

Curso

Criação de Áudio para Videogames 3D



Curso

Criação de Áudio para Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/curso/criacao-audio-videogames-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O mundo do setor audiovisual está crescendo exponencialmente a cada dia, gerando uma demanda por profissionais com habilidades criativas, de produção e edição. Uma parte importante no desenvolvimento de qualquer videogame é justamente a criação de áudio, sendo um requisito altamente exigido pelas empresas do setor de áudio, sendo um requisito altamente exigido pelas empresas do setor. Essa necessidade de designers cada vez mais especializados levou a TECH a desenvolver esse curso, com o objetivo de aumentar ainda mais a importância dos produtos sonoros em tudo relacionado a 3D e VR. Por meio de conteúdo multimídia de alta qualidade, o aluno aprenderá sobre trilhas sonoras, efeitos sonoros e identidade sonora do videogame, entre muitos outros aspectos de grande interesse. Um programa 100% online que oferece conteúdo teórico e prático, o que garantirá o aprimoramento das habilidades profissionais do aluno.





“

Adquirir novos conhecimentos para a criação de produtos sonoros e sua consolidação no setor audiovisual”

O áudio é, se não o mais importante, uma das partes mais cruciais dos produtos audiovisuais. Tanto é assim que vários projetos em todo o mundo foram caracterizados por seu sucesso sonoro, atraindo a atenção do público com sua extrema qualidade de som. Por esse motivo, os profissionais de design devem conhecer detalhadamente as peculiaridades de sua produção, edição e aceitação no setor, bem como as ferramentas e os softwares necessários.

A criação de áudio no design de videogames 3D serve para aprimorar a experiência do produto audiovisual, enriquecendo-o sonoramente e deixando momentos memoráveis, como cenas, imagens estáticas e até mesmo os próprios créditos, para a imaginação do público. Esse programa tem a particularidade de que, além da criação de áudio, os aplicativos necessários para incorporá-lo a produtos 3D e videogames serão estudados em profundidade. Essa é uma experiência acadêmica 100% online que permite aos alunos aperfeiçoar suas habilidades em técnicas de produção, bem como na criação de efeitos sonoros adaptados a cada título.

O conteúdo do programa estará disponível na plataforma virtual desde o início do Curso e poderá ser baixado para consulta, podendo ser estudado em qualquer dispositivo, mesmo offline. Portanto, é uma oportunidade única de aprofundar o conhecimento sobre criação de áudio, especializando o perfil do aluno por meio de um curso multidisciplinar, dinâmico e acessível que elevará seu talento ao topo do setor de videogames.

Este Curso de **Criação de Áudio para Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Um programa 100% online que lhe permitirá identificar as ferramentas virtuais mais úteis e aplicá-las em seus processos de criação de áudio”

“

Você aprenderá a lidar com os melhores softwares para a criação, edição e adaptação do produto sonoro com o visual, o que lhe dará uma vantagem no campo de trabalho do futuro”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você poderá acessar a Sala de Aula Virtual sempre que quiser, sem limite de tempo e de qualquer dispositivo com conexão à Internet.

Crie produtos memoráveis que marcarão os marcos audiovisuais dos próximos anos graças às técnicas e à metodologia de trabalho que você adquirirá neste Curso.



02

Objetivos

O principal objetivo deste programa é apresentar ao profissional de design o conhecimento e as ferramentas necessárias para criar peças de áudio que complementem perfeitamente o videogame que acompanham. Isso é feito para que o aluno adquira novas habilidades para a realização de seus projetos, com base nos conhecimentos teóricos e práticos mais atualizados. Portanto, a TECH busca, com esse programa, atender a todos os objetivos mais exigentes dos designers modernos.



“

Criar produtos de áudio que repercutirão nos próximos anos e se tornarão parte da cultura pop, o que marcou o sucesso do setor audiovisual e de videogames”



Objetivos gerais

- ◆ Elaborar a identidade sonora de um projeto de videogame 3D
- ◆ Projetar o tipo de áudio apropriado para o projeto, como vozes, trilha sonora ou efeitos sonoros especiais
- ◆ Estimar o esforço de criação de áudio para funcionar dentro de um plano de produção e *Timing* apropriados

“

Aprimore suas habilidades em criação de áudio e melhore suas oportunidades de trabalho no setor de videogames do futuro”





Objetivos específicos

- ◆ Analisar os diferentes tipos de estilos de áudio em videogames e as tendências da indústria
- ◆ Examinar os métodos para estudar a documentação do projeto para construir o áudio
- ◆ Estudar as principais referências para extrair os pontos-chave da identidade sonora
- ◆ Projetar a identidade sonora do videogame 3D completo
- ◆ Determinar os aspectos-chave para criar a trilha sonora do videogame e os efeitos sonoros do projeto
- ◆ Desenvolver os principais aspectos do trabalho com dubladores e atrizes e gravar as vozes do jogo
- ◆ Compilar métodos e formatos de exportação de áudio de videogame com tecnologias atuais
- ◆ Gerar bibliotecas de som completas para comercializá-las como pacotes de Assets profissionais para estúdios de desenvolvimento

