

Experto Universitario

Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos



Experto Universitario

Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-tecnicas-composicion-produccion-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 composición musical no sólo requiere de talento e ideas: para crear buenas piezas musicales se necesita dominar las mejores técnicas. Esta titulación se las ofrece a sus alumnos, al tiempo que profundiza en la producción sonora, de modo que obtengan un aprendizaje completo en esta área, siempre enfocado hacia los videojuegos. Así, a lo largo de este programa podrán ahondar en cuestiones como la construcción temática o el contrapunto, entre muchas otras. Esto les convertirá en profesionales valiosos y muy valorados por las mejores compañías de la industria.





“

Especialízate en producción y composición musical para videojuegos gracias a este Experto Universitario, que te ofrecerá todas las herramientas para que te desarrolles profesionalmente en esta apasionante área”

El enorme crecimiento que ha experimentado la industria de los videojuegos en los últimos años ha propiciado que surjan nuevos perfiles profesionales. Así, el compositor musical para videojuegos tiene cada vez mayor importancia y las grandes empresas del sector buscan expertos con talento que sean capaces de componer y producir con solvencia las bandas sonoras de sus videojuegos.

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos permite a los profesionales conocer las técnicas de composición y producción más avanzadas, profundizando en cuestiones como el *Loop* lineal, el *Layering* vertical, la sesión de grabación, las técnicas de mezcla o las técnicas microfónicas estéreo, entre otras.

Todo ello, siguiendo una novedosa metodología de aprendizaje 100% online muy flexible que se adapta a las circunstancias de cada alumno, permitiéndoles compaginar su trabajo con los estudios. Además, podrán disfrutar de numerosos recursos multimedia como explicaciones y procedimientos en vídeo, ejercicios teórico-prácticos, resúmenes interactivos o clases magistrales.

En adición, un reconocido Director Invitado Internacional impartirá unas exhaustivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas para utilizar progresiones armónicas que guíen las emociones de los jugadores en momentos claves del juego.

Este **Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción 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



El Curso Universitario en Cirugía Oral garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Corporación Universitaria del Meta”

“

Esta titulación te permitirá profundizar en el proceso de composición de bandas sonoras para videojuegos, centrándote en los aspectos de producción y grabación”

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.

Decide cuándo, cómo y dónde estudiar gracias a la metodología de aprendizaje de TECH, que se adapta a tus circunstancias profesionales y personales.

Este programa te permitirá convertirte en un gran productor musical especializado en videojuegos.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos tiene como principal meta ofrecer a los alumnos las mejores habilidades y conocimientos en estas áreas, de modo que puedan incorporarlos a su trabajo diario de forma inmediata. Así, mejorarán sus perspectivas profesionales en un sector en continua transformación como el de los videojuegos, que requiere de especialistas que dominen estos aspectos para realizar las bandas sonoras de los próximos títulos de éxito.



“

*Alcanzarás todas tus metas profesionales:
no esperes más y matricúlate”*



Objetivos generales

- ♦ 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
- ♦ 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

“

Este programa es lo que estabas buscando para convertirte en un compositor relevante en la industria de los videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Técnicas de composición

- ♦ Entender en profundidad los diversos elementos básicos para la creación temática
- ♦ Comprender el comportamiento del origen del contrapunto
- ♦ Asimilar el funcionamiento del acompañamiento musical
- ♦ Diferenciar y crear diversos tipos de melodías temáticas
- ♦ Entender ampliamente las características y tipología del *Stinger*
- ♦ Crear composiciones musicales *One Shot*
- ♦ Componer utilizando técnicas interactivas como el *Layering* o la secuenciación horizontal
- ♦ Comprender el funcionamiento de las distintas variantes de la música dinámica

Módulo 2. Producción musical y de audio

- ♦ Diferenciar y clasificar los diversos tipos de micrófonos en función de su construcción y patrón polar
- ♦ Utilizar y las distintas técnicas de grabación estéreo
- ♦ Comprender las distintas técnicas de captación multi-microfónica y captación *Surround*
- ♦ Comprender y utilizar los diversos tipos de filtros que se encuentran en un ecualizador para equilibrar las frecuencias de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar los diversos procesadores para corregir la dinámica de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar la reverberación para situar un instrumento en un espacio sonoro
- ♦ Comprender y utilizar los diferentes procesadores de efectos para dar espacialidad a una pista
- ♦ Masterizar la construcción sonora en base a la normativa audiovisual

