

Experto Universitario

Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos



Experto Universitario Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-creatividad-sonora-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Uno de los elementos más importantes de un videojuego es el apartado sonoro. Desde su música, pasando por las voces, hasta los efectos de sonido, este componente marca la identidad de una obra audiovisual y es capaz de convertirla en una referencia para millones de jugadores. Por esa razón, el diseño de sonido es una de las facetas a las que las grandes empresas dedican más esfuerzos, contando con grandes especialistas para sus videojuegos. Esta titulación ofrece a los profesionales una profundización en la materia, dándoles la oportunidad de acceder a las últimas novedades en *Foley* y en la implementación de audio interactivo, entre otras importantes cuestiones.



“

Conviértete en un especialista en diseño sonoro para videojuegos gracias a este Experto Universitario, que te da todas las herramientas para progresar profesionalmente en esta potente industria”

La creciente especialización existente en la industria de los videojuegos ha producido que se requieran nuevos perfiles profesionales que cubran las necesidades actuales de estas empresas. Así, uno de los elementos más importantes en la actualidad para las compañías es el aspecto sonoro de sus obras. El sonido, en todas sus facetas, define al videojuego y, por esa razón, puede hacer que triunfe o que fracase.

De esta manera, los diseñadores de sonido son muy apreciados en la industria y necesitan estar al tanto de todas las novedades que van surgiendo que este ámbito, que evoluciona técnica y tecnológicamente muy rápido. Este Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos ofrece a los alumnos una actualización en ámbitos como el *Morphing*, la generación por síntesis, el manejo de las pistas de audio o la implementación de audio interactivo.

Los profesionales que se matriculen podrán disponer de un profesorado de alto nivel, altamente especializado en esta materia, y de unos recursos didácticos multimedia de algo rigor pedagógico. Todo ello, mediante una metodología de enseñanza 100% online que permite a los alumnos escoger el momento y el lugar para estudiar, sin interrumpir su trabajo ni su vida personal.

En adición, un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá unas exclusivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas para diseñar e implementar efectos de sonido que refuercen la inmersión en el juego.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora 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 ofrecerá unas rigurosas Masterclass acerca de las últimas tendencias en Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos”

“

Accede a importantes oportunidades profesionales en la industria de los videojuegos gracias a los nuevos conocimientos y habilidades en diseño sonoro que adquirirás 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 planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