03

Direção do curso

Esse Curso é composto por um corpo docente altamente qualificado na área de criação de todos os tipos de áudio para videogames em três dimensões, dando ao aluno o suporte necessário por meio de amplo conhecimento. Sua experiência profissional, ligada à docência, faz deles uma referência quando se trata de instruir e compartilhar seu próprio conhecimento na extensa área de tópicos, como a preparação de bibliotecas de áudio personalizadas ou a criação de vozes.



“

Uma equipe de especialistas em música e produção sonora fornecerá o melhor material teórico, prático e adicional para que você possa aprender em detalhes o processo de criação de áudio para o setor audiovisual”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- Professor na ESNE de Videogame Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- Assessor na fundação de empresas como *Avatar Games* ou *Interactive Selection*
- Autor do livro *Diseño de Videojuegos*
- Membro do Conselho Consultivo Nima World



Professores

Sr. Daniel Núñez Martín

- ◆ Produtor na Cateffects S.L.
- ◆ Produtor musical especializado na composição e concepção de música original para meios audiovisuais e videogames
- ◆ Designer de áudio e compositor musical na Risin' Goat S.L.
- ◆ Técnico de som de dublagem audiovisual na SOUNDUB S.A.
- ◆ Criador de conteúdo para o Máster Talentum de Creación de Videojuegos en Telefónica Educación Digital
- ◆ Técnico Superior em Formação Profissional de Som pela Universidade Francisco de Vitoria
- ◆ Nível médio de Ensino Oficial de Música pelo Conservatório Manuel de Falla na especialidade de Piano e Saxofone

04

Estrutura e conteúdo

Este curso foi desenvolvido com o objetivo de oferecer uma ampla gama de tópicos ao aluno, para que ele possa estudar em profundidade, assunto por assunto, os conceitos necessários para a produção de áudios. Conteúdo teórico e prático elaborado pelo corpo docente, onde as exigências e diretrizes de qualidade superarão as expectativas do aluno, oferecendo-lhe um diferencial em sua carreira profissional. Os diversos materiais audiovisuais serão de grande ajuda para complementar todo o conteúdo fornecido.





“

Ao concluir este Curso, você terá o conhecimento necessário para criar efeitos sonoros funcionais adaptados aos diferentes tipos de projetos audiovisuais do setor”

Módulo 1. Áudio profissional para jogos 3D em VR

- 1.1. Áudio em videogames profissionais 3D
 - 1.1.1. Áudio em videogames
 - 1.1.2. Tipos de estilos de áudio em videogames atuais
 - 1.1.3. Modelos de áudio espacial
- 1.2. Estudo de material prévio
 - 1.2.1. Estudo de documentação de design de jogos
 - 1.2.2. Estudo da documentação do design de níveis
 - 1.2.3. Avaliação da complexidade e tipo de projeto para criar o áudio
- 1.3. Estúdio de referência de som
 - 1.3.1. Listagem das principais referências por semelhança com o projeto
 - 1.3.2. Referências auditivas de outras mídias para dar identidade ao videogame
 - 1.3.3. Estudo das referências e tirar conclusões
- 1.4. Design da identidade sonora do videogame
 - 1.4.1. Principais fatores que influenciam o projeto
 - 1.4.2. Aspectos relevantes na composição do áudio: instrumentação, andamento, outros
 - 1.4.3. Definição de vozes
- 1.5. Criação de trilha sonora
 - 1.5.1. Lista de ambientes e áudios
 - 1.5.2. Definição de motivo, tema e instrumentação
 - 1.5.3. Testes de composição e áudio em protótipos funcionais
- 1.6. Criação de efeitos sonoros (FX)
 - 1.6.1. Efeitos sonoros: tipos de FX e lista completa de acordo com a necessidade do projeto
 - 1.6.2. Definição de motivo, tema e criação
 - 1.6.3. Avaliação Sound FX e teste de protótipo funcional





- 1.7. Criação de vozes
 - 1.7.1. Tipos de vozes e lista de frases
 - 1.7.2. Pesquisa e avaliação de dubladores
 - 1.7.3. Avaliação de gravações e testes das vozes em protótipos funcionais
- 1.8. Avaliação da qualidade do áudio
 - 1.8.1. Preparação de sessões de escuta com a equipe de desenvolvimento
 - 1.8.2. Integração de todos os áudios em um protótipo funcional
 - 1.8.3. Provas e avaliação dos resultados obtidos
- 1.9. Exportar, formatar e importar áudio no projeto
 - 1.9.1. Formatos de áudio e compactação em videogames
 - 1.9.2. Exportação de áudios
 - 1.9.3. Importação de áudio no projeto
- 1.10. Preparação de bibliotecas de áudio para comercialização
 - 1.10.1. Design de biblioteca de som versátil para profissionais de jogos
 - 1.10.2. Seleção de áudio por tipo: trilha sonora, FX e vozes
 - 1.10.3. Marketing de bibliotecas de ativos de áudio