Módulo 3. Voice-over

- ♦ Comprender las necesidades y funciones de la voz
- ♦ Aprender la utilización de la voz junto a la animación
- ♦ Organizar y analizar las necesidades de *Voice-over*
- ♦ Seleccionar y preparar lo necesario para llevar a cabo una grabación de voces
- ♦ Utilizar los diversos métodos de edición en función del tipo de escena
- ♦ Gestionar los acabados finales de la edición de los *Voice-over*
- ♦ Aprender y utilizar ampliamente las necesidades técnicas para grabar una voz
- ♦ Aprender las técnicas de grabación desde el punto de vista del actor o actriz de voz
- ♦ Controlar el proceso de mezcla específico para voces

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos cuenta con un profesorado especializado en estas materias, y trasladará al alumno todas las claves para poder componer y producir no sólo bandas sonoras para videojuegos, sino todo tipo de piezas musicales y otros trabajos complementarios como el *Voice-over*, tan presente e importante en los videojuegos contemporáneos. Así, el profesional que complete este programa tendrá a su disposición los conocimientos más útiles transmitidos por docentes con experiencia en este complejo sector.



“

Si quieres entrar en contacto con especialistas de este sector para que te orienten, esta es tu titulación. Matricúlate y accede a un profesorado que conoce a la perfección la industria de los 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



Profesores

D. Martín, Álvaro

- ◆ Técnico de Sonido en SDI MEDIA IBERIA
- ◆ Técnico de Sonido en EDM
- ◆ Grado Superior en Sonido

Dña. Valencia Loaiza, Carolina

- ◆ Compositora Especializada en Videojuegos
- ◆ Profesora de piano y teoría de iniciación musical
- ◆ Licenciada en Historia por la Universidad del Valle
- ◆ Máster en Composición Medios Audiovisuales

“

Los principales profesionales en la materia se han unido para ofrecerte los conocimientos más amplios en este campo, de tal manera que puedas desarrollarte con totales garantías de éxito”

04

Estructura y contenido

A través de 3 módulos especializados, los alumnos podrán profundizar en una serie de aspectos muy importantes en el proceso de composición y producción para videojuegos. Así, ahondarán en cuestiones como la construcción temática y el motivo musical asociado a personajes y escenarios, la melodía vocal, el uso del contrapunto musical, la preparación del estudio de grabación, el registro de la sesión y la creación de voces para animación, entre muchas otras.



“

*Estos contenidos te convertirán
en un gran compositor y productor
especializado en videojuegos”*

Módulo 1. Técnicas de composición

- 1.1. Construcción temática
 - 1.1.1. La forma
 - 1.1.2. El motivo
 - 1.1.3. La frase musical
- 1.2. Contrapunto
 - 1.2.1. La frase musical
 - 1.2.2. Ritmo melódico y ritmo armónico
 - 1.2.3. Contrapunto a varias voces
- 1.3. Acompañamiento
 - 1.3.1. Tipos de acompañamiento
 - 1.3.2. Motivo del acompañamiento
 - 1.3.3. La línea del bajo
- 1.4. La melodía
 - 1.4.1. Melodía vocal
 - 1.4.2. Melodía instrumental
 - 1.4.3. Melodía contra-tema
- 1.5. Técnicas creativas
 - 1.5.1. El pedal y el *ostinato*
 - 1.5.2. Multitónicas y repeticiones
 - 1.5.3. Rearmonización
- 1.6. Técnicas de composición para videojuegos: el *Loop* lineal
 - 1.6.1. Características
 - 1.6.2. Métodos
 - 1.6.3. Problemas técnicos
- 1.7. Técnicas de composición para videojuegos: el *Stinger*
 - 1.7.1. Características
 - 1.7.2. Tipos
 - 1.7.3. *Stingers* en acción
- 1.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas *One-shots*
 - 1.8.1. Características
 - 1.8.2. Cinemáticas y escenas
 - 1.8.3. Eventos con guion

- 1.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
 - 1.9.1. Introducción a la música interactiva
 - 1.9.2. Secuenciación horizontal
 - 1.9.3. *Layering* vertical
- 1.10. Música dinámica
 - 1.10.1. Música generativa
 - 1.10.2. Música adaptativa
 - 1.10.3. Problemas de la música dinámica

Módulo 2. Producción musical y de audio

- 2.1. La sesión de grabación
 - 2.1.1. Preproducción
 - 2.1.2. Preparación/elección del estudio
 - 2.1.3. Registro de la sesión
- 2.2. Micrófonos
 - 2.2.1. Micrófonos
 - 2.2.2. Tipos de micrófonos
 - 2.2.3. Características
- 2.3. Técnicas microfónicas estéreo
 - 2.3.1. Par coincidente
 - 2.3.2. Par espaciado
 - 2.3.3. Par casi coincidente
- 2.4. Técnicas multi-microfónicas y *Surround*
 - 2.4.1. Técnicas multi-microfónicas
 - 2.4.2. Captación *Surround*
 - 2.4.3. Técnicas de captación *Surround*
- 2.5. Captación de instrumentos
 - 2.5.1. Instrumentos de cuerda
 - 2.5.2. Instrumentos de percusión
 - 2.5.3. Instrumentos de viento y amplificadores
- 2.6. Técnicas de mezcla: ecualización
 - 2.6.1. Ecualización
 - 2.6.2. Tipos de filtros
 - 2.6.3. Aplicación en la pista

