

Experto Universitario

Diseño de Sonido y Música en Videojuegos



Experto Universitario Diseño de Sonido y Música en 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-sonido-musica-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Algunos de los mejores videojuegos de la historia son especialmente recordados por su música y su diseño de sonido. Se tratan de elementos que a menudo están infravalorados pero que, en realidad, son algo fundamental para que la experiencia de juego sea placentera y divertida. No obstante, no abundan los diseñadores de sonido y compositores de música enfocados al ámbito de los videojuegos, por lo que las grandes empresas del sector están desesperadas por encontrar personal cualificado. Este título ofrece la oportunidad a sus alumnos de convertirse en profesionales demandados en este campo, obteniendo todos los conocimientos especializados necesarios para introducirse en la industria del videojuego.



“

*Diseña el sonido y compón la
música de los próximos grandes
éxitos del mundo de los videojuegos”*

Muchos de los grandes videojuegos de la historia tienen como principal característica un diseño de sonido muy cuidado y una música totalmente distintiva que es recordada años más tarde de su estreno. Sin embargo, a menudo es un elemento infravalorado y pasado por alto, pese a que es fundamental para que la experiencia de juego sea disfrutable.

La industria del videojuego está en expansión y ya se ha situado como una de las más rentables en todo el mundo. Millones de jugadores esperan nuevos títulos de sus compañías favoritas. Pero es una disciplina relativamente nueva y no siempre hay personal cualificado, preparado para afrontar los retos específicos de los videojuegos, muy diferentes a los de otras disciplinas como el cine.

Por esa razón se hace necesario un aprendizaje dirigido completamente a este sector, que enseñe los conocimientos particulares de este arte, y más concretamente del diseño de sonido y música en videojuegos. Así, este título de Experto Universitario en Diseño de Sonido y Música en Videojuegos es la respuesta a ese problema, puesto que ofrece los conocimientos concretos dirigidos a la disciplina.

Con este programa el alumno será capaz de diseñar y componer sonido y música para diferentes títulos de producciones y videojuegos, de forma que al titularse sea un profesional totalmente formado para el mercado laboral que le espera.

Este **Experto Universitario en Diseño de Sonido y Música en Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ◆ Los conocimientos específicos en diseño de sonido, preparados para futuros profesionales del sector
- ◆ La especial atención en la importancia de la composición musical en videojuegos
- ◆ La puesta en contexto del ámbito sonoro en la industria del videojuego
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Crea la banda sonora para el videojuego de tus sueños”

“

Podrías ser el John Williams de la composición para videojuegos: este programa es el primer paso para conseguirlo”

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 al profesional 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Especialízate y conviértete en el miembro más útil de tu compañía de videojuegos.

Sin un buen diseño de sonido un videojuego no tiene alma: aprende con TECH y sé el mejor diseñador de sonido de tu entorno.



02

Objetivos

El objetivo de este programa es convertir a sus alumnos en los próximos referentes en Diseño de Sonido y Música en Videojuegos, liderando el camino hacia nuevas vías sonoras en los videojuegos actuales. Con este programa el alumno podrá obtener todas las herramientas necesarias para ser el mejor experto de su entorno en este ámbito, convirtiéndose en alguien imprescindible a nivel profesional.



“

El objetivo de TECH es que diseñes el sonido de los videojuegos de tu compañía favorita”

