

Máster Profesional Sonorización de Videojuegos





Máster Profesional Sonorización de Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-sonorizacion-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 16

07

Metodología

pág. 20

08

Titulación

pág. 24

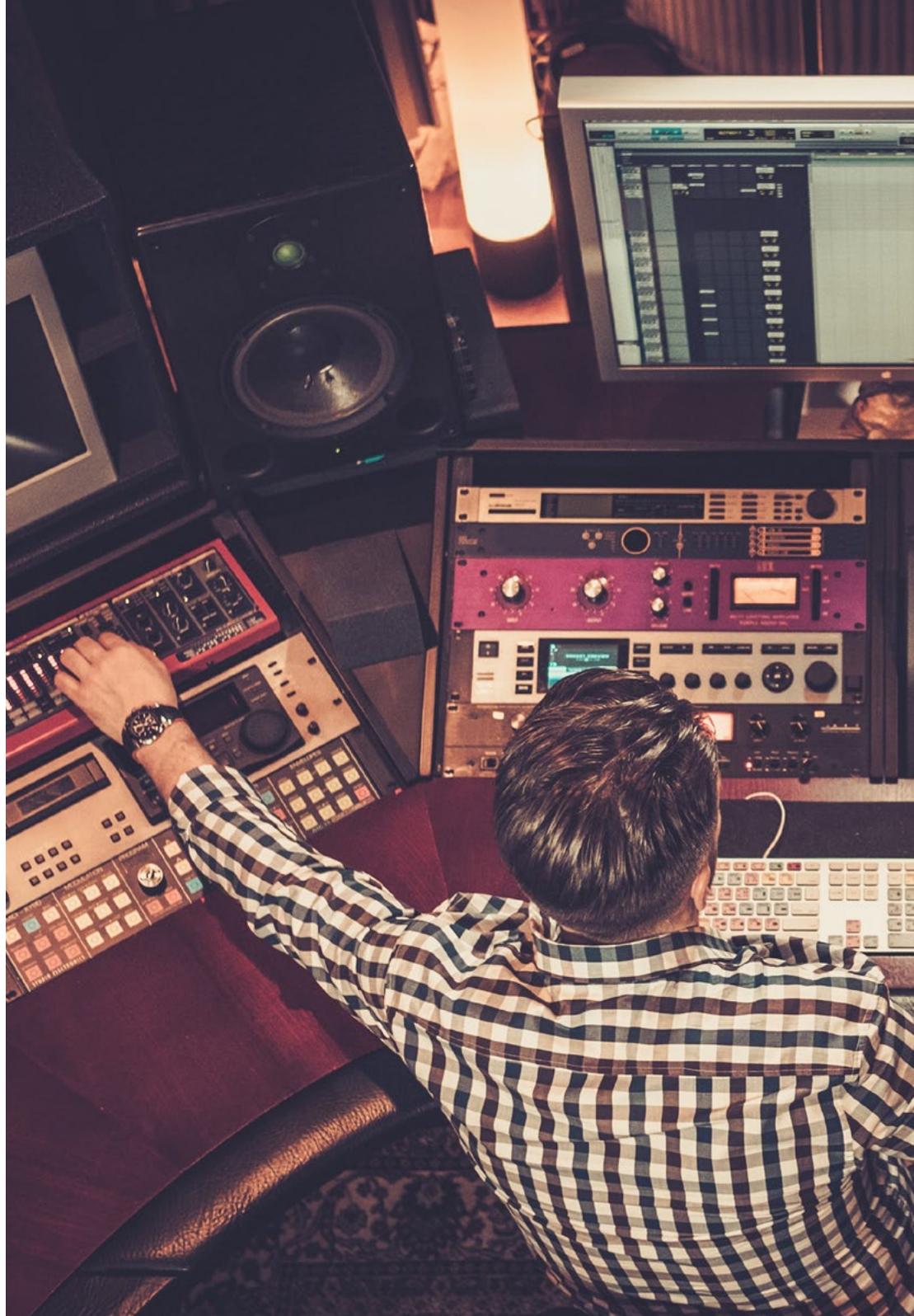
01

Presentación

La banda sonora es uno de los aspectos fundamentales en los videojuegos. La música tiene la capacidad de dotar de una identidad distintiva a la obra en cuestión, algo que es altamente valorado por creadores y jugadores. Debido a esto, TECH apuesta por ofrecer los mejores y más actualizados conocimientos sobre sonorización en videojuegos. En esta titulación aprenderás a diseñar desde cero bandas sonoras, optimizar las grabaciones y dominar la producción musical. El curso, impartido en modalidad 100% online, permitirá al estudiantado gestionar su propio tiempo para lograr un aprendizaje más eficiente. Además, cuenta con docentes especializados en el mundo del sonido y que trabajan actualmente en este campo.

“

Este Máster Profesional, orientado hacia el autoaprendizaje, te otorgará los conocimientos más avanzados en composición y producción musical orientada a videojuegos. Todo ello, en solo 12 meses y con una metodología de enseñanza 100% online”





La industria del videojuego ha crecido exponencialmente en los últimos años. Con la llegada de las consolas de nueva generación y de los potentes ordenadores diseñados para jugar, el número de usuarios se ha multiplicado con respecto a un tiempo atrás. Por ello, las empresas reclaman cada vez más profesionales capaces de cuidar al milímetro todos los aspectos que componen un videojuego. Uno de los más importantes es, sin duda, el sonido.

Ante este fenómeno, TECH ha decidido impulsar un curso que se impartirá durante 12 meses y ahondará en todos los aspectos relacionados con el sonido en el mundo de los videojuegos. El estudiantado aprenderá las mejores técnicas para realizar grabaciones y garantizar una estética armoniosa de las voces. Además, se conocerán todos los secretos que se esconden detrás de las bandas sonoras.

La enseñanza estará a cargo de los mejores docentes del sector. Se trata de profesionales que están totalmente integrados en el mundo del sonido tanto para la producción de videojuegos como para otros ámbitos estrechamente relacionados. Además, el alumno tendrá la posibilidad de gestionar sus horarios para estudiar en el momento y lugar que prefiera.



El crecimiento de la industria del videojuego propicia que las empresas del sector necesiten apostar por los mejores expertos en diseño de sonido”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”



Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

El auge del mundo del videojuego ha provocado que las empresas demanden trabajadores con amplios conocimientos y que sean conscientes de las actualizaciones que vive el sector. El ámbito de la sonorización es uno de los puntos que más se está desarrollando. En este sentido, las compañías buscan mejorar constantemente la experiencia del jugador con la intencionalidad de hacer la jugabilidad más realista, por lo que este programa te situará como un gran especialista altamente demandado por la industria.



Tras cursar esta titulación académica podrás optar a profesiones tan demandadas en la actualidad como productor musical o compositor de bandas sonoras para videojuegos”



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico de grabación de sonido en estudio
- ♦ Técnico de grabación musical
- ♦ Técnico de sonido para PA ("Public Address")
- ♦ Técnico de monitores de sonido
- ♦ Técnico de sistemas de sonido
- ♦ Técnico de sonido en sistemas inalámbricos
- ♦ Técnico en sistemas de microfonía
- ♦ Montador editor de sonido
- ♦ Mezclador-masterizador



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Tras la finalización de la titulación, el alumno será capaz de dominar los aspectos más importantes de la aplicación del sonido en los videojuegos. Se adquirirán competencias centradas en aspectos como el desarrollo de las bandas sonoras o la optimización de la grabación de voces. Todas estas aptitudes están orientadas a resolver la demanda de personal que tienen las empresas del sector.

01

Programar, organizar y seleccionar las técnicas adecuadas para llevar a cabo una sesión de grabación

02

Generar e implementar audio interactivo para un videojuego

03

Planificar, desarrollar y organizar una banda sonora en los distintos niveles creativos

04

Conseguir un sonido potente y realista de una orquesta virtual





05

Gestionar, planificar y realizar una sesión de grabación

06

Grabar y dirigir de manera fluida una sesión de grabación de voces

07

Realizar la edición, mezcla y *mastering* de una banda sonora

08

Utilizar la sección de metales y de maderas para empastar y reforzar las secciones de cuerdas y maderas

05

Dirección del curso

Para garantizar la calidad de la titulación académica, TECH pone a tu disposición los mejores docentes. Todos los encargados de impartir el curso se encuentran ejerciendo en activo en puestos relacionados con el sonido en el mundo de los videojuegos. El Máster Profesional está diseñado por técnicos de sonido, directores musicales o compositores, entre otros. Estos profesionales transmitirán unos conocimientos que están en constante actualización y que son aplicados en su día a día profesional.

“

Los expertos en Sonorización que componen este cuadro docente te permitirán aprender las técnicas que ellos mismos han empleado en campos como la cinematografía”



Dirección del curso

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

Cuadro docente

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
- ♦ 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
- ♦ Grado en Cinematografía y Artes. Especialización en Sonido, Sonido Directo y Postproducción por 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





“

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

Gracias al sistema de aprendizaje *online* que TECH ofrece, el alumno podrá gestionar su tiempo de estudio a su antojo, así como adaptarlo a sus necesidades. Este programa dispone de un amplio temario elaborado específicamente por profesionales del sector. Además, también posee contenido audiovisual donde se explicarán los contenidos y resúmenes interactivos para facilitar el aprendizaje. Los 10 módulos que conforman el curso permitirán adentrarse en temas como las diferentes técnicas de composición o grabación del sonido.

“

Este programa te permitirá ahondar en materias como la producción musical o la orquestación acústica y virtual”



Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- 1.1. El espacio de trabajo
- 1.2. El material de trabajo I: hardware
- 1.3. El material de trabajo II: software
- 1.4. El equipo de trabajo
- 1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
- 1.6. Roles y funciones de la música
- 1.7. El *workflow* en la composición musical
- 1.8. El *workflow* en la edición y diseño de sonido
- 1.9. Fundamentos del sonido
- 1.10. Sonido envolvente y sonido 3D

Módulo 2. Armonía

- 2.1. Armonía
- 2.2. Construcción de los acordes: tipos y disposición
- 2.3. Construcción de los acordes: movimientos
- 2.4. Progresiones armónicas
- 2.5. Inversiones
- 2.6. Notas extrañas: disonancia armónica
- 2.7. Notas extrañas: disonancia melódica
- 2.8. Notas extrañas en los acordes
- 2.9. La armonía de dominante
- 2.10. Evolución hacia el cromatismo

Módulo 3. Armonía avanzada

- 3.1. Modos modernos
- 3.2. Relaciones armónicas modales
- 3.3. Uso tonal de la modalidad
- 3.4. Modos étnicos
- 3.5. Modos sintéticos
- 3.6. Uso tonal de modos étnicos y sintéticos
- 3.7. Colores armónicos: tonalidad y atonalidad
- 3.8. Colores armónicos: construcciones
- 3.9. Armonía extra-tonal
- 3.10. Música de vanguardia

Módulo 4. Orquestación acústica y virtual

- 4.1. La orquesta
- 4.2. Instrumentos
- 4.3. Orquestación para cuerda
- 4.4. Orquestación para viento madera y junto a la cuerda
- 4.5. Orquestación para viento metal y junto a maderas y cuerdas
- 4.6. La sección de percusión
- 4.7. Otros instrumentos
- 4.8. Diferencias entre *samplers* y orquesta real
- 4.9. Técnicas de orquestación para *samplers*: *patches ensemble*
- 4.10. Técnicas de orquestación para *samplers*: *empastes*

Módulo 5. Técnicas de composición

- 5.1. Construcción temática
- 5.2. Contrapunto
- 5.3. Acompañamiento
- 5.4. La melodía
- 5.5. Técnicas creativas
- 5.6. Técnicas de composición para videojuegos: el *loop* lineal
- 5.7. Técnicas de composición para videojuegos: el *stinger*
- 5.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas *one-shots*
- 5.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
- 5.10. Música dinámica

Módulo 6. Producción musical y de audio

- 6.1. La sesión de grabación
- 6.2. Micrófonos
- 6.3. Técnicas microfónicas estéreo
- 6.4. Técnicas *multi-microfónicas* y *surround*
- 6.5. Captación de instrumentos
- 6.6. Técnicas de mezcla: ecualización
- 6.7. Técnicas de mezcla: dinámica
- 6.8. Técnicas de mezcla: reverberación
- 6.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
- 6.10. Masterización

Módulo 7. Diseño sonoro

- 7.1. Métodos de edición
- 7.2. El *foley*
- 7.3. Librerías de sonidos
- 7.4. Planificación
- 7.5. Organización de sonidos
- 7.6. Sonido vs Guion
- 7.7. Sonido vs Imagen
- 7.8. Limpieza de diálogos
- 7.9. Efectos sonoros
- 7.10. Ajustes a eventos

Módulo 8. Creatividad sonora

- 8.1. Análisis sonoro
- 8.2. Objeto sonoro
- 8.3. Paisajes sonoros
- 8.4. Fenómenos físicos
- 8.5. Creación de personajes
- 8.6. *Morphing*
- 8.7. Capas
- 8.8. Diseño de espacios: panorámica
- 8.9. Diseño de espacios: ruido
- 8.10. Generación por síntesis



Módulo 9. Voice-over

- 9.1. Objetivos de la voz
- 9.2. Creación de voces: voz y animación
- 9.3. Creación de voces: tipos y guion
- 9.4. Elección de *voice-over*
- 9.5. Sesiones de grabación
- 9.6. Edición
- 9.7. Acabados
- 9.8. Grabación para voces: colocación
- 9.9. Grabación para voces: *sound-sync*
- 9.10. Procesamiento de voces

Módulo 10. Implementación de audio interactivo: FMOD

- 10.1. FMOD
- 10.2. Instrumentos: *single* y *multi-instruments*
- 10.3. Instrumentos: *command instruments*
- 10.4. Pistas
- 10.5. *Logic tracks*
- 10.6. Parámetros
- 10.7. Moduladores
- 10.8. Mezclador
- 10.9. Eventos 3D
- 10.10. Exportación

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



08

Titulación

El Máster Profesional en Sonorización de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Máster Profesional en Sonorización de Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación profesional

Máster Profesional Sonorización de Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Sonorización de Videojuegos