

Diplomado

Producción Musical y Audio para Videojuegos



Diplomado

Producción Musical y Audio 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/produccion-musical-audio-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

La velocidad a la que crece el mercado y la producción de videojuegos es arrolladora. Cada día, son más las empresas que buscan incorporar a su plantilla expertos que cumplan con las tareas necesarias para un correcto funcionamiento del producto final. Una buena producción sonora es un elemento clave para que el videojuego marque la diferencia. Este programa ayudará a los profesionales que quieran especializarse dentro de la Producción Musical y de Audio para Videojuegos. Para ello, cuentan con un cuerpo docente experimentado en el ámbito empresarial y un temario puntero.



“

Matricúlate ya y desarrolla tus conocimientos para una correcta evolución sonora y entra dentro de las mejores empresas del sector”

Actualmente, el mercado de los videojuegos está en auge ya que cada vez es mayor el número de personas que consume este producto. Pero dentro de él, son muchos los trabajos que se desarrollan, como por ejemplo la producción de su banda sonora. La producción musical y de audio para un videojuego es una tarea de gran importancia dentro del proceso de creación del mismo. Esto requiere una amplia formación especializada que hace que sean muchas las empresas del sector que busquen profesionales para encargarse de dicha tarea.

Este programa es la opción ideal para aquellas personas que quieran especializarse en Producción Musical y Audio para Videojuegos. Aquí, los egresados serán capaces de desarrollar diferentes capacidades para realizar una sesión de grabación de calidad desde la preproducción hasta la sesión de grabación. De esta manera, los alumnos aprenderán desde técnicas de grabación para captar el sonido hasta la elección y técnicas de microfónica, pasando por la colocación de los músicos.

Todo esto es posible, ya que esta titulación cuenta con un cuerpo docente muy profesional que cuenta con una amplia experiencia profesional en el sector. Ellos mismos serán los encargados de instruir a los estudiantes a través de un temario muy actualizado, e implantar en ellos los conocimientos y destrezas necesarias para un correcto desarrollo de la actividad en el ámbito laboral.

TECH ofrece una metodología 100% online que permite a los alumnos una perfecta armonía entre la combinación de sus estudios y el resto de las responsabilidades que pueda tener en su día a día. Esta Universidad Online también apuesta por las últimas tendencias en técnicas de aprendizaje como el *Relearning* o el Estudio del Caso.

Además, un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá una exclusiva *Masterclass* que proporcionará a los egresados competencias avanzadas.

Este **Diplomado en Producción Musical y Audio 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 reconocido Director Invitado Internacional brindará una rigurosa Masterclass que abordará las últimas tendencias en Producción Musical y Audio para Videojuegos”

“

Este programa no interferirá en tus horarios. Gracias su metodología online organiza tu tiempo para sacarle el máximo partido y convertirte en un profesional de esta área”

