

Университетский курс Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх





Университетский курс Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/sound-music-design-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Кино и видеоигры имеют много общего: в них используются фотографии и нарратив, вымышленные и реалистичные миры, актеры и, прежде всего, саундтреки для выражения эмоций. Поэтому в последние годы все большее значение придается музыке и звукам в видеоиграх, что вынуждает компании искать специалистов в этой области. По этой причине данная программа направлена на то, чтобы помочь студентам дополнить свой профиль дизайнера, предоставляя им инструменты, необходимые для создания музыкальных произведений, оказывающих неизгладимое впечатление на игроков.



“

Музыка в видеоиграх уже считается художественным произведением. Научитесь сочинять ее, записавшись на эту программу”

Музыка в видеоиграх стала средством пробуждения эмоций у игроков. С ее помощью можно создать такую сцену, чтобы игроки могли определить, приближается ли враг или закончился эпизод. Этот ресурс широко используется в секторе, позволяя увековечить во времени различные названия, такие как *Rac-Mac* и культовый "мек-мек" "маленьких призраков".

Таким образом, звуковая часть игры имеет решающее значение для ее успеха. И по этой причине крупные компании ищут профессионалов, отвечающих за эту часть и создающих музыкальное сопровождение всех игр. Таким образом, Университетский курс в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх направлен на специализацию дизайнеров в этом секторе, что поможет им подняться по карьерной лестнице.

Так, они научатся разрабатывать *саундтрек* видеоигры с помощью различных производственных программ, находя мелодии, которые оживляют сцены игры и идентифицируют персонажа. Таким образом, будущий дипломированный специалист сможет стать независимым предпринимателем, начав личный проект или направив свои усилия на основание производственной компании, ориентированной на эту сферу.

Данный **Университетский курс в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх** содержит полную инновационную образовательную программу, адаптированную к рынку труда этой отрасли. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Динамичные методики преподавания, чтобы студент научился составлять композиции и создавать звук на практике
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Желание обучить студентов особенностям индустрии видеоигр
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

“

Музыка сопровождает игрока на протяжении всего прохождения игры. Запишитесь на программу, и вы разработаете уникальную звуковую модель”

“

Это прекрасная возможность начать свою профессиональную карьеру самостоятельно. Специализируйтесь в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх на этой программе"

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Музыка – еще один из главных героев видеоигр. Станьте признанным композитором благодаря данному Университетскому курсу.

Благодаря немедленному получению диплома этой программы вы сможете получить диплом в области звукового оформления видеоигр.



02

Цели

Цели данного Университетского курса в области звукового и музыкального оформления в видеоиграх ясны: помочь дизайнеру научиться работать с программами по созданию музыкальных композиций и помочь ему специализироваться в этой области. Для этого предусмотрена уникальная и современная программа, которая доступна в онлайн-режиме и может быть выполнена из любой точки мира. Кроме того, у вас будет возможность немедленного получения диплома, которая не требует написания итоговой работы, чтобы начать работать в этой отрасли.



“

Если ваша цель — создать следующий саундтрек к *Final Fantasy*, то эта программа для вас”



Общие цели

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ◆ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать каждый дизайнер видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры





Конкретные цели

- ◆ Сочинять и разрабатывать музыку
- ◆ Разрабатывать программное обеспечение для создания музыки
- ◆ Уметь осуществлять процесс производства и постпроизводства
- ◆ Узнать, как делать внутреннее микширование и звуковой дизайн
- ◆ Использовать звуковые библиотеки, синтетические звуки и *синхронные шумы*
- ◆ Знать технику создания композиций для видеоигр