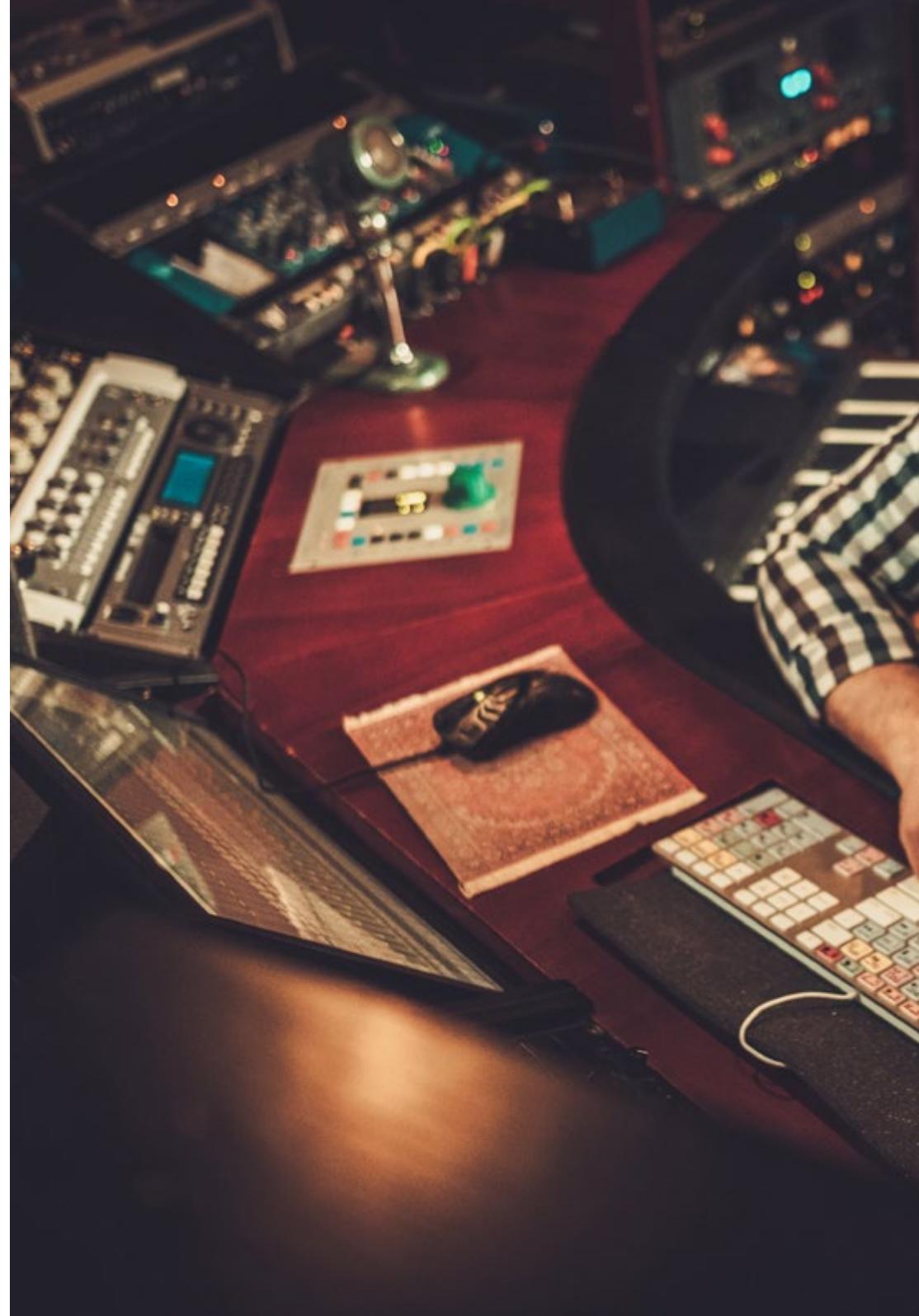


Objetivos generales

- ◆ Conocer los diferentes géneros del videojuego, el concepto de jugabilidad y sus características para aplicarlos en el análisis de videojuegos o en la creación del diseño de videojuego
- ◆ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego y en la metodología SCRUM para la producción de proyectos
- ◆ Aprender los fundamentos del diseño de videojuegos y aquellos conocimientos teóricos que un diseñador de videojuegos debe conocer
- ◆ Generar ideas y a crear historias entretenidas, tramas argumentales y guiones para videojuegos
- ◆ Conocer las bases teóricas y prácticas del diseño artístico de un videojuego
- ◆ Ser capaz de crear una startup independiente de ocio digital

“

TECH te ayuda a poner tu nombre en los créditos del próximo gran videojuego de éxito a nivel mundial”





Objetivos específicos

Módulo 1. El diseño de videojuego

- ◆ Conocer la teoría del diseño de videojuegos
- ◆ Profundizar en los elementos del diseño y la gamificación
- ◆ Aprender los tipos de jugadores existentes, sus motivaciones y características
- ◆ Conocer las mecánicas de juegos, conocimientos de los MDA y otras teorías del diseño de videojuegos
- ◆ Aprender las bases críticas para el análisis del videojuego con teoría y ejemplos
- ◆ Aprender sobre el diseño de niveles de juego, a crear puzzles dentro de estos niveles y a colocar los elementos del diseño en el entorno

Módulo 2. Documento de diseño

- ◆ Redactar e ilustrar un documento de diseño profesional
- ◆ Conocer cada una de las partes del diseño: idea general, mercado, gameplay, mecánicas, niveles, progresión, elementos del juego, HUD e interfaz
- ◆ Conocer el proceso de diseño un documento de diseño o GDD para poder representar la propia idea de juego en un documento entendible, profesional y bien elaborado