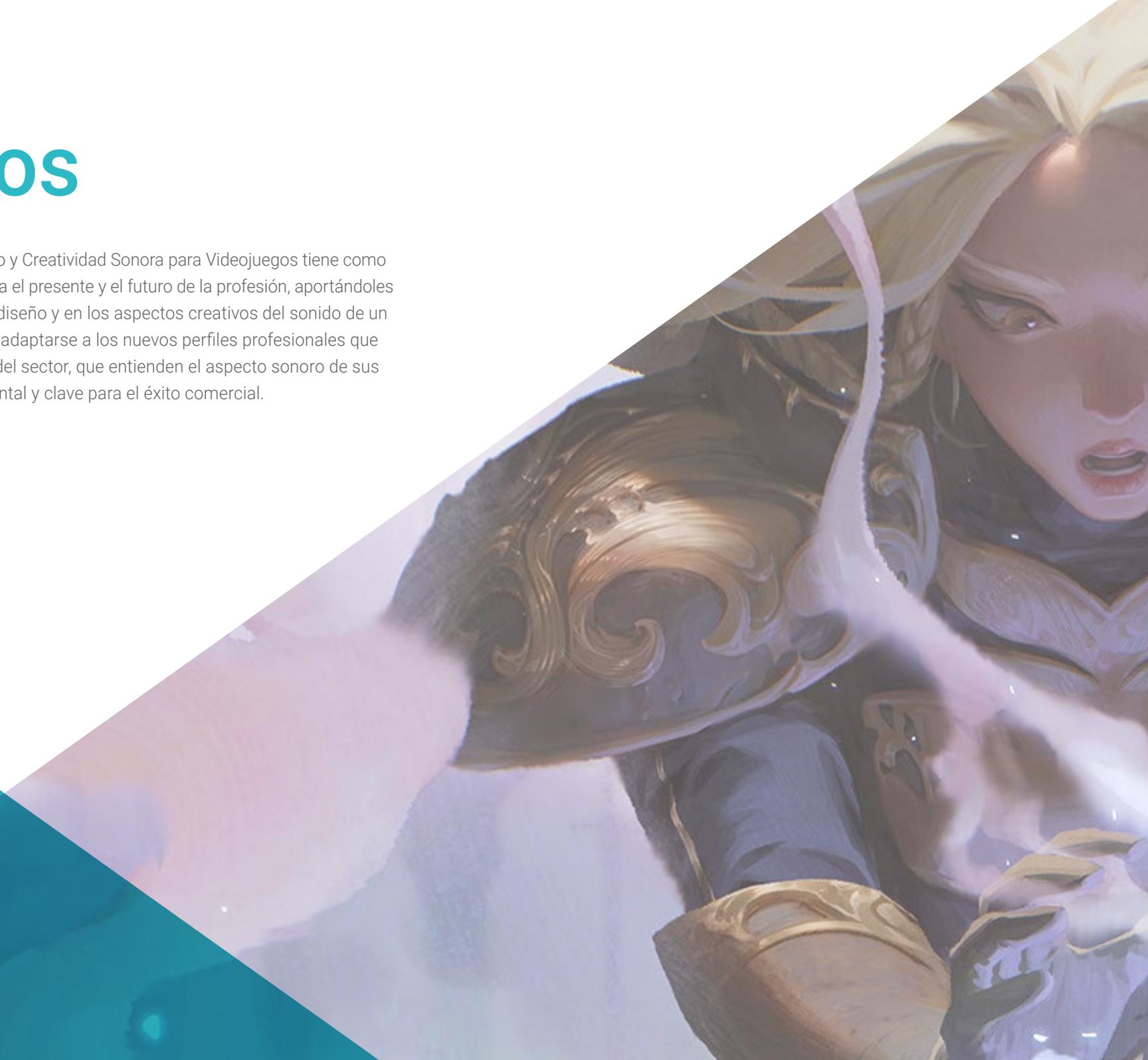
Potencia tu creatividad como compositor y diseñador sonoro gracias a este Experto Universitario.

Podrás especializarte en la implementación de audio interactivo, una de las facetas más importantes del diseño.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos tiene como objetivo preparar a los alumnos para el presente y el futuro de la profesión, aportándoles las técnicas más novedosas en el diseño y en los aspectos creativos del sonido de un videojuego. De esta forma, podrán adaptarse a los nuevos perfiles profesionales que demandan las grandes empresas del sector, que entienden el aspecto sonoro de sus obras como un elemento fundamental y clave para el éxito comercial.



“

Este Experto Universitario te permitirá conocer todas las claves del diseño sonoro para videojuegos, impulsando tu carrera profesional en esta industria en auge”



Objetivos generales

- ◆ Comprender en profundidad la construcción y movimientos básicos de los acordes
- ◆ Conocer profundamente y manejar las diversas técnicas específicas de composición para videojuegos
- ◆ Diferenciar los diversos medios para generar el sonido de un videojuego
- ◆ Relacionar el sonido con las distintas partes del videojuego
- ◆ Elegir el método de edición adecuado para crear el sonido de un personaje o un ambiente

“

Explora las mejores técnicas de creatividad sonora para mejorar tu labor como compositor y diseñador de sonido para videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño sonoro

- ◆ Elegir el método de edición que mejor se adapte a sus necesidades
- ◆ Entender ampliamente la técnica del *Foley* y las diferentes maneras de captación
- ◆ Gestionar las posibilidades que ofrece la utilización de una librería de sonidos
- ◆ Planificar las características sonoras del proyecto
- ◆ Organizar los diferentes sonidos que tendrá el proyecto
- ◆ Definir los sonidos que se encuentran en pantalla
- ◆ Organizar, procesar y limpiar los diálogos sonoros
- ◆ Catalogar y organizar los efectos sonoros del proyecto
- ◆ Relacionar los diversos sonidos a sus eventos correspondientes

Módulo 2. Creatividad sonora

- ◆ Analizar las distintas tipologías y características del sonido
- ◆ Comprender en profundidad los diversos componentes que son objetos sonoros
- ◆ Crear y producir la sonoridad de diferentes tipos de paisajes sonoros
- ◆ Crear y producir la sonoridad de diferentes tipos de fenómenos físicos
- ◆ Crear y producir la sonoridad de diferentes personajes
- ◆ Utilizar y asimilar la técnica *Morphing* para la creación sonora
- ◆ Manejar la utilización de capas sonoras
- ◆ Asimilar los diferentes parámetros de un espacio sonoro
- ◆ Crear un espacio sonoro
- ◆ Comprender y crear sonidos a través de la síntesis de sonido