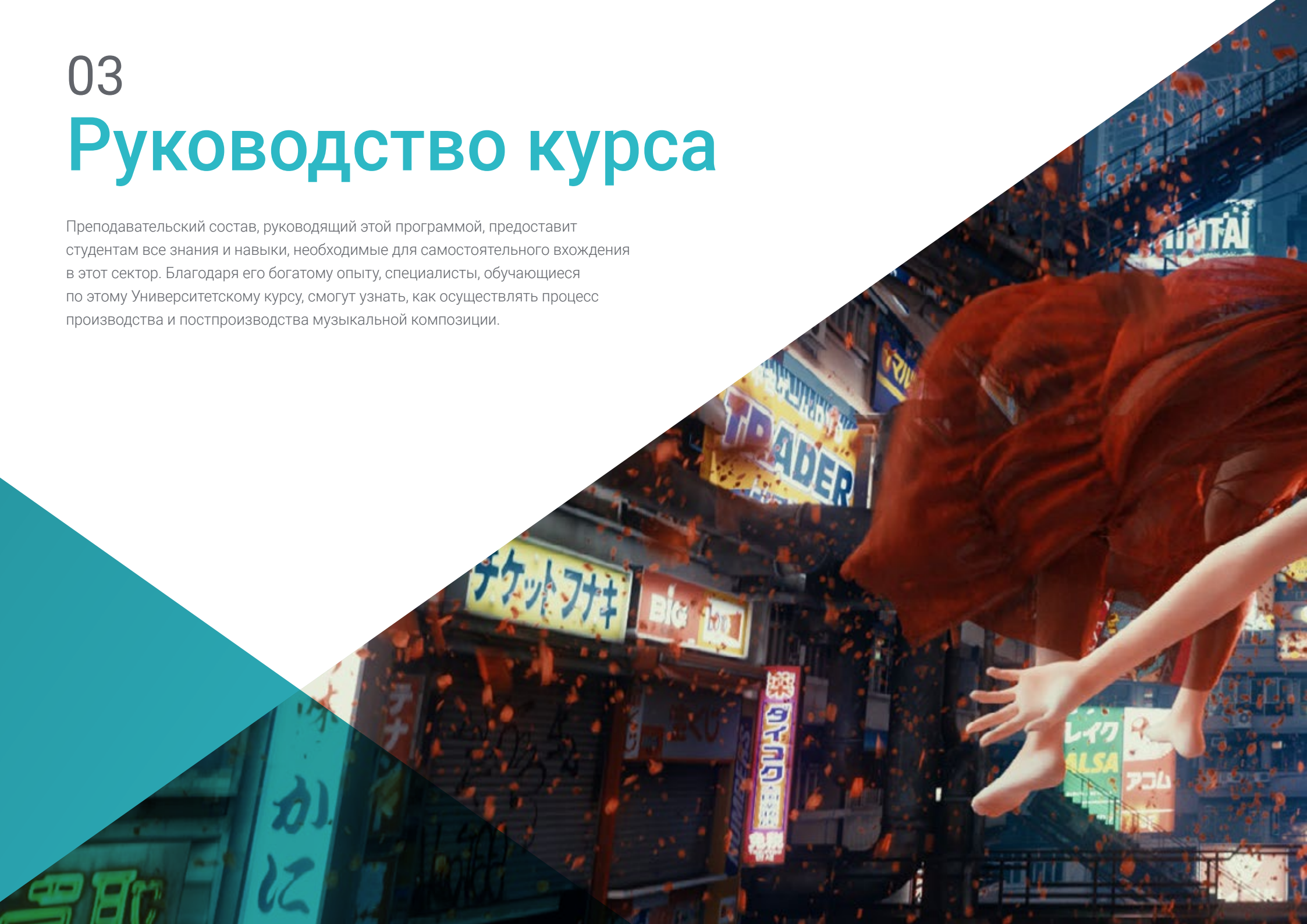
“

Музыка усиливает восприятие игроков. Запишитесь сейчас и станьте успешным звукорежиссером”

03

Руководство курса

Преподавательский состав, руководящий этой программой, предоставит студентам все знания и навыки, необходимые для самостоятельного вхождения в этот сектор. Благодаря его богатому опыту, специалисты, обучающиеся по этому Университетскому курсу, смогут узнать, как осуществлять процесс производства и постпроизводства музыкальной композиции.