Ao concluir este Curso, você terá o conhecimento necessário para criar efeitos sonoros funcionais adaptados aos diferentes tipos de projetos audiovisuais do setor"

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

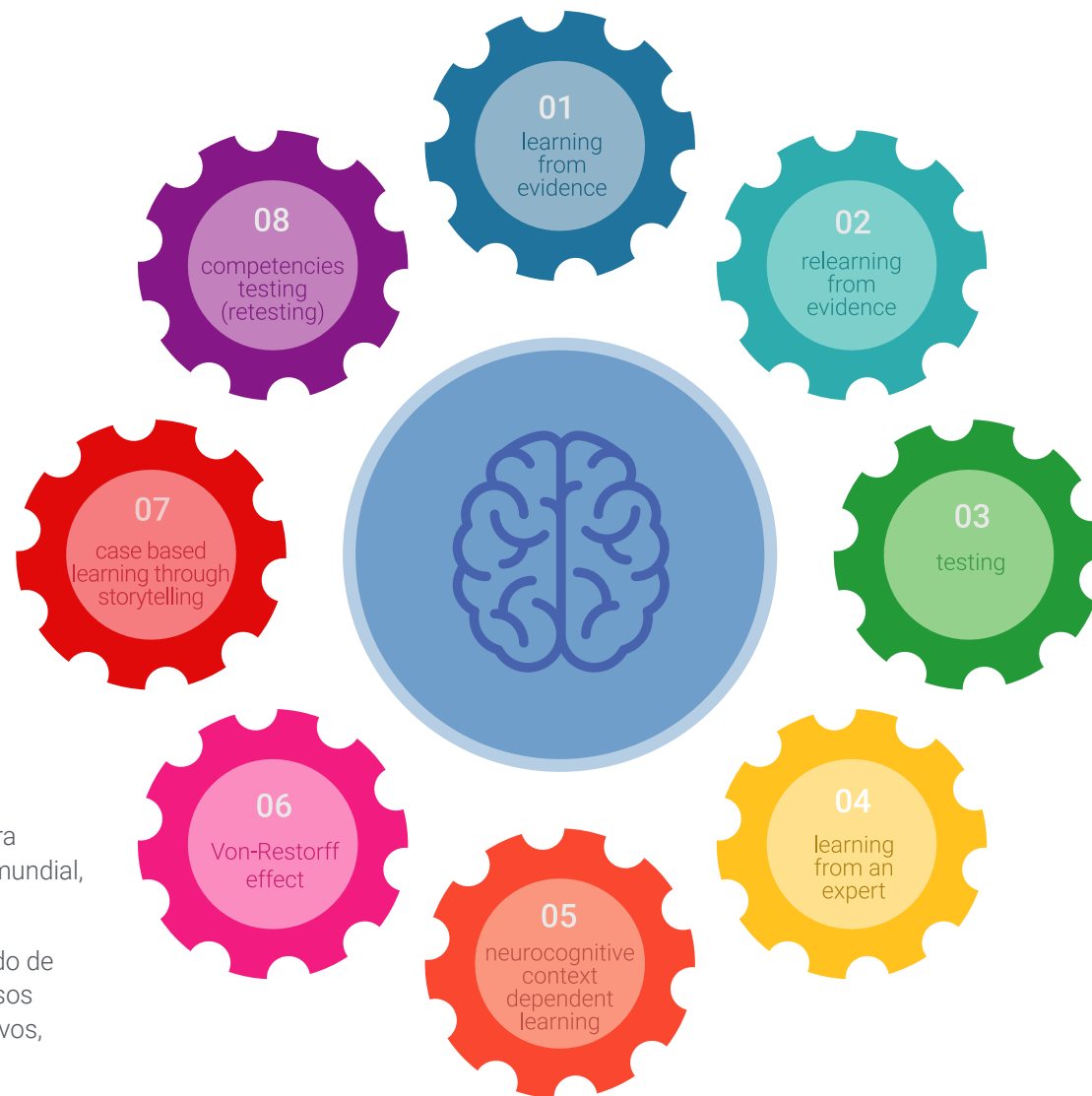
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



