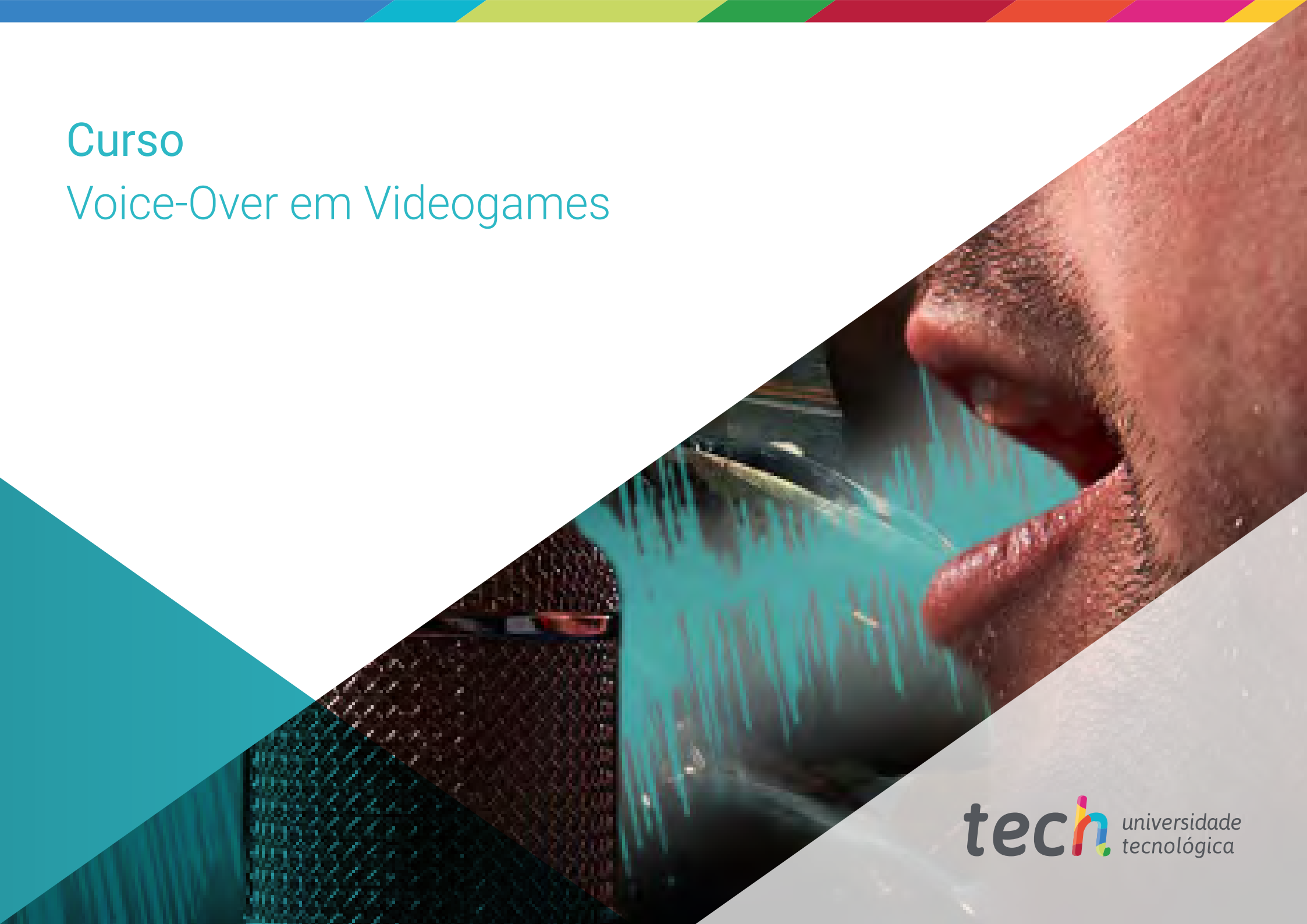
Curso

Voice-Over em Videogames



tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Curso
Voice-Over em Videogames

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

Acesso ao site: **www.techtitute.com/br/videogame/curso/voice-over-videogames**

Índice

01
Apresentação
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Direção do curso
pág. 12

04
Estrutura e conteúdo
pág. 18

05
Metodologia
pág. 22

06
Certificado
pág. 30

01

Apresentação

Dentro dos videogames, cada personagem tem uma personalidade e habilidades que os diferenciam dos demais. A sua voz é um elemento totalmente pessoal que lhe confere uma série de qualidades que o tornam único. Por esse motivo, é normal que as empresas que se dedicam à produção e design de videogames se concentrem cada vez mais na busca por vozes reais que representem seus personagens. Este programa de estudos ajudará os alunos a criar e escolher vozes, bem como conduzir *Castings* ou gerenciar a sessão de gravação.