“

Чтобы создавать лучшие саундтреки, вы будете учиться у лучших профессионалов”

Руководство



Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

- Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



Преподаватели

Г-н Каррион, Рафаэль

- ◆ Аудиопрограммист в организации Women in Games
- ◆ Звуковой дизайнер и аудиопрограммист Unity3D
- ◆ Степень в области промышленной инженерии. Политехнический университет Валенсии
- ◆ Степень магистра в области программирования видеоигр. Открытый университет Каталонии
- ◆ Курс по производству аудио для игр с WWISE. Беркли

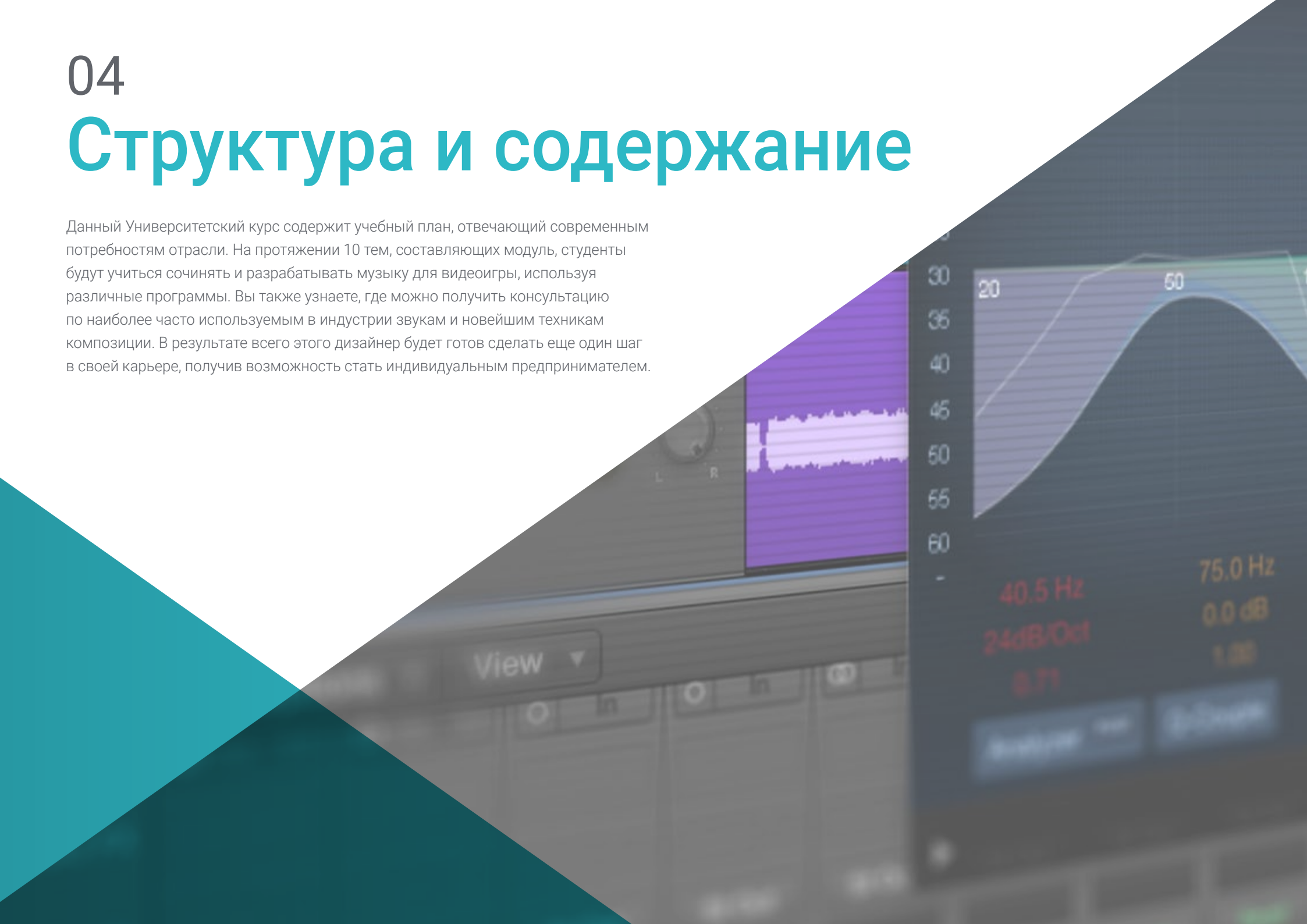
“

Наши преподаватели полностью посвящают себя тому, чтобы помочь вам добиться успеха на рабочем месте”

04

Структура и содержание

Данный Университетский курс содержит учебный план, отвечающий современным потребностям отрасли. На протяжении 10 тем, составляющих модуль, студенты будут учиться сочинять и разрабатывать музыку для видеоигры, используя различные программы. Вы также узнаете, где можно получить консультацию по наиболее часто используемым в индустрии звукам и новейшим техникам композиции. В результате всего этого дизайнер будет готов сделать еще один шаг в своей карьере, получив возможность стать индивидуальным предпринимателем.