Módulo 3. Implementación de audio interactivo: FMOD

- ◆ Manejar con fluidez la interfaz y sus ventanas principales
- ◆ Diferenciar y dominar los diversos tipos de instrumentos
- ◆ Comprender y utilizar los diversos tipos de pista
- ◆ Asimilar la estructura y utilización de los *Logic Tracks*
- ◆ Utilizar los parámetros para crear dinamismo
- ◆ Gestionar la modulación del sonido a través de generadores
- ◆ Dominar la mezcla desde el propio *Middleware*
- ◆ Colocar en el espacio envolvente los diferentes sonidos
- ◆ Exportar e integrar todo el audio interactivo en el motor de juego correspondiente

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos cuenta con el mejor profesorado del mercado educativo, auténticos especialistas en todos los ámbitos de la sonorización de videojuegos. Esto garantiza que los alumnos de esta titulación puedan recibir de primera mano todas las claves para convertirse en grandes expertos en la materia que puedan aspirar a participar en grandes proyectos de videojuegos en todo el mundo.





“

Una de las fortalezas de esta titulación es su profesorado: estarás en contacto con grandes especialistas en sonorización para videojuegos, pudiendo aprender con ellos a lo largo de todo el proceso de aprendizaje”

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

D. García Cabrero, Alejandro

- ◆ Especialista en Cinematografía y Artes Visuales
- ◆ Ayudante de Sonido en *Lucky Road*
- ◆ Ayudante de Montaje de Sonido en *Lucky Road*
- ◆ Grado en Cinematografía y Artes Visuales por la Escuela Universitaria de Artes TAI

Dña. González Rus, Lorena

- ◆ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ◆ Diseñadora e Ingeniera de Sonido en Saber Interactive
- ◆ Diseñadora e Ingeniera de Sonido en Spika Tech
- ◆ Especialización en Sonido, Sonido Directo y Postproducción por la Escuela de Artes TAI
- ◆ Grado en Cinematografía y Artes en la Escuela de Artes TAI

Dña. Jiménez García, Marina

- ◆ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ◆ Jefatura de sonido directo y postproducción en *Un Susurro*
- ◆ Jefatura de sonido directo en *Alas de Papel*
- ◆ Auxiliar de sonido directo en *El Descampado*
- ◆ Postproducción en *Similia*
- ◆ Grado en Cinematografía y Artes Audiovisuales por el Centro Universitario de Artes TAI

04

Estructura y contenido

La estructura de este Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos se ha diseñado a partir de 3 módulos de enseñanza especializados. Cada uno de ellos está enfocado a un aspecto diferente del diseño y la creatividad sonora, y los alumnos podrán profundizar en cuestiones como los métodos de edición y los softwares editores de audio, la grabación de campo y de estudio, el *Foley*, las librerías de sonido, la captación y limpieza de voces o el diseño sonoro en consonancia con el desarrollo narrativo del videojuego, entre otras.





“

El mejor plan de estudios dedicado al diseño sonoro aplicado a videojuegos está aquí: no esperes más y matricúlate”

Módulo 1. Diseño sonoro

- 1.1. Métodos de edición
 - 1.1.1. Editor de audio
 - 1.1.2. Editor *Multitrack*
 - 1.1.3. Secuenciador
- 1.2. El *Foley*
 - 1.2.1. Grabación de campo
 - 1.2.2. Grabación de estudio
 - 1.2.3. Edición
- 1.3. Librerías de sonidos
 - 1.3.1. Formatos
 - 1.3.2. Tipos
 - 1.3.3. Creación de librerías
- 1.4. Planificación
 - 1.4.1. Espacios sonoros
 - 1.4.2. Mecánicas de juego
 - 1.4.3. Requisitos
- 1.5. Organización de sonidos
 - 1.5.1. Referencias
 - 1.5.2. Fuentes
 - 1.5.3. Edición
- 1.6. Sonido vs. Guion
 - 1.6.1. Referencias
 - 1.6.2. Conexión con elementos narrativos
 - 1.6.3. Propuestas
- 1.7. Sonido vs. Imagen
 - 1.7.1. Sonidos visuales
 - 1.7.2. Sonidos mudos
 - 1.7.3. Sonidos invisibles
- 1.8. Limpieza de diálogos
 - 1.8.1. Organización
 - 1.8.2. Procesamientos vocales
 - 1.8.3. Normalización

