Curso Universitario
Banda Sonora en Videojuegos

tech universidad tecnológica

tech universidad tecnológica

Curso Universitario
Banda Sonora en Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/banda-sonora-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 18

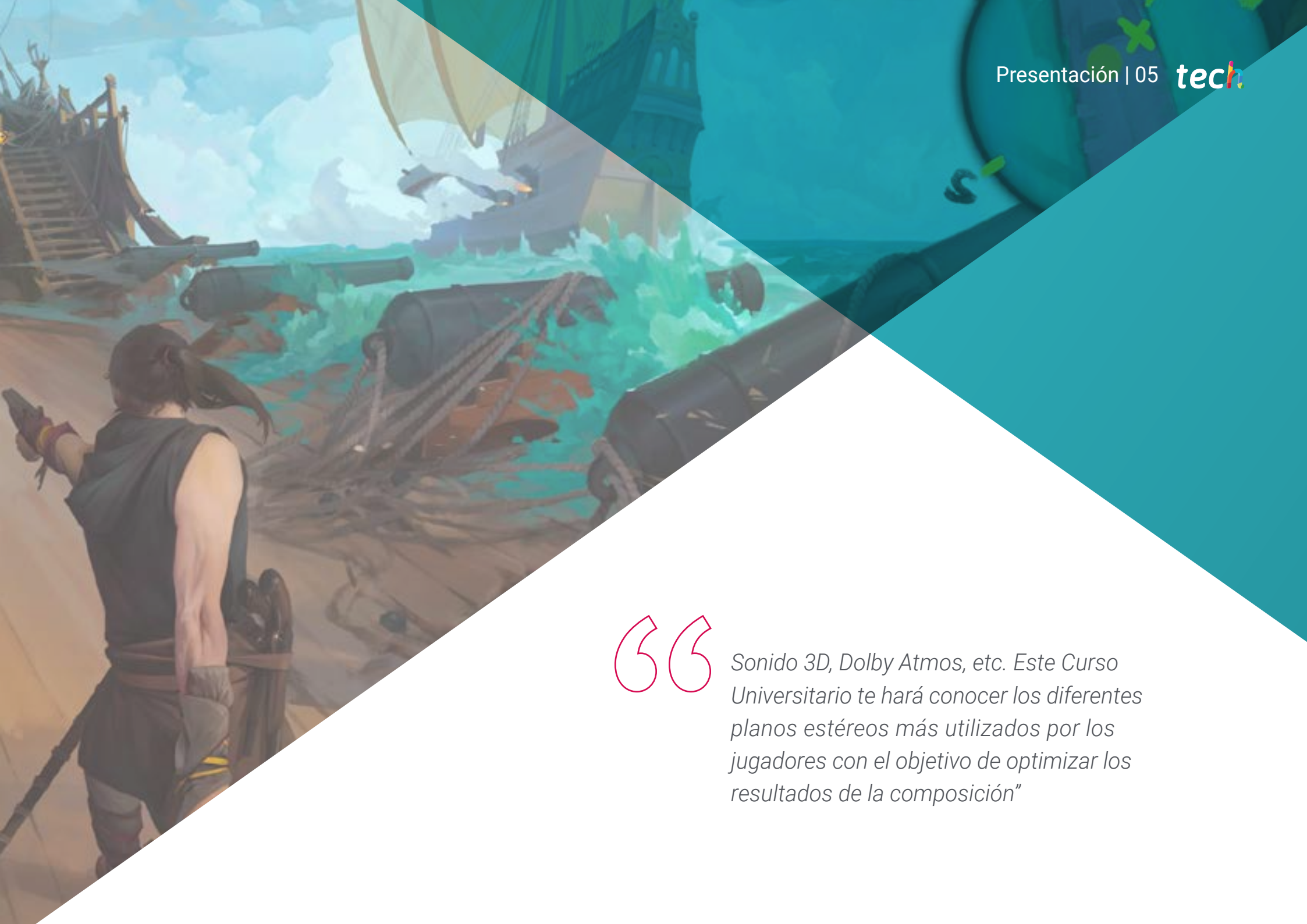
05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Existen numerosos aspectos importantes a la hora de hacer que un videojuego triunfe. Uno de ellos es su banda sonora, la cual sirve como elemento identificativo y sensorial para el jugador. Dependiendo de la calidad, el éxito del juego será en consecuencia mayor o menor dependiendo si logra un *Engagement* entre el productor y el consumidor. Esta titulación profundiza en los distintos aspectos de la banda sonora del videojuego a través de temas como la relación de géneros, el espacio de trabajo o la dinámica y los roles de los equipos de trabajo.