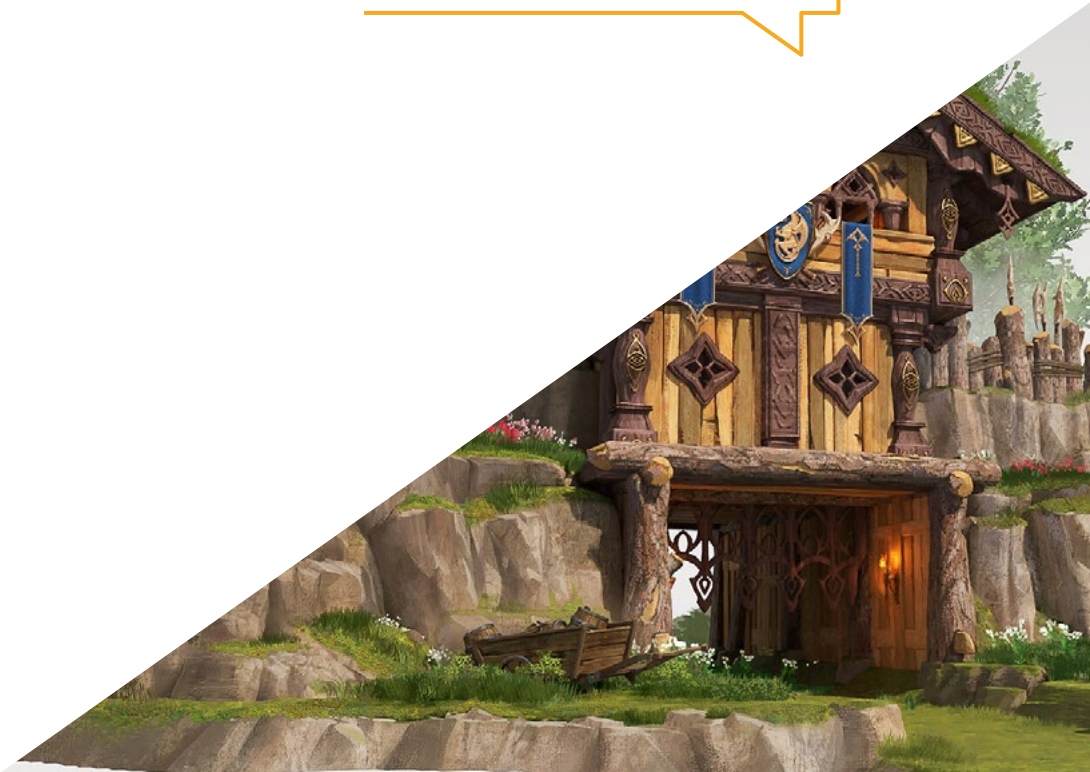
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Te enseñaremos a elegir la microfonía adecuada para cada situación. Así conseguirás captar los sonidos de una manera profesional y de calidad.

Aprende como desarrollar tus proyectos desde tu Home Studio o desde un estudio profesional.



02 Objetivos

Este Diplomado tiene como fin, preparar a los egresados con todas las técnicas y habilidades pertinentes para un óptimo desarrollo dentro del área de Producción Musical y de Audio para Videojuegos. Para esto, el programa cuenta con una serie de objetivos generales y específicos que servirán como guía para completar las aptitudes necesarias para dicha tarea.





“

Prepárate para conseguir tus objetivos. Matriculándote en este programa estarás más cerca de lograrlos”



Objetivos generales

- ♦ Crear, construir y gestionar un espacio y un equipo de trabajo
- ♦ Gestionar, planificar y realizar una sesión de grabación

“

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





Objetivos específicos

- ♦ Diferenciar y clasificar los diversos tipos de micrófonos en función de su construcción y patrón polar
- ♦ Utilizar y las distintas técnicas de grabación estéreo
- ♦ Comprender las distintas técnicas de captación multi-microfónica y captación *Surround*
- ♦ Comprender y utilizar los diversos tipos de filtros que se encuentran en un ecualizador para equilibrar las frecuencias de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar los diversos procesadores para corregir la dinámica de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar la reverberación para situar un instrumento en un espacio sonoro
- ♦ Comprender y utilizar los diferentes procesadores de efectos para dar espacialidad a una pista
- ♦ Masterizar la construcción sonora en base a la normativa audiovisual

03

Dirección del curso

Un cuerpo docente altamente cualificado, es un elemento clave dentro de cualquier tipo de aprendizaje. Por este motivo, TECH se preocupa por contar con un profesorado de calidad que cuente con una amplia experiencia en el ámbito laboral. Los egresados serán guiados por ellos a través del camino de la especialización en Producción Musical y Audio para Videojuegos.



“

Trabaja mano a mano con docentes que se preocuparán porque amplíes tus conocimientos y mejores notablemente tus destrezas en el sector”

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 temario muy completo, compuesto por 10 temas dentro de un único módulo. Cada tema contiene de manera clara una serie de conceptos y técnicas que ayudarán a los egresados en su andadura dentro de las compañías dedicadas a los videojuegos. Así, los alumnos encontrarán conocimientos para la realización de la grabación de gran calidad al mismo tiempo que aprenden técnicas de microfonía o la implementación de técnicas más modernas como el *Surround* o el sonido envolvente.



