

Curso Universitario

Producción Musical y Audio para Videojuegos



Curso Universitario Producción Musical y Audio para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » 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

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

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 enfocada a Videojuegos. Aquí, el egresado será capaz de desarrollar diferentes capacidades para realizar una sesión de grabación de calidad desde la preproducción hasta la sesión de grabación. De esta manera, el alumno aprenderá 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 al estudiante 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 **Curso Universitario en Producción Musical y Audio Para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Un reconocido Director Invitado Internacional 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 planteen a lo largo del programa académico. 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 Curso Universitario 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 Curso Universitario. No te faltará de nada”





Objetivos específicos

Módulo 1. Producción musical y de audio

- ◆ 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 amplificadores
- 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 Curso Universitario podrás mejorar tu currículum y así obtener mejores oportunidades laborales para hacer lo que realmente te gusta”



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 tomaran decisiones y emitieran 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

El Curso Universitario en Producción Musical y Audio para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Producción Musical y Audio para Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Producción Musical y Audio para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Producción Musical y Audio para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Producción Musical y Audio para Videojuegos

