

Experto Universitario

Armonía y Orquestación para Videojuegos



Experto Universitario Armonía y Orquestación para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-armonia-orquestacion-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

A la hora de componer una banda sonora, dos de los elementos más importantes son la armonía y la orquestación. Mediante una buena armonía, una pieza musical adquiere sentido y se hace agradable a la escucha. Y un dominio de la orquestación permite al compositor escoger los instrumentos más adecuados para una determinada pieza, haciéndolos confluír de forma equilibrada. Así, esta titulación ofrece a los alumnos la posibilidad de profundizar en estos aspectos, siempre orientado hacia los videojuegos, de modo que al finalizar la titulación puedan crear las mejores bandas sonoras para las obras más exitosas del presente y del futuro.



“

Conoce en profundidad las claves de la armonía y de la orquestación musical y compón grandes bandas sonoras para los próximos videojuegos de éxito”

Dos de las claves principales en la composición musical son la armonía y la orquestación. Dominando estos dos elementos, un músico puede desarrollar y crear complejas piezas dedicadas a diferentes ámbitos. No obstante, el mundo de los videojuegos requiere de un aprendizaje específico que tenga en cuenta todas sus particularidades, por lo que este Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos es perfecto para aquellos que quieran profundizar en estas dos cuestiones.

Así, esta titulación ahonda en aspectos como la construcción de acordes, las inversiones, los modos y las relaciones armónicas modales, los modos étnicos y sintéticos, los colores armónicos, el dodecafonismo, la orquestación para cada familia instrumental o las técnicas de orquestación para *Samplers*, entre muchos otros.

Asimismo, los alumnos podrán disfrutar una innovadora metodología de enseñanza 100% online que pone el énfasis en la práctica y que se adapta a todas sus circunstancias, de modo que puedan compaginar su vida profesional con los estudios. Además contarán, con un profesorado de alto nivel, formado por compositores musicales de gran prestigio, y con una serie de recursos didácticos presentados en formato multimedia que facilitarán todo el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá unas exclusivas *Masterclasses* que otorgarán a los alumnos competencias avanzadas.

Este **Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en composición y producción sonora especializada en videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ 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 impartirá unas minuciosas Masterclass que te aportarán las claves para componer música original adaptada a las necesidades específicas de los Videojuegos”

“

Una adecuada orquestación es fundamental para que un videojuego alcance el éxito. Especialízate y progresa profesionalmente gracias a las nuevas habilidades que desarrollarás en esta titulación”

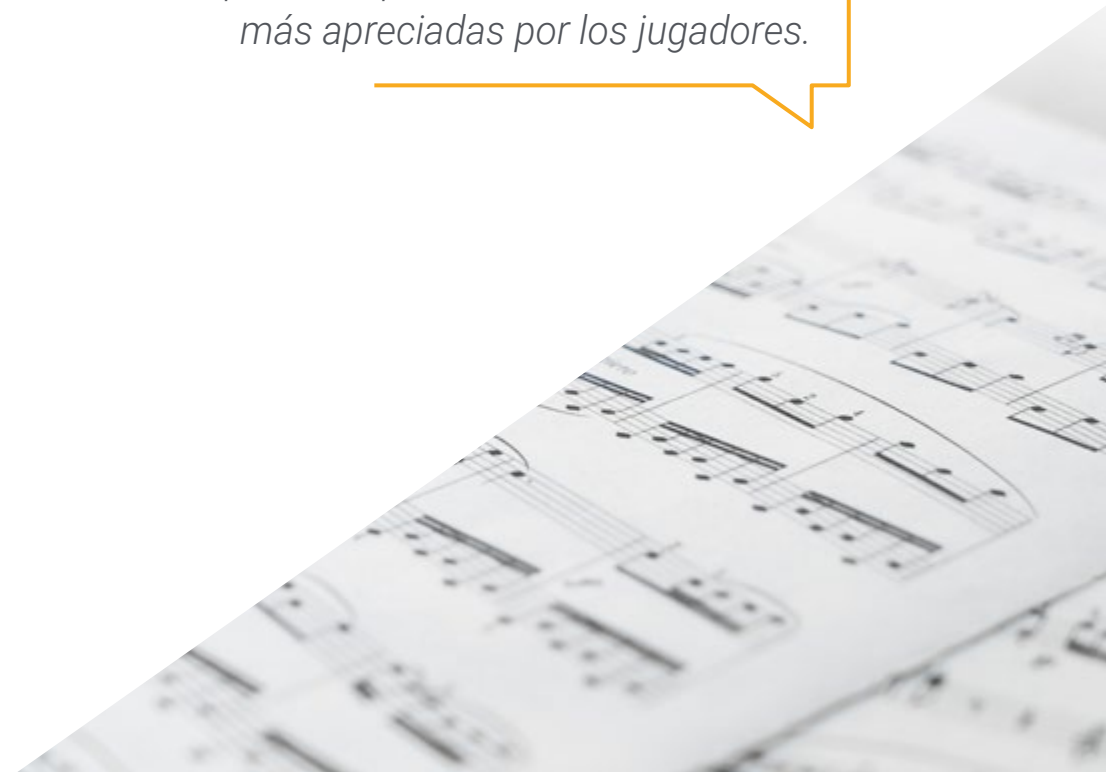
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

