Maestría Oficial Universitaria
Sonorización de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231252

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Título reconocido en USA

tech universidad

tech universidad

Nº de RVOE: 20231252

Maestría Oficial Universitaria Sonorización de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-sonorizacion-videojuegos

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Convalidación de asignaturas — pág. 24

05 Objetivos docentes — pág. 30

06 Salidas profesionales — pág. 36

07 Idiomas gratuitos — pág. 40

08 Metodología de estudio — pág. 44

09 Cuadro docente — pág. 54

10 Titulación — pág. 58

11 Reconocimiento en USA — pág. 62

12 Homologación del título — pág. 66

13 Requisitos de acceso — pág. 70

14 Proceso de admisión — pág. 74

01

Presentación del programa

El sonido y la música, antes considerados como elementos secundarios, ahora son fundamentales para la creación de mundos inmersivos y narrativas interactivas en los Videojuegos. De hecho, el audio no solo construye atmósferas, sino que también enriquece la jugabilidad y genera experiencias emocionales profundas. Por eso, los profesionales necesitan dominar los efectos sonoros más modernos para optimizar los juegos interactivos y mantener el interés de los consumidores. Con esta idea en mente, TECH lanza una pionera titulación universitaria enfocada en las últimas tendencias en el campo de la Sonorización de Videojuegos. En adición, se basa en una flexible modalidad íntegramente online. Además, este título universitario está considerado equivalente en EE. UU. por un Master of Science.

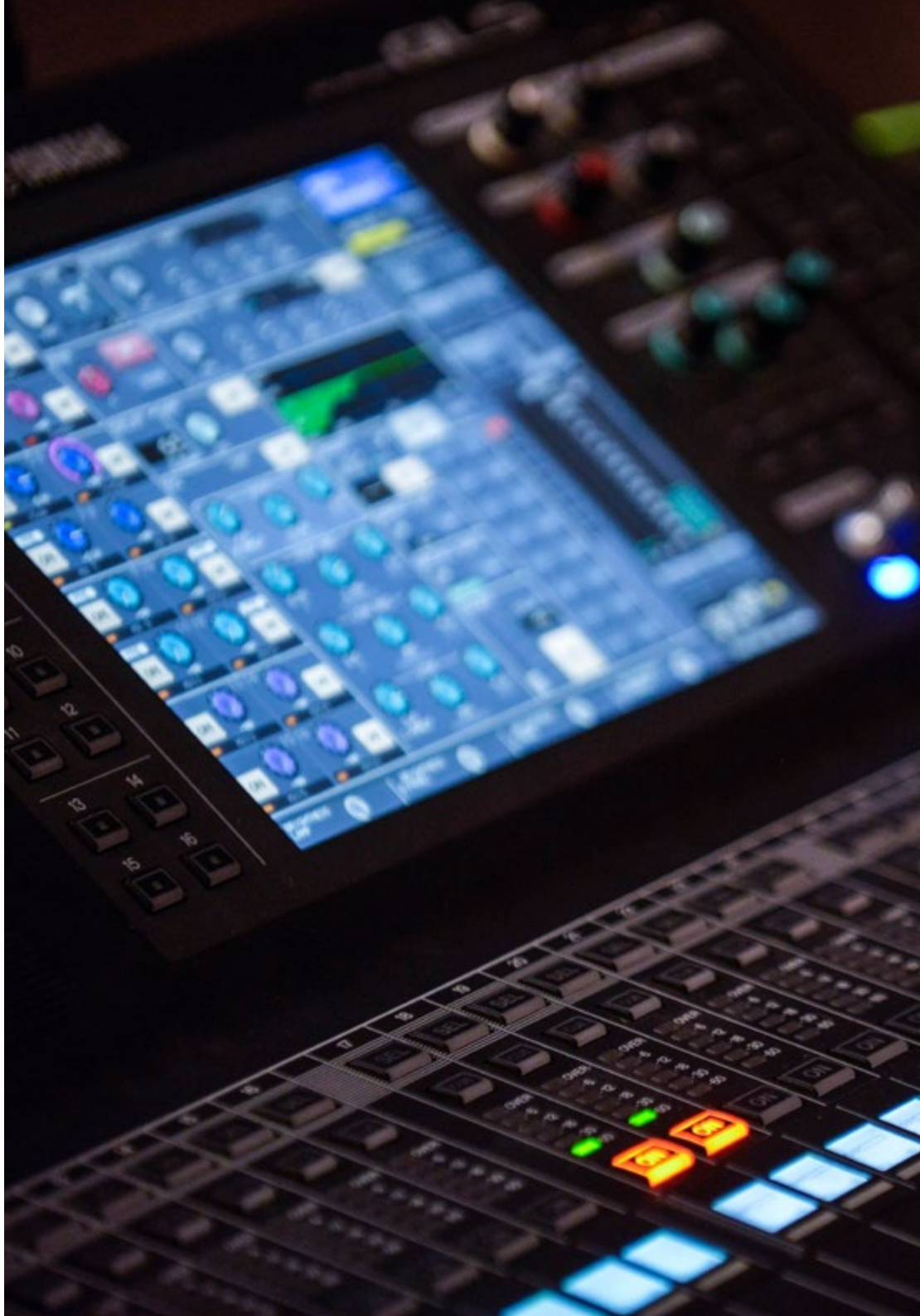
Este es el momento, te estábamos esperando

Forma parte de este programa 100% online y oficial de TECH y obtén una equivalencia académica reconocida en EE. UU."

De acuerdo con un reciente informe elaborado por el Fondo Monetario Internacional, la economía digital mundial representa más del 8% del producto interior bruto. En este sentido, el organismo prevé que esta cifra siga creciendo en los próximos años. A este respecto, la industria de los Videojuegos ha experimentado una transformación significativa gracias a la llegada de la industria 4.0 y ha implementado diversos avances tecnológicos para optimizar los procesos de diseño. Frente a esta situación, los expertos precisan incorporar a su praxis cotidiana las técnicas de sonido más modernas para que sus proyectos conecten emocionalmente con los jugadores.

En este contexto, TECH presenta una revolucionaria Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos. Concebido por referencias en este sector, el itinerario académico profundizará en materias que abarcan desde los sistemas que conforman las bandas sonoras de los juegos digitales o el uso de software especializado en producción musical hasta los fundamentos de la orquestación acústica. Asimismo, los materiales didácticos otorgarán a los alumnos una variedad de estrategias para optimizar la calidad de los audios en diversas plataformas. De este modo, los egresados obtendrán habilidades avanzadas para elaborar bandas sonoras originales que potencien la narrativa e inmersión del jugador.

Cabe destacar que este programa universitario se apoya en disímiles recursos audiovisuales como vídeos explicativos, casos de estudio reales o resúmenes interactivos. Lo único que necesitarán los expertos para ingresar al Campus Virtual es un dispositivo con conexión a internet, sirviendo incluso su propio móvil. Además, TECH emplea su disruptivo sistema pedagógico del *Relearning*, que garantiza una asimilación eficiente, progresiva y natural de los conceptos esenciales del temario. Sin duda, una experiencia académica de primera categoría que posibilitará que los egresados disfruten de un notable salto de calidad en sus trayectorias como diseñadores de Videojuegos.



Dominarás las técnicas de mezcla de sonido más efectivas para optimizar la calidad del audio en múltiples plataformas digitales"

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH"

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner
PREMIER 2023

NBA
Universidad online oficial de la NBA

4.9/5
★★★★★
global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria está diseñado para equipar a los profesionales con los conocimientos y habilidades necesarios en la producción de audio para Videojuegos. A lo largo del itinerario académico, que abarca desde la teoría musical hasta la implementación de audio en entornos interactivos, los egresados desarrollarán competencias clave para crear experiencias sonoras envolventes, mejorando la inmersión de los usuarios. Gracias a esto, los alumnos estarán preparados para destacar en una industria dinámica a través de iniciativas de Sonorización de excelsa calidad.

