirección del curso

Gracias a grandes profesionales del sector, los egresados serán capaces de adquirir los conocimientos necesarios con éxito. Y es que, el cuerpo docente que converge el Diplomado en Diseño Sonoro para Videojuegos, cuenta con un currículum de gran valor. Este hecho es de gran importancia para que los alumnos desarrollen las capacidades y aptitudes pertinentes para futuras oportunidades laborales.





“

El profesorado de esta titulación conoce el ámbito de los videojuegos. Aprende de su experiencia y nutre tus conocimientos”

Director Invitado Internacional

El Doctor Alexander Horowitz es un destacado **director de audio y compositor de videojuegos** con una sólida carrera en la industria del **entretenimiento digital**. Así, ha ocupado el cargo de **Director de Audio** de Criterion en Electronic Arts, en Guildford, Reino Unido. De hecho, su especialización en **diseño de sonido para videojuegos** lo ha llevado a trabajar en proyectos de alto perfil, incluyendo su contribución a la **banda sonora de Hogwarts Legacy**, un juego que recibió una nominación a los **premios Grammy**.

Asimismo, a lo largo de su carrera, ha acumulado una valiosa experiencia en diversas compañías reconocidas en la industria de los **videojuegos**. Por ejemplo, ha sido **Director de Audio** en **Improbable** y **Líder de Audio** en **Studio Gobo**, en Brighton and Hove. Además, su trayectoria ha incluido roles clave en la creación de experiencias auditivas para **títulos AAA**, como **Red Dead Redemption 2** y **GTA V: Online** para Rockstar North, así como **Madden NFL 17** para Electronic Arts. Estas experiencias le han permitido desarrollar una profunda comprensión de la **producción y la dirección de audio** en el contexto de grandes proyectos.

A nivel internacional, ha ganado reconocimiento por su trabajo innovador en el **diseño de sonido para videojuegos**. En este sentido, ha sido nominado al **premio BAFTA** por su trabajo en el **cortometraje Room 9** y ha participado en la creación de varios juegos aclamados por la crítica. Y es que su habilidad para combinar **creatividad y tecnología** le ha valido un lugar destacado en el ámbito internacional del **diseño de audio para videojuegos**.

Además de su gran éxito profesional, el Doctor Alexander Horowitz ha contribuido a su campo a través de la **investigación**, pues su obra incluye **publicaciones y estudios sobre sonido para medios interactivos**, aportando valiosos conocimientos y avances en su especialidad.



Dr. Horowitz, Alexander

- Director de Audio de Criterion en Electronic Arts, Guildford, Reino Unido
- Director de Audio en Improbable
- Líder de Audio en Studio Gobo
- Desarrollador Líder de Audio en FundamentalVR
- Jefe de Audio en The Imaginati Studios Ltd.
- Probador de Juegos en Rockstar Games
- Asistente de Producción de Audio en Electronic Arts (EA)
- Doctor en Desarrollo de Juegos por la Escuela de Arte de Glasgow
- Máster en Juegos Serios y Realidad Virtual por la Escuela de Arte de Glasgow
- Máster de Diseño en Sonido para la Imagen en Movimiento por la Escuela de Arte de Glasgow
- Licenciado Musical en Composición por el Conservatorio Real de Escocia



*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo"*

Dirección



D. Raya Buenache, Alberto

- Músico Especialista en Interpretación y Composición para Medios Audiovisuales
- Director Musical de Colmejazz Big Band
- Director de la Joven Sinfónica de Colmenar Viejo
- Profesor de Composición Musical para Medios Audiovisuales y Producción Musical en el EA Centro Artístico Musical
- Título Superior de Música en la Especialidad de Interpretación por el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid
- Máster en Composición para Medios Audiovisuales (MCAV) por el Centro Superior Katarina Gurska

Profesores

Dña. Jiménez García, Marina

- ♦ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ♦ Jefatura de sonido directo y postproducción en *Un Susurro*
- ♦ Jefatura de sonido directo en *Alas de Papel*
- ♦ Auxiliar de sonido directo en *El Descampado*
- ♦ Postproducción en *Similia*
- ♦ Grado en Cinematografía y Artes Audiovisuales por el Centro Universitario de Artes TAI



04

Estructura y contenido

A través de un único módulo que a su vez contiene 10 temas, los alumnos profundizarán en distintas cuestiones como cuáles son los sonidos visuales o mudos o cuál es el material que se necesita para afrontar un proyecto. Esta estructura ha sido evaluada por profesionales, siguiendo detalladamente un control de las claves necesarias para un correcto desarrollo laboral en el mundo del Diseño Sonoro para Videojuegos.