“

*Aprende a captar el sonido a través
de las técnicas de grabación más
actualizadas del momento”*

Módulo 1. Producción musical y de audio

- 1.1. La sesión de grabación
 - 1.1.1. Preproducción
 - 1.1.2. Preparación/elección del estudio
 - 1.1.3. Registro de la sesión
- 1.2. Micrófonos
 - 1.2.1. Micrófonos
 - 1.2.2. Tipos de micrófonos
 - 1.2.3. Características
- 1.3. Técnicas microfónicas estéreo
 - 1.3.1. Par coincidente
 - 1.3.2. Par espaciado
 - 1.3.3. Par casi coincidente
- 1.4. Técnicas multi-microfónicas y *Surround*
 - 1.4.1. Técnicas multi-microfónicas
 - 1.4.2. Captación *Surround*
 - 1.4.3. Técnicas de captación *Surround*
- 1.5. Captación de instrumentos
 - 1.5.1. Instrumentos de cuerda
 - 1.5.2. Instrumentos de percusión
 - 1.5.3. Instrumentos de viento y amplificados
- 1.6. Técnicas de mezcla: ecualización
 - 1.6.1. Ecualización
 - 1.6.2. Tipos de filtros
 - 1.6.3. Aplicación en la pista





- 1.7. Técnicas de mezcla: dinámica
 - 1.7.1. Compresores y otros procesadores
 - 1.7.2. *Sidechain*
 - 1.7.3. Compresión multi-banda
- 1.8. Técnicas de mezcla: reverberación
 - 1.8.1. Características de un ambiente
 - 1.8.2. Funciones y algoritmos
 - 1.8.3. Parámetros
- 1.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
 - 1.9.1. *Eco/Delay*
 - 1.9.2. Efectos de modulación
 - 1.9.3. Efectos de *pitch*
- 1.10. Masterización
 - 1.10.1. Características
 - 1.10.2. Proceso
 - 1.10.3. Aplicación en el motor de audio

“ Gracias a este Diplomado podrás mejorar tu currículum y así obtener mejores oportunidades laborales para hacer lo que realmente te gusta”

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

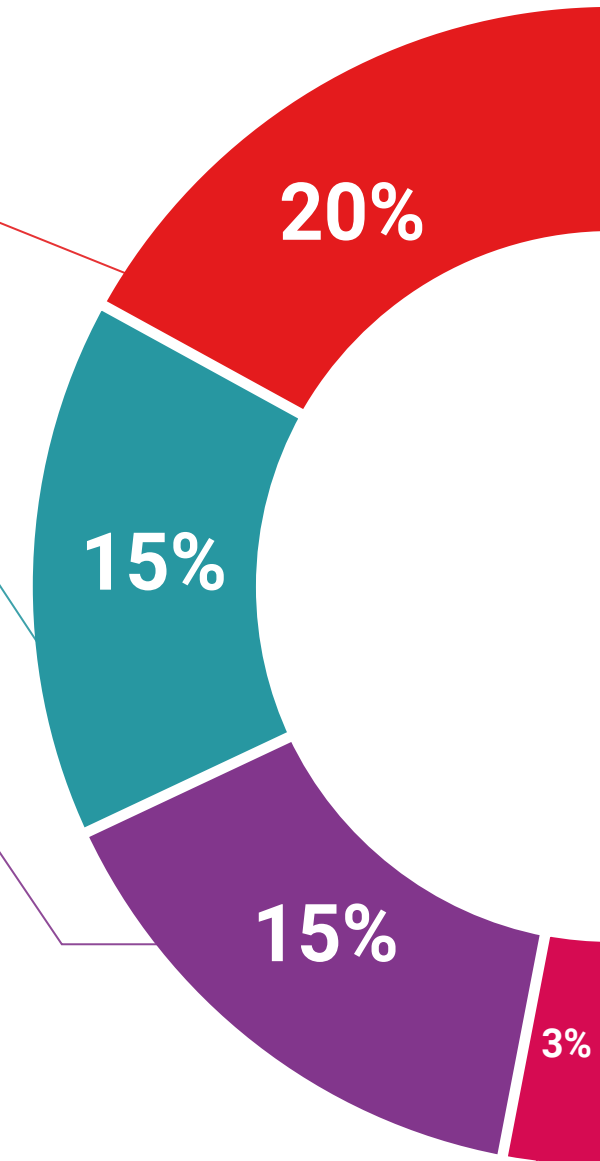
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