Un temario completo y bien desarrollado

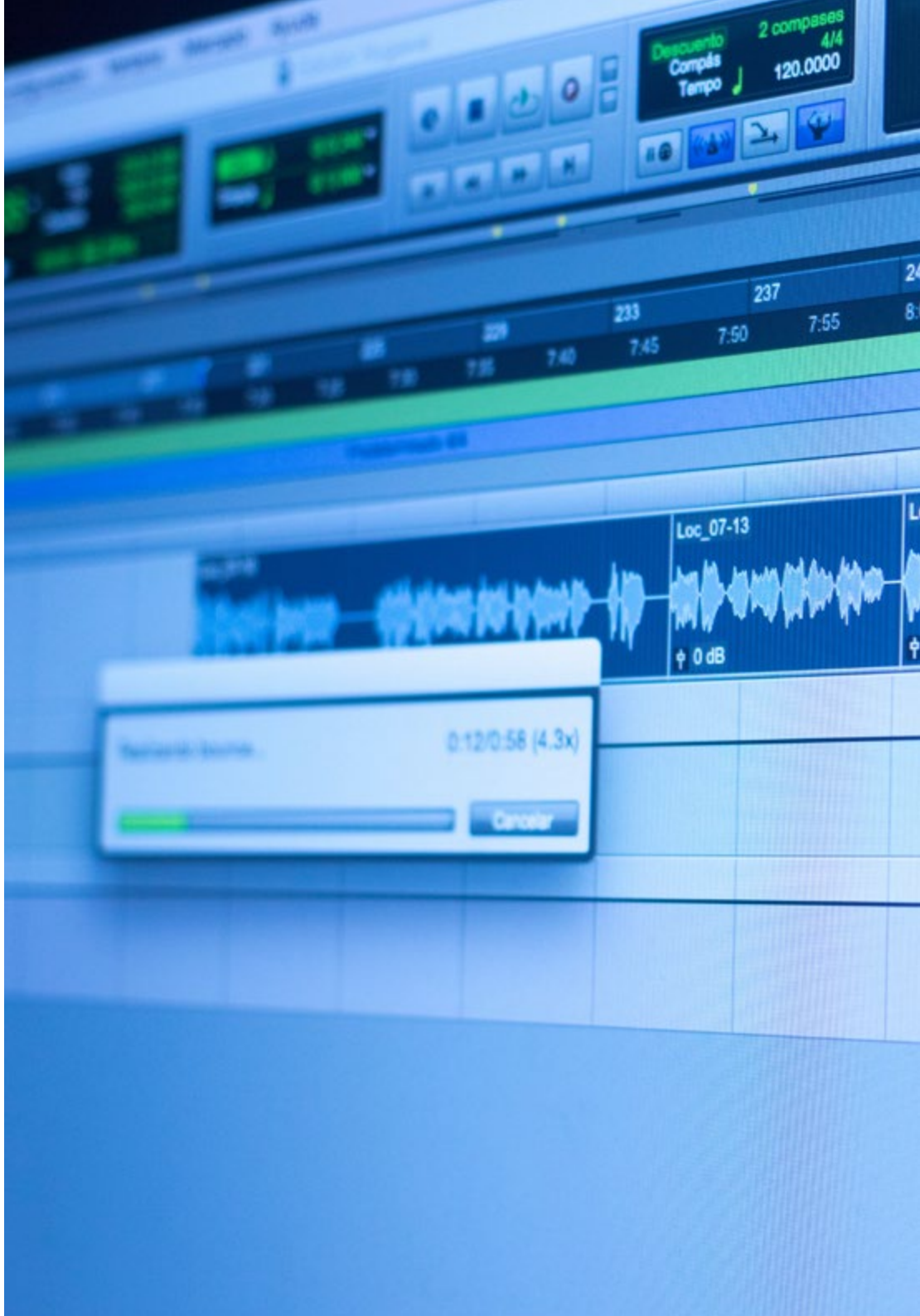
Ahondarás en el manejo de software de última generación especializado en Producción Musical"

Por otro lado, los alumnos encontrarán en el Campus Virtual un amplio abanico de recursos multimedia de apoyo que dinamizarán por completo su experiencia académica. Entre ellos, figuran los vídeos explicativos, resúmenes interactivos, casos de estudio o lecturas especializadas basadas en las últimas tendencias en Sonorización de Videojuegos. A su vez, TECH ofrece un entorno académico 100% online que permitirá a los expertos planificar individualmente tanto sus horarios como ritmo de estudio.

"Mediante el sistema Relearning que TECH pone a tu disposición, reducirás las largas horas de estudio y memorización tan frecuentes en otros programas. ¡Te enfocarás en los conceptos más importantes!"

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	La banda sonora en el videojuego
Asignatura 2	Armonía
Asignatura 3	Armonía avanzada
Asignatura 4	Orquestación acústica y virtual
Asignatura 5	Técnicas de composición
Asignatura 6	Producción musical y de audio
Asignatura 7	Diseño sonoro
Asignatura 8	Creatividad sonora
Asignatura 9	Voz superpuesta
Asignatura 10	Implementación de audio interactivo con el programa FMOD

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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. Software DAW para Producción Musical
- 1.3.2. Software Kontakt para Producción Musical
- 1.3.3. Software Plugins para Producción Musical

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 flujo de trabajo en la composición musical
- 1.7.1. Planificación, estética, creación y sonorización
- 1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
- 1.7.3. El producto final, de la demo al master

1.8. El método en la edición y diseño de sonido
- 1.8.1. Planificación y creación de la sonorización
- 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*"

Asignatura 2. Armonía

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 deposición
- 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

Asignatura 3. Armonía avanzada

3.1. Modos modernos
- 3.1.1. Clasificación de los modos
- 3.1.2. El grado modal
- 3.1.3. El funcionamiento modal

3.2. Relaciones armónicas modales
- 3.2.1. Acordes principales y secundarios
- 3.2.2. Cadencias modales
- 3.2.3. Armonización modal

3.3. Uso tonal de la modalidad
- 3.3.1. Función tonal del acorde modal
- 3.3.2. Cadencias tonales con acordes modales
- 3.3.3. Uso tonal del acorde modal

3.4. Modos étnicos
- 3.4.1. Grados modales
- 3.4.2. Uso tonal
- 3.4.3. Acorde modal

3.5. Modos sintéticos
- 3.5.1. Construcción
- 3.5.2. Grados modales
- 3.5.3. Uso tonal

3.6. Uso tonal de modos étnicos y sintéticos
- 3.6.1. La idea
- 3.6.2. Funciones tonales
- 3.6.3. El acorde como color armónico

3.7. Colores armónicos I: tonalidad y atonalidad
- 3.7.1. Tonalidad vs. atonalidad
- 3.7.2. Acordes sin función
- 3.7.3. Omisión armónica

3.8. Colores armónicos II: construcciones
- 3.8.1. Construcción de acordes en diferentes intervalos
- 3.8.2. Acordes superpuestos
- 3.8.3. Acorde modal de color

3.9. Armonía extra-tonal
- 3.9.1. Bitonalidad
- 3.9.2. Politonalidad vs. Atonalidad
- 3.9.3. Dodecafonismo y serialismo

3.10. Música de vanguardia
- 3.10.1. Música aleatoria
- 3.10.2. Indeterminismo
- 3.10.3. Minimalismo

Asignatura 4. Orquestación acústica y virtual

4.1. La orquesta
- 4.1.1. Instrumentos
- 4.1.2. Formatos
- 4.1.3. Orquesta híbrida

4.2. Instrumentos
- 4.2.1. Construcción y clasificación
- 4.2.2. Técnicas
- 4.2.3. Efectos tímbricos

4.3. Orquestación para cuerda
- 4.3.1. Planos sonoros
- 4.3.2. Escritura contrapuntística vs. homófona
- 4.3.3. Acompañamiento de un solista

4.4. Orquestación para viento madera y junto a la cuerda
- 4.4.1. Escritura contrapuntística vs. homófona
- 4.4.2. Usos de la madera para obtener contrastes de color
- 4.4.3. Efectos especiales

4.5. Orquestación para viento metal y junto a maderas y cuerdas
- 4.5.1. Usos y duplicaciones
- 4.5.2. Melodía, escritura homófona y contrapuntística
- 4.5.3. Clímax sonoro y efectos tímbricos

4.6. La sección de percusión
- 4.6.1. Clasificación de instrumentos
- 4.6.2. Número y distribución de instrumentistas
- 4.6.3. Notación de instrumentos de percusión