El sistema de aprendizaje 100% online de TECH te permitirá escoger cuándo y dónde estudiar, puesto que se adapta a tus circunstancias personales y profesionales.

Profundiza en la armonía avanzada para componer las bandas sonoras más apreciadas por los jugadores.



02

Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos es conseguir que los alumnos que completen la titulación tengan todas las herramientas necesarias para componer grandes piezas musicales para cualquier tipo de videojuego. Así, atendiendo a los conceptos de armonía y orquestación, este programa prepara a los profesionales para afrontar los retos actuales de la composición para videojuegos, de modo que puedan incorporar a su trabajo todas las habilidades necesarias para llamar la atención de las grandes compañías de desarrollo de esta industria.



“

Podrás componer grandes bandas sonoras gracias a todo lo que aprenderás sobre armonía en este Experto Universitario”

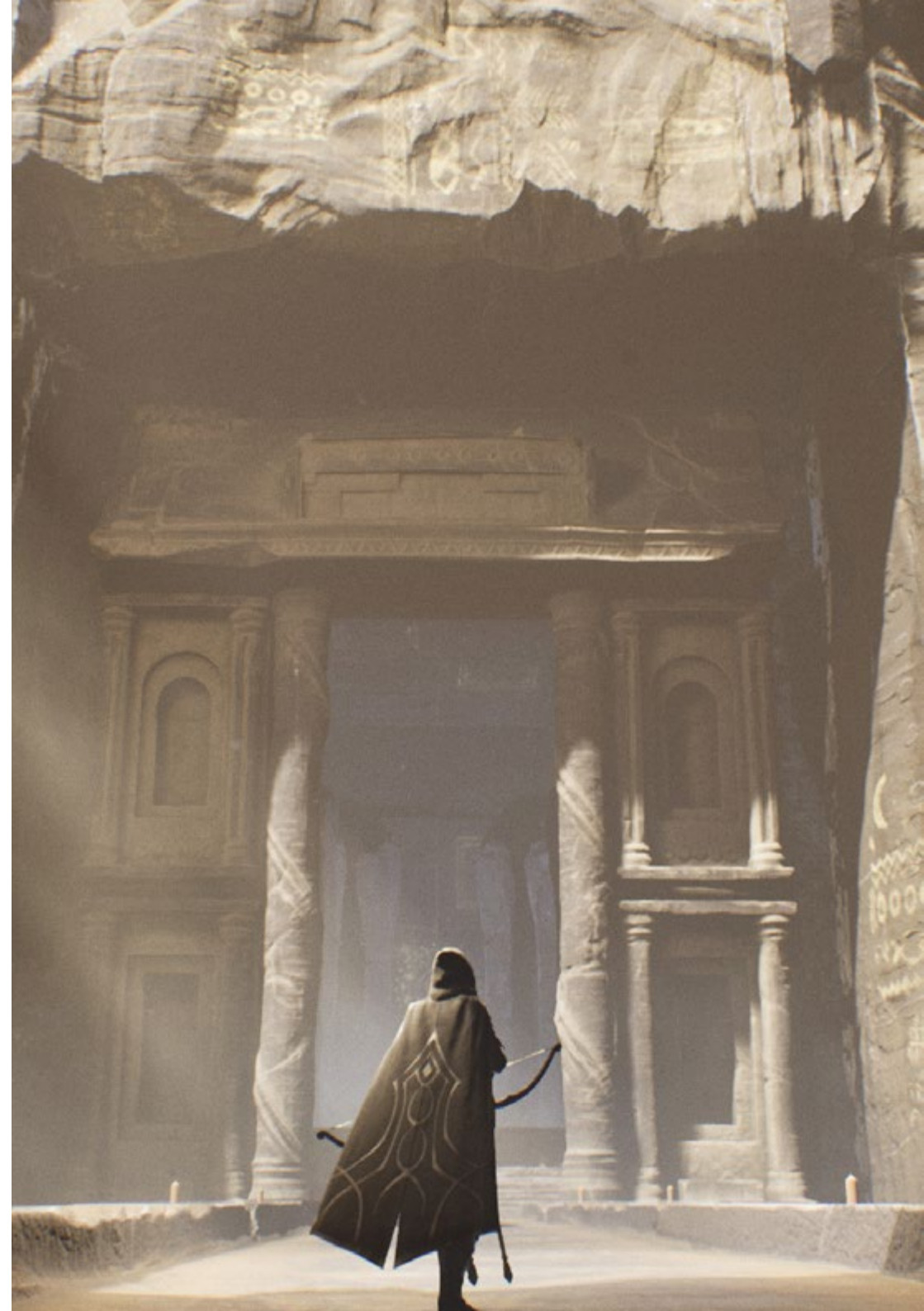


Objetivos generales

- ♦ Comprender en profundidad la construcción y movimientos básicos de los acordes
- ♦ Diferenciar y utilizar los distintos tipos de modos modernos
- ♦ Aprender ampliamente a gestionar construcciones armónicas fuera de la tonalidad
- ♦ Distinguir los distintos instrumentos y el uso apropiado de una orquesta tradicional y de una orquesta virtual
- ♦ Conocer profundamente y manejar las diferentes técnicas específicas de composición para videojuegos