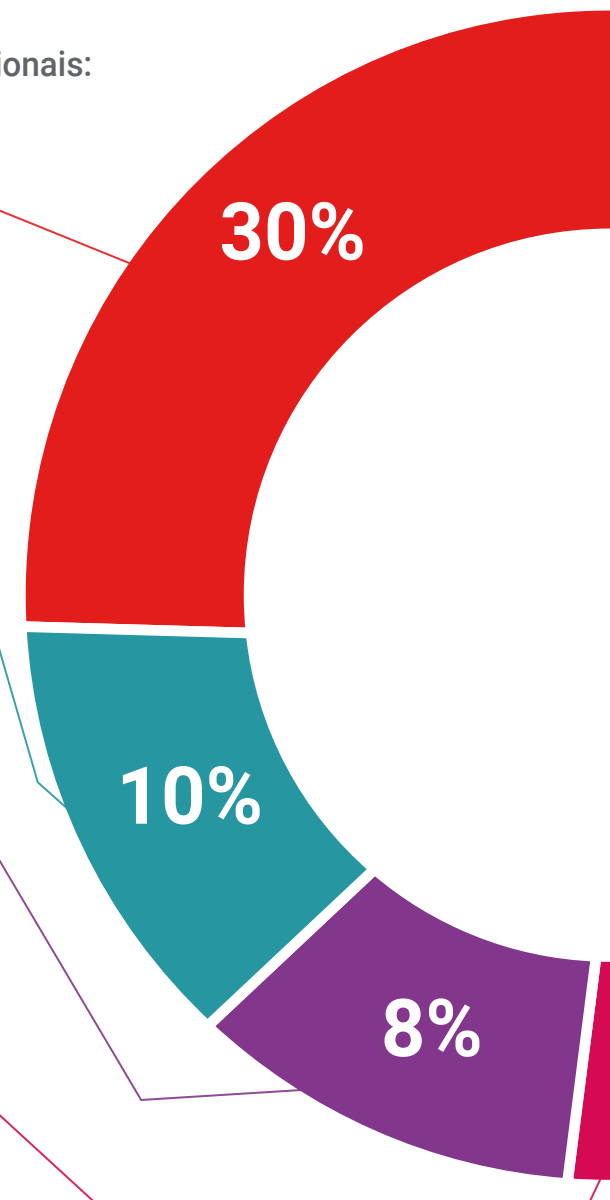
Práticas de habilidades e competências

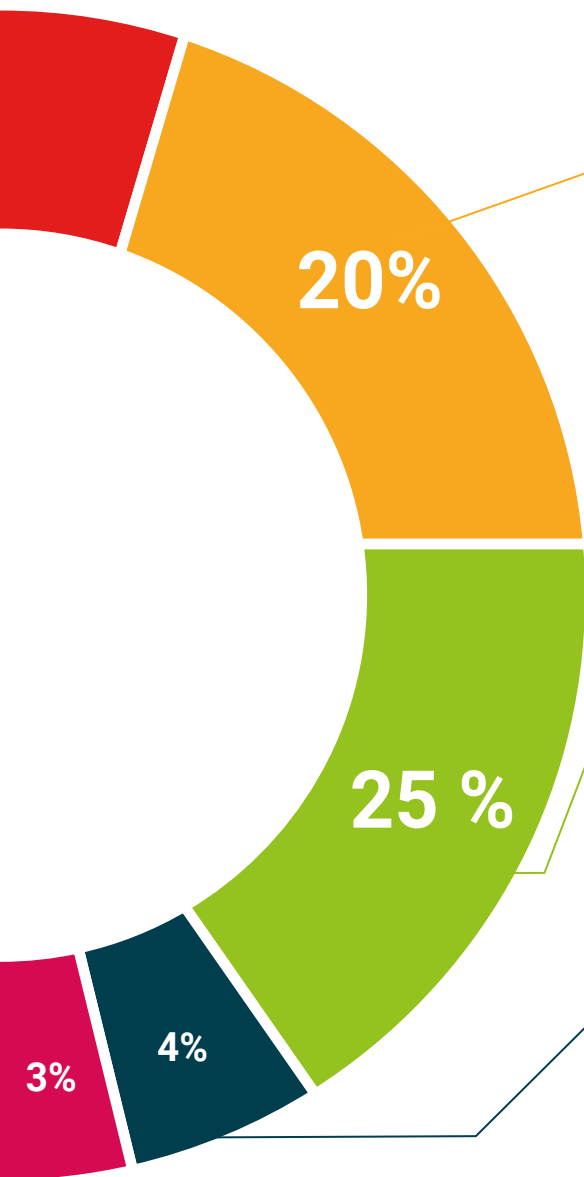
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Criação de Áudio para Videogames 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este Curso de **Criação de Áudio para Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Curso**, emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Criação de Áudio para Videogames 3D**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sistemas

tech universidade
tecnológica

Curso
Criação de Áudio
para Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Criação de Áudio para Videogames 3D