- 2.7. Técnicas de mezcla: dinámica
 - 2.7.1. Compresores y otros procesadores
 - 2.7.2. *Sidechain*
 - 2.7.3. Compresión multi-banda
- 2.8. Técnicas de mezcla: reverberación
 - 2.8.1. Características de un ambiente
 - 2.8.2. Funciones y algoritmos
 - 2.8.3. Parámetros
- 2.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
 - 2.9.1. *Eco/Delay*
 - 2.9.2. Efectos de modulación
 - 2.9.3. Efectos de *pitch*
- 2.10. Masterización
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.2. Proceso
 - 2.10.3. Aplicación en el motor de audio

Módulo 3. *Voice-over*

- 3.1. Objetivos de la voz
 - 3.1.1. Calidad
 - 3.1.2. Funciones
 - 3.1.3. Características
- 3.2. Creación de voces: voz y animación
 - 3.2.1. La voz antes que la animación
 - 3.2.2. La voz a la vez que la animación
 - 3.2.3. La voz después de la animación
- 3.3. Creación de voces: tipos y guion
 - 3.3.1. Tipos de voces
 - 3.3.2. Creación del guion
 - 3.3.3. Listado de Assets
- 3.4. Elección de *Voice-over*
 - 3.4.1. *Casting*
 - 3.4.2. Estudio propio vs. Estudio especializado
 - 3.4.3. Costes y beneficios de usar *Voice-over*

- 3.5. Sesiones de grabación
 - 3.5.1. Fluidez en la sesión
 - 3.5.2. Grabación
 - 3.5.3. Dirección
- 3.6. Edición
 - 3.6.1. Diálogos en cinemáticas
 - 3.6.2. Interacción personajes
 - 3.6.3. Silencios
- 3.7. Acabados
 - 3.7.1. Renderización
 - 3.7.2. Sincronización
 - 3.7.3. Exportación
- 3.8. Grabación para voces: colocación
 - 3.8.1. Tipo de micrófono
 - 3.8.2. Colocación del *Voice-over*
 - 3.8.3. Cómo abordar la grabación de voz
- 3.9. Grabación para voces: *Sound-sync*
 - 3.9.1. *Sound-sync*
 - 3.9.2. Archivos con restricción
 - 3.9.3. Archivos sin restricción
- 3.10. Procesamiento de voces
 - 3.10.1. Ecuilización
 - 3.10.2. Dinámica
 - 3.10.3. Efectos



Matricúlate y dale un giro a tu carrera profesional: con este Experto Universitario conocerás las mejores técnicas de producción musical para videojuegos y tu prestigio artístico aumentará

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

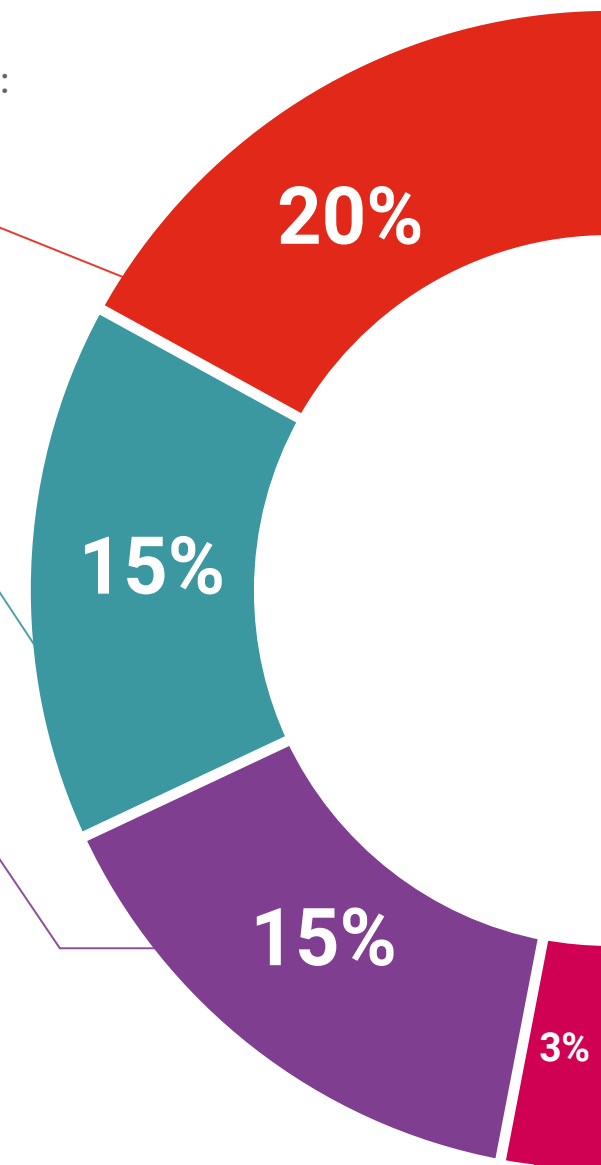
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