“

Este Diplomado te hará ser el profesional en el que sueñas convertirte. ¡No te lo pienses más y aprovecha esta oportunidad!”

Módulo 1. Diseño sonoro

- 1.1. Métodos de edición
 - 1.1.1. Editor de audio
 - 1.1.2. Editor *Multitrack*
 - 1.1.3. Secuenciador
- 1.2. El *Foley*
 - 1.2.1. Grabación de campo
 - 1.2.2. Grabación de estudio
 - 1.2.3. Edición
- 1.3. Librerías de sonidos
 - 1.3.1. Formatos
 - 1.3.2. Tipos
 - 1.3.3. Creación de librerías
- 1.4. Planificación
 - 1.4.1. Espacios sonoros
 - 1.4.2. Mecánicas de juego
 - 1.4.3. Requisitos
- 1.5. Organización de sonidos
 - 1.5.1. Referencias
 - 1.5.2. Fuentes
 - 1.5.3. Edición
- 1.6. Sonido vs. Guion
 - 1.6.1. Referencias
 - 1.6.2. Conexión con elementos narrativos
 - 1.6.3. Propuestas





- 1.7. Sonido vs. Imagen
 - 1.7.1. Sonidos visuales
 - 1.7.2. Sonidos mudos
 - 1.7.3. Sonidos invisibles
- 1.8. Limpieza de diálogos
 - 1.8.1. Organización
 - 1.8.2. Procesamientos vocales
 - 1.8.3. Normalización
- 1.9. Efectos sonoros
 - 1.9.1. Organización
 - 1.9.2. Tipología
 - 1.9.3. Categorías
- 1.10. Ajustes a eventos
 - 1.10.1. Características
 - 1.10.2. Tipos de eventos
 - 1.10.3. Sincronización

“

Numerosas oportunidades laborales en el mundo de los Videojuegos te están esperando. Matricúlate y aprende todo lo necesario para entrar a las mejores empresas del sector”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los case studies son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

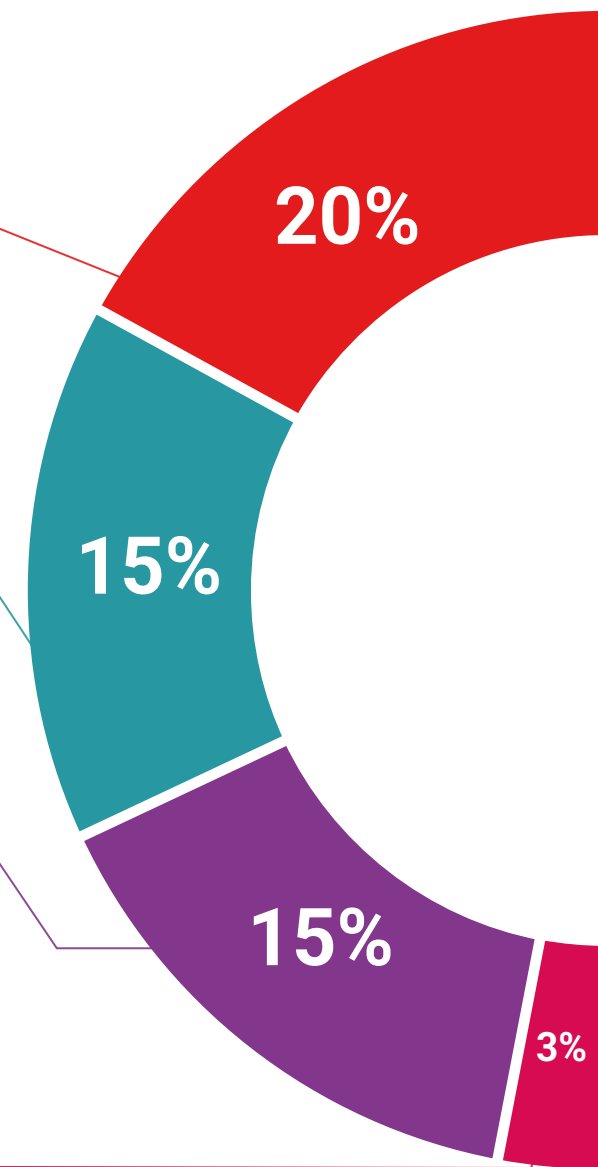
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