Sonido 3D, Dolby Atmos, etc. Este Curso Universitario te hará conocer los diferentes planos estéreos más utilizados por los jugadores con el objetivo de optimizar los resultados de la composición"

El universo de los videojuegos es muy amplio. Más, si se tiene en cuenta que es un mercado relativamente nuevo pero que ha crecido a un ritmo arrollador. La banda sonora que acompaña a un juego digital es un elemento de gran importancia ya que le aporta una identidad directamente asociada. Los consumidores del producto, tienden a asociarlo con su sonido correspondiente. Un ejemplo de ello es la sintonía del mítico Mario Bross o la suave melodía de Kingdom Hearts.

Es por este motivo que las compañías de videojuegos cada vez buscan incorporar a su equipo de trabajo compositores que sea capaces de dar una personalidad única a sus obras. Esta titulación, instruirá a los alumnos a través de las destrezas y conocimientos necesarios de los fundamentos de la sonorización de videojuegos. A través de distintas herramientas y técnicas adaptadas a la composición, se desarrollarán una serie de contenidos para alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito laboral.

Este Curso Universitario cuenta con las últimas tendencias en técnicas de aprendizaje como la repetición de conceptos clave por parte de los docentes, o el uso de elementos multimedia para la adquisición de conceptos. Todo esto de la mano de una metodología online que tiene como objetivo principal ayudar a que los egresados puedan cursar esta titulación a su ritmo y con la posibilidad de compaginarlo con otras obligaciones de su día a día. Para ello, ofrece un temario completo y actualizado, elaborado por el cuerpo docente que imparte este programa.

Asimismo, un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá una minuciosa *Masterclass* que proporcionará a los egresados las claves para componer música que se adapte a los cambios en el juego, como transiciones de escenarios o acciones del jugador.

Este **Curso Universitario en Banda Sonora en Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación 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 impartirá una exhaustiva Masterclasses sobre los últimos avances en la producción de Bandas Sonoras en Videojuegos"

Adquiere un flujo de trabajo como creador de Bandas Sonoras para Videojuegos que impulse tu carrera profesional.

A lo largo de esta titulación, adquirirás las herramientas necesarias para crear un espacio de trabajo adecuado para la creación de bandas sonoras aplicadas a los videojuegos"

TECH propone una metodología 100% online, con el objetivo de que puedas compaginar tus estudios y no dejar de lado tanto tu vida laboral y personal.

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.

