

Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización
para Videojuegos



Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-bandas-sonoras-armonizacion-videojuegos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La banda sonora de un videojuego es uno de sus elementos más importantes. Ayuda a conformar su identidad y mejora la experiencia de juego, por lo que un título con una buena banda sonora no sólo va a obtener mejores resultados comerciales, sino que va a ser mucho más recordada por los jugadores. Por esa razón, cada vez más compañías de la industria buscan grandes compositores que puedan realizar esta tarea, ayudándolas a alcanzar el éxito. Así, esta titulación profundiza en la composición y armonización musical para dotar a los profesionales de las mejores herramientas a la hora de producir grandes bandas sonoras para videojuegos.



“

*Este Experto Universitario te convertirá
en un especialista en composición de
bandas sonoras para videojuegos”*

Desde los videojuegos más largos y complejos de la actualidad hasta los más simples y antiguos, todos los títulos exitosos de la historia han tenido una característica común: sus bandas sonoras son memorables. Clásicos como Tetris o Medievil y videojuegos contemporáneos como The Witcher 3: todos han contado con una música que ha mejorado enormemente la experiencia de juego.

Por esa razón, las empresas de desarrollo necesitan contar con los compositores más talentosos y expertos, de modo que puedan aportar una identidad sonora marcada a sus obras. Así, este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos profundiza en esta labor, y ofrece a los alumnos todas las claves para armonizar de forma eficaz sus composiciones, de modo que al finalizarlo estén en posición de trabajar para las mejores compañías de la industria.

Además, contarán con una metodología de enseñanza innovadora que se desarrolla 100% en línea y que permitirá a los estudiantes, por tanto, compaginar su carrera profesional con la titulación. Asimismo, tendrán a su disposición un cuadro docente de altísimo nivel que les acompañará durante todo el aprendizaje, al tiempo que les ofrece numerosos recursos didácticos multimedia como resúmenes interactivos o ejercicios prácticos.

En adición, un reputado Director Invitado Internacional ofrecerá unas exhaustivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas.

Este **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos** contiene el programa universitario 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 prestigioso Director Invitado Internacional impartirá unas intensivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos”

“

Este Experto Universitario te prepara para convertirte en un gran experto en armonía y te enseña a aplicarla con diferentes motivaciones emocionales y estéticas en la banda sonora de un videojuego”

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.

Piensa en tus videojuegos favoritos: todos ellos tienen grandes bandas sonoras. Especialízate y compón una música a la altura de esas obras.

En esta titulación contarás con un profesorado especialista en la materia que te proporcionará los contenidos más novedosos en el ámbito de la composición musical para videojuegos.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos tiene como principal objetivo ofrecer a los alumnos los contenidos más completos y novedosos en el ámbito de la composición musical para videojuegos. Así, al finalizar la titulación, dispondrán de todas las herramientas y habilidades profesionales para desempeñarse en esta apasionante área del desarrollo de videojuegos que no deja de crecer y de reforzar su importancia.



“

Tu objetivo es componer la banda sonora de los grandes videojuegos del presente y del futuro y esta titulación te ayudará a conseguirlo”



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





Objetivos específicos

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- ♦ Entender en profundidad el funcionamiento acústico y construir un espacio adecuado para trabajar
- ♦ Elegir el material y los componentes necesarios para ofrecer un resultado profesional
- ♦ Comprender las competencias de los diversos cargos de un equipo
- ♦ Diferenciar los diversos tipos de videojuegos y su relación con la música
- ♦ Asimilar los diversos roles y funciones de la música como creadora de mundos
- ♦ Comprender el comportamiento básico del sonido
- ♦ Diferenciar los diversos tipos de escucha a la hora de mezclar y exportar un proyecto
- ♦ Conocer las tendencias actuales en el mundo de la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos

Módulo 2. 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 3. 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



Progresas profesionalmente gracias a este Experto Universitario, que te proporcionará lo que necesitas para convertirte en un compositor reputado en la industria de los videojuegos”

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos dispone de un cuadro docente de gran talento y muy experimentado en esta área. Conoce, por tanto, el funcionamiento de la industria y es especialista en composición y armonía musical, por lo que los alumnos tendrán a su disposición las herramientas y conocimientos más útiles y novedosos para poder triunfar en el complejo sector de los videojuegos.





“

Un profesorado especializado en composición musical para videojuegos te orienta para convertirte en un profesional respetado y demandado por las grandes compañías del 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

Profesores

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 Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos se ha diseñado dividiendo sus contenidos en 3 módulos especializados, mediante los cuales los alumnos podrán profundizar en cuestiones como la composición musical según el género y tipo de videojuego, los fundamentos del sonido, las progresiones armónicas, la disonancia melódica, la séptima de dominante, el *Foley* o los métodos de edición sonora, entre muchas otras.



