

# Programa Avançado

## Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames



## Programa Avançado Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-trilhas-sonoras-harmonizacao-videogames](http://www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-trilhas-sonoras-harmonizacao-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

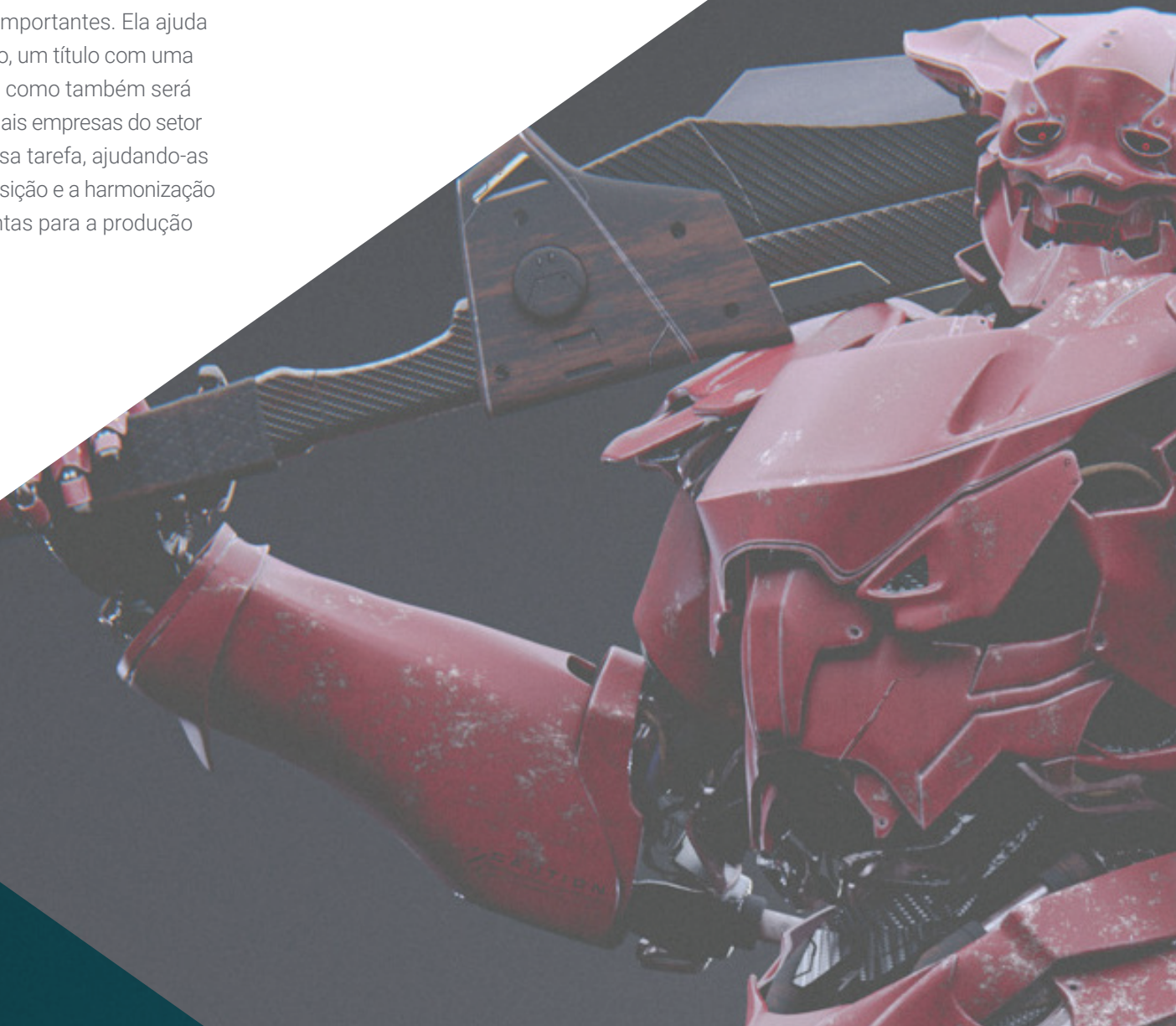
---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

A trilha sonora de um videogame é um de seus elementos mais importantes. Ela ajuda a moldar sua identidade e aprimora a experiência de jogo. Portanto, um título com uma boa trilha sonora não só terá um melhor desempenho comercial, como também será muito mais lembrado pelos jogadores. Por esse motivo, cada vez mais empresas do setor estão procurando grandes compositores que possam realizar essa tarefa, ajudando-as a alcançar o sucesso. Assim, essa capacitação aprofunda a composição e a harmonização musical para equipar os profissionais com as melhores ferramentas para a produção de excelentes trilhas sonoras para videogames.



