

Curso

Design de Som e Música para Videojogos



Curso Design de Som e Música para Videojogos

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/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

A música e o som são um elemento fundamental das obras audiovisuais. Alguns videogames, por exemplo, podem ser evocados simplesmente pela sua melodia, mesmo que tenham passado décadas desde o seu lançamento. Por conseguinte, embora o público em geral não o tenha normalmente em conta, este aspeto dos jogos é muito importante e determinará o grau de satisfação do utilizador. As empresas do setor sabem-no, pois precisam de designers de som e compositores qualificados que possam criar música evocativa e impactante. Este curso ensina aos seus alunos sobre o design e composição do som para que sejam responsáveis por uma experiência de jogo agradável para os jogadores.



“

Tetris. Basta mencionar este jogo para que se lembre imediatamente da sua melodia. Crie músicas tão memoráveis como esta graças a este Curso"

Há videogames míticos cujas melodias e sons são tão importantes como a sua mecânica, as suas personagens ou os seus cenários. Basta mencionar Tetris ou Super Mario e qualquer pessoa pode evocar as suas canções e os sons de cada ação do jogo. Este efeito impressionante é conseguido através de um excelente trabalho de composição e design de som.

Assim, um elemento por vezes subestimado ou não tido em conta, como a área do som de um videogame, é absolutamente vital para o seu sucesso. Sem um design adequado desta área, o videogame pode fracassar. Isto é algo que as grandes empresas da indústria sabem, e é por isso que procuram cada vez mais novos compositores que possam trazer esse aspeto criativo que irá prender os jogadores e dar um impulso decisivo ao projeto.

No entanto, apesar da procura, não existe um grande número de especialistas neste domínio, razão pela qual é atualmente uma área com grandes oportunidades de emprego. Este Curso de Design de Som e Música para Videogames é a resposta a esta oportunidade, pois oferece todos os conhecimentos necessários para se tornar num designer e compositor de alto nível, tendo em conta as especificações deste setor, que é muito diferente de outros como o cinema.

Este **Curso de Design de Som e Música para Videogames** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Metodologias de ensino dinâmicas, de modo a que o aluno aprenda a criar e compor som através da prática
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ O desejo de ensinar aos alunos as particularidades da indústria dos videogames
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



Melhore a experiência de jogo dos utilizadores com as suas poderosas melodias"

“

Saiba como criar o som dos próximos videogames de grande sucesso”

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.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

A indústria dos videogames precisa de designers de som que apresentem novas ideias, você pode ser um deles.

Os grandes designers de som para videogames têm conhecimentos específicos na matéria, siga o seu exemplo e matricule-se.



02

Objetivos

Os objetivos deste Curso de Design de Som e Música para Videojogos são oferecer aos alunos as chaves para se tornarem na próxima referência em design de som e composição musical na indústria. Para tal, poderá contar com os melhores conteúdos e o melhor corpo docente que orientará os alunos ao longo de todo o processo de aprendizagem.





“

Cumpra o seu objetivo: componha as melodias que todos recordarão daqui a alguns anos”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características de forma a aplicá-los na análise de videojogos ou no design de videojogos
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção de um videojogo e a metodologia SCRUM para projetos de produção
- ◆ Aprender as bases do design de videojogos e os conhecimentos teóricos que um designer de videojogos deve saber
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo





Objetivos específicos

- ◆ Realizar a composição e desenvolvimento musical
- ◆ Conceber o *software* de composição musical
- ◆ Saber efetuar o processo de produção e pós-produção
- ◆ Aprender a fazer mistura interna e design de som
- ◆ Utilizar bibliotecas de som, som sintético e *Foley*
- ◆ Conhecer as técnicas de composição para videogogos

“

Melhore a experiência dos jogadores com as suas melodias”

03

Direção do curso

O melhor corpo docente está à espera dos alunos para lhes oferecer os conhecimentos mais completos em Design de Som e Música para Videojogos. Graças à vasta experiência dos professores, os profissionais que se matricularem neste Curso poderão aprender tudo o que precisam para se tornarem em especialistas na matéria, atraindo assim a atenção das maiores empresas do setor.



“

*Os melhores ensinar-lhe-ão as chaves
para criar sons memoráveis”*

Direção



Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- ♦ Designer de Narrativas na Saona Studios, Espanha
- ♦ Designer de Narrativas na Stage Clear Studios, como parte de um produto confidencial
- ♦ Designer de Narrativas na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- ♦ Designer e guionista de produtos de e-learning e serious games para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- ♦ Designer de níveis na Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- ♦ Professor de guionismo no Mestrado em Criação de Videojogos da Universidade de Málaga
- ♦ Professor na área de Videojogos no Design e Produção de Narrativas no Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- ♦ Professor de Design Narrativo e Workshops de Guionismo, e do Curso de Design de Videojogos na ESCAV, Granada
- ♦ Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