“

*Los contenidos más novedosos y completos en
composición y armonización para videojuegos
están aquí: no esperes más y matricúlate”*

Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- 1.1. El espacio de trabajo
 - 1.1.1. Aspectos acústicos
 - 1.1.2. Preparación de una habitación
 - 1.1.3. Construcción de una habitación "Room into Room"
- 1.2. El material de trabajo I: hardware
 - 1.2.1. El ordenador
 - 1.2.2. Interfaz de audio
 - 1.2.3. Sistemas de escucha y otros equipos
- 1.3. El material de trabajo II: software
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. *Kontakt*
 - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. El equipo de trabajo
 - 1.4.1. Estructura del equipo
 - 1.4.2. Funciones del equipo
 - 1.4.3. Nuestro lugar dentro del equipo
- 1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
 - 1.5.1. ¿A quién va dirigida la música?
 - 1.5.2. Personalidad y estética de la música
 - 1.5.3. Relación música vs. Género del videojuego
- 1.6. Roles y funciones de la música
 - 1.6.1. La música como estado de ánimo
 - 1.6.2. La música como creadora de mundos
 - 1.6.3. Otros roles
- 1.7. El *Workflow* en la composición musical
 - 1.7.1. Planificación, estética y creación del MDD
 - 1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
 - 1.7.3. El producto final, de la demo al máster
- 1.8. El *Workflow* en la edición y diseño de sonido
 - 1.8.1. Planificación y creación del ADD
 - 1.8.2. Diseño y edición
 - 1.8.3. Ajuste, sincronización y pruebas en el motor de audio

- 1.9. Fundamentos del sonido
 - 1.9.1. Características
 - 1.9.2. Espectro de frecuencias
 - 1.9.3. Envolvente del sonido
- 1.10. Sonido envolvente y sonido 3D
 - 1.10.1. Sonido horizontal vs. Vertical
 - 1.10.2. Simulaciones de audio 3D
 - 1.10.3. Sistemas *surround* y *Dolby Atmos*

Módulo 2. Armonía básica

- 2.1. Armonía
 - 2.1.1. El pentagrama, claves, notas y figuras
 - 2.1.2. Compases
 - 2.1.3. Intervalos
- 2.2. Construcción de los acordes: tipos y disposición
 - 2.2.1. Clasificación
 - 2.2.2. Disposición de los acordes
 - 2.2.3. Duplicaciones
- 2.3. Construcción de los acordes: movimientos
 - 2.3.1. Movimientos armónicos
 - 2.3.2. Octavas, unísono y quintas sucesivas y resultantes
 - 2.3.3. Encadenamiento de acordes
- 2.4. Progresiones armónicas
 - 2.4.1. Funciones tonales
 - 2.4.2. Ritmo armónico
 - 2.4.3. Cadencias
- 2.5. Inversiones
 - 2.5.1. La primera inversión
 - 2.5.2. La segunda inversión
 - 2.5.3. La inversión en las cadencias
- 2.6. Notas extrañas: disonancia armónica
 - 2.6.1. La disonancia armónica y melódica
 - 2.6.2. Notas extrañas en la disonancia armónica
 - 2.6.3. El retardo y la apoyatura

- 2.7. Notas extrañas: disonancia melódica
 - 2.7.1. Notas extrañas en la disonancia melódica
 - 2.7.2. Nota de paso, bordadura, escapada, anticipación y pedal
 - 2.7.3. Acción combinada de las notas extrañas
- 2.8. Notas extrañas en los acordes
 - 2.8.1. Séptima de dominante
 - 2.8.2. Séptima de sensible y séptima del segundo grado
 - 2.8.3. Acordes de séptima restantes
- 2.9. La armonía de dominante
 - 2.9.1. Armonía de la dominante
 - 2.9.2. Dominante de la dominante
 - 2.9.3. Dominantes secundarias
- 2.10. Evolución hacia el cromatismo
 - 2.10.1. Diatonismo y modulación
 - 2.10.2. El cromatismo expresivo
 - 2.10.3. Pérdida de la función tonal

Módulo 3. Diseño sonoro

- 3.1. Métodos de edición
 - 3.1.1. Editor de audio
 - 3.1.2. Editor *Multitrack*
 - 3.1.3. Secuenciador
- 3.2. *El Foley*
 - 3.2.1. Grabación de campo
 - 3.2.2. Grabación de estudio
 - 3.2.3. Edición
- 3.3. Librerías de sonidos
 - 3.3.1. Formatos
 - 3.3.2. Tipos
 - 3.3.3. Creación de librerías
- 3.4. Planificación
 - 3.4.1. Espacios sonoros
 - 3.4.2. Mecánicas de juego
 - 3.4.3. Requisitos

- 3.5. Organización de sonidos
 - 3.5.1. Referencias
 - 3.5.2. Fuentes
 - 3.5.3. Edición
- 3.6. Sonido vs. Guión
 - 3.6.1. Referencias
 - 3.6.2. Conexión con elementos narrativos
 - 3.6.3. Propuestas
- 3.7. Sonido vs. Imagen
 - 3.7.1. Sonidos visuales
 - 3.7.2. Sonidos mudos
 - 3.7.3. Sonidos invisibles
- 3.8. Limpieza de diálogos
 - 3.8.1. Organización
 - 3.8.2. Procesamientos vocales
 - 3.8.3. Normalización
- 3.9. Efectos sonoros
 - 3.9.1. Organización
 - 3.9.2. Tipología
 - 3.9.3. Categorías
- 3.10. Ajustes a eventos
 - 3.10.1. Características
 - 3.10.2. Tipos de eventos
 - 3.10.3. Sincronización



Profundizarás en los elementos esenciales para componer bandas sonoras memorables. Esta es la oportunidad que estabas buscando

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 según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

El Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos

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

Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos