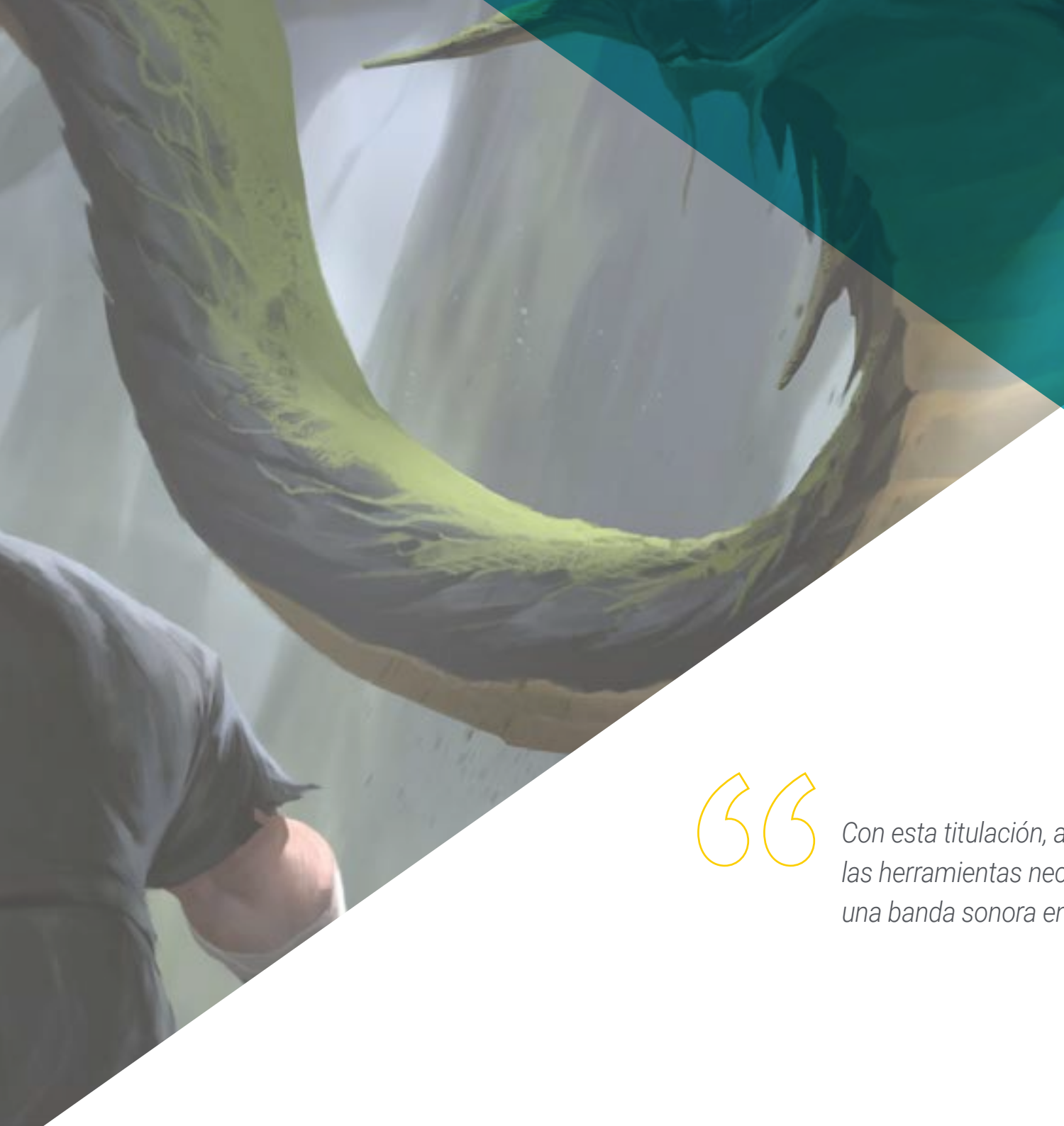
Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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.

02

Objetivos

A través de distintos objetivos generales y otros más específicos, los alumnos conseguirán adquirir los conocimientos necesarios para profundizar en su aprendizaje de Bandas Sonoras para Videojuegos. De esta manera, una vez finalizado este Curso Universitario, habrán desarrollado las capacidades y habilidades pertinentes para un correcto desarrollo laboral en el proceso creativo de la parte sonora de un juego digital.



Con esta titulación, adquirirás una visión global de las herramientas necesarias para un desarrollo de una banda sonora en un videojuego"

Objetivos generales

- Crear, construir y gestionar un espacio y un equipo de trabajo
- Diferenciar los diversos medios para generar el sonido de un videojuego

Conoce las distintas variaciones de escucha que toman partido dentro de los videojuegos, con el objetivo de enfocar tus creaciones hacia las mismas"

Objetivos específicos

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- Entender en profundidad el funcionamiento acústico y construir un espacio adecuado para trabajar
- Elegir el material y los componentes necesarios para ofrecer un resultado profesional
- Comprender las competencias de los diversos cargos de un equipo
- Diferenciar los diversos tipos de videojuegos y su relación con la música
- Asimilar los diversos roles y funciones de la música como creadora de mundos
- Comprender el comportamiento básico del sonido
- Diferenciar los diversos tipos de escucha a la hora de mezclar y exportar un proyecto
- Conocer las tendencias actuales en el mundo de la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos

03

Dirección del curso

Este Curso Universitario cuenta con un cuadro docente de profesionales del sector de la Creación de Bandas Sonoras para videojuegos. Con diferentes proyectos de gran éxito en su currículum, estos cuentan con una amplia experiencia. Su veteranía, será de gran utilidad para mostrar al alumno no sólo los conocimientos teóricos sino también para la presentación de distintas situaciones reales que pueden darse en el entorno laboral.

TECH cuenta con docentes altamente cualificados para instruir al alumno a través del uso de herramientas y procesos para una planificación de la composición de la banda sonora"

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

04

Estructura y contenido

A través de un módulo teórico, los egresados en esta titulación adquirirán las habilidades y los conocimientos necesarios para crear bandas sonoras acordes a la temática del videojuego en sí. A través del aprendizaje de los elementos que toman partido en el proceso de creación, es posible obtener unos mejores resultados. Cabe destacar que este temario ha sido creado por profesionales dentro del sector, que buscan que los alumnos sean capaces de desarrollar su labor dentro del ámbito profesional con éxito.

Este Curso Universitario cuenta con los contenidos más innovadores y completos para un desarrollo de bandas sonoras de calidad"

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

1.1. El espacio de trabajo
- 1.1.1. Aspectos acústicos
- 1.1.2. Preparación de una habitación
- 1.1.3. Construcción de una habitación "*Room into Room*"

1.2. El material de trabajo I: hardware
- 1.2.1. El ordenador
- 1.2.2. Interfaz de audio
- 1.2.3. Sistemas de escucha y otros equipos

1.3. El material de trabajo II: software
- 1.3.1. DAW
- 1.3.2. *Kontakt*
- 1.3.3. *Plugins*

1.4. El equipo de trabajo
- 1.4.1. Estructura del equipo
- 1.4.2. Funciones del equipo
- 1.4.3. Nuestro lugar dentro del equipo

1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
- 1.5.1. ¿A quién va dirigida la música?
- 1.5.2. Personalidad y estética de la música
- 1.5.3. Relación música vs. Género del videojuego

1.6. Roles y funciones de la música
- 1.6.1. La música como estado de ánimo
- 1.6.2. La música como creadora de mundos
- 1.6.3. Otros roles

1.7. El *Workflow* en la composición musical
- 1.7.1. Planificación, estética y creación del MDD
- 1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
- 1.7.3. El producto final, de la demo al máster

1.8. El *Workflow* en la edición y diseño de sonido
   1.8.1. Planificación y creación del ADD
   1.8.2. Diseño y edición
   1.8.3. Ajuste, sincronización y pruebas en el motor de audio
1.9. Fundamentos del sonido
   1.9.1. Características
   1.9.2. Espectro de frecuencias
   1.9.3. Envolvente del sonido
1.10. Sonido envolvente y sonido 3D
   1.10.1. Sonido horizontal vs. Vertical
   1.10.2. Simulaciones de audio 3D
   1.10.3. Sistemas *Surround* y *Dolby Atmos*

"Gracias a los conocimientos que adquirirás a través del temario en esta titulación, adquirirás las capacidades necesarias para desarrollar una Banda Sonora que le aporte un toque distintivo al videojuego"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"

Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.

El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *"Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