Professores

Dr. Rafael Carrión

- ◆ Programador de áudio na Women in Games
- ◆ Designer de som e programador de áudio Unity3D
- ◆ Curso de Engenharia Industrial. Universidade Politécnica de Valencia
- ◆ Mestrado em Programação de Videojogos. Universidade Abierta de Cataluña
- ◆ Curso de Produção Áudio para Jogos pela WWISE. Berklee

“

Graças a este curso completo, aprenderá todos os pormenores sobre Redação de Guiões de Videojogos”

04

Estrutura e conteúdo

O corpo docente guiará os alunos ao longo de 10 tópicos, cobrindo todos os conteúdos necessários para criar uma boa composição musical e um design de som para cada tipo de videogame. Assim, o módulo de aprendizagem conta com conteúdos educativos abrangentes e aprofundados que permitirão aos alunos adquirir as competências profissionais de que necessitam para começarem a trabalhar na indústria.

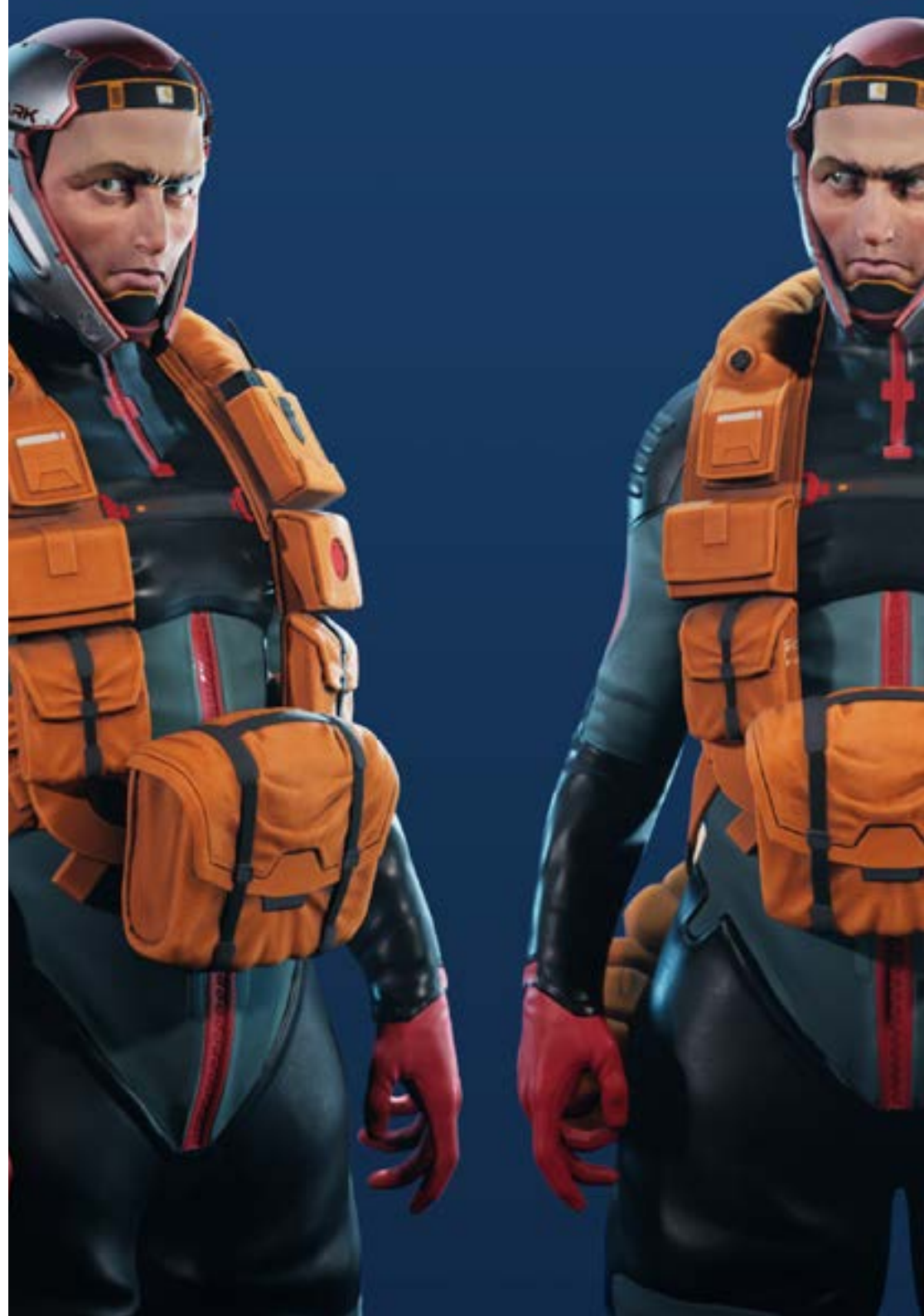


“

*Conteúdos de alto nível para os
melhores compositores do futuro”*

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 videogames
 - 1.8.1. Análise I
 - 1.8.2. Análise II
 - 1.8.3. Criação de *loops*
- 1.9. Sistemas adaptativos
 - 1.9.1. Ressequenciação 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

“ Este Curso contém tudo o que necessita para trabalhar na indústria dos videogames como designer de som e música”

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.