- 1.9. Efectos sonoros
 - 1.9.1. Organización
 - 1.9.2. Tipología
 - 1.9.3. Categorías
- 1.10. Ajustes a eventos
 - 1.10.1. Características
 - 1.10.2. Tipos de eventos
 - 1.10.3. Sincronización

Módulo 2. Creatividad sonora

- 2.1. Análisis sonoro
 - 2.1.1. Características
 - 2.1.2. Tipología de sonido
 - 2.1.3. Desarrollo narrativo
- 2.2. Objeto sonoro
 - 2.2.1. Silencios
 - 2.2.2. Entorno
 - 2.2.3. Metáfora
- 2.3. Paisajes sonoros
 - 2.3.1. Características del ambiente
 - 2.3.2. Capas del ambiente
 - 2.3.3. Hibridaciones
- 2.4. Fenómenos físicos
 - 2.4.1. Ondas y frecuencias
 - 2.4.2. Partículas
 - 2.4.3. Materia
- 2.5. Creación de personajes
 - 2.5.1. Análisis
 - 2.5.2. Sonidos naturales
 - 2.5.3. Sonidos del juego
- 2.6. *Morphing*
 - 2.6.1. Amplitud
 - 2.6.2. Sustitución
 - 2.6.3. Interpolación

- 2.7. Capas
 - 2.7.1. Materiales
 - 2.7.2. Psicológicas
 - 2.7.3. Reflexivas
- 2.8. Diseño de espacios: panorámica
 - 2.8.1. Panorámica
 - 2.8.2. Reverberación
 - 2.8.3. Absorción
- 2.9. Diseño de espacios: ruido
 - 2.9.1. Ruido
 - 2.9.2. Planos sonoros
 - 2.9.3. Aleatoriedad
- 2.10. Generación por síntesis
 - 2.10.1. Síntesis analógica
 - 2.10.2. Síntesis digital
 - 2.10.3. Síntesis modular

Módulo 3. Implementación de audio interactivo: FMOD

- 3.1. FMOD
 - 3.1.1. Instalación
 - 3.1.2. Ventanas principales
 - 3.1.3. Organización del editor
- 3.2. Instrumentos: *Single y Multi Instruments*
 - 3.2.1. *Single y Multi Instruments*
 - 3.2.2. *Event Instruments*
 - 3.2.3. *Programmer Instruments*
- 3.3. Instrumentos: *Command Instruments*
 - 3.3.1. *Command Instruments*
 - 3.3.2. *Silence y Scatterer Instruments*
 - 3.3.3. *Snapshot Instruments*
- 3.4. Pistas
 - 3.4.1. Pistas de audio
 - 3.4.2. Pistas de automatización
 - 3.4.3. Pistas de retorno y máster

- 3.5. *Logic Tracks*
 - 3.5.1. Marcadores de destino
 - 3.5.2. Transiciones y regiones de transición
 - 3.5.3. Regiones de *Loop*
- 3.6. Parámetros
 - 3.6.1. Ajustes
 - 3.6.2. Hojas
 - 3.6.3. Propiedades
- 3.7. Moduladores
 - 3.7.1. Tipo envolvente
 - 3.7.2. Tipo LFO
 - 3.7.3. Tipo *Sidechain*
- 3.8. Mezclador
 - 3.8.1. Configuración de vistas
 - 3.8.2. Buses, eventos, envíos y retornos
 - 3.8.3. VCA
- 3.9. Eventos 3D
 - 3.9.1. Espacializador
 - 3.9.2. Vista previa en 3D
 - 3.9.3. Parámetros *Built-in*
- 3.10. Exportación
 - 3.10.1. Bancos
 - 3.10.2. Preferencias
 - 3.10.3. Plataformas



Los mejores contenidos, impartidos por el mejor cuadro docente. Especialízate ya con este Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora para 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.





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 Experto Universitario en Diseño y Creatividad Sonora 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 Diseño y Creatividad Sonora 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 Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos

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

Experto Universitario

Diseño y Creatividad Sonora para Videojuegos