“

Esta titulación es lo que estabas buscando: matricúlate y accede a los mejores conocimientos sobre armonía y orquestación aplicados a los videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Armonía básica

- ♦ Conocer ampliamente los conceptos de la armonía
- ♦ Comprender la construcción y tipología de los acordes
- ♦ Analizar los movimientos característicos y reglas en los enlaces de acordes
- ♦ Asimilar las funciones tonales, movimientos tensión-reposo y el ritmo armónico
- ♦ Invertir un acorde en todas sus formas
- ♦ Aprender las diferentes notas extrañas que se encuentran en la armonía
- ♦ Aprender las diferentes notas extrañas que se encuentran en la melodía
- ♦ Asimilar el funcionamiento de la dominante como sección armónica
- ♦ Entender la evolución armónica de la tonalidad al cromatismo

Módulo 2. Armonía avanzada

- ♦ Clasificar y definir los modos modernos en función de sus movimientos y grados modales
- ♦ Relacionar los diversos tipos de acordes modales
- ♦ Aprender de manera exhaustiva la construcción y el uso de los diversos modos étnicos
- ♦ Aprender ampliamente sobre la construcción y el uso de los diversos modos sintéticos
- ♦ Analizar la diferencia entre tonalidad, atonalidad y los diversos colores armónicos
- ♦ Asimilar los conceptos de la armonía extra tonal
- ♦ Entender en profundidad y diferenciar los diversos métodos de la música de vanguardia