Módulo 3. Diseño de sonido y música

- ◆ Realizar la composición y desarrollo musical
- ◆ Diseñar el software de composición musical
- ◆ Saber realizar el proceso de producción y postproducción
- ◆ Aprender a realizar la mezcla interna y el diseño de sonido
- ◆ Usar librerías de sonido, sonido sintético y Foley
- ◆ Conocer las técnicas de composición para videojuegos

03

Dirección del curso

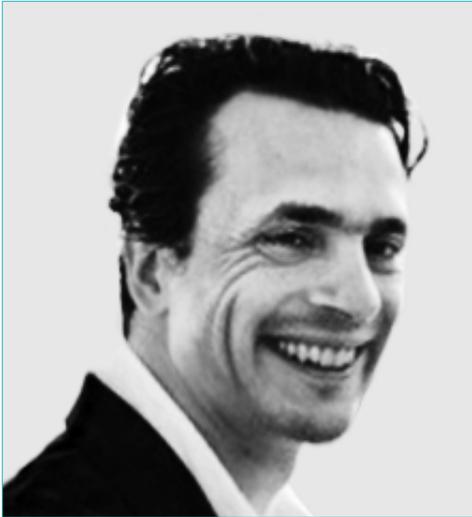
El mejor profesorado espera al alumno para ofrecerle los mejores contenidos especializados que le abrirán las puertas profesionales a las mejores empresas del sector. Gracias a su experiencia y a su continua búsqueda de la excelencia, el alumnado podrá disfrutar de unos conocimientos innovadores y al alcance de pocos, por lo que este Experto Universitario supone una gran oportunidad para todo aquel que desee convertirse en especialista en Diseño de Sonido y Música en Videojuegos.



“

*El mejor profesorado para el mejor futuro
diseñador de sonido para videojuegos”*

Dirección



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Diseñador Narrativo en Saona Studios, España
- Diseñador narrativo en Stage Clear Studios desarrollando un producto confidencial
- Diseñador narrativo en HeYou Games en el proyecto "Youturbo"
- Diseñador y guionista de productos de e-learning y serious games para Telefónica Learning Services, TAK y Bizpills
- Diseñador de niveles en Índigo para el proyecto "Meatball Marathon"
- Profesor de guion en el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga
- Profesor del área de Videojuegos en Diseño Narrativo y Producción dentro de la cátedra de cine de TAI, Madrid
- Profesor de la asignatura Diseño Narrativo y Talleres de Guion, y en el Grado de Diseño de Videojuegos de ESCAV, Granada
- Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Granada
- Máster en Creatividad y Guion de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos



Profesores

Dña. Molas, Alba

- ◆ Diseñadora de videojuegos
- ◆ Graduada en Cine y Medios. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ◆ Estudiante de Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formación especializada en Guion de Animación Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Miembro de la asociación Women in Games
- ◆ Miembro de la asociación FemDevs

D. Carrión, Rafael

- ◆ Diseñador de sonido y programador de Unity3D audio
- ◆ Grado en Ingeniería Industrial. Universidad Politécnica de Valencia. 2018
- ◆ Máster en Programación de Videojuegos. Universidad Abierta de Cataluña. 2021
- ◆ Curso en Producción de Audio para Juegos con WWISE. Berklee. 2019
- ◆ Programador de audio en Women in Games. En la actualidad

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este programa han sido creados por los mejores expertos del sector, por lo que ofrecen los conocimientos más especializados, profundos y completos existentes en lo que respecta al Diseño de Sonido y Música en Videojuegos. Así, a través de tres módulos que exploran todos los elementos concernientes a este material el alumnado será capaz de desarrollar las competencias necesarias para convertirse en un profesional de referencia.





