

Diplomado

Técnicas de Composición
para Videojuegos



tech
universidad



Diplomado Técnicas de Composición 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/tecnicas-composicion-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

En un videojuego, son muchos los factores que influyen en su éxito dentro del mercado. Uno de ellos es, sin duda, su banda sonora. Para ello es importante que la empresa encargada de su desarrollo, cuente con profesionales que posean avanzados conocimientos de composición y de las técnicas más innovadoras del sector. A través de esta titulación, se profundizará en las diferentes técnicas de composición para que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad sin limitaciones dentro de las diferentes claves de composición común e interactiva



“

Matricúlate ya y adquiere las principales técnicas para potenciar los recursos compositivos con éxito”

Los videojuegos han ocupado un espacio de gran importancia en el ocio actual. Es un elemento que puede ser clave, ya que en muchas ocasiones la banda sonora que lleve el juego en sí, servirá de identificación para el mismo. Por ello, ha crecido la demanda de profesionales que se dediquen a la Composición de Bandas Sonoras para Videojuegos, ya que cada día son más los nuevos proyectos que salen al mercado de la mano de grandes empresas. Este programa, prepara en profundidad a los egresados para desarrollar con éxito diferentes tipos de composiciones orientadas al mundo de los juegos digitales.

Este Diplomado, tiene como objetivo guiar en profundidad a los egresados para desarrollar con éxito diferentes tipos de composiciones orientadas al mundo de los videojuegos. Así, este programa hará que los alumnos conozcan no solo las claves para potenciar los recursos compositivos sino también las distintas herramientas que son necesarias para una composición que esté a la altura. El temario, contiene las claves para un desarrollo profesional de calidad y exitoso, siendo así en la opción ideal para aquellos que quieran convertirse en profesionales en el campo de la Composición de Videojuegos. Los estudiantes, aprenderán las diferentes técnicas compositivas comunes, al mismo tiempo que elaboran grandes melodías temáticas que hagan destacar el videojuego en sí.

Este programa tiene como peculiaridad su metodología 100% online, la cual permite a los alumnos compaginar su aprendizaje y especialización con su vida cotidiana. TECH propone las técnicas de aprendizaje más innovadoras del sector educativo como el *Relearning* o el uso de diferentes recursos multimedia. Todo lo anterior es posible gracias a los profesionales que conforman el cuerpo docente de esta titulación, quienes cuentan con una experiencia profesional de gran calidad.

Además, un reconocido Director Invitado Internacional impartirá una exhaustiva *Masterclass* que brindará a los egresados habilidades avanzadas para componer música que se adapte a las acciones del jugador o los cambios en el ambiente del videojuego, permitiendo que la banda sonora responda dinámicamente a las situaciones del juego.

Este **Diplomado en Técnicas de Composición para 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 rigurosa Masterclass que te permitirá dominar herramientas específicas para Videojuegos como el Loop o el Stinger”

“

Nuestro cuerpo docente se encargará de que aprendas los conceptos clave a partir de un novedoso sistema pedagógico en línea que está moviendo los cimientos del aprendizaje tal y como lo conocemos”

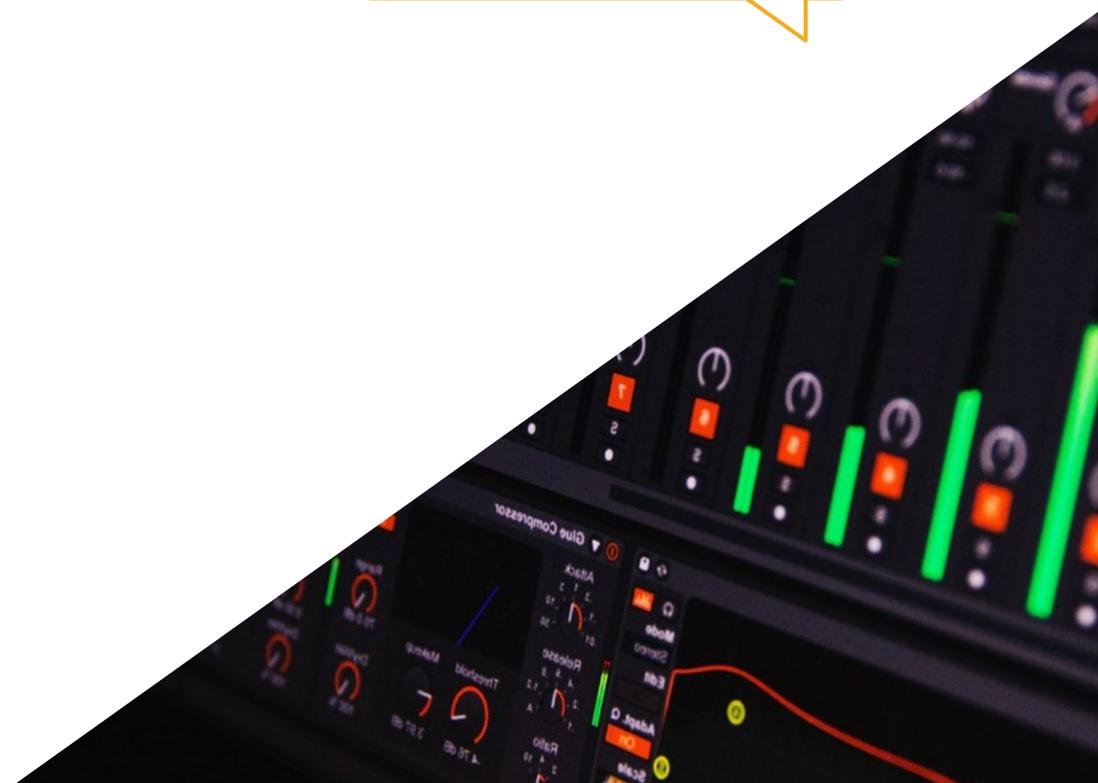
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 planteen a lo largo del programa universitario. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Un programa único para impulsar tu carrera profesional al éxito.