Aprenda a escolher vozes e características únicas para cada personagem. Todo mundo se lembra da voz de Lara Croft. Faça-os lembrar o que você quer"

É comum ver como os dubladores e atrizes são usados para dar voz a diferentes filmes, séries ou outras criações audiovisuais. No mundo dos videogames, isso não é exceção. A voz faz parte da identidade sonora de um personagem e é o que faz o jogador associar o som ao avatar. Por isso, é importante encontrar uma pessoa que tenha características específicas para representar a personalidade ideal de cada indivíduo do muindo virtual.

Uma escolha correta de vozes aumentará a expressividade dos personagens. Isso resulta em maior *Engagement* do jogador e do indivíduo fictício na tela. Este programa de estudos visa preparar os alunos para conhecer as orientações necessárias para selecionar qual voz representará cada função do roteiro.

Para atingir este objetivo, esta capacitação conta com um corpo docente altamente qualificado. Todos eles têm experiência no setor de som de videogames, então a experiência de aprender lado a lado com eles será extremamente enriquecedora para os alunos. Soma-se a isso um currículo atualizado, que concentra os conceitos e habilidades que os profissionais que desejam focar sua carreira na Voice-Over em Videogames devem adquirir.

A TECH é pioneira em *Relearning*, uma repetição de conceitos-chave pelos professores para os alunos. Graças a isso, a retenção ideal dos elementos mais importantes da aprendizagem é alcançada. Este Curso é 100% online pelo que os alunos têm a possibilidade de o fazer em qualquer lugar a qualquer hora e quando tiverem acesso à internet.

Este **Curso de Voice-over em Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- Lições teóricas, perguntas aos 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

"A TECH utiliza os melhores avanços e técnicas pedagógicas para que alcances os objetivos propostos por este Curso de Voice-Over em Videogames"

Este programa de estudos oferece a você a oportunidade de levá-lo de qualquer lugar do mundo. Tudo o que você necessita é acesso à Internet! Comece a construir sua carreira no mundo dos videogames"

A escolha de vozes para personagens do mundo dos videogames é uma decisão vital para o correto desenvolvimento pós-venda do videogame.

Você adquirirá diferentes pontos de vista ao fazer uma gravação de voz para um videogame.

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestigio.