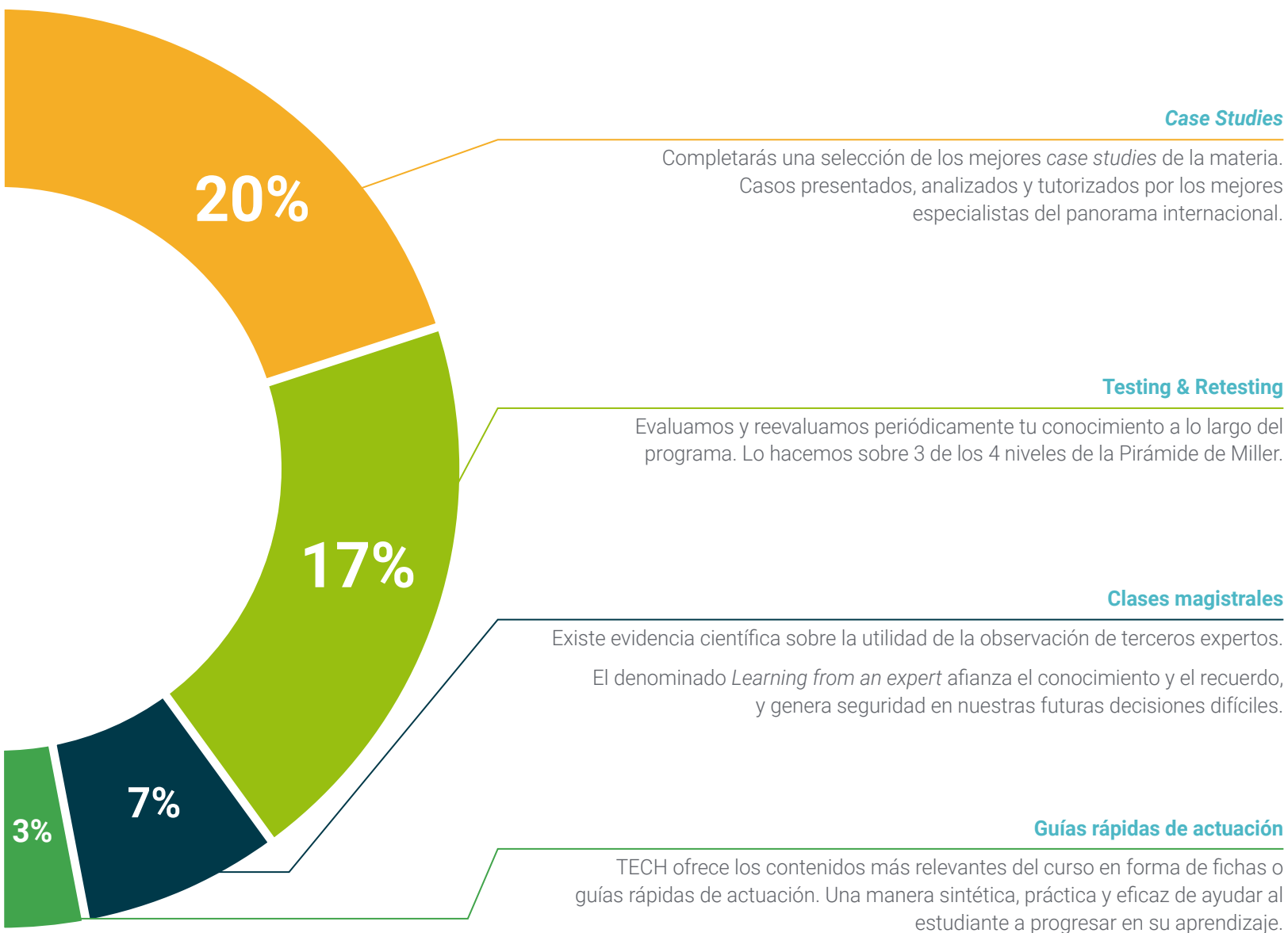
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

Este programa en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **18 ECTS**





Experto Universitario

Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos