Diplomado

Voice-Over en Videojuegos

tech universidad

tech universidad

Diplomado

Voice-Over en 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/voice-over-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

Dentro de los videojuegos, cada personaje tiene una personalidad y unas aptitudes que lo diferencian del resto. Su voz es un elemento totalmente personal que dota al mismo de una serie de cualidades que lo hacen único. Por eso, es normal que las empresas que se dedican a la producción y diseño de videojuegos, cada vez se centre más en la búsqueda de voces reales que representen a sus personajes. Este programa ayudará a los alumnos a crear y elegir voces, así como a la realización de *Castings* o la gestión de la sesión de grabación.

Aprende a elegir voces singulares y características para cada personaje. Todo el mundo recuerda la voz de Lara Croft. Haz que recuerden la que tú quieras"

Es común ver como se utilizan actores y actrices de doblaje, para dar voz a diferentes películas, series o demás creaciones audiovisuales. En el mundo de los videojuegos pasa exactamente lo mismo. La voz forma parte de la identidad sonora de un personaje y es lo que hace que el jugador asocie el sonido al avatar. Por este motivo, es importante encontrar a una persona que cuente con unas características específicas para representar la personalidad idónea de cada individuo del mundo virtual.

Una correcta elección de voces potenciará la expresividad de los personajes. Esto tiene como resultado un mayor *Engagement* del jugador y el individuo ficticio que tenga en pantalla. Este programa tiene como objetivo preparar a los egresados para conocer las pautas necesarias para seleccionar qué voz representará cada papel del guion.

Para lograr este objetivo, esta titulación cuenta con un cuerpo docente altamente capacitado. Todos ellos, tienen experiencia en el sector sonoro de los videojuegos, por lo que la experiencia de aprender mano a mano con ellos, será sumamente enriquecedora para los alumnos. A esto, se le suma un temario actualizado, que concentra los conceptos y destrezas que debe adquirir el profesional que quiera enfocar su carrera hacia el Voice-Over en Videojuegos.

TECH es pionera en el *Relearning*, una repetición de conceptos clave por parte de los docentes al alumnado. Gracias a ello, se consigue una retención óptima de los elementos más importantes del aprendizaje. Este Diplomado es 100% online por lo que los estudiantes tienen la posibilidad de cursarlo en cualquier lugar siempre y cuando tengan acceso a internet.

Asimismo, el itinerario académico incluirá una disruptiva *Masterclass* a cargo de unreconocido Director Invitado Internacional

Este **Diplomado en Voice-Over en Videojuegos** contiene el programa universitario 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 prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá una exclusiva Masterclass que profundizará en los últimos avancces en Voice - Over en Videojuegos"*

Este programa te ofrece la oportunidad de cursarlo desde cualquier lugar del mundo. Solo necesitas acceso a internet y ¡listo! Empieza a construir tu carrera en el mundo de los Videojuegos"

La elección de voces para personajes en el mundo de videojuegos, es una decisión vital para el correcto desarrollo postventa del videojuego.

Adquirirás distintos puntos de vista a la hora de realizar una grabación de voces para un Videojuego.

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 universitario. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Al finalizar esta titulación, los alumnos habrán sido capaces de superar con éxito una serie de objetivos generales y específicos, fijados por el profesorado de este Diplomado. De esta manera, se garantiza una correcta asimilación de los conceptos correspondientes para que los egresados desempeñen en un entorno laboral las tareas que convergen a un profesional en el Voice-Over en Videojuegos.