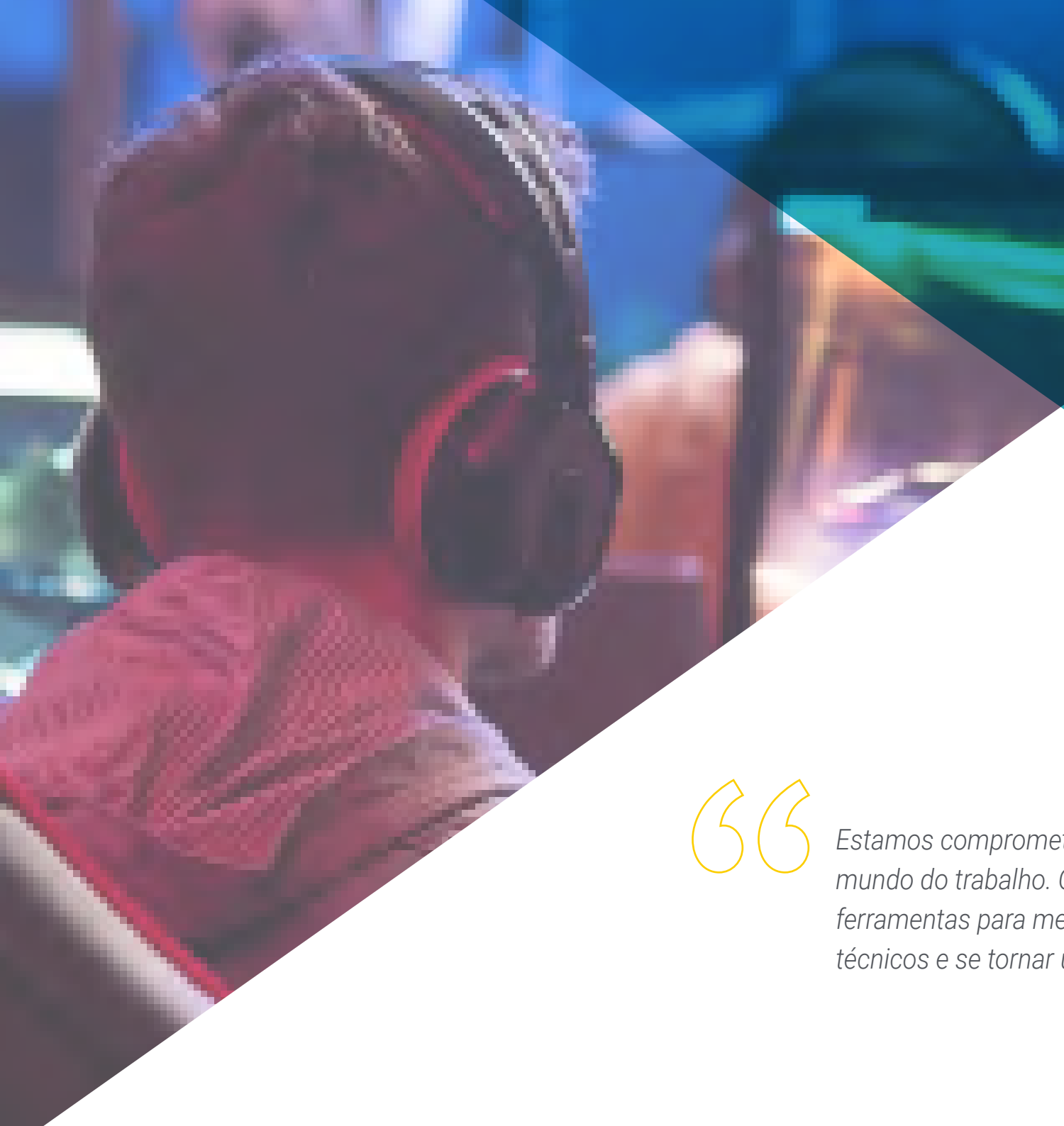
O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O formato deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual os profissionais devem tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que lhes são apresentadas ao longo da capacitação. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

02

Objetivos

No final desta capacitação, os alunos terão conseguido superar com sucesso um conjunto de objetivos gerais e específicos, definidos pelos docentes deste Curso. Desta forma, garante-se uma correta assimilação dos conceitos correspondentes para que os alunos realizem em ambiente de trabalho as tarefas que convergem para um profissional em Voice-Over em Videogames.



Estamos comprometidos com o seu sucesso no mundo do trabalho. Oferecemos a você todas as ferramentas para mergulhar nos aspectos mais técnicos e se tornar um profissional"

Objetivo geral

- Escolher o método de edição correto para criar o som de um personagem ou de um ambiente

Dê asas à sua criatividade e encontre a voz perfeita para dar uma identidade a cada personagem"

Objetivos específicos

Módulo 1. Voice-Over

- Compreender as necessidades e funções da voz
- Aprender a utilização da voz em conjunto com animação
- Organizar e analisar as necessidades de *Voice-over*
- Selecionar e preparar o que é necessário para realizar uma gravação de voz
- Utilizar os vários métodos de edição, dependendo do tipo de cena
- Gerenciar o acabamento final das edições de *Voice-over*
- Aprender e utilizar amplamente os requisitos técnicos para gravar uma voz
- Aprender técnicas de gravação a partir do ponto de vista do ator de voz
- Controlar o processo de mixagem específico para vozes

03

Direção do curso

O corpo docente deste curso é uma peça-chave. Graças a eles, os alunos poderão adquirir com sucesso uma série de conhecimentos básicos e avançados no mundo do Voice-Over em Videogames. Com um currículo muito completo, os docentes desta capacitação estão preparados para instruir os alunos nas competências relevantes nesta área.