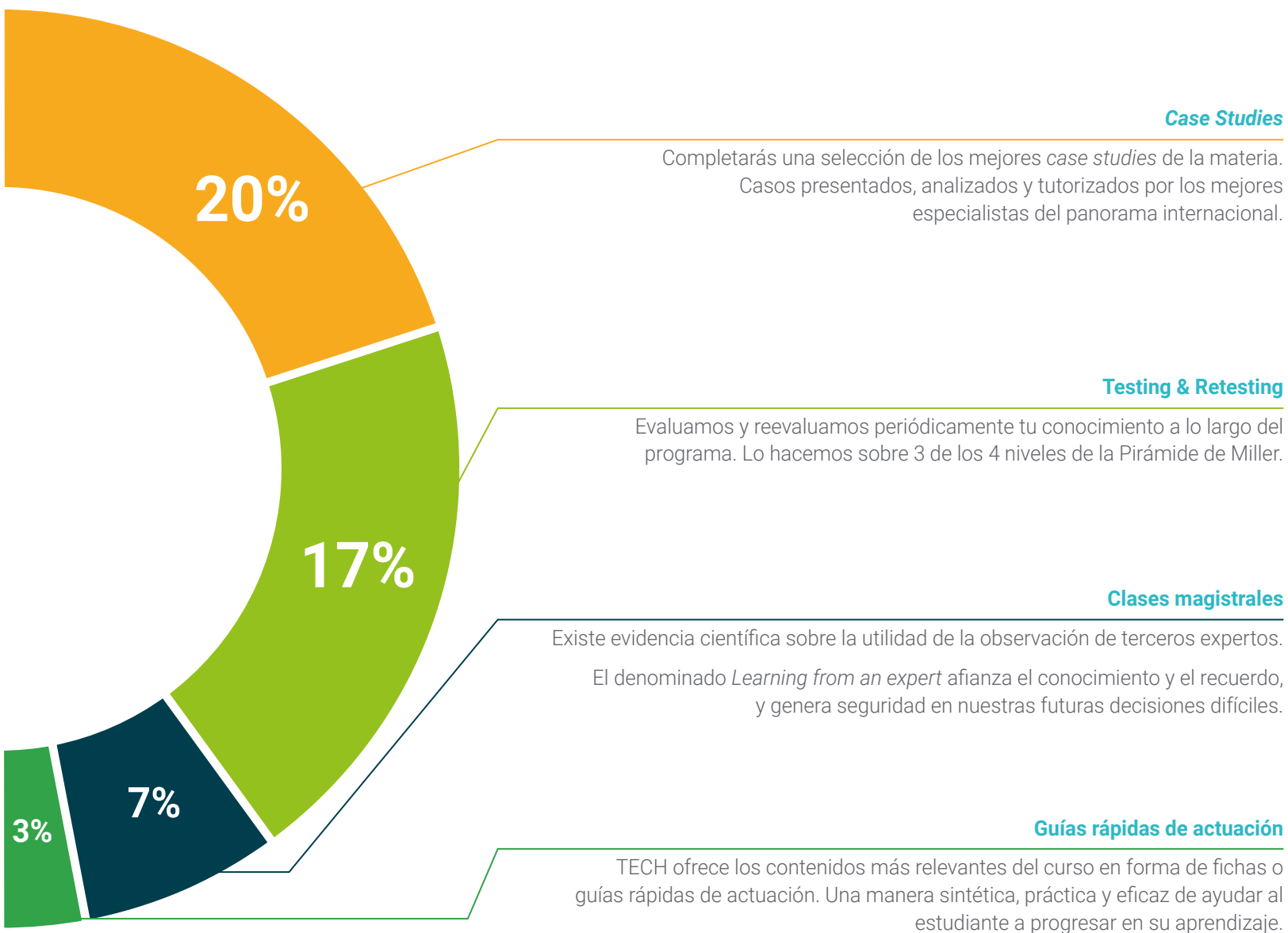
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Producción Musical y Audio 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 Producción Musical y Audio 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 Producción Musical y Audio 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

Producción Musical y Audio para Videojuegos

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

Diplomado

Producción Musical y Audio para Videojuegos