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

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 de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. 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 obtivemos 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 especializados.

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



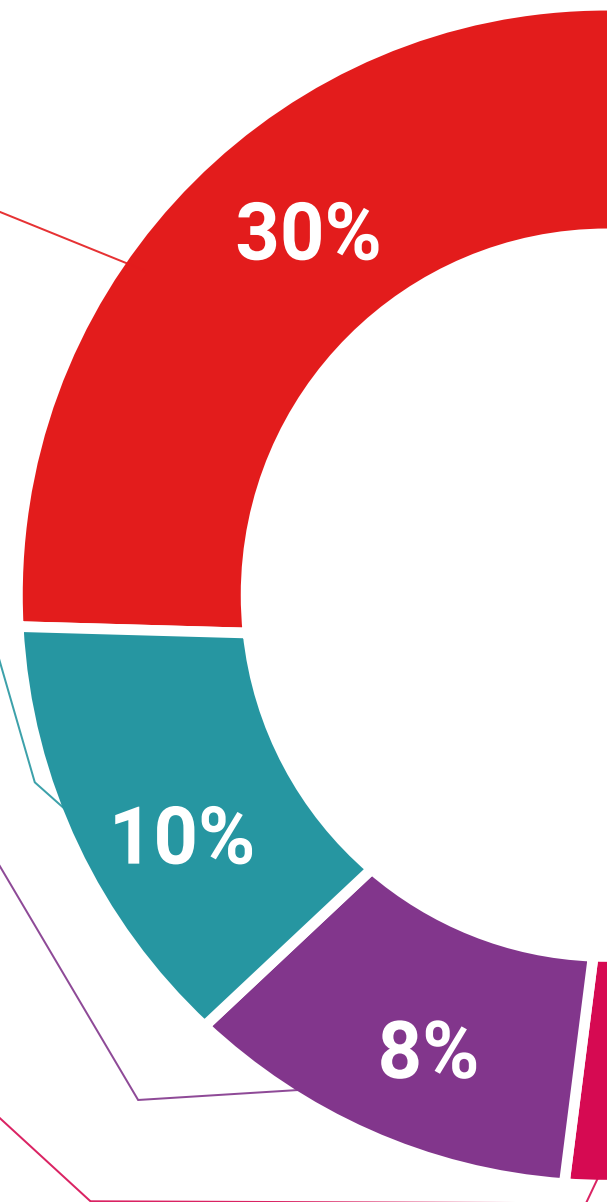
Práticas de aptidões e competências

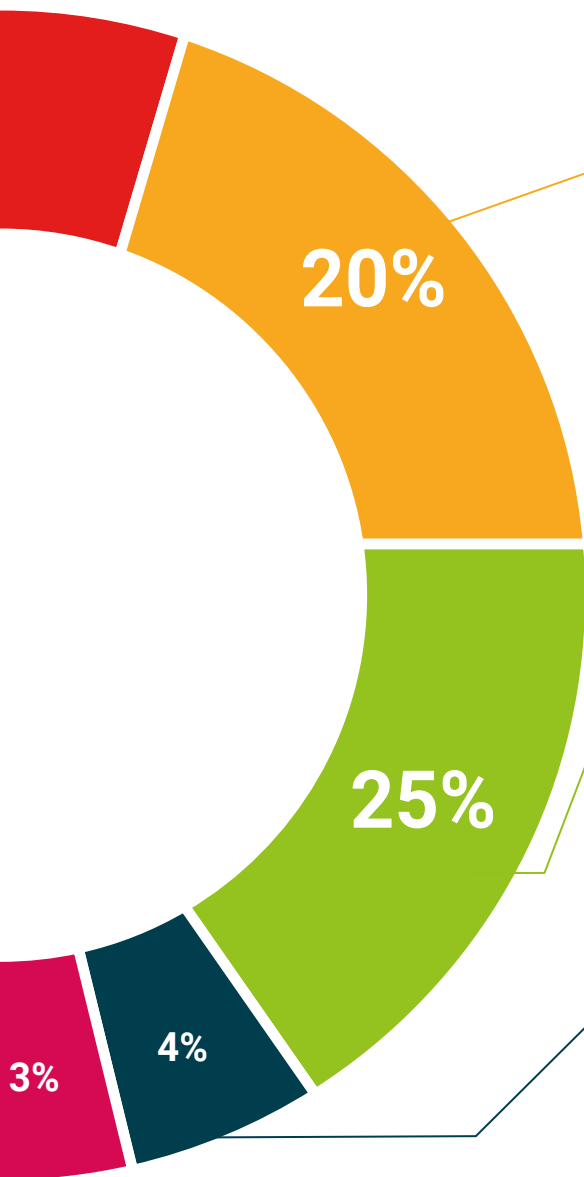
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 para Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de 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 para Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

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

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com 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 sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Design de Som e Música
para Videojogos

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online

Curso

Design de Som e Música para Videojogos