Estamos comprometidos con tu éxito en el mundo laboral. Te ofrecemos todas las herramientas para que profundices en los aspectos más técnicos y puedas convertirte en un profesional"

Objetivo general

- Elegir el método de edición adecuado para crear el sonido de un personaje o un ambiente

Dale rienda suelta a tu creatividad y encuentra la voz perfecta para darle una identidad a cada personaje"

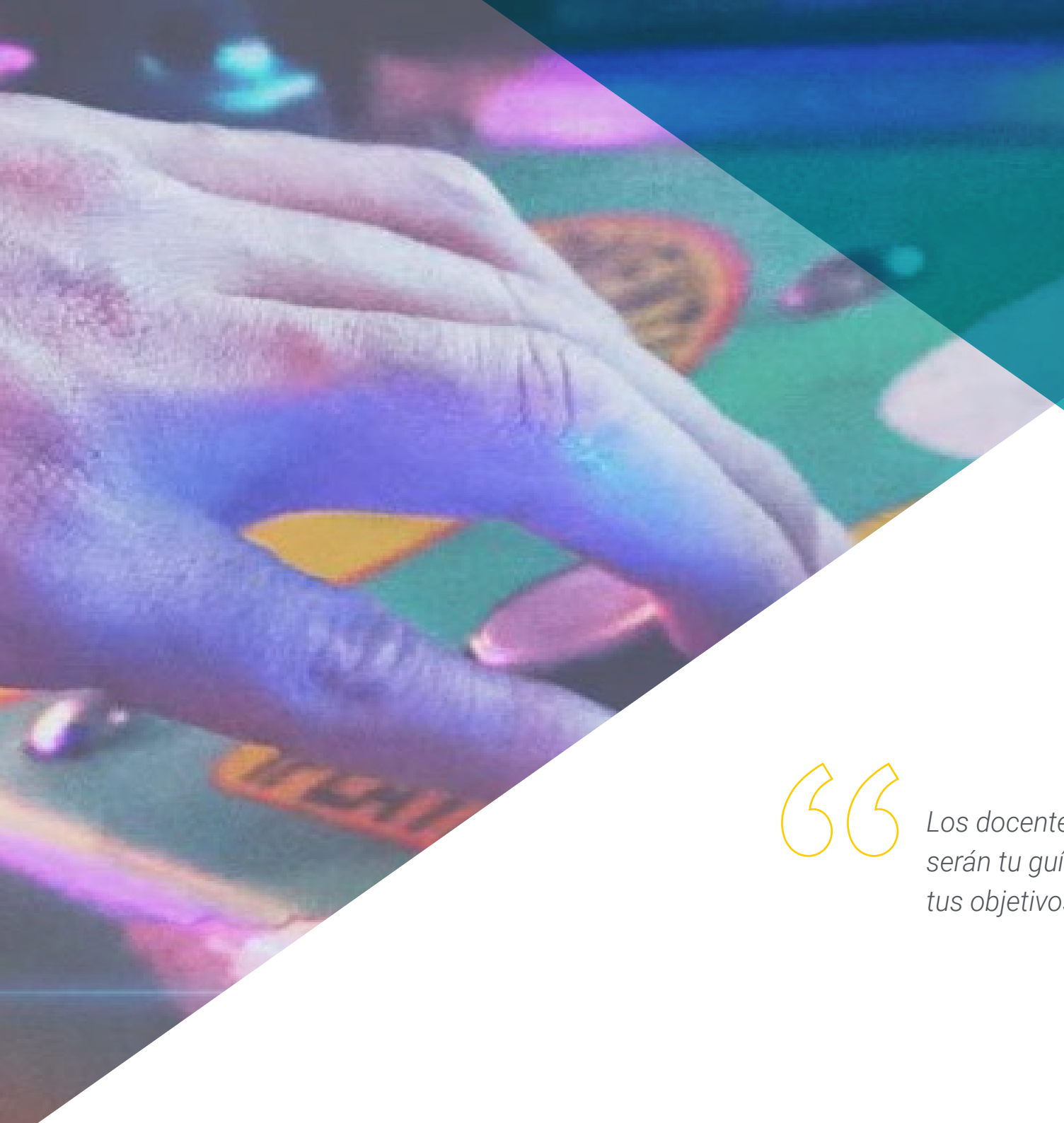
Objetivos específicos

- Comprender las necesidades y funciones de la voz
- Aprender la utilización de la voz junto a la animación
- Organizar y analizar las necesidades de *Voice-over*
- Seleccionar y preparar lo necesario para llevar a cabo una grabación de voces
- Utilizar los diversos métodos de edición en función del tipo de escena
- Gestionar los acabados finales de la edición de los *Voice-over*
- Aprender y utilizar ampliamente las necesidades técnicas para grabar una voz
- Aprender las técnicas de grabación desde el punto de vista del actor o actriz de voz
- Controlar el proceso de mezcla específico para voces

03

Dirección del curso

El cuerpo docente de esta titulación es una pieza clave. Gracias a ellos los alumnos conseguirán con éxito adquirir una serie de conocimientos básicos y avanzados en el mundo del Voice-Over en videojuegos. Con un currículum muy completo, el profesorado de esta titulación está preparado para instruir a los alumnos en las destrezas pertinentes de este ámbito.



Los docentes de esta titulación serán tu guía para conseguir tus objetivos”

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

D. Martín, Álvaro

- Técnico de Sonido en SDI MEDIA IBERIA
- Técnico de Sonido en EDM
- Grado Superior de Sonido

04

Estructura y contenido

La estructura que sigue este Diplomado es concisa y clara. Un único módulo, que se divide en 3 partes. La primera, compuesta por los 4 primeros temas, se basa en la creación y elección de las voces, sus características, el *Casting* pertinente y las distintas adaptaciones del guion. La segunda parte, sigue con los temas 5,6 y 7 y trata aspectos como la gestión de la sesión de grabación y la edición de la misma. Por último, la tercera parte concluye con los 3 últimos temas y los distintos puntos de vista que existen, así como un tema más específico sobre la edición de voces.

Aprende desde un punto de vista técnico el sonido y el punto de vista del Voice-Over"

Módulo 1. Voice-Over

1.1. Objetivos de la voz
- 1.1.1. Calidad
- 1.1.2. Funciones
- 1.1.3. Características

1.2. Creación de voces: voz y animación
- 1.2.1. La voz antes que la animación
- 1.2.2. La voz a la vez que la animación
- 1.2.3. La voz después de la animación

1.3. Creación de voces: tipos y guion
- 1.3.1. Tipos de voces
- 1.3.2. Creación del guion
- 1.3.3. Listado de *Assets*

1.4. Elección de *Voice-Over*
- 1.4.1. *Casting*
- 1.4.2. Estudio propio vs. Estudio especializado
- 1.4.3. Costes y beneficios de usar *Voice-Over*

1.5. Sesiones de grabación
- 1.5.1. Fluidez en la sesión
- 1.5.2. Grabación
- 1.5.3. Dirección

1.6. Edición
- 1.6.1. Diálogos en cinemáticas
- 1.6.2. Interacción personajes
- 1.6.3. Silencios

1.7. Acabados
- 1.7.1. Renderización
- 1.7.2. Sincronización
- 1.7.3. Exportación

1.8. Grabación para voces: colocación
- 1.8.1. Tipo de micrófono
- 1.8.2. Colocación del *Voice-Over*
- 1.8.3. Cómo abordar la grabación de voz

1.9. Grabación para voces: *Sound-sync*
- 1.9.1. *Sound-sync*
- 1.9.2. Archivos con restricción
- 1.9.3. Archivos sin restricción

1.10. Procesamiento de voces
- 1.10.1. Ecualización
- 1.10.2. Dinámica
- 1.10.3. Efectos

Matricúlate en este Diplomado y entra en la producción de los mejores videojuegos del mercado en las grandes 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.