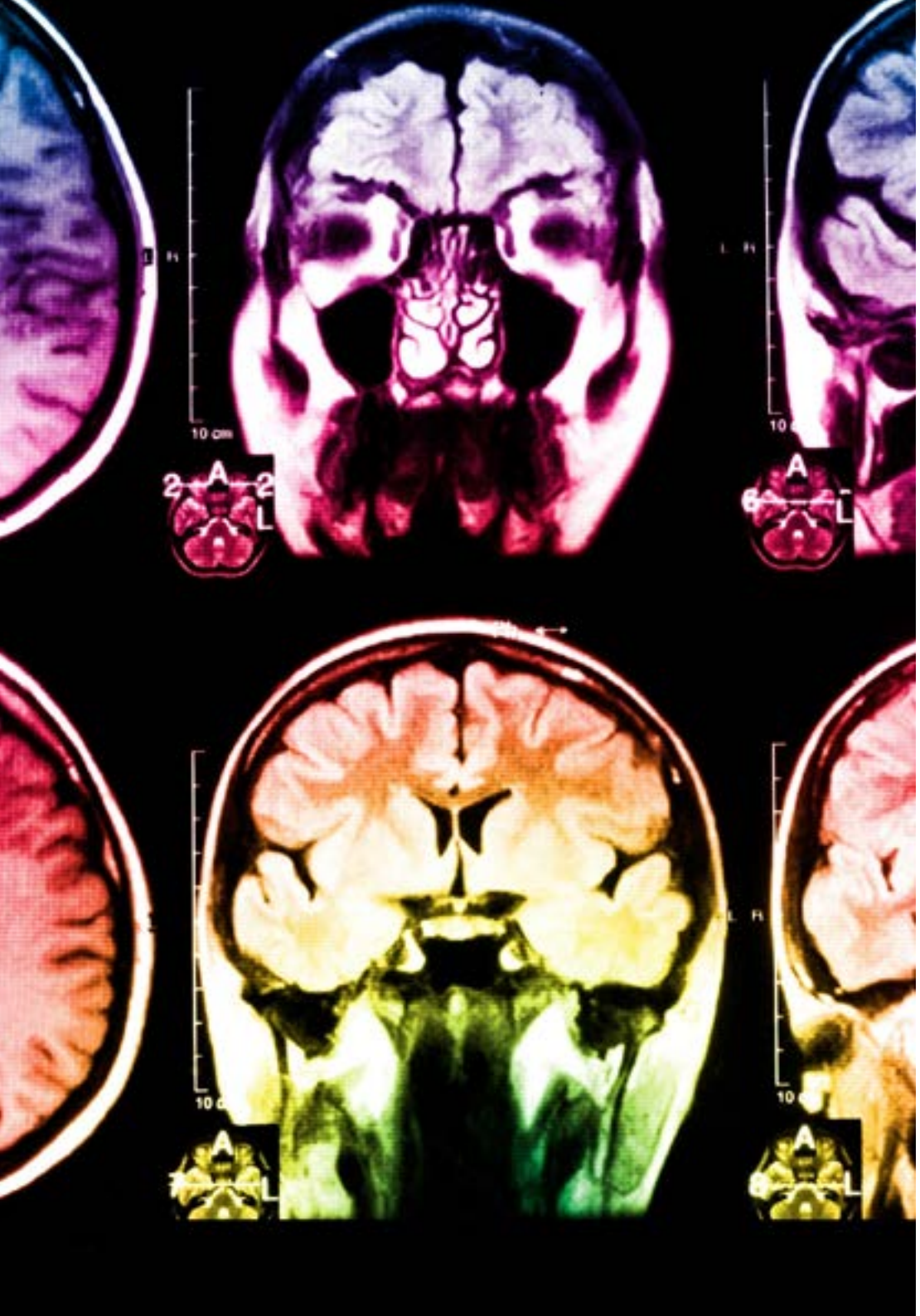
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