Módulo 3. Orquestación acústica y virtual

- ♦ Comprender la construcción y las diferentes formaciones que tiene la orquesta
- ♦ Diferenciar los instrumentos por su construcción y forma de emitir el sonido
- ♦ Entender ampliamente la utilización de la sección de cuerda para los diversos momentos sonoros
- ♦ Clasificar los diversos tipos de instrumentos de percusión en función de su construcción
- ♦ Aprender en detalle el funcionamiento de otros instrumentos menos habituales en la orquesta tradicional
- ♦ Diferenciar ampliamente los comportamientos de una orquesta real y los de una orquesta virtual
- ♦ Controlar las distintas secciones de una orquesta virtual

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos cuenta con un profesorado experto y con una gran experiencia en composición, orquestación y conducción de formaciones musicales. Además, conocen en profundidad la industria de los videojuegos y saben qué perfiles profesionales y habilidades están más demandadas, por lo que trasladarán a los alumnos todas las claves para triunfar en este complejo y apasionante sector.



“

El profesorado de este Experto Universitario te guiará para que conozcas todas las claves de la orquestación y la armonía aplicadas a la composición para 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



04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos está compuesto por 3 módulos a través de los cuales los alumnos profundizarán en aspectos como la disonancia armónica, el diatonismo y la modulación, los modos modernos, los acordes principales y secundarios, la omisión armónica, el indeterminismo y el minimalismo, la orquesta híbrida, la orquestación para viento metal y junto a maderas y cuerdas o la escritura dedicada al contrapunto, entre muchos otros.



“

*Estos contenidos te convertirán
en un gran especialista en
orquestración para videojuegos”*

Módulo 1. Armonía básica

- 1.1. Armonía
 - 1.1.1. El pentagrama, claves, notas y figuras
 - 1.1.2. Compases
 - 1.1.3. Intervalos
- 1.2. Construcción de los acordes: tipos y disposición
 - 1.2.1. Clasificación
 - 1.2.2. Disposición de los acordes
 - 1.2.3. Duplicaciones
- 1.3. Construcción de los acordes: movimientos
 - 1.3.1. Movimientos armónicos
 - 1.3.2. Octavas, unísono y quintas sucesivas y resultantes
 - 1.3.3. Encadenamiento de acordes
- 1.4. Progresiones armónicas
 - 1.4.1. Funciones tonales
 - 1.4.2. Ritmo armónico
 - 1.4.3. Cadencias
- 1.5. Inversiones
 - 1.5.1. La primera inversión
 - 1.5.2. La segunda inversión
 - 1.5.3. La inversión en las cadencias
- 1.6. Notas extrañas: disonancia armónica
 - 1.6.1. La disonancia armónica y melódica
 - 1.6.2. Notas extrañas en la disonancia armónica
 - 1.6.3. El retardo y la apoyatura
- 1.7. Notas extrañas: disonancia melódica
 - 1.7.1. Notas extrañas en la disonancia melódica
 - 1.7.2. Nota de paso, bordadura, escapada, anticipación y pedal
 - 1.7.3. Acción combinada de las notas extrañas
- 1.8. Notas extrañas en los acordes
 - 1.8.1. Séptima de dominante
 - 1.8.2. Séptima de sensible y séptima del segundo grado
 - 1.8.3. Acordes de séptima restantes

- 1.9. La armonía de dominante
 - 1.9.1. Armonía de la dominante
 - 1.9.2. Dominante de la dominante
 - 1.9.3. Dominantes secundarias
- 1.10. Evolución hacia el cromatismo
 - 1.10.1. Diatonismo y modulación
 - 1.10.2. El cromatismo expresivo
 - 1.10.3. Pérdida de la función tonal