“

*Este Programa Avançado transformará  
você em um especialista em composição  
de trilhas sonoras para videogames”*

Dos videogames mais longos e complexos de hoje aos mais simples e antigos, todos os títulos de sucesso da história têm uma característica comum: suas trilhas sonoras são memoráveis. Clássicos como Tetris ou Medievil e videogames contemporâneos como The Witcher 3: todos eles apresentam músicas que melhoraram muito a experiência de jogo.

Por esse motivo, as empresas de desenvolvimento precisam dos compositores mais talentosos e habilidosos para que possam trazer uma forte identidade sonora aos seus trabalhos. Assim, este Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames analisa em profundidade esse trabalho e oferece aos alunos todas as chaves para harmonizar suas composições de forma eficaz, de modo que, ao concluí-lo, eles estarão em condições de trabalhar para as melhores empresas do setor.

Além disso, eles terão uma metodologia de ensino inovadora, 100% online, que permitirá que os alunos combinem sua carreira com o curso. Também terão à disposição uma equipe de professores altamente qualificada que os acompanhará durante todo o processo de aprendizagem, oferecendo-lhes inúmeros recursos de ensino multimídia, como resumos interativos e exercícios práticos.

Este **Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Composição e Produção Sonora especializada em Videogames
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado.
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ 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



*Aprofunde-se na harmonia musical para criar trilhas sonoras poderosas e memoráveis para os próximos videogames de grande sucesso"*

“

*Este Programa Avançado prepara você para se tornar um grande especialista em harmonia e lhe ensina a aplicá-la com diferentes motivações emocionais e estéticas na trilha sonora de 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 prestígio.

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.

*Pense nos seus videogames favoritos: todos eles têm ótimas trilhas sonoras. Especialize-se e componha músicas para combinar com esses trabalhos.*

*Nesta capacitação, você contará com professores especializados que lhe fornecerão o conteúdo mais recente no campo da composição musical para videogames.*



# 02

## Objetivos

O principal objetivo dessa Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames é oferecer aos alunos o conteúdo mais completo e inovador no campo da composição musical para videogames. Assim, ao final do curso, eles terão todas as ferramentas e habilidades profissionais para trabalhar nessa empolgante área de desenvolvimento de videogames, que continua a crescer e a reforçar sua importância.





“

*Seu objetivo é compor as trilhas sonoras dos grandes videogames do presente e do futuro, e esse curso ajudará você a atingir esse objetivo”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender em profundidade a construção e os movimentos básicos dos acordes.
- ◆ Diferenciar e utilizar os diferentes tipos de modos modernos
- ◆ Aprenda extensivamente como gerenciar construções harmônicas fora da tonalidade
- ◆ Distinguir os diferentes instrumentos e o uso apropriado de uma orquestra tradicional e de uma orquestra virtual
- ◆ Conhecer profundamente e lidar com as diferentes técnicas específicas de composição de videogames





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. A trilha sonora no videogame

- ◆ Entender em profundidade o funcionamento acústico e construir um espaço adequado para trabalhar
- ◆ Escolher o material e os componentes necessários para entregar um resultado profissional
- ◆ Compreender as competências das diversas funções de uma equipe
- ◆ Diferenciar os diferentes tipos de videogames e sua relação com a música
- ◆ Assimilar os vários papéis e funções da música como criadora de mundos
- ◆ Compreender o comportamento básico do som
- ◆ Diferenciar os diferentes tipos de escuta ao mixar e exportar um projeto
- ◆ Conhecer as tendências atuais no mundo da composição musical e do design de som para videogames

### Módulo 2. Harmonia básica

- ◆ Conhecer amplamente os conceitos de harmonia
- ◆ Compreender a construção e tipologia de acordes
- ◆ Analisar os movimentos característicos e as regras de conexão de acordes
- ◆ Assimilar as funções tonais, os movimentos de tensão e repouso e o ritmo harmônico
- ◆ Inverter um acorde em todas as suas formas
- ◆ Aprender as diferentes notas estranhas encontradas na harmonia
- ◆ Aprender as diferentes notas estranhas encontradas na melodia
- ◆ Assimilar o funcionamento da dominante como uma seção harmônica
- ◆ Entender a evolução harmônica da tonalidade para o cromatismo

### Módulo 3. Design de som

- ◆ Escolher o método de edição que melhor se adapte às suas necessidades
- ◆ Entender amplamente a técnica *Foley* e as diferentes maneiras de captação
- ◆ Gerenciar as possibilidades oferecidas pelo uso de uma biblioteca de sons
- ◆ Planejar as características sonoras do projeto
- ◆ Organizar os diferentes sons que o projeto terá
- ◆ Definir os sons encontrados na tela
- ◆ Organizar, processar e limpar diálogos sonoros
- ◆ Catalogar e organizar os efeitos sonoros do projeto
- ◆ Relacionar os vários sons com seus eventos correspondentes



*Avance profissionalmente graças a este Programa Avançado, que lhe dará o que você precisa para se tornar um compositor de renome no setor de videogames"*

# 03

## Direção do curso

Esse Programa Avançado de Especialização em Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames dispõe de uma equipe de professores altamente talentosa e experiente nessa área. Como a equipe de professores conhece o funcionamento do setor e é especialista em composição e harmonia musical, os alunos terão à sua disposição as ferramentas e os conhecimentos mais úteis e inovadores para ter sucesso no complexo setor de videogames.





“

*Um corpo docente especializado em composição musical para videogames orientará você para que se torne um profissional respeitado e requisitado pelas grandes empresas do setor”*

## Palestrante 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. Horowitz, Alexander

---

- 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, você pode 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
- Conductor 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

### Sra. Marina Jiménez García

- ◆ Especialista em Som Direto e Pós-produção
- ◆ Chefe de som direto e pós-produção na *Un Susurro*
- ◆ Chefe de som direto da *Alas de Papel*
- ◆ Assistente de som direto no *El Descampado*
- ◆ Pós-produção em *Similia*
- ◆ Formado em Cinematografia e Artes Audiovisuais pelo Centro Universitário de Artes TAI





# 04

## Estrutura e conteúdo

A estrutura deste Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames foi elaborado dividindo seu conteúdo em 3 módulos especializados, por meio dos quais os alunos poderão se aprofundar em temas como a composição musical de acordo com o gênero e o tipo de videogame, os fundamentos do som, as progressões harmônicas, a dissonância melódica, a sétima dominante, o *Foley* ou os métodos de edição de som, entre muitos outros.





“

*Os mais novos e completos conteúdos de composição e harmonização para videogames estão aqui: não espere mais e matricule-se”*

## Módulo 1. A trilha sonora no videogame

- 1.1. Espaço de trabalho
  - 1.1.1. Aspectos acústicos
  - 1.1.2. Preparação de uma habitação
  - 1.1.3. Construção de uma habitação "Room into Room"
- 1.2. O material de trabalho I: hardware
  - 1.2.1. O computador
  - 1.2.2. Interface de áudio
  - 1.2.3. Sistemas de escuta e outros equipes
- 1.3. O material de trabalho II: software
  - 1.3.1. DAW
  - 1.3.2. *Kontakt*
  - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. A equipe de trabalho
  - 1.4.1. Estrutura da equipe
  - 1.4.2. Funções da equipe
  - 1.4.3. Nosso lugar dentro da equipe
- 1.5. Tipos de videogames e gêneros musicais
  - 1.5.1. A quem se destina a música?
  - 1.5.2. Personalidade e estética da música
  - 1.5.3. Relação música vs. Gênero do videogame
- 1.6. Papéis e funções da música
  - 1.6.1. A música como um estado de ânimo
  - 1.6.2. A música como uma criadora de mundos
  - 1.6.3. Outros papéis
- 1.7. O *Workflow* na composição musical
  - 1.7.1. Planejamento, estética e criação do MDD
  - 1.7.2. Primeiras ideias e composição de músicas demo
  - 1.7.3. O produto final, da demo ao master
- 1.8. O *Workflow* na edição e design de som
  - 1.8.1. Planejamento e criação do ADD
  - 1.8.2. Design e edição
  - 1.8.3. Ajuste, sincronização e provas no motor de áudio