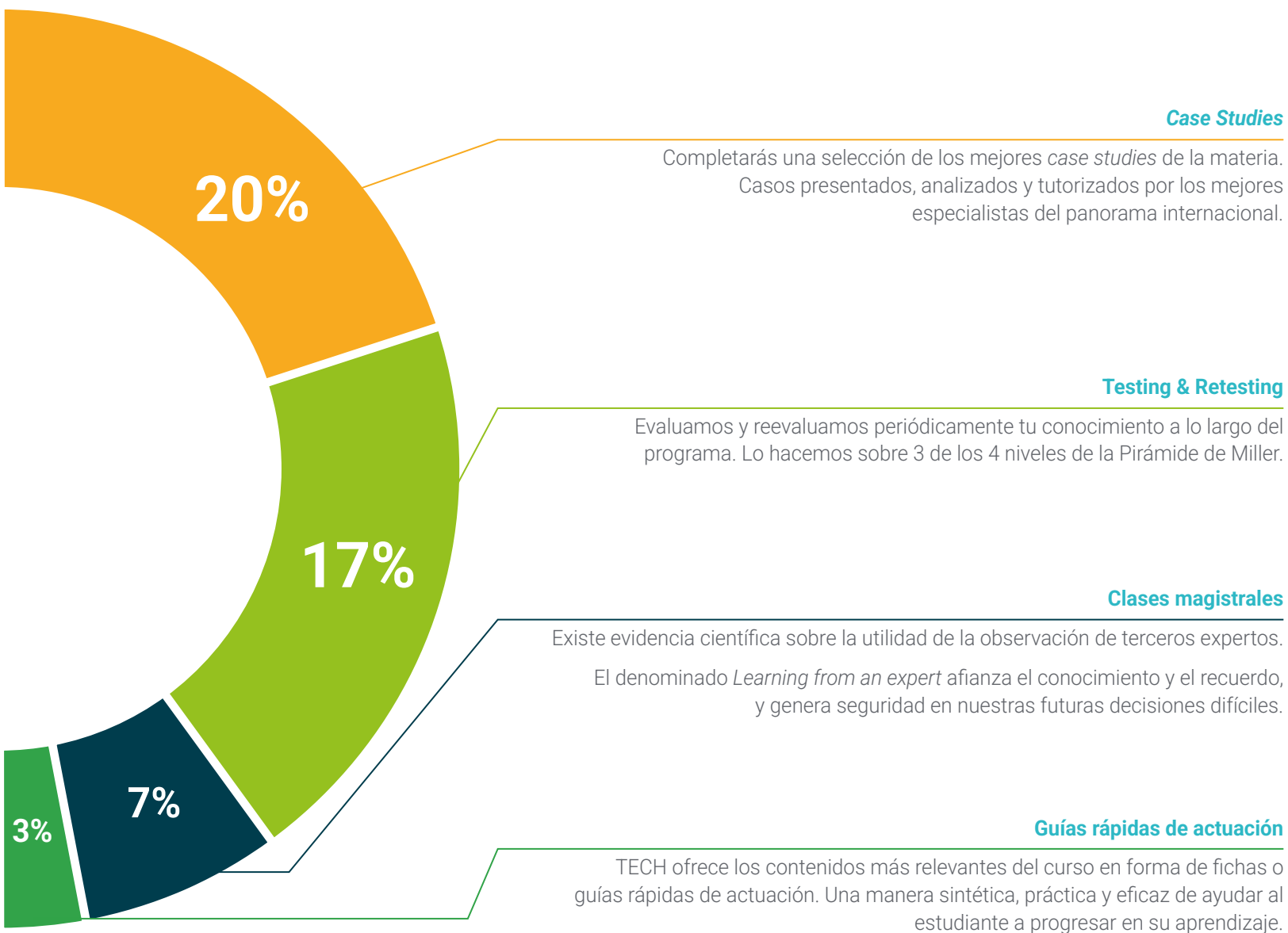
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

El Diplomado en Diseño Sonoro para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Diseño Sonoro para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Diseño Sonoro para Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado Diseño Sonoro para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Diseño Sonoro para Videojuegos