Elaborarás grandes melodías temáticas que servirán de acompañamiento para los videojuegos de grandes empresas.



02

Objetivos

Conocer los entresijos de la composición de bandas sonoras para videojuegos es fundamental para un correcto desarrollo en el ámbito laboral. Las técnicas utilizadas para dicha tarea son una parte clave en el proceso de creación. Por ello, a través de una serie de objetivos generales y específicos, los alumnos aprenderán las distintas técnicas de composición que los impulsará para entrar en el mercado de la sonorización de videojuegos.





“

Adquiere los conocimientos necesarios para elaborar grandes melodías temáticas a través de los objetivos de este programa”



Objetivos generales

- ◆ Diferenciar y utilizar los diversos tipos de modos modernos
- ◆ Conocer profundamente y manejar las diversas técnicas específicas de composición para videojuegos

“

*Al finalizar este Diplomado
conocerás todas las claves de
la creación de música dinámica
para un juego digital”*





Objetivos específicos

Módulo 1. Técnicas de composición

- ◆ Entender en profundidad los diversos elementos básicos para la creación temática
- ◆ Comprender el comportamiento del origen del contrapunto
- ◆ Asimilar el funcionamiento del acompañamiento musical
- ◆ Diferenciar y crear diversos tipos de melodías temáticas
- ◆ Entender ampliamente las características y tipología del *Stinger*
- ◆ Crear composiciones musicales *One Shot*
- ◆ Componer utilizando técnicas interactivas como el *Layering* o la secuenciación horizontal
- ◆ Comprender el funcionamiento de las distintas variantes de la música dinámica

03

Dirección del curso

TECH cuenta con un cuerpo docente altamente cualificado. Gracias a ellos, los egresados adquirirán todos los conocimientos pertinentes para un correcto desarrollo de las técnicas de composición para videojuegos. Así, este programa ofrece no solo el temario más actualizado, sino también la experiencia profesional de expertos en la materia. Estos, guiarán a los estudiantes hacia un futuro laboral dentro del área de la composición para videojuegos.





“

El profesorado de este Diplomado está altamente cualificado para guiarte en tu especialización dentro de las Técnicas de Composición de Videojuegos”

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. Valencia Loaiza, Carolina

- ♦ Compositora Especializada en Videojuegos
- ♦ Profesora de piano y teoría de iniciación musical
- ♦ Licenciada en Historia por la Universidad del Valle
- ♦ Máster en Composición Medios Audiovisuales



04

Estructura y contenido

Un temario bien elaborado es la clave para una correcta adquisición de las destrezas y conocimientos elementales de las técnicas de composición para videojuegos. Para ello, TECH ha preparado de la mano del cuerpo docente de esta titulación, una tabla de contenidos bastante completa, a través de la cual los egresados adquirirán conocimientos sobre la composición interactiva o las técnicas principales para la composición.