4.7. Otros instrumentos
- 4.7.1. Instrumentos de teclado
- 4.7.2. Instrumentos de cuerda sin arco
- 4.7.3. Orquestación para estos instrumentos

4.8. Diferencias entre muestra o "*samplers*" y orquesta real
- 4.8.1. Dinámica, balance y panorámica
- 4.8.2. Uso de la técnica de capas o "*Layering*"
- 4.8.3. Interrupciones de llave o "*Keyswitches*"

4.9. Técnicas de orquestación para "*samplers*": patches ensemble
- 4.9.1. Sonido lleno y potente
- 4.9.2. Utilizando herramienta "*Patches*" Ensemble
- 4.9.3. Cuerdas: Sustain, Tremolo y Staccato

4.10. Técnicas de orquestación para "*samplers*": empastes
- 4.10.1. El timbal
- 4.10.2. Empaste entre orquesta y percusión
- 4.10.3. Empaste entre coro y orquesta

Asignatura 5. Técnicas de composición

5.1. Construcción temática
- 5.1.1. La forma
- 5.1.2. El motivo
- 5.1.3. La frase musical

5.2. Contrapunto
- 5.2.1. La frase musical
- 5.2.2. Ritmo melódico y ritmo armónico
- 5.2.3. Contrapunto a varias voces

5.3. Acompañamiento
- 5.3.1. Tipos de acompañamiento
- 5.3.2. Motivo del acompañamiento
- 5.3.3. La línea del bajo

5.4. La melodía
- 5.4.1. Melodía vocal
- 5.4.2. Melodía instrumental
- 5.4.3. Melodía contra-tema

5.5. Técnicas creativas
- 5.5.1. La técnica de pedal y la técnica del "*ostinato*"
- 5.5.2. Multi-tónicas y repeticiones
- 5.5.3. Re-armonización

5.6. Técnicas de composición para videojuegos: el "*loop*" lineal
- 5.6.1. Características
- 5.6.2. Métodos
- 5.6.3. Problemas técnicos

5.7. Técnicas de composición para videojuegos
- 5.7.1. Características
- 5.7.2. Tipos
- 5.7.3. Segmentos musicales o "*Stingers*" en acción

5.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas
- 5.8.1. Características
- 5.8.2. Cinemáticas y escenas
- 5.8.3. Eventos con guion

5.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
- 5.9.1. Introducción a la música interactiva
- 5.9.2. Secuenciación horizontal
- 5.9.3. Mezcla de capas vertical

5.10. Música dinámica
- 5.10.1. Música generativa
- 5.10.2. Música adaptativa
- 5.10.3. Problemas de la música dinámica

Asignatura 6. Producción musical y de audio

6.1. La sesión de grabación
- 6.1.1. Preproducción
- 6.1.2. Preparación/elección del estudio
- 6.1.3. Registro de la sesión

6.2. Micrófonos
- 6.2.1. Micrófonos
- 6.2.2. Tipos de micrófonos
- 6.2.3. Características

6.3. Técnicas microfónicas estéreo
- 6.3.1. Par coincidente
- 6.3.2. Par espaciado
- 6.3.3. Par casi coincidente

6.4. Técnicas multi-microfónicas y envolventes o "*surround*"
- 6.4.1. Técnicas multi-microfónicas
- 6.4.2. Captación *surround*
- 6.4.3. Técnicas de captación *surround*

6.5. Captación de instrumentos
- 6.5.1. Instrumentos de cuerda
- 6.5.2. Instrumentos de percusión
- 6.5.3. Instrumentos de viento y amplificados

6.6. Técnicas de mezcla: ecualización
- 6.6.1. Ecualización
- 6.6.2. Tipos de filtros
- 6.6.3. Aplicación en la pista

6.7. Técnicas de mezcla: dinámica
- 6.7.1. Compresores y otros procesadores
- 6.7.2. Técnica de producción "*Sidechain*"
- 6.7.3. Compresión multi-banda

6.8. Técnicas de mezcla: reverberación
- 6.8.1. Características de un ambiente
- 6.8.2. Funciones y algoritmos
- 6.8.3. Parámetros

6.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
- 6.9.1. Técnica Eco/Delay
- 6.9.2. Efectos de modulación
- 6.9.3. Efectos de tono y velocidad

6.10. Masterización
- 6.10.1. Características
- 6.10.2. Proceso
- 6.10.3. Aplicación en el motor de audio

Asignatura 7. Diseño sonoro

7.1. Métodos de edición
- 7.1.1. Editor de audio
- 7.1.2. Editor "*multitrack*"
- 7.1.3. Secuenciador

7.2. El efecto "*Foley*"
- 7.2.1. Grabación de campo
- 7.2.2. Grabación de estudio
- 7.2.3. Edición

7.3. Librerías de sonidos
- 7.3.1. Formatos
- 7.3.2. Tipos
- 7.3.3. Creación de librerías

7.4. Planificación
- 7.4.1. Espacios sonoros
- 7.4.2. Mecánicas de juego
- 7.4.3. Requisitos

7.5. Organización de sonidos
- 7.5.1. Referencias
- 7.5.2. Fuentes
- 7.5.3. Edición

7.6. Sonido vs. guion
- 7.6.1. Referencias
- 7.6.2. Conexión con elementos narrativos
- 7.6.3. Propuestas

7.7. Sonido vs. imagen
- 7.7.1. Sonidos visuales
- 7.7.2. Sonidos mudos
- 7.7.3. Sonidos invisibles

7.8. Limpieza de diálogos
- 7.8.1. Organización
- 7.8.2. Procesamientos vocales
- 7.8.3. Normalización

7.9. Efectos sonoros
- 7.9.1. Organización
- 7.9.2. Tipología
- 7.9.3. Categorías

7.10. Ajustes a eventos
- 7.10.1. Características
- 7.10.2. Tipos de eventos
- 7.10.3. Sincronización

Asignatura 8. Creatividad sonora

8.1. Análisis sonoro
- 8.1.1. Características
- 8.1.2. Tipología de sonido
- 8.1.3. Desarrollo narrativo

8.2. Objeto sonoro
- 8.2.1. Silencios
- 8.2.2. Entorno
- 8.2.3. Metáfora

8.3. Paisajes sonoros
- 8.3.1. Características del ambiente
- 8.3.2. Capas del ambiente
- 8.3.3. Hibridaciones

8.4. Fenómenos físicos
- 8.4.1. Ondas y frecuencias
- 8.4.2. Partículas
- 8.4.3. Materia

8.5. Creación de personajes
- 8.5.1. Análisis
- 8.5.2. Sonidos naturales
- 8.5.3. Sonidos del juego

8.6. Técnica para efecto "*Morphing*"
- 8.6.1. Amplitud
- 8.6.2. Sustitución
- 8.6.3. Interpolación

8.7. Capas
- 8.7.1. Materiales
- 8.7.2. Psicológicas
- 8.7.3. Reflexivas

8.8. Diseño de espacios: panorámica
- 8.8.1. Panorámica
- 8.8.2. Reverberación
- 8.8.3. Absorción

8.9. Diseño de espacios: ruido
- 8.9.1. Ruido
- 8.9.2. Planos sonoros
- 8.9.3. Aleatoriedad

8.10. Generación por síntesis
- 8.10.1. Síntesis analógica
- 8.10.2. Síntesis digital
- 8.10.3. Síntesis modular

Asignatura 9. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

9.1. Objetivos de la voz
- 9.1.1. Calidad
- 9.1.2. Funciones
- 9.1.3. Características

9.2. Creación de voces: voz y animación
- 9.2.1. La voz antes que la animación
- 9.2.2. La voz a la vez que la animación
- 9.2.3. La voz después de la animación

9.3. Creación de voces: tipos y guion
- 9.3.1. Tipos de voces
- 9.3.2. Creación del guion
- 9.3.3. Listado de guion

9.4. Elección de voz superpuesta
- 9.4.1. Casting
- 9.4.2. Estudio propio vs. estudio especializado
- 9.4.3. Costes y beneficios de usar voz superpuesta