Os professores desta capacitação serão o seu guia para atingir os seus objetivos"

Diretor Internacional Convidado

O Dr. Alexander Horowitz é um renomado diretor de áudio e compositor de videogames com uma sólida carreira na indústria do entretenimento digital. Ele ocupou o cargo de Diretor de Áudio na Criterion, da Electronic Arts, em Guildford, Reino Unido. De fato, sua especialização em design de som para videogames o levou a trabalhar em projetos de alto perfil, incluindo sua contribuição para a trilha sonora de Hogwarts Legacy, um jogo que foi indicado ao Grammy.

Ao longo de sua carreira, ele acumulou uma valiosa experiência em diversas empresas de renome na indústria de videogames. Por exemplo, foi Diretor de Áudio na Improbable e Líder de Áudio no Studio Gobo, em Brighton and Hove. Além disso, sua trajetória inclui papéis fundamentais na criação de experiências auditivas para títulos AAA, como Red Dead Redemption 2 e GTA V: Online para a Rockstar North, assim como Madden NFL 17 para a Electronic Arts. Essas experiências permitiram que ele desenvolvesse uma compreensão profunda da produção e direção de áudio no contexto de grandes projetos.

No âmbito internacional, ele ganhou reconhecimento por seu trabalho inovador em design de som para videogames. Nesse sentido, foi indicado ao prêmio BAFTA por seu trabalho no curta-metragem Room 9 e participou da criação de diversos jogos aclamados pela crítica. Sua habilidade de combinar criatividade e tecnologia garantiu a ele um lugar de destaque no cenário internacional de design de áudio para videogames.

Além de seu grande sucesso profissional, o Dr. Alexander Horowitz contribuiu para seu campo através de pesquisas, com publicações e estudos sobre som para mídias interativas, oferecendo valiosos insights e avanços em sua especialidade.

Dr. Alexander, Horowitz

- Diretor de Áudio na Criterion, da Electronic Arts, Guildford, Reino Unido
- Diretor de Áudio na Improbable
- Líder de Áudio no Studio Gobo
- Desenvolvedor Líder de Áudio na FundamentalVR
- Chefe de Áudio na The Imaginati Studios Ltd.
- Testador de Jogos na Rockstar Games
- Assistente de Produção de Áudio na Electronic Arts (EA)
- Doutor em Desenvolvimento de Jogos pela Escola de Arte de Glasgow
- Mestrado em Jogos Sérios e Realidade Virtual pela Escola de Arte de Glasgow
- Mestrado em Design de Som para Imagem em Movimento pela Escola de Arte de Glasgow
- Formado em Composição Musical pelo Conservatório Real da Escócia

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"

Direção

Sr. Alberto Raya Buenache

- Músico Especialista em Interpretação e Composição para Meios Audiovisuais
- Diretor Musical da Colmejazz Big Band
- Condutor da Orquestra Sinfônica Jovem Colmenar Viejo
- Professor de Composição Musical para Mídia Audiovisual e Produção Musical no EA Centro Artístico Musical
- Curso Avançado de Música na Especialidade de Interpretação pelo Conservatório Real de Música de Madri
- Mestrado em Composição para Meios Audiovisuais (MCAV) pelo Centro de Educação Superior Katarina Gurska

Professores

Sr. Álvaro Martín

- Técnico de som (Sala) na SDI MEDIA IBERIA
- Técnico de som na EDM
- Curso Superior em Som

04

Estrutura e conteúdo

A estrutura que segue este Curso é concisa e clara. Um único módulo, que é dividido em 3 partes. A primeira, composta pelas primeiras 4 músicas, é baseada na criação e escolha das vozes, suas características, o *Casting* relevante e as diferentes adaptações do roteiro. A segunda parte continua com os tópicos 5, 6 e 7 e trata de aspectos como a gestão e edição das sessões de gravação. Finalmente, a terceira parte conclui com os últimos 3 tópicos e os diferentes pontos de vista existentes, bem como um tópico mais específico sobre edição de voz.