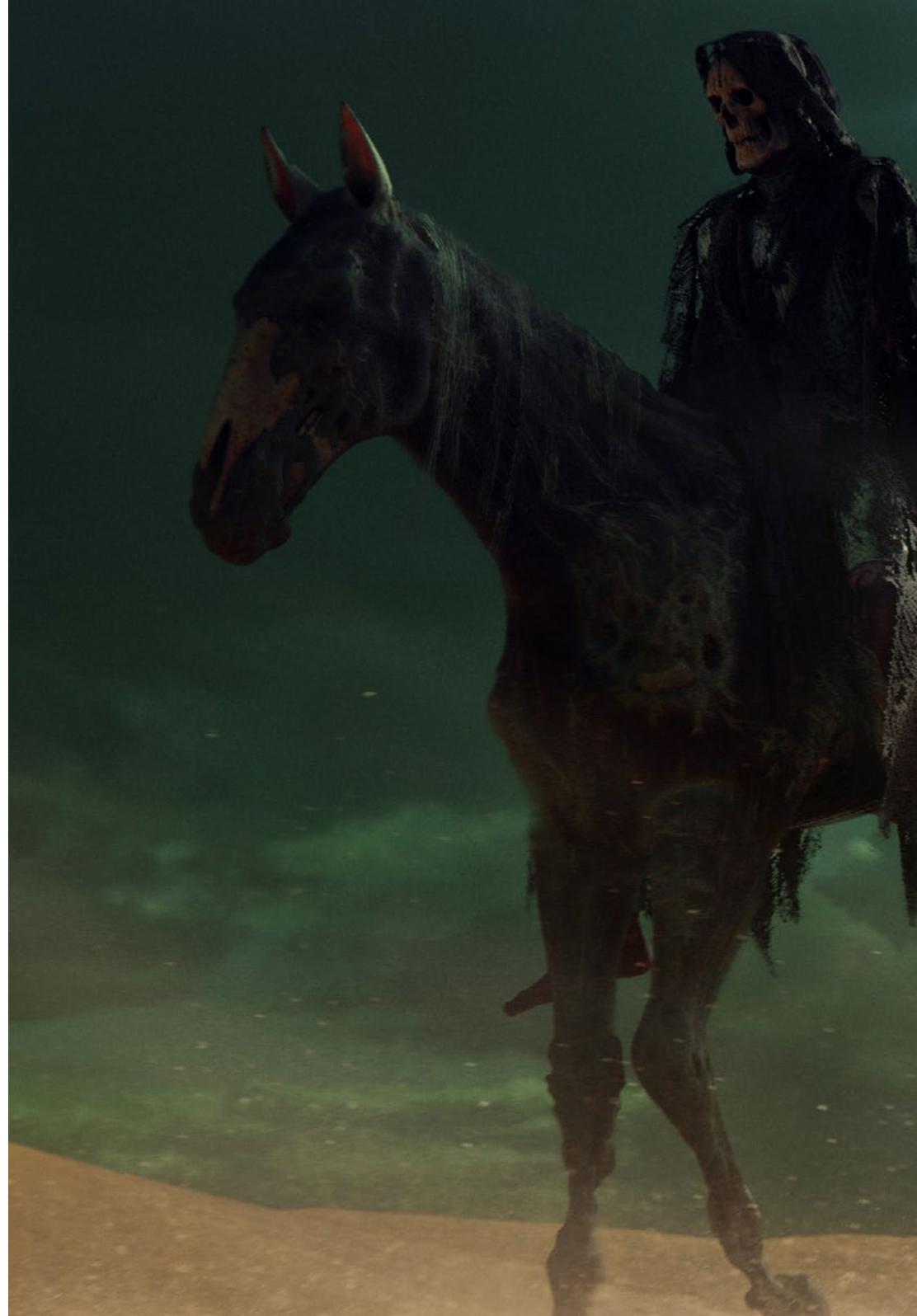


“

Es importante conocer las últimas tendencias en composición interactiva para integrar melodías específicas a videojuegos. Al finalizar este programa estarás al día y preparado para tu andadura profesional en las mejores empresas del sector”

Módulo 1. Técnicas de composición

- 1.1. Construcción temáticas
 - 1.1.1. La forma
 - 1.1.2. El motivo
 - 1.1.3. La frase musical
- 1.2. Contrapunto
 - 1.2.1. La frase musical
 - 1.2.2. Ritmo melódico y ritmo armónico
 - 1.2.3. Contrapunto a varias voces
- 1.3. Acompañamiento
 - 1.3.1. Tipos de acompañamiento
 - 1.3.2. Motivo del acompañamiento
 - 1.3.3. La línea del bajo
- 1.4. La melodía
 - 1.4.1. Melodía vocal
 - 1.4.2. Melodía instrumental
 - 1.4.3. Melodía contra-tema
- 1.5. Técnicas creativas
 - 1.5.1. El pedal y el ostinato
 - 1.5.2. Multi-tónicas y repeticiones
 - 1.5.3. Re-armonización
- 1.6. Técnicas de composición para videojuegos: el *Loop* lineal
 - 1.6.1. Características
 - 1.6.2. Métodos
 - 1.6.3. Problemas técnicos



- 1.7. Técnicas de composición para videojuegos: el *Stinger*
 - 1.7.1. Características
 - 1.7.2. Tipos
 - 1.7.3. *Stingers* en acción
- 1.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas *One-1Hots*
 - 1.8.1. Características
 - 1.8.2. Cinemáticas y escenas
 - 1.8.3. Eventos con guion
- 1.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
 - 1.9.1. Introducción a la música interactiva
 - 1.9.2. Secuenciación horizontal
 - 1.9.3. *Layering* vertical
- 1.10. Música dinámica
 - 1.10.1. Música generativa
 - 1.10.2. Música adaptativa
 - 1.10.3. Problemas de la música dinámica

“

TECH te ofrece la oportunidad de cursar esta titulación desde la comodidad de tu hogar, gracias a su metodología online”

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 Técnicas de Composición 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 Técnicas de Composición para 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 Técnicas de Composición 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

Técnicas de Composición para Videojuegos

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

Diplomado

Técnicas de Composición para Videojuegos