“

Данная программа поможет вам построить карьеру и реализовать свои цели: иметь собственную студию по созданию музыки для видеоигр”

Модуль 1. Звуковое и музыкальное оформление

- 1.1. Композиция
 - 1.1.1. Линейная композиция
 - 1.1.2. Нелинейная композиция
 - 1.1.3. Создание тем
- 1.2. Создание музыки
 - 1.2.1. Инструментарий
 - 1.2.2. Оркестровые партии и их разделы
 - 1.2.3. Электроника
- 1.3. Программное обеспечение
 - 1.3.1. Cubase Pro
 - 1.3.2. Виртуальные инструменты
 - 1.3.3. Плагины
- 1.4. Оркестровка
 - 1.4.1. MIDI-музыка
 - 1.4.2. Синтезаторы и цифровые инструменты
 - 1.4.3. Предварительное микширование
- 1.5. Постпроизводство
 - 1.5.1. Постпроизводство
 - 1.5.2. Финал
 - 1.5.3. Плагины
- 1.6. Микширование
 - 1.6.1. Внутреннее смешивание
 - 1.6.2. Форматы
 - 1.6.3. Звуковое оформление
- 1.7. Производство
 - 1.7.1. Звуковые библиотеки
 - 1.7.2. Синтетический звук
 - 1.7.3. *Foley*





- 1.8. Композиционные приемы для видеоигр
 - 1.8.1. Анализ I
 - 1.8.2. Анализ II
 - 1.8.3. Создание *лупов*
- 1.9. Адаптивные системы
 - 1.9.1. Горизонтальная ресеквенция
 - 1.9.2. Вертикальное секвенирование
 - 1.9.3. Переходы и стингеры
- 1.10. Интеграция
 - 1.10.1. Unity 3D
 - 1.10.2. FMOD
 - 1.10.3. Mater Audio

“

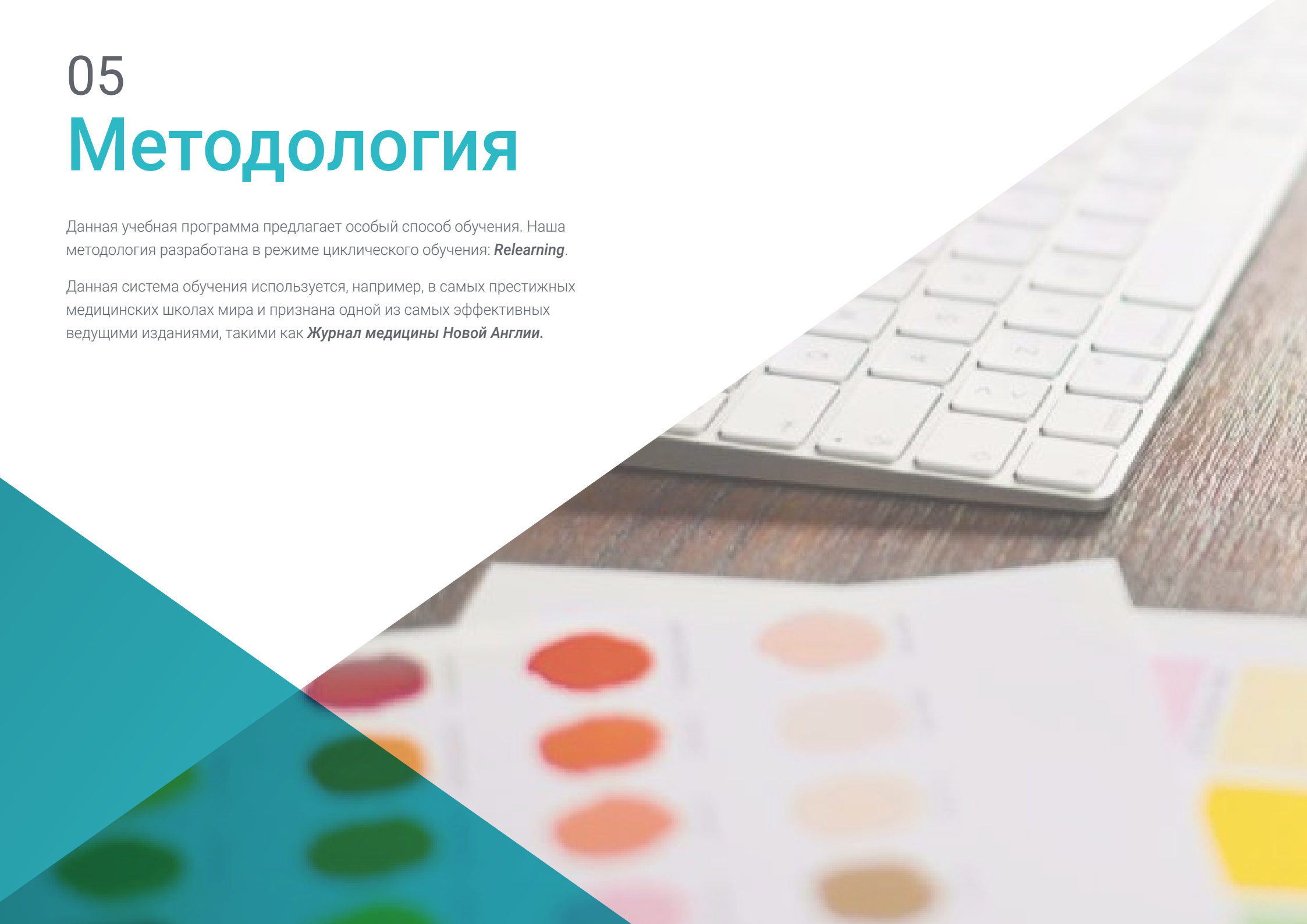
*За одну программу вы узнаете
то, на что у многих ушли годы.
Поступайте сейчас”*