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

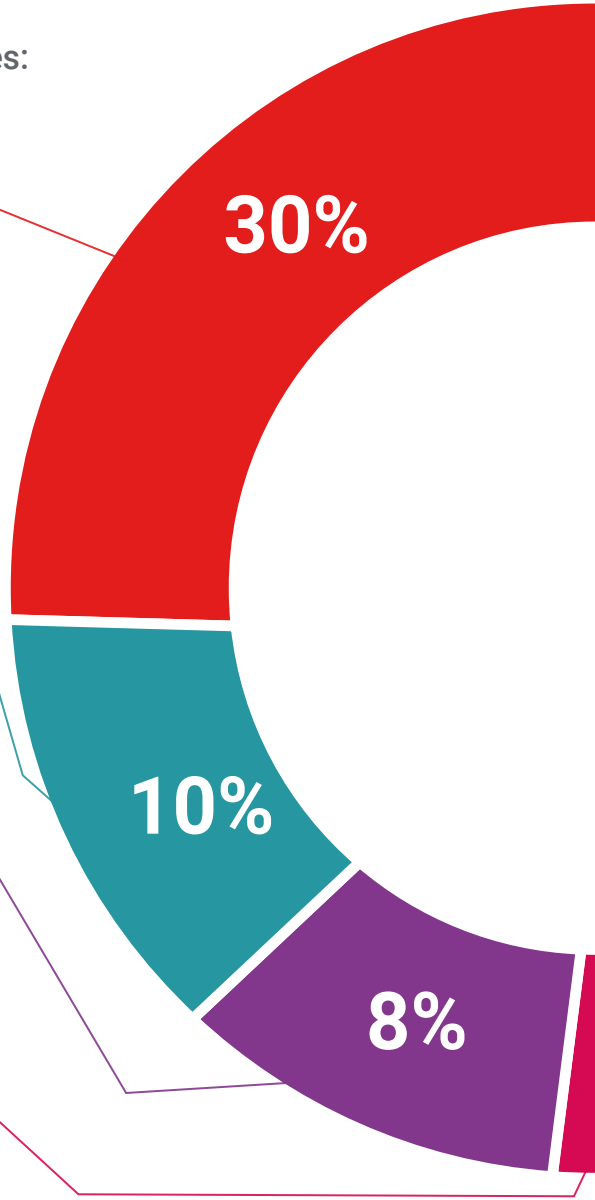
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

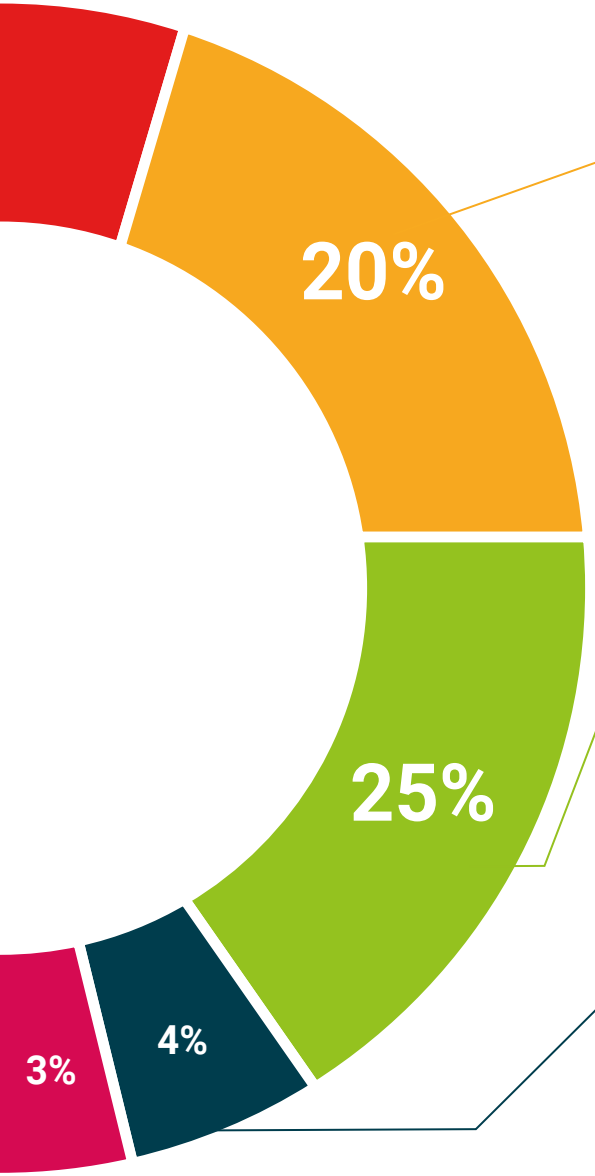
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

Este programa en Banda Sonora en Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Banda Sonora en Videojuegos** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Banda Sonora en Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**

tech universidad tecnológica

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Banda Sonora en Videojuegos

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
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 EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Curso Universitario
Banda Sonora en Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- Acreditación: **6 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario
Banda Sonora en Videojuegos

tech universidad tecnológica