- 1.9. Fundamentos do som
  - 1.9.1. Características
  - 1.9.2. Espectro de frequências
  - 1.9.3. Envolvente do som
- 1.10. Som envolvente y som 3D
  - 1.10.1. Som horizontal vs. Vertical
  - 1.10.2. Simulações de áudio 3D
  - 1.10.3. Sistemas *surround* e *Dolby Atmos*

## Módulo 2. Harmonia básica

- 2.1. Harmonia
  - 2.1.1. O pentagrama, claves, notas e figuras
  - 2.1.2. Compassos
  - 2.1.3. Intervalos
- 2.2. Construção de acordes: tipos e arranjos
  - 2.2.1. Classificação
  - 2.2.2. Disposição de acordes
  - 2.2.3. Duplicações
- 2.3. Construção de acordes: movimentos
  - 2.3.1. Movimentos harmônicos
  - 2.3.2. Oitavas, uníssono e quintas sucessivas e resultantes
  - 2.3.3. Encadeamento de acordes
- 2.4. Progressões harmônicas
  - 2.4.1. Funções tonais
  - 2.4.2. Ritmo harmônico
  - 2.4.3. Cadências
- 2.5. Inversões
  - 2.5.1. A primeira inversão
  - 2.5.2. A segunda inversão
  - 2.5.3. A inversão nas cadências
- 2.6. Notas estranhas: dissonância harmônica
  - 2.6.1. Dissonância harmônica e melódica
  - 2.6.2. Notas estranhas em dissonância harmônica
  - 2.6.3. Retardo e *apoggiatura*

- 2.7. Notas estranhas: dissonância melódica
    - 2.7.1. Notas estranhas na dissonância melódica
    - 2.7.2. Nota de passagem, bordadura, quebra, antecipação e pedal
    - 2.7.3. Ação combinada de notas estranhas
  - 2.8. Notas estranhas nos acordes
    - 2.8.1. Sétima de dominante
    - 2.8.2. Sétima sensível e sétima de segundo grau
    - 2.8.3. Acordes de sétima restantes
  - 2.9. A harmonia de dominante
    - 2.9.1. Harmonia da dominante
    - 2.9.2. Dominante da dominante
    - 2.9.3. Dominantes secundárias
  - 2.10. Evolução para o cromatismo
    - 2.10.1. Diatonismo e modulação
    - 2.10.2. Cromaticismo expressivo
    - 2.10.3. Perda da função tonal
- 3.5. Organização de sons
    - 3.5.1. Referências
    - 3.5.2. Fontes
    - 3.5.3. Edição
  - 3.6. Som vs. Roteiro
    - 3.6.1. Referências
    - 3.6.2. Conexão com elementos narrativos
    - 3.6.3. Propostas
  - 3.7. Som vs. Imagem
    - 3.7.1. Sons visuais
    - 3.7.2. Sons mudos
    - 3.7.3. Sons invisíveis
  - 3.8. Limpeza de diálogos
    - 3.8.1. Organização
    - 3.8.2. Processamentos vocais
    - 3.8.3. Padronização
  - 3.9. Efeitos sonoros
    - 3.9.1. Organização
    - 3.9.2. Tipologia
    - 3.9.3. Categoria:
  - 3.10. Ajustes a eventos
    - 3.10.1. Características
    - 3.10.2. Tipos de eventos
    - 3.10.3. Sincronização

### Módulo 3. Design de som

- 3.1. Métodos de edição
  - 3.1.1. Editor de áudio
  - 3.1.2. Editor *Multitrack*
  - 3.1.3. Sequenciador
- 3.2. *O Foley*
  - 3.2.1. Gravação de campo
  - 3.2.2. Gravação de estúdio
  - 3.2.3. Edição
- 3.3. Bibliotecas de sons
  - 3.3.1. Formatos
  - 3.3.2. Tipos
  - 3.3.3. Criação de livrarias
- 3.4. Planejamento
  - 3.4.1. Espaços sonoros
  - 3.4.2. Mecânica do jogo
  - 3.4.3. Requisitos



*Você se aprofundará nos elementos essenciais da composição de trilhas sonoras memoráveis. Esta é a oportunidade que você procurava"*

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.*





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

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 Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado 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 **Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para 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 título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Programa Avançado de Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **450 h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado

Trilhas Sonoras  
e Harmonização  
para Videogames

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

# Programa Avançado

## Trilhas Sonoras e Harmonização para Videogames