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



““

*Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"*

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



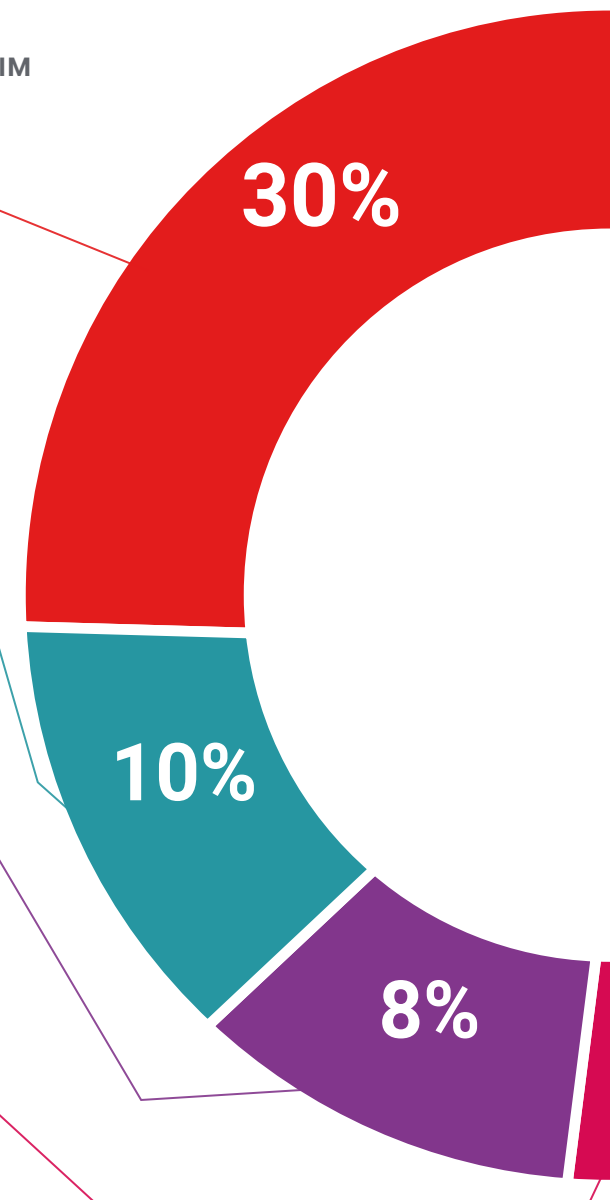
Практика навыков и компетенций

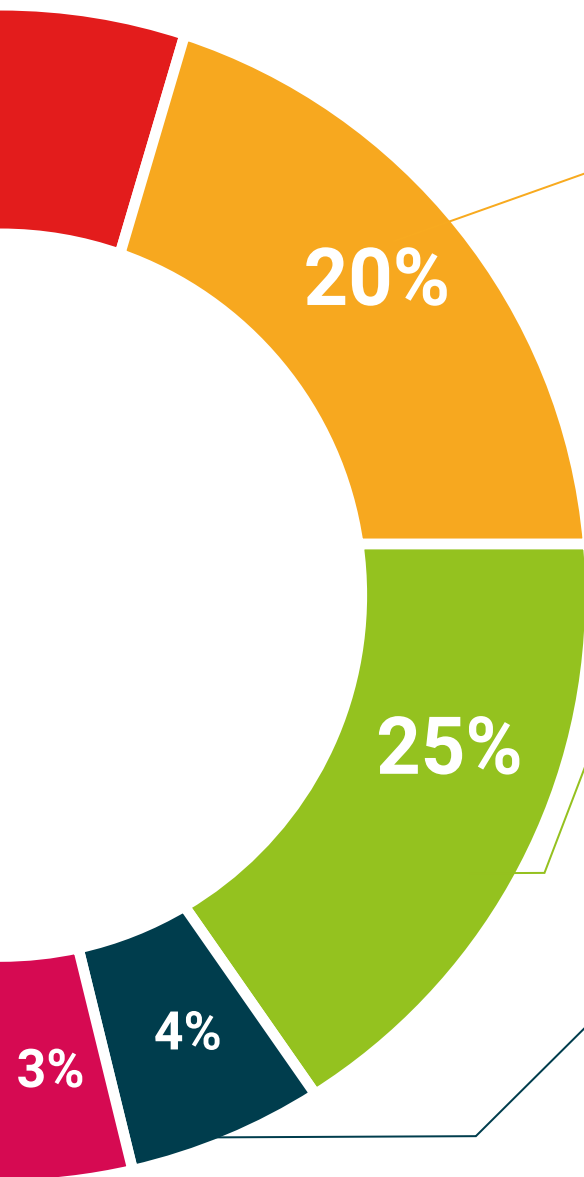
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх**

Количество учебных часов: **150 часов**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Звуковое и музыкальное
оформление в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Звуковое и музыкальное оформление в видеоиграх