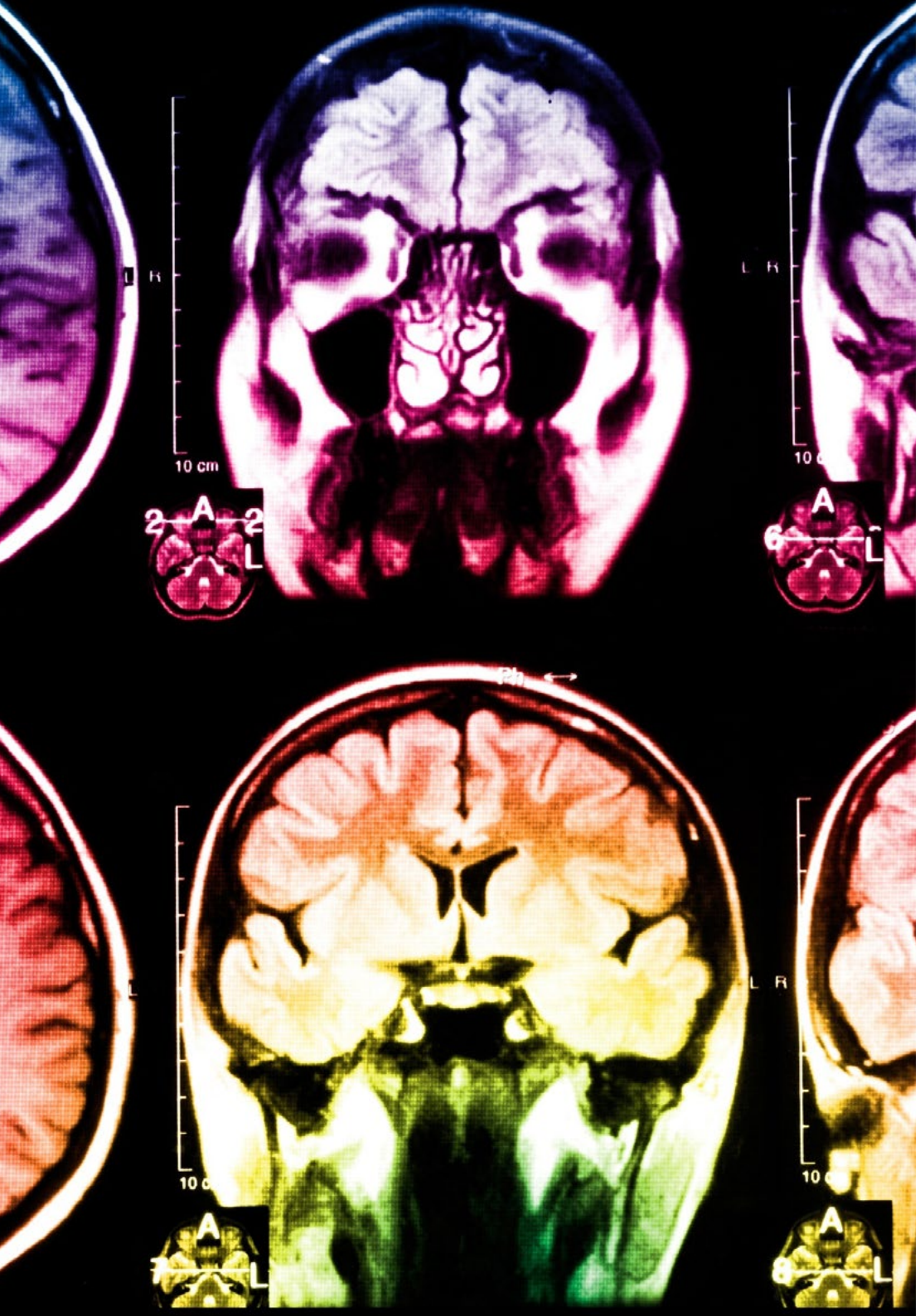
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