9.5. Sesiones de grabación
- 9.5.1. Fluidez en la sesión
- 9.5.2. Grabación
- 9.5.3. Dirección

9.6. Edición
- 9.6.1. Diálogos en cinemáticas
- 9.6.2. Interacción personajes
- 9.6.3. Silencios

9.7. Acabados
- 9.7.1. Renderización
- 9.7.2. Sincronización
- 9.7.3. Exportación

9.8. Grabación para voces: colocación
- 9.8.1. Tipo de micrófono
- 9.8.2. Colocación de la voz superpuesta
- 9.8.3. Como abordar la grabación de voz

9.9. Grabación para voces
- 9.9.1. Tecnología Sound-sync
- 9.9.2. Archivos con restricción
- 9.9.3. Archivos sin restricción

9.10. Procesamiento de voces
- 9.10.1. Ecualización
- 9.10.2. Dinámica
- 9.10.3. Efectos

Asignatura 10. Implementación de audio interactivo con el programa FMOD

10.1. Herramienta FMOD
- 10.1.1. Instalación
- 10.1.2. Ventanas principales
- 10.1.3. Organización del editor

10.2. Instrumentos
- 10.2.1. Individuales y Multi instrumentos
- 10.2.2. Evento-instrumento
- 10.2.3. Programador de instrumentos

10.3. Instrumentos: comandos
- 10.3.1. Principales Comandos en instrumentos
- 10.3.2. Silencio y esparcidos
- 10.3.3. Instrumento instantáneo

10.4. Pistas
- 10.4.1. Pistas de audio
- 10.4.2. Pistas de automatización
- 10.4.3. Pistas de retorno y Master

10.5. Herramienta "*Logic tracks*"
- 10.5.1. Marcadores de destino
- 10.5.2. Transiciones y regiones de transición
- 10.5.3. Regiones de unidades sincronizadas o "*loop*"

10.6. Parámetros
- 10.6.1. Ajustes
- 10.6.2. Hojas
- 10.6.3. Propiedades

10.7. Moduladores
- 10.7.1. Tipo envolvente
- 10.7.2. Tipo Oscilador de Baja Frecuencia o "*LFO*"
- 10.7.3. Técnica "Sidechain"

10.8. Mezclador
- 10.8.1. Configuración de vistas
- 10.8.2. Buses, eventos, envíos y retornos
- 10.8.3. Amplificador de ganancia variable o "VCA"

10.9. Eventos 3D
- 10.9.1. Espacializador
- 10.9.2. Vista previa en 3D
- 10.9.3. Parámetros "built-in"

10.10. Exportación
- 10.10.1. Bancos
- 10.10.2. Preferencias
- 10.10.3. Plataformas

"Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios"

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo"

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:

"Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita"

¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda "EQ" en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.

¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.

¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.

¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente

¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso

01

Preparar documentación

El candidato deberá recopilar toda la documentación requerida y pagar el importe correspondiente en concepto de estudio de convalidaciones.

Duración:
48 horas

02

Enviar solicitud

Una vez realizado el pago, remitirá junto a la solicitud de Estudio de Convalidaciones la documentación requerida en el apartado anterior a la dirección de correo *convalidaciones@techtitute.com*.

Duración:
20 min

03

Resolución opinión técnica

La Comisión Académica, realizará la validación y autenticación documental (podrá solicitar más documentación al alumno en caso de ser necesario.) y procederá a realizar el análisis de los estudios aportados para emitir la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, que contendrá la equiparación entre las materias cursadas con las equivalentes del programa seleccionado, de acuerdo al nivel y a los contenidos de las asignaturas que más se aproximen a lo cursado por el alumno.

Duración:
48 horas

04

Respuesta solicitud

En un periodo no mayor a 48 horas, a partir de la recepción de los documentos, la Comisión Académica informará al candidato del resultado de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas mediante correo electrónico respondiendo a la solicitud realizada.

Duración:
20 min

05

Matriculación

Cuando el interesado reciba la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, la revisará para evaluar su conveniencia y podrá proceder a la matriculación del programa si es su interés.

Duración:

20 min

06

Carga de la opinión técnica en campus

Una vez matriculado, deberá cargar en el campus virtual el documento de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas firmado. El importe abonado del estudio de convalidaciones se le deducirá de la matrícula y por tanto será gratuito para el alumno.

Duración:

20 min

07

Consolidación del expediente

En cuanto el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quede firmado y subido al campus virtual, el departamento de Servicios Escolares registrará en el sistema de TECH las asignaturas indicadas de acuerdo con la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, y colocará en el expediente del alumno la leyenda de "EQ", en cada asignatura reconocida, por lo que el alumno ya no tendrá que cursarlas de nuevo. Además, retirará las limitaciones temporales de todas las asignaturas del programa, por lo que podrá cursarlo en modalidad intensiva. El alumno tendrá siempre acceso a los contenidos en el campus en todo momento.

Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05
Objetivos docentes

Este programa universitario, que combina un enfoque académico riguroso con una metodología práctica y actualizada, está diseñado para dotar a los alumnos de las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del dinámico sector de la Sonorización y el diseño de audio interactivo. A lo largo del recorrido académico, los egresados adquirirán tanto habilidades técnicas como creativas, convirtiéndose en expertos capaces de realizar aportaciones significativas a la industria. De este modo, desarrollarán experiencias sonoras envolventes que aumenten la jugabilidad, la inmersión y la narrativa de los juegos digitales.

Living
success

Dispondrás de una comprensión profunda de la Música para medios interactivos, desde la composición hasta la orquestación"

Objetivos generales

- Comprender en profundidad la construcción y movimientos básicos de los acordes
- 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 distintos 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

Objetivos específicos

Asignatura 1. La banda sonora en el videojuego

- Comprender los aspectos fundamentales que componen la visión global de la sonorización de videojuegos
- Ahondar en las distintas formas de trabajo propias del área; con el propósito de adquirir todas las herramientas que pueden ser aplicadas al entrar a formar parte de un proyecto

Asignatura 2. Armonía

- Estudiar los principales elementos que integran la creación musical
- Analizar la creación y construcción de los acordes como pilar fundamental

Asignatura 3. Armonía Avanzada

- Analizar el impacto que ha tenido en el surgimiento de una gran cantidad de sonoridades y de recursos que a día de hoy siguen siendo muy importantes en la música audiovisual
- Profundizar en las sonoridades distintas a las convencionales, armonías de otras culturas e incluso creaciones aleatorias de música; con el propósito de dominar diversos tipos de armonías en la sonoridad audiovisual

Asignatura 4. Orquestación acústica y virtual

- Identificar las diferencias existentes al conformar un proyecto que se va a realizar con instrumentos reales y un proyecto con instrumentos virtuales
- Profundizar en los aspectos económicos y las técnicas empleadas en cada proyecto con instrumentos virtuales

Asignatura 5. Técnicas de composición

- Analizará los elementos más importantes que conforman los recursos compositivos a través del estudio de las técnicas principales a la hora de componer una pieza musical
- Desarrollar la creatividad sin ningún tipo de limitación

Asignatura 6. Producción musical y de audio

- Identificar las características de los distintos tipos de micrófono que le permitan elegir el más adecuado para cada situación a través del estudio de distintas técnicas de grabación necesarias para la correcta captación del sonido
- Ahondar en la evolución sonora a lo largo de los últimos años, así como las técnicas de sonido envolvente con el propósito de situar el sonido grabado en el punto exacto en el que queremos que lo oiga el jugador

Asignatura 7. Diseño sonoro

- Emplear los elementos más destacados del sonido en cuanto a aspectos técnicos de la creación sonora; a través del estudio de los elementos sonoros que forman parte de un videojuego
- Aplicar las técnicas de creación sonora en los distintos tipos de efectos sonoros, las conexiones del audio con el guion, sonidos visuales o mudos, limpieza de diálogos y su ajuste en los diferentes eventos del juego

Asignatura 8. Creatividad sonora

- Examinar los elementos más destacados que componen la creatividad al momento de generar una identidad sonora a través del estudio del sonido como herramienta
- Desarrollar la creatividad del alumno para el diseño de paisajes sonoros y de los personajes desde el sonido

Asignatura 9. Voz superpuesta

- Valorar la importancia de la voz superpuesta en el contexto de la sonorización para videojuegos; a través del estudio de las formas de gestionar todos los diálogos de los procesos de voz superpuesta
- Elegir las voces correctas para potenciar la expresividad de los personajes, dotando al juego de alto dinamismo e interacción con el jugador

Asignatura 10. Implementación de audio interactivo con el programa FMOD

- Analizar los elementos más importantes de la herramienta FMOD para sincronizar audio interactivo a tiempo real a través del análisis de su interfaz, y de las distintas ventanas de trabajo
- Ahondar en los diferentes tipos de instrumentos y los distintos tipos de pistas; con el propósito de convertir toda la creación sonora en lenguaje de programación para poder introducirlo en el juego

Crearás una variedad de estrategias para adaptar la Sonorización a diferentes dispositivos, garantizando una experiencia consistente en cualquier entorno"

06

Salidas profesionales

Al completar esta Maestría Oficial Universitaria, los egresados adquirirán una capacitación sólida que ampliará sus competencias profesionales en el ámbito de la creación y gestión de audio para videojuegos. Con estos conocimientos avanzados, podrán desempeñarse en diversos roles dentro de la industria, como diseñadores de sonido, compositores, ingenieros de audio interactivo o productores musicales. Esta titulación les permitirá contribuir al desarrollo de experiencias sonoras inmersivas y técnicas, garantizando que los profesionales puedan afrontar con éxito los retos y demandas de un sector en constante innovación.

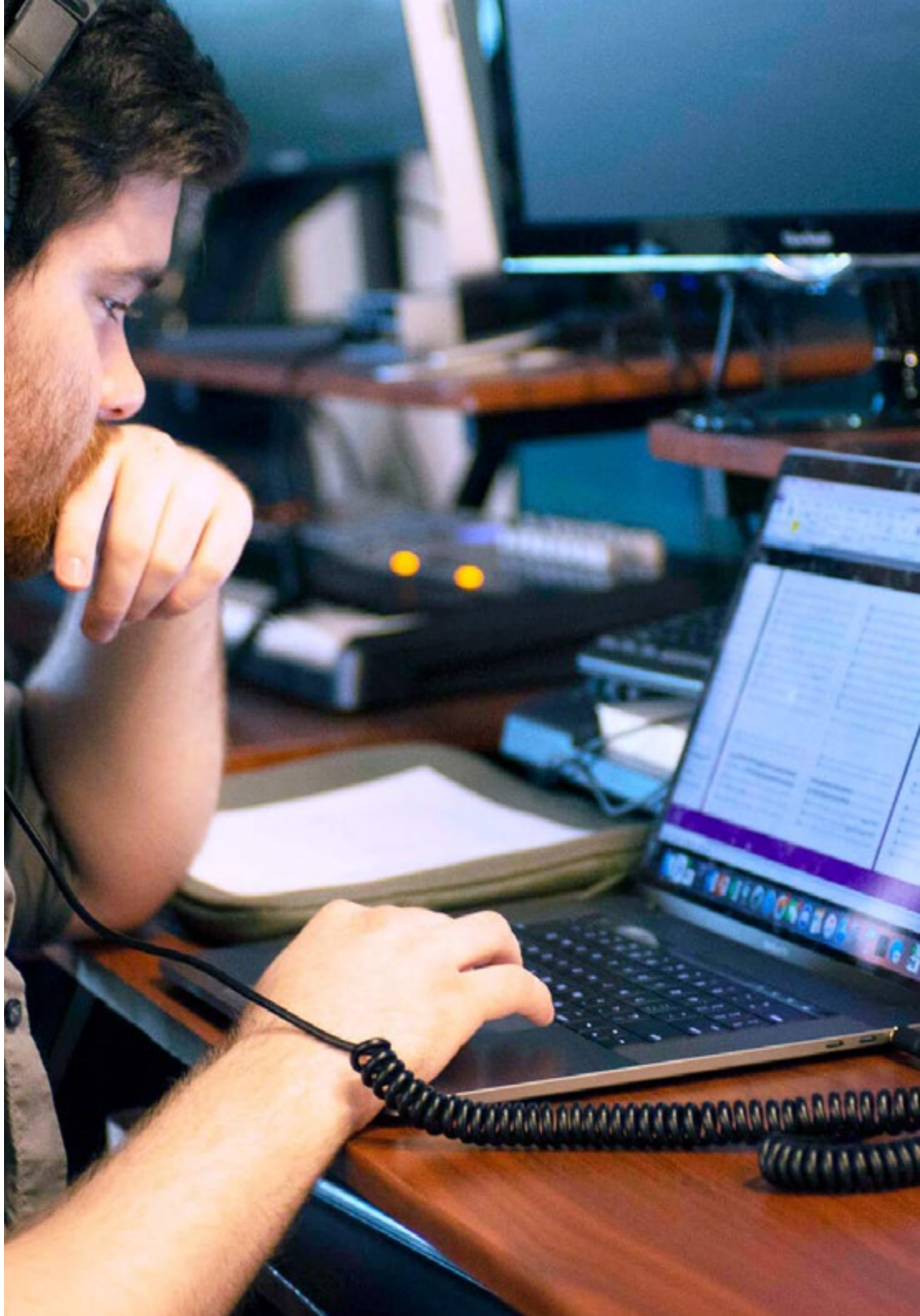
¿Buscas ejercitarte como Director de Sonorización en la industria de los Videojuegos? Lógralo a través de esta titulación universitaria en tan solo 20 meses"

Perfil del egresado

Los egresados de esta titulación universitaria estarán preparados para desempeñarse en diversas áreas dentro de la industria del entretenimiento, como el diseño sonoro, la composición de bandas sonoras y la implementación de audio interactivo. Además, contarán con las competencias técnicas y creativas necesarias para trabajar en equipos multidisciplinarios, manejando las herramientas más innovadoras del sector. Así, serán capaces de liderar proyectos de Sonorización en entornos de desarrollo de videojuegos, asegurando una integración de audio que enriquezca la experiencia del jugador.

Asegurarás que la visión sonora de los juegos interactivos se mantenga consistente durante todo el proceso de desarrollo.

- **Trabajo en equipo:** Los alumnos colaborarán de manera efectiva con equipos multidisciplinarios; asegurando una integración optimizada del audio en todos los aspectos de los Videojuegos
- **Comunicación efectiva:** Competencia para transmitir conceptos técnicos o creativos de manera clara y precisa a diversos equipos de trabajo e incluso *stakeholders*
- **Gestión de proyectos:** Los profesionales son capaces de gestionar proyectos de Sonorización de manera integral; respetando los plazos y presupuestos establecidos
- **Adaptación a nuevas tecnologías:** Facilidad para aplicar nuevas herramientas y tecnologías emergentes en la industria del audio para Videojuegos, como los motores de sonido interactivo y las herramientas de audio 3D



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Diseñador de Sonido para Videojuegos:** Se encarga de la creación y gestión de los efectos sonoros, la música y la atmósfera sonora de un Videojuego.
   Responsabilidades: Crear efectos de sonido o composiciones musicales para experiencias de juego digitales.
2. **Compositor de Música para Videojuegos:** Su labor consiste en la elaboración piezas musicales que se adapten a la narrativa y estilo del juego.
   Responsabilidades: Componer música original para experiencias inmersivas, asegurando que los usuarios finales disfruten de una interacción emocional profunda.
3. **Ingeniero de Audio Interactivo:** Se encarga de la implementación y gestión del audio interactivo dentro del Videojuego, utilizando *software* de última generación.
   Responsabilidades: Integrar y programar audio interactivo en el motor de videojuegos, ajustando parámetros de sonido para que respondan en tiempo real a eventos del juego.
4. **Productor de Audio para Videojuegos:** Los profesionales con una maestría en este campo, pueden desempeñarse como líderes del proceso de producción sonora, desde la concepción inicial hasta la entrega final.
   Responsabilidades: Supervisar la producción de música, efectos sonoros y voces de las experiencias inmersivas recreativas.t
5. **Técnico de Postproducción de Audio para Videojuegos:** Se ocupa de la edición, mezcla y masterización del audio de un juego digital.
   Responsabilidades: Editar, mezclar y optimizar grabaciones de sonido para garantizar una calidad sonora consistente en todas las versiones del Videojuego y plataformas.
6. **Consultor de Sonido para Videojuegos:** Asesoran a estudios de desarrollo o productores sobre las mejores prácticas y tecnologías de sonido para videojuegos.
   Responsabilidades: Evaluar la calidad del audio en proyectos en desarrollo, recomendar herramientas y técnicas adecuadas, y ayudar a resolver problemas técnicos relacionados con la integración y producción de sonido.
7. **Especialista en Integración de Sonido para Videojuegos:** Se encarga de integrar de manera efectiva todos los elementos sonoros dentro del motor del juego, asegurándose de que funcionen correctamente en diferentes plataformas y con el flujo interactivo del videojuego.
   Responsabilidades: Trabajar con los programadores para integrar y ajustar el audio interactivo en el juego, realizar pruebas para garantizar que el audio se ejecute correctamente, y solucionar problemas de sincronización y calidad del sonido.

> *Gestionarás todo el proceso de producción de audio en un Videojuego, desde su conceptualización hasta la implementación final"*

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

Acredita tu competencia lingüística

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita"

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

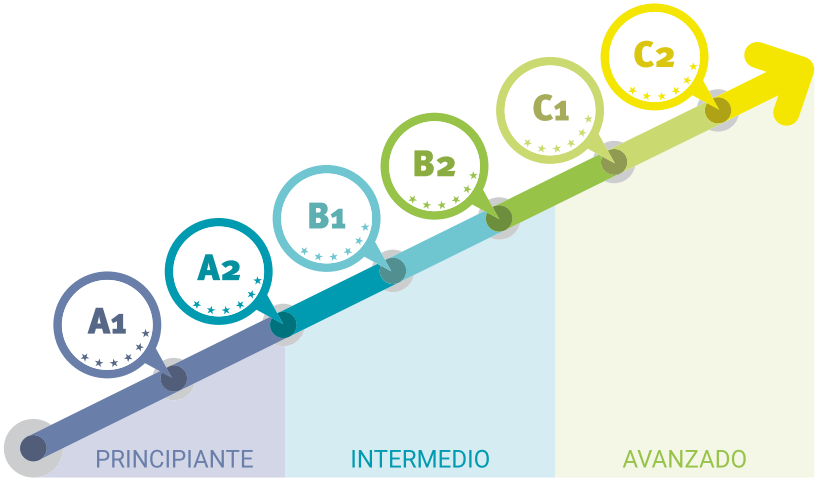
El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria"

TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

"48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2"



08

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.

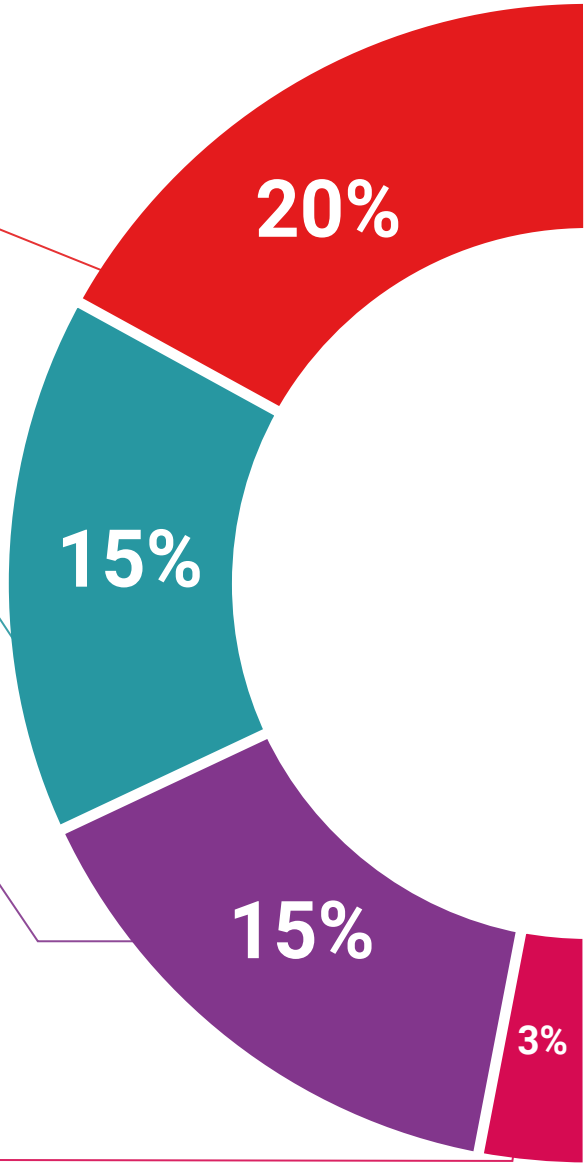
Resúmenes interactivos

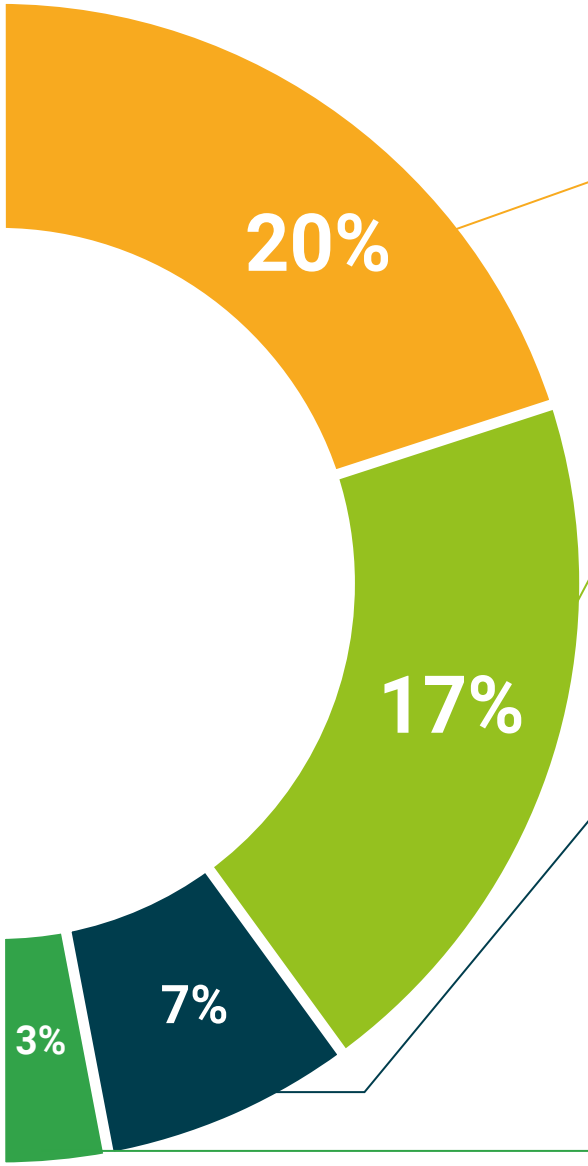
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

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.

09

Cuadro docente

Para garantizar una preparación académica de alta calidad, esta Maestría Oficial Universitaria cuenta con un equipo docente compuesto por profesionales altamente cualificados y con amplia experiencia en el sector. Estos expertos, provenientes de diversas disciplinas como la música y la ingeniería de sonido, ofrecen una perspectiva integral que combina conocimientos teóricos y prácticos. Su experiencia en la industria garantiza que el alumnado reciba una enseñanza de vanguardia, adaptada a las últimas tendencias y tecnologías del sector.

Un equipo docente integrado por auténticas referencias en el campo de la Sonorización de Videojuegos te guiará de forma personalizada durante el transcurso del itinerario académico"

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

D. Martín, Álvaro

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

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

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

"Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios"

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.

Obtén un título oficial de Maestría en Sonorización de Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional"

La **Maestría en Sonorización de Videojuegos** es un programa con reconocimiento oficial.

El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20231252**, de fecha **06/07/2023**, modalidad no escolarizada, otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título oficial de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.

Este programa tiene reconocimiento en los Estados Unidos de América, gracias a la evaluación positiva de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (*NACES*), como equivalente al **Master of Science with a Specialization in Video Game Sound Design** earned by distance education.

"Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Sonorización de Videojuegos"

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico: *informacion@techtitute.com*.

RVOE EDUCACIÓN SUPERIOR

Ver documento RVOE

Título: **Maestría en Sonorización de Videojuegos**

Título equivalente en USA: **Master of Science with a Specialization in Video Game Sound Design**

No. de RVOE: **20231252**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 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.

Clave Única de Registro de Población

Folio Digital
https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/

Estados Unidos Mexicanos
Secretaría de Educación Pública
Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación
Constancia de Autenticación del Título Electrónico

Datos del profesionista

Nombre(s) | Primer Apellido | Segundo Apellido

MAESTRÍA EN SONORIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS
Nombre del perfil o carrera | Clave del perfil o carrera

Datos de la institución

TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
Nombre

20231252
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)

Lugar y fecha de expedición

CIUDAD DE MÉXICO
Entidad | Fecha

Responsables de la institución

RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ

Firma electrónica de la autoridad educativa

Nombre:

Cargo: DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN

No. Certificado: 00001000000510871752

Sello Digital: XXXX

11

Reconocimiento en USA

En **TECH Universidad**, te ofrecemos más que una educación de excelencia, este es un **título con reconocimiento en los Estados Unidos de América (USA)**.

Nuestros programas han sido evaluados por Josef Silny & Associates, Inc., agencia miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services de USA** (*NACES*), la principal organización de validación de credenciales académicas en USA.

Obtén un título con reconocimiento en USA y expande tu futuro internacional"

Estudia este programa y obtendrás:

- **Equivalencia en USA:** este título será considerado equivalente a un Master of Science en los Estados Unidos de América, lo que te permitirá ampliar tus oportunidades educativas y profesionales. Esto significa que tu formación será reconocida bajo los estándares académicos norteamericanos, brindándote acceso a oportunidades profesionales sin necesidad de revalidaciones.
- **Ventaja competitiva en el mercado laboral:** empresas globales valoran profesionales con credenciales que cumplen con estándares internacionales. Contar con un título reconocido en USA te brinda mayor confianza ante los empleadores, facilitando la inserción en compañías multinacionales, instituciones académicas y organizaciones con operaciones en varios países.
- **Puertas abiertas para estudios de posgrado en USA:** si deseas continuar con una segunda licenciatura, una maestría o un doctorado en una universidad de USA, este reconocimiento facilita tu admisión. Gracias a la equivalencia de tu título, podrás postularte a universidades en USA sin necesidad de cursar estudios adicionales de validación académica.
- **Certificación respaldada por una agencia reconocida:** Josef Silny & Associates, Inc. es una institución acreditada en USA, que es miembro de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (NACES), la organización más prestigiosa en la validación de credenciales internacionales. Su evaluación otorga confianza y validez a tu formación académica ante universidades y empleadores en USA.
- **Mejorar tus ingresos económicos:** tener un título con equivalencia en USA no solo amplía tus oportunidades de empleo, sino que también puede traducirse en mejores salarios. Según estudios de mercado, los profesionales con títulos reconocidos internacionalmente tienen mayor facilidad para acceder a puestos mejor remunerados en empresas globales y multinacionales.

- **Postularte a las Fuerzas Armadas de USA:** si eres residente en EE.UU. (Green Card Holder) y deseas unirte a las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos de América, este título universitario cumple con los requisitos **educativos mínimos** exigidos, sin necesidad de estudios adicionales. Esto te permitirá avanzar en el proceso de selección y optar a una carrera militar con mayores beneficios y posibilidades de ascenso.
- **Realizar trámites migratorios o certificación laboral:** si planeas solicitar una visa de trabajo, una certificación profesional o iniciar un trámite migratorio en USA, tener un título con equivalencia oficial puede facilitar el proceso. Muchas categorías de visa y programas de residencia requieren demostrar formación académica reconocida, y este reconocimiento te da una base sólida para cumplir con dichos requisitos.

Tras la evaluación realizada por la agencia de acreditación miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services** *(NACES)*, este programa obtendrá una equivalencia por el:

Master of Science with a Specialization in Video Game Sound Design

Tramita tu equivalencia

Una vez obtengas el título, podrás tramitar tu equivalencia a través de TECH sin necesidad de ir a Estados Unidos y sin moverte de tu casa.

TECH realizará todas las gestiones necesarias para la obtención del informe de equivalencia de grado académico que reconoce, en los Estados Unidos de América, los estudios realizados en TECH Universidad.

12

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)"

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: *homologacion@techtitute.com*.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.

El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

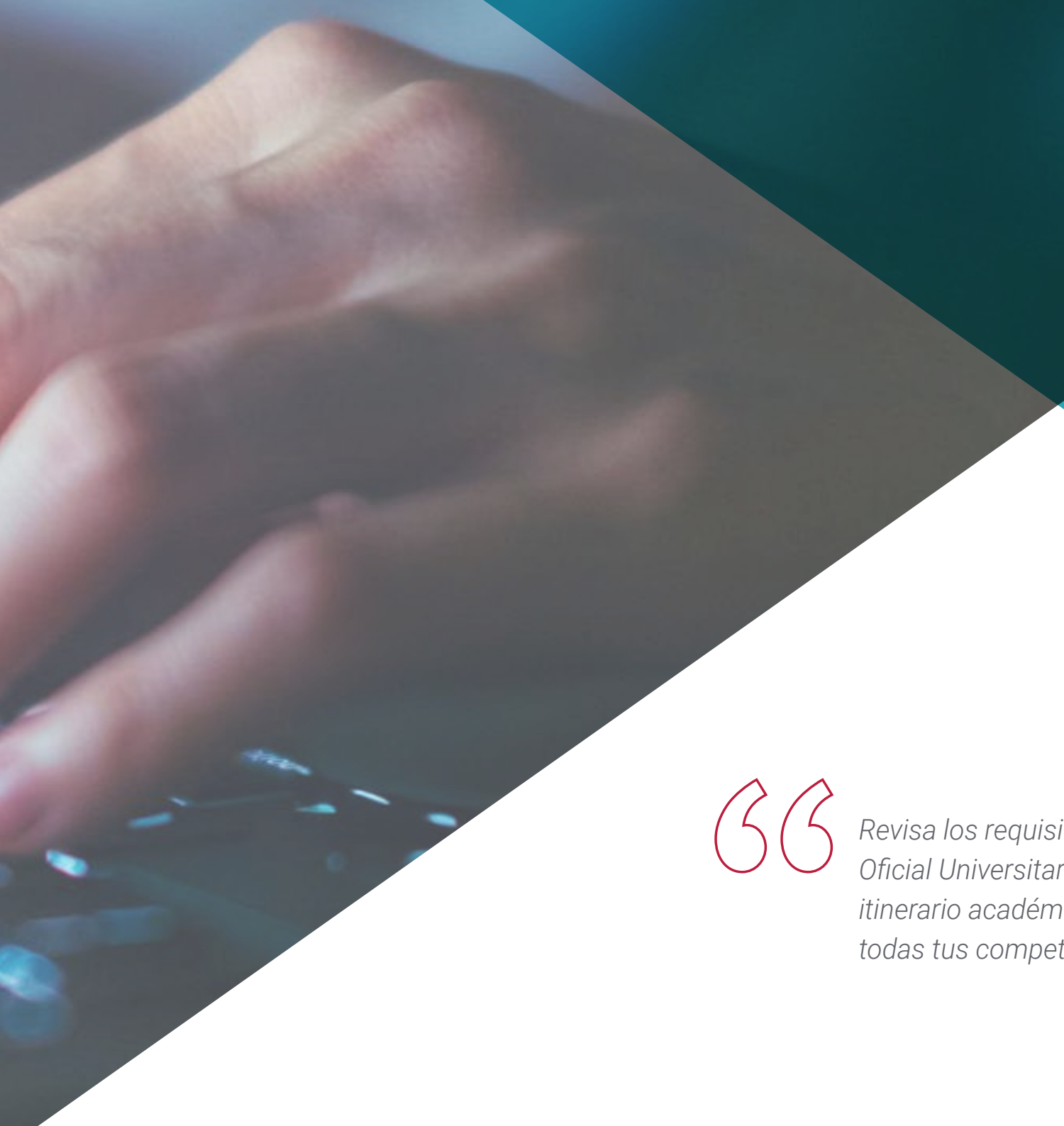
El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.