“

El mejor plan de estudios te espera para que puedas convertirte en un diseñador de sonido de videojuegos de referencia”

Módulo 1. El diseño de videojuego

- 1.1. El diseño
 - 1.1.1. Diseño
 - 1.1.2. Tipos de diseño
 - 1.1.3. Proceso de diseño
- 1.2. Elementos del diseño
 - 1.2.1. Reglas
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Diversión
- 1.3. Los tipos de jugador
 - 1.3.1. Explorador y social
 - 1.3.2. Asesinos y triunfadores
 - 1.3.3. Diferencias
- 1.4. Habilidades del jugador
 - 1.4.1. Habilidades de rol
 - 1.4.2. Habilidades de acción
 - 1.4.3. Habilidades de plataforma
- 1.5. Mecánicas de juego I
 - 1.5.1. Elementos
 - 1.5.2. Físicas
 - 1.5.3. Ítems
- 1.6. Mecánicas de juego II
 - 1.6.1. Llaves
 - 1.6.2. Plataformas
 - 1.6.3. Enemigos
- 1.7. Otros elementos
 - 1.7.1. Mecánicas
 - 1.7.2. Dinámicas
 - 1.7.3. Estética
- 1.8. Análisis de videojuegos
 - 1.8.1. Análisis de la jugabilidad
 - 1.8.2. Análisis artístico
 - 1.8.3. Análisis de estilo

- 1.9. El diseño de nivel
 - 1.9.1. Diseñar niveles en interiores
 - 1.9.2. Diseñar niveles en exteriores
 - 1.9.3. Diseñar niveles mixtos
- 1.10. Diseño de nivel avanzado
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Enemigos
 - 1.10.3. Entorno

Módulo 2. Documento de Diseño

- 2.1. Estructura de un documento
 - 2.1.1. Documento de diseño
 - 2.1.2. La estructura del monomito
 - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Idea general, mercado y referencias
 - 2.2.1. Idea general
 - 2.2.2. Mercado
 - 2.2.3. Referencias
- 2.3. Ambientación, historia y personajes
 - 2.3.1. Ambientación
 - 2.3.2. Historia
 - 2.3.3. Personajes
- 2.4. Gameplay, mecánicas y enemigos
 - 2.4.1. Gameplay
 - 2.4.2. Mecánicas
 - 2.4.3. Enemigos y NPCs
- 2.5. Controles
 - 2.5.1. Mando
 - 2.5.2. Portátil
 - 2.5.3. Ordenador
- 2.6. Niveles y progresión
 - 2.6.1. Niveles
 - 2.6.2. Recorrido
 - 2.6.3. Progresión

- 2.7. Ítems, habilidades y elementos
 - 2.7.1. Ítems
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Logros
 - 2.8.1. Medallas
 - 2.8.2. Personajes secretos
 - 2.8.3. Puntos extra
- 2.9. HUD e interfaz
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interfaz
 - 2.9.3. Estructura
- 2.10. Guardado y anexo
 - 2.10.1. Guardado
 - 2.10.2. Información anexa
 - 2.10.3. Detalles finales

Módulo 3. Diseño de sonido y música

- 3.1. Composición
 - 3.1.1. Composición lineal
 - 3.1.2. Composición no lineal
 - 3.1.3. Creación de temas
- 3.2. Desarrollo musical
 - 3.2.1. Instrumentación
 - 3.2.2. La orquesta y sus secciones
 - 3.2.3. Electrónica
- 3.3. Software
 - 3.3.1. Cubase Pro
 - 3.3.2. Instrumentos virtuales
 - 3.3.3. Plugins
- 3.4. Orquestación
 - 3.4.1. Orquestación MIDI
 - 3.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitales
 - 3.4.3. Premezcla

- 3.5. PostProducción
 - 3.5.1. Post-Producción
 - 3.5.2. Finale
 - 3.5.3. Plugins
- 3.6. Mezcla
 - 3.6.1. Mezcla interna
 - 3.6.2. Formatos
 - 3.6.3. Diseño de sonido
- 3.7. Producción
 - 3.7.1. Librerías de sonido
 - 3.7.2. Sonido sintético
 - 3.7.3. Foley
- 3.8. Técnicas de Composición para Videojuegos
 - 3.8.1. Análisis I
 - 3.8.2. Análisis II
 - 3.8.3. Creación de loops
- 3.9. Sistemas adaptativos
 - 3.9.1. Re-secuenciación horizontal
 - 3.9.2. Remezcla vertical
 - 3.9.3. Transiciones y Stingers
- 3.10. Integración
 - 3.10.1. Unity 3D
 - 3.10.2. FMOD
 - 3.10.3. Mater audio



Tras realizar este Experto Universitario estarás mejor cualificado para desarrollarte en este campo”

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 de Sonido y Música en 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.



“

Al superar con éxito este programa, recibirás tu titulación de TECH sin necesidad de realizar complicados trámites”

El programa del **Experto Universitario en Diseño de Sonido y Música en 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 de Sonido y Música en 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 de Sonido y Música en Videojuegos

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

Experto Universitario

Diseño de Sonido y Música
en Videojuegos