Módulo 2. Armonía avanzada

- 2.1. Modos modernos
 - 2.1.1. Clasificación de los modos
 - 2.1.2. El grado modal
 - 2.1.3. El funcionamiento modal
- 2.2. Relaciones armónicas modales
 - 2.2.1. Acordes principales y secundarios
 - 2.2.2. Cadencias modales
 - 2.2.3. Armonización modal
- 2.3. Uso tonal de la modalidad
 - 2.3.1. Función tonal del acorde modal
 - 2.3.2. Cadencias tonales con acordes modales
 - 2.3.3. Uso tonal del acorde modal
- 2.4. Modos étnicos
 - 2.4.1. Grados modales
 - 2.4.2. Uso tonal
 - 2.4.3. Acorde modal
- 2.5. Modos sintéticos
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Grados modales
 - 2.5.3. Uso tonal
- 2.6. Uso tonal de modos étnicos y sintéticos
 - 2.6.1. La idea
 - 2.6.2. Funciones tonales
 - 2.6.3. El acorde como color armónico

- 2.7. Colores armónicos: tonalidad y atonalidad
 - 2.7.1. Tonalidad vs. Atonalidad
 - 2.7.2. Acordes sin función
 - 2.7.3. Omisión armónica
- 2.8. Colores armónicos: construcciones
 - 2.8.1. Construcción de acordes en diferentes intervalos
 - 2.8.2. Acordes superpuestos
 - 2.8.3. Acorde modal de color
- 2.9. Armonía extra-tonal
 - 2.9.1. Bitonalidad
 - 2.9.2. Poli-tonalidad vs. Atonalidad
 - 2.9.3. Dodecafonismo y serialismo
- 2.10. Música de vanguardia
 - 2.10.1. Música aleatoria
 - 2.10.2. Indeterminismo
 - 2.10.3. Minimalismo

Módulo 3. Orquestación acústica y virtual

- 3.1. La orquesta
 - 3.1.1. Instrumentos
 - 3.1.2. Formatos
 - 3.1.3. Orquesta híbrida
- 3.2. Instrumentos
 - 3.2.1. Construcción y clasificación
 - 3.2.2. Técnicas
 - 3.2.3. Efectos tímbricos
- 3.3. Orquestación para cuerda
 - 3.3.1. Planos sonoros
 - 3.3.2. Escritura contrapuntística vs. Homófona
 - 3.3.3. Acompañamiento de un solista
- 3.4. Orquestación para viento madera y junto a la cuerda
 - 3.4.1. Escritura contrapuntística vs. Homófona
 - 3.4.2. Usos de la madera para obtener contrastes de color
 - 3.4.3. Efectos especiales

- 3.5. Orquestación para viento metal y junto a maderas y cuerdas
 - 3.5.1. Usos y duplicaciones
 - 3.5.2. Melodía, escritura homófona y contrapuntística
 - 3.5.3. Clímax sonoro y efectos tímbricos
- 3.6. La sección de percusión
 - 3.6.1. Clasificación de instrumentos
 - 3.6.2. Número y distribución de instrumentistas
 - 3.6.3. Notación de instrumentos de percusión
- 3.7. Otros instrumentos
 - 3.7.1. Instrumentos de teclado
 - 3.7.2. Instrumentos de cuerda sin arco
 - 3.7.3. Orquestación para estos instrumentos
- 3.8. Diferencias entre *Samplers* y orquesta real
 - 3.8.1. Dinámica, balance y panorámica
 - 3.8.2. *Layers*
 - 3.8.3. *Keyswitches*
- 3.9. Técnicas de orquestación para *Samplers: Patches Ensemble*
 - 3.9.1. Sonido lleno y potente
 - 3.9.2. Utilizando *Patches Ensemble*
 - 3.9.3. Cuerdas: *Sustain*, *Tremolo* y *Staccato*
- 3.10. Técnicas de orquestación para *Samplers*: empastes
 - 3.10.1. El timbal
 - 3.10.2. Empaste entre orquesta y percusión
 - 3.10.3. Empaste entre coro y orquesta



Matricúlate ya y conviértete en un compositor muy valorado y demandado por las mejores compañías de desarrollo de videojuegos"

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 Trustpilot, 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 Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Armonía y Orquestación para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Armonía y Orquestación para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Armonía y Orquestación para Videojuegos