"El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título"

13

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ente la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa universitario se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales"

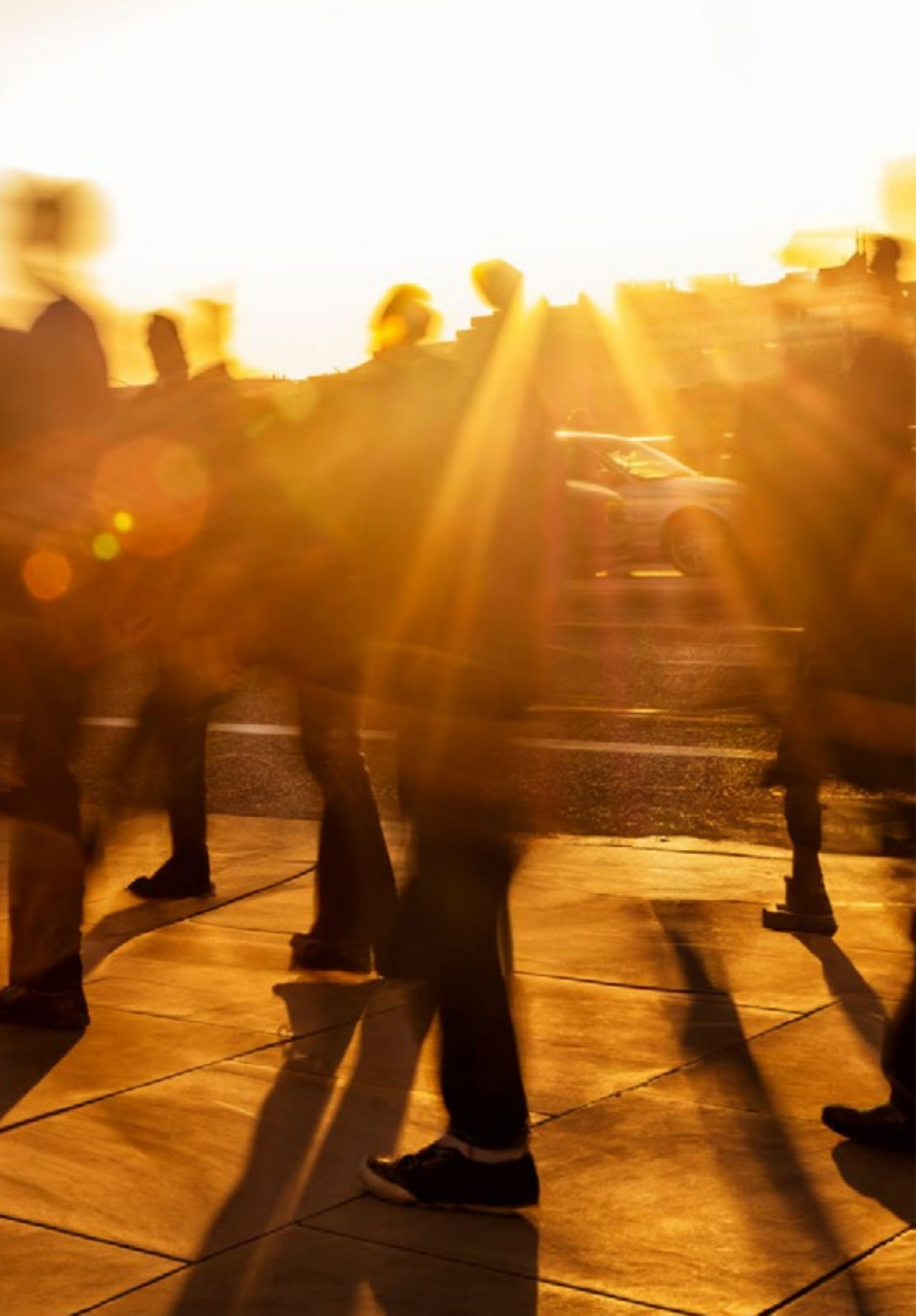
La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Sonorización de Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: *requisitosdeacceso@techtitute.com*.

Cumple con los requisitos de acceso y consigue ahora tu plaza en esta Maestría Oficial Universitaria.

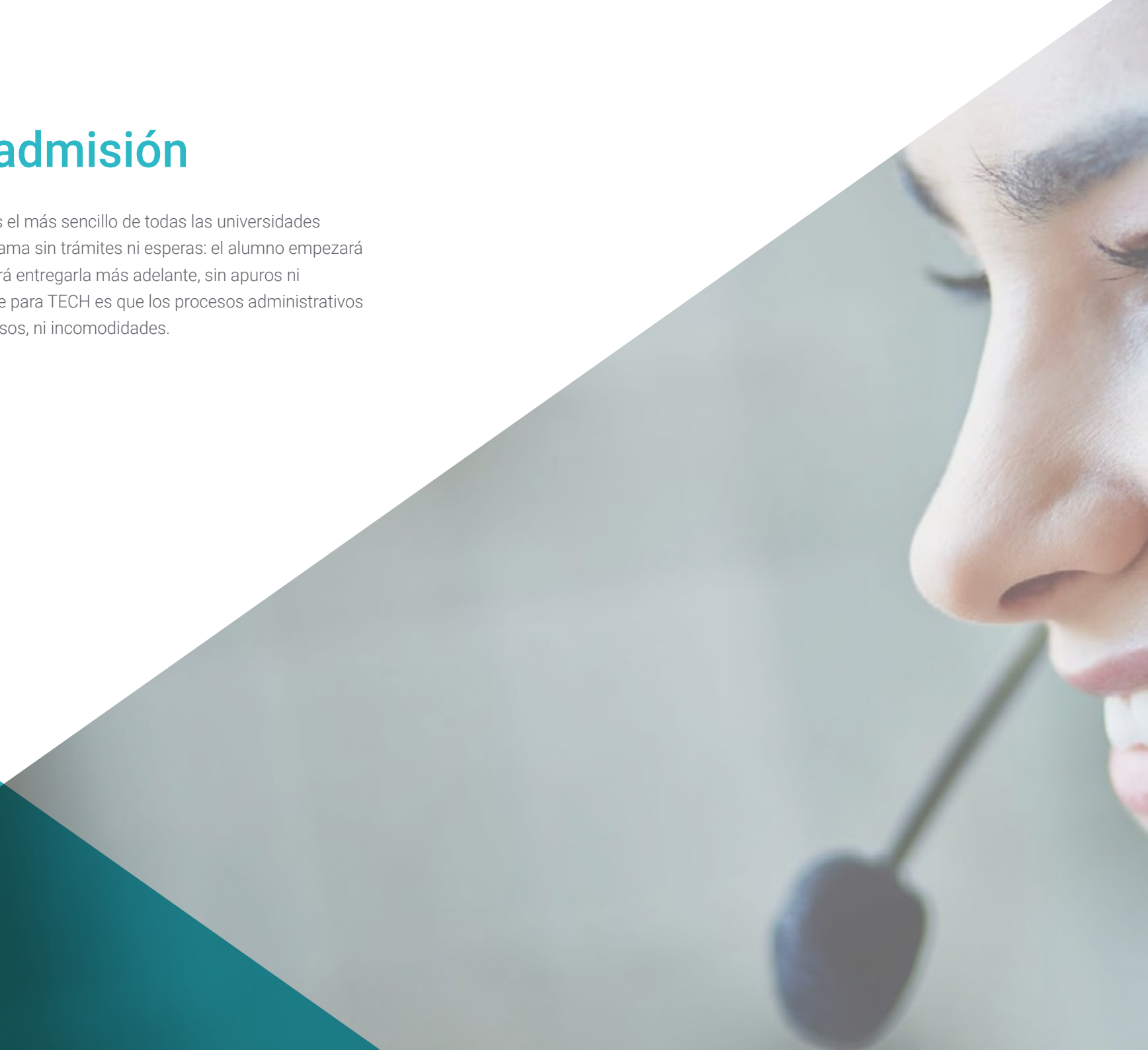


Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera"

14

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales"

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: *procesodeadmision@techtitute.com*.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.

tech universidad

Nº de RVOE: 20231252

Maestría Oficial Universitaria Sonorización de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Maestría Oficial Universitaria
Sonorización de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231252

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Título reconocido en USA

tech universidad