Aprenda do ponto de vista técnico o som e o ponto de vista do Voice-Over"

Módulo 1. Voice-Over

1.1. Objetivos da voz
- 1.1.1. Qualidade
- 1.1.2. Funções
- 1.1.3. Características

1.2. Criação de vozes: voz e animação
- 1.2.1. A voz antes que a animação
- 1.2.2. A voz em vez da animação
- 1.2.3. A voz depois da animação

1.3. Criação de vozes: tipos e roteiro
- 1.3.1. Tipos de vozes
- 1.3.2. Criação do roteiro
- 1.3.3. Lista de *Assets*

1.4. Escolha de *Voice-over*
- 1.4.1. *Casting*
- 1.4.2. Estudio próprio vs. Estudio especializado
- 1.4.3. Custos e beneficios de usar *Voice-over*

1.5. Sessões de gravação
- 1.5.1. Fluidez na sessão
- 1.5.2. Gravação
- 1.5.3. Direção

1.6. Edição
- 1.6.1. Diálogos em cinemáticas
- 1.6.2. Interação personagens
- 1.6.3. Silêncios

1.7. Acabados
- 1.7.1. Renderização
- 1.7.2. Sincronização
- 1.7.3. Exportação

1.8. Gravação para vozes: colocação
- 1.8.1. Tipos de microfones
- 1.8.2. Colocação do *Voice-over*
- 1.8.3. Como abordar a gravação de voz

1.9. Gravação para vozes: *Sound-sync*
- 1.9.1. *Sound-sync*
- 1.9.2. Arquivos com restrição
- 1.9.3. Arquivos sem restrição

1.10. Processamento de vozes
- 1.10.1. Equalização
- 1.10.2. Dinâmica
- 1.10.3. Efeitos

"Matricule-se neste Curso e entre na produção dos melhores Videogames do mercado nas grandes empresas do setor"

05

Metodologia

Esta capacitação 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 forma 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.

O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

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, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O Método do Estudo de Caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

> *"Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira"*

O método do estudo de caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o Método do Estudo de Caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre 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 nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com múltiplos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

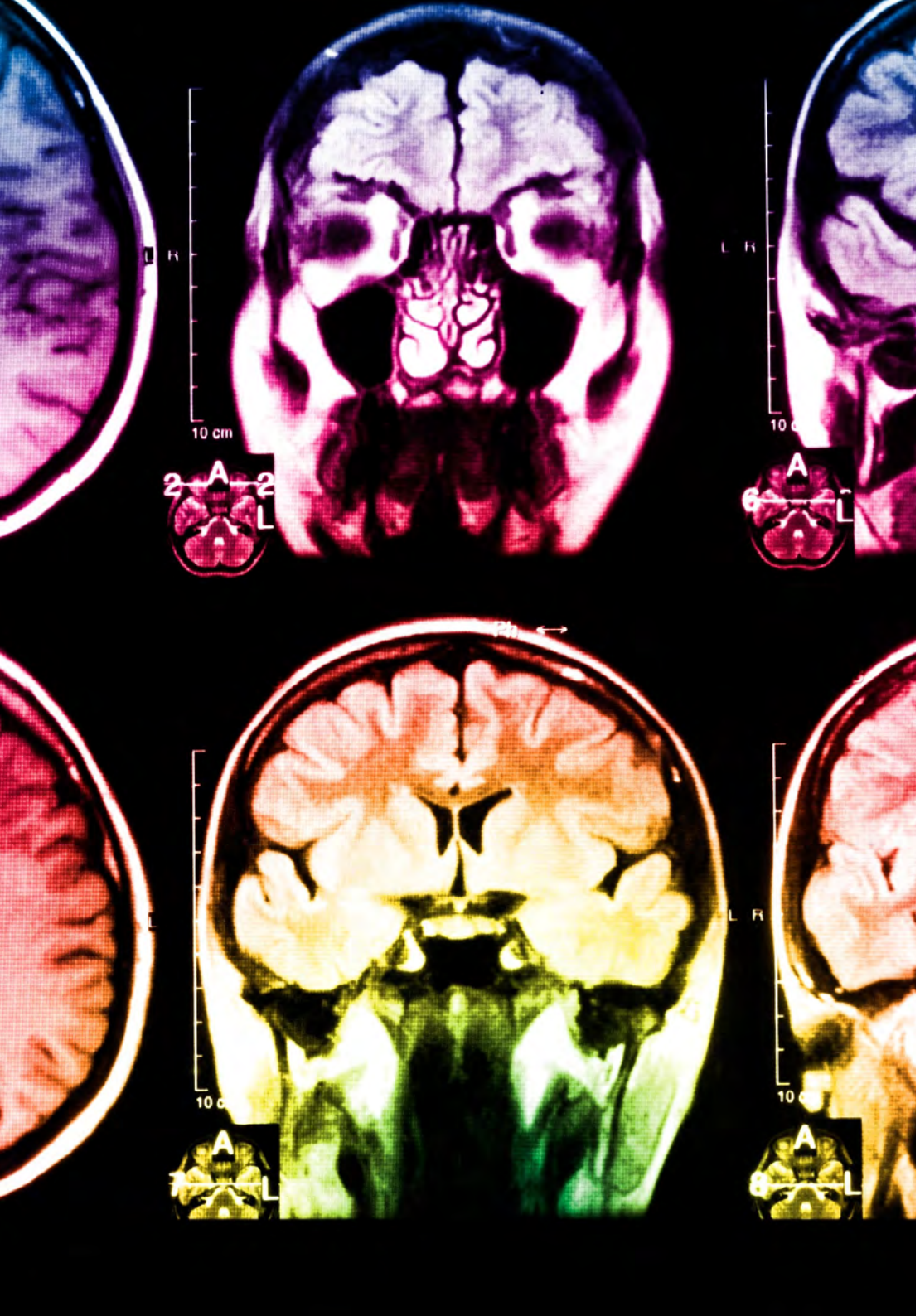
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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 através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 de estudos, 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 650.000 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 grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.

Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:

Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos à disposição do aluno.

Masterclasses

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

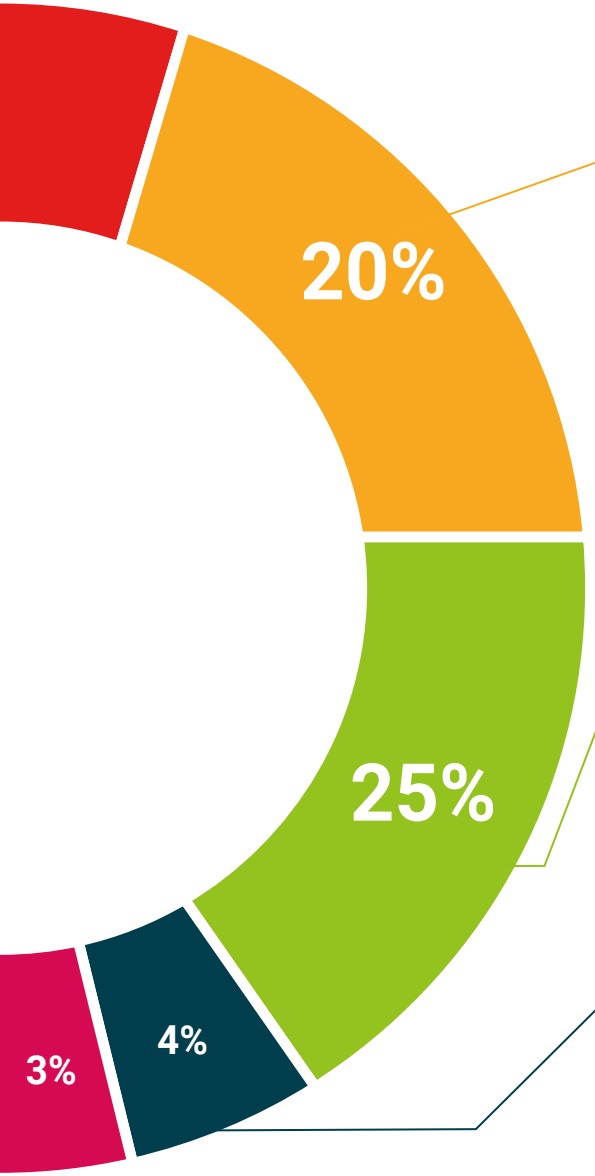
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.

Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto 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 for necessário para complementar sua capacitação.



Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no 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, a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".

Testing & Retesting

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

06

Certificado

O Curso de Voice-over em Videogames 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 Voice-over em Videogames** conta com o conteúdo 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 Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Voice-Over em Videogames**

Nº de Horas Oficiais: **150h**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com documento de identidade nº _____

por ter concluído e aprovado com sucesso o

CURSO

de

Voice-Over em Videogames

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 150 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública em 28 de junho de 2018.

Em 17 de junho de 2020

Ma.Tere Guevara Navarro
Reitora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidade tecnológica

Curso
Voice-Over em Videogames

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

Curso

Voice-Over em Videogames

tech universidade tecnológica