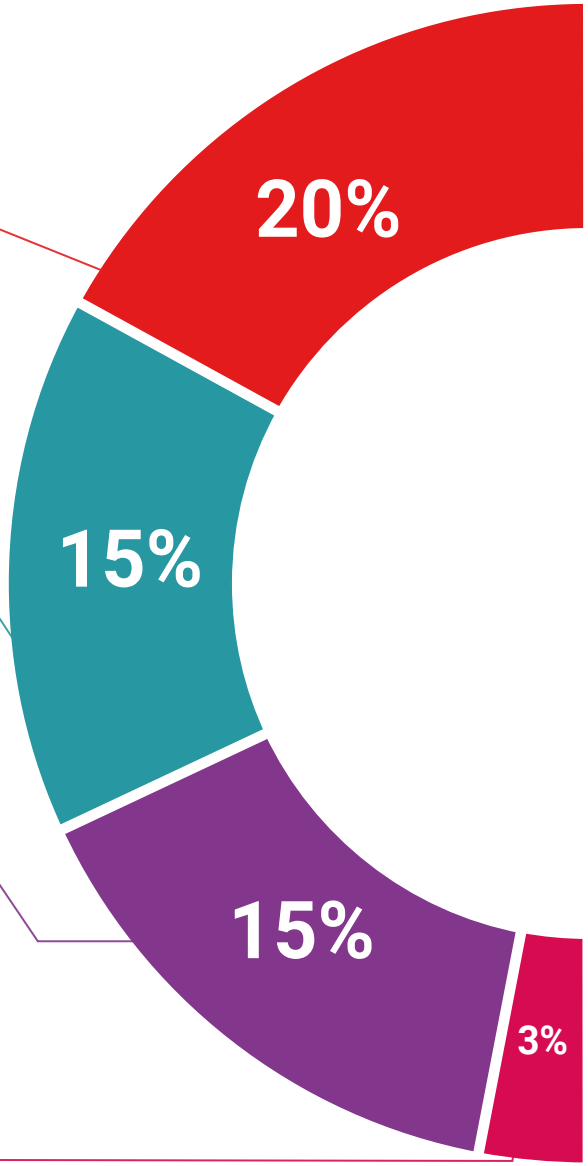
Resúmenes interactivos

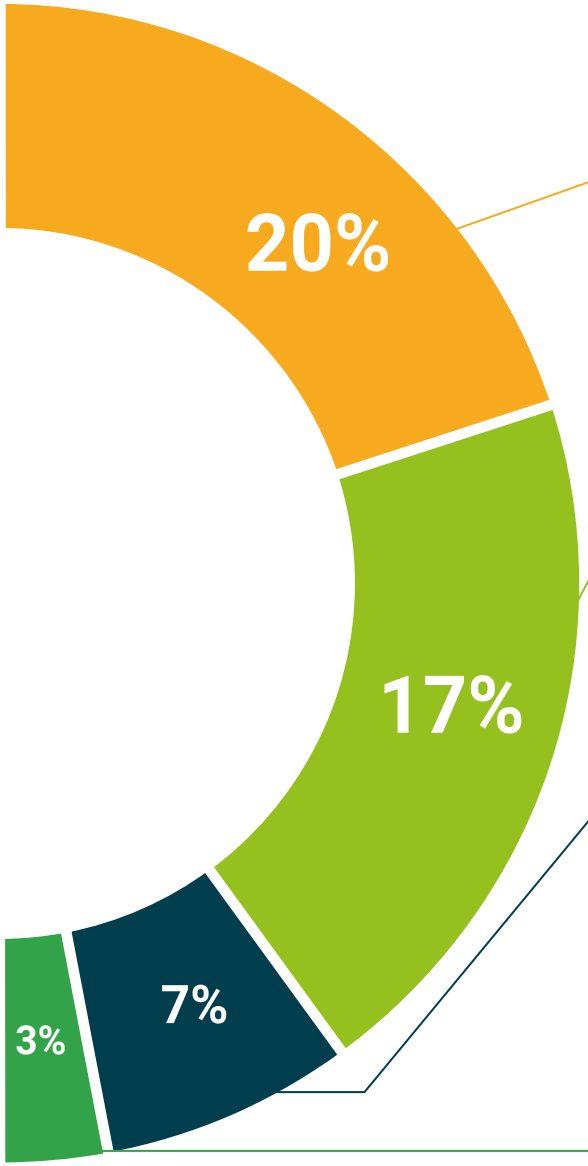
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

El Diplomado en Voice-Over en 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 Voice-Over en Videojuegos** contiene el programa universitario 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 Voice-Over en Videojuegos**

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

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Voice-Over en Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Diplomado

Voice-Over en Videojuegos

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

Diplomado

Voice-Over en Videojuegos

tech universidad

DU CRES