

Curso

Design de Som e Música de Videojogos





## Curso

### Design de Som e Música de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/curso/design-som-musica-videojogos](http://www.techtute.com/pt/design/curso/design-som-musica-videojogos)

# 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

Certificação

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

O cinema e os videogames têm muitas coisas em comum: utilizam a fotografia e a narrativa, mundos fictícios e realistas, atores e, sobretudo, bandas sonoras para gerar emoções. Por isso, nos últimos anos, tem sido dada maior importância à música e aos sons dos videogames, levando as empresas a procurar especialistas nesta área. Por isso, este programa tem como objetivo ajudar os alunos a completar o seu perfil de designer, fornecendo-lhes as ferramentas necessárias para criarem peças musicais que deixem uma marca nos jogadores.



“

*A música de videojogos é já considerada uma expressão artística. Aprenda a compô-la inscrevendo-se neste programa”*

A música nos videogames tornou-se um meio de evocar emoções nos jogadores. Com a mesma, um cenário pode ser montado de forma a que os utilizadores possam identificar se um inimigo se aproxima ou se uma cena cinematográfica terminou. Este recurso é amplamente utilizado no setor, permitindo perpetuar no tempo diferentes jogos, como o *Pac-Man* e o icónico "mec-mec" dos "fantasminhas"

Por isso, a seção de som de um jogo é vital para o seu sucesso. E por isso, as grandes empresas procuram profissionais que se encarreguem disso, fazendo a compaixão musical de todos os jogos. Desta forma, o Curso de Design de Som e Música de Videogames procura especializar os designers neste setor, permitindo-lhes subir na carreira.

Assim, aprenderão a conceber a *banda sonora* de um videogame através de diferentes softwares de produção, encontrando as melodias que animam as cenas do jogo e identificam a personagem. Desta forma, os futuros graduados poderão trabalhar por conta própria, iniciando um projeto pessoal ou dedicando-se à fundação de uma empresa de produção vocacionada para esta área.

Este **Curso de Design de Som e Música de Videogames** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As características que mais se destacam são:

- ◆ As metodologias de ensino são dinâmicas, de modo a que o aluno aprenda a compor e a conceber o som através da prática
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O desejo de ensinar aos estudantes as particularidades da indústria dos videogames
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



*A música acompanha o jogador ao longo da sua aventura. Inscreva-se no programa e conceberá um modelo sonoro único”*

“

*Esta é uma excelente oportunidade para iniciar o teu percurso profissional de forma independente. Especialize-se em Design de Som e Música de Videojogos neste programa”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*A música é outro dos grandes protagonistas dos videojogos. Seja um compositor respeitado graças a este Curso.*

*Terá uma qualificação em Design de Som para Videojogos graças ao certificado imediato deste programa.*



# 02

## Objetivos

Os objectivos deste Curso de Design de Som e Música para Videojogos são claros: ajudar o designer a aprender a lidar com programas de composição musical e ajudá-lo a especializar-se no setor. Para isso, contará com um programa único e atualizado, disponível online e que pode ser realizado em qualquer parte do mundo. Além disso, terá uma qualificação direta, que não exige a realização de um projeto final para se iniciar nesta indústria.







“

*Se o seu objetivo é criar a próxima banda sonora de Final Fantasy, este programa é para si”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características, a fim de os aplicar na análise de videojogos ou na criação do *design* de videojogos
- ◆ Aprofundar-se no processo de produção de um videojogo e na metodologia SCRUM para a produção de projetos
- ◆ Aprender as bases do *design* de videojogos e os conhecimentos teóricos que um *designer* de videojogos deve conhecer
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do *design* artístico de um videojogo





## Objetivos específicos

---

- ◆ Composição e desenvolvimento musical
- ◆ Criar software de composição musical
- ◆ Saber realizar o processo de produção e pós-produção
- ◆ Aprender a fazer mistura interna e design de som
- ◆ Usando bibliotecas de som, som sintético e *Foley*
- ◆ Conhecer as técnicas de composição para videogames

“

*A música melhora a experiência dos jogadores. Inscreva-se agora e torne-se um designer de som de sucesso”*

03

# Direção do curso

O corpo docente responsável por este programa fornecerá aos estudantes todos os conhecimentos e competências necessários para entrarem no setor por conta própria. Graças à sua vasta experiência, os profissionais inscritos neste Curso poderão aprender a realizar o processo de produção e pós-produção de uma composição musical.





“

*Para fazer as melhores bandas sonoras,  
aprenderá com os melhores profissionais”*

## Direção



### Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- ♦ Designer Narrativo nos Estúdios Saona, Espanha
- ♦ Designer narrativo em Stage Clear Studios a desenvolver um produto confidencial
- ♦ Designer narrativo na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- ♦ Designer e argumentista de produtos de e-learning e jogos sérios para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- ♦ Designer de nível em Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- ♦ Professor de redação de guião no Mestrado em Criação de Jogos de Vídeo na Universidade de Málaga
- ♦ Professor na área de Videojogos em Design Narrativo e Produção dentro do Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- ♦ Professor em Oficinas de Design Narrativo e Roteiro, e no Curso de Design de Jogos de Vídeo em ESCAV, Granada
- ♦ Licenciado em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Roteiro para a Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos

## Professores

### Dr. Rafael Carrión

- ♦ Programador de áudio na Women in Games
- ♦ Designer de som e programador de áudio Unity 3D
- ♦ Licenciatura em Engenharia Industrial, Universidade Politécnica de Valência
- ♦ Mestrado em Programação de Videojogos, Universidade Aberta da Catalunha
- ♦ Curso de Produção Áudio para Jogos com WWISE, Berklee



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso tem um plano de estudos atualizado às necessidades do setor. Ao longo das 10 matérias que compõem o módulo, os alunos aprenderão a compor e a desenvolver a música para um videogame, utilizando diferentes programas. Aprenderão também onde consultar os sons mais utilizados no setor e as últimas técnicas de composição. Por tudo isto, o designer estará pronto para dar um passo em frente na sua carreira, podendo praticar por conta própria.







“

*Este programa vai ajudá-lo a construir a sua carreira e a concretizar os seus objetivos: ter o seu próprio estúdio de composição musical para videojogos”*

## Módulo 1. Design de som e música

- 1.1. Composição
  - 1.1.1. Composição linear
  - 1.1.2. Composição não linear
  - 1.1.3. Criação de temas
- 1.2. Desenvolvimento musical
  - 1.2.1. Instrumentação
  - 1.2.2. A orquestra e as suas secções
  - 1.2.3. Eletrónica
- 1.3. Software
  - 1.3.1. Cubase Pro
  - 1.3.2. Instrumentos virtuais
  - 1.3.3. Plugins
- 1.4. Orquestração
  - 1.4.1. Orquestração MIDI
  - 1.4.2. Sintetizadores e instrumentos digitais
  - 1.4.3. Pré-mistura
- 1.5. Pós-produção
  - 1.5.1. Pós-produção
  - 1.5.2. Final
  - 1.5.3. Plugins
- 1.6. Mistura
  - 1.6.1. Mistura interna
  - 1.6.2. Formatos
  - 1.6.3. Design de som
- 1.7. Produção
  - 1.7.1. Bibliotecas de som
  - 1.7.2. Som sintético
  - 1.7.3. *Foley*



- 1.8. Técnicas de composição para videojogos
  - 1.8.1. Análises I
  - 1.8.2. Análise II
  - 1.8.3. Criação de *Loops*
- 1.9. Sistemas adaptativos
  - 1.9.1. Re-sequenciação horizontal
  - 1.9.2. Remistura vertical
  - 1.9.3. Transições e stingers
- 1.10. Integração
  - 1.10.1. Unity 3D
  - 1.10.2. FMOD
  - 1.10.3. Master Audio

“

*Num só programa, aprenderá o que levou a outros muitos anos a aprender. Inscreva-se já”*

# 05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

### Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira* ”

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



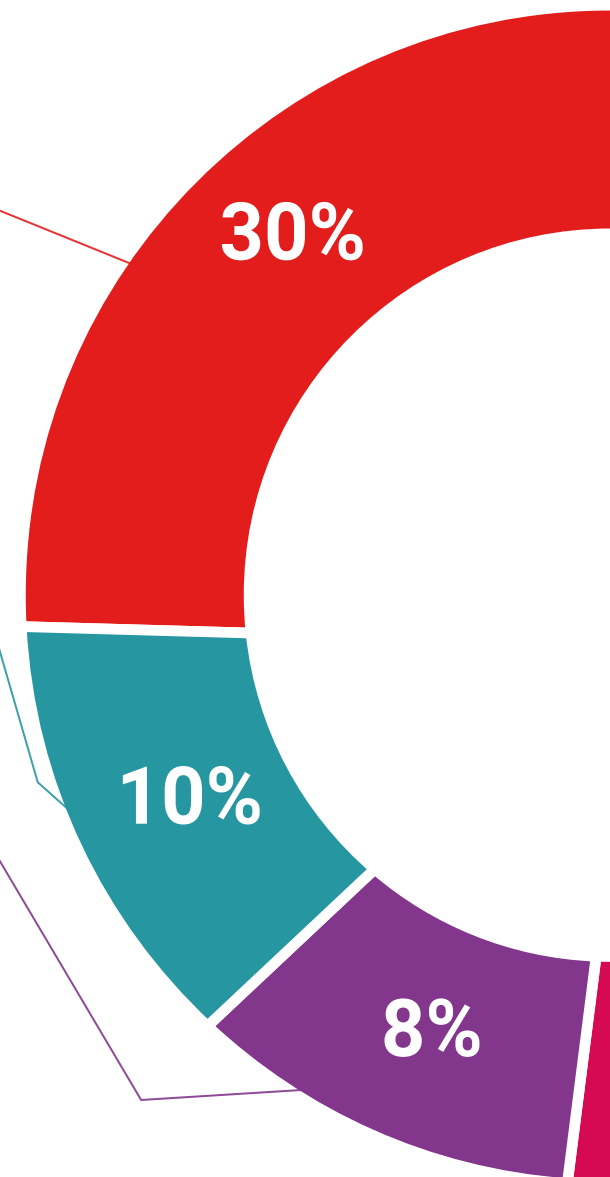
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização 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 necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Design de Som e Música em Videojogos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Design de Som e Música em Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

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

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Design de Som e Música de Videojogos**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

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

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso

Design de Som e Música  
de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Design de Som e Música de Videojogos