

Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización  
para Videojuegos



## Experto Universitario Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-bandas-sonoras-armonizacion-videojuegos](http://www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-bandas-sonoras-armonizacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

La banda sonora de un videojuego es uno de sus elementos más importantes. Ayuda a conformar su identidad y mejora la experiencia de juego, por lo que un título con una buena banda sonora no sólo va a obtener mejores resultados comerciales, sino que va a ser mucho más recordada por los jugadores. Por esa razón, cada vez más compañías de la industria buscan grandes compositores que puedan realizar esta tarea, ayudándolas a alcanzar el éxito. Así, esta titulación profundiza en la composición y armonización musical para dotar a los profesionales de las mejores herramientas a la hora de producir grandes bandas sonoras para videojuegos.







“

*Este Experto Universitario te convertirá  
en un especialista en composición de  
bandas sonoras para videojuegos”*

Desde los videojuegos más largos y complejos de la actualidad hasta los más simples y antiguos, todos los títulos exitosos de la historia han tenido una característica común: sus bandas sonoras son memorables. Clásicos como Tetris o Medieval y videojuegos contemporáneos como The Witcher 3: todos han contado con una música que ha mejorado enormemente la experiencia de juego.

Por esa razón, las empresas de desarrollo necesitan contar con los compositores más talentosos y expertos, de modo que puedan aportar una identidad sonora marcada a sus obras. Así, este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos profundiza en esta labor, y ofrece a los alumnos todas las claves para armonizar de forma eficaz sus composiciones, de modo que al finalizarlo estén en posición de trabajar para las mejores compañías de la industria.

Además, contarán con una metodología de enseñanza innovadora que se desarrolla 100% en línea y que permitirá a los estudiantes, por tanto, compaginar su carrera profesional con la titulación. Asimismo, tendrán a su disposición un cuadro docente de altísimo nivel que les acompañará durante todo el aprendizaje, al tiempo que les ofrece numerosos recursos didácticos multimedia como resúmenes interactivos o ejercicios prácticos.

En adición, un reputado Director Invitado Internacional ofrecerá unas exhaustivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas.

Este **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en composición y producción sonora especializada en videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá unas intensivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos”*

“

*Este Experto Universitario te prepara para convertirte en un gran experto en armonía y te enseña a aplicarla con diferentes motivaciones emocionales y estéticas en la banda sonora de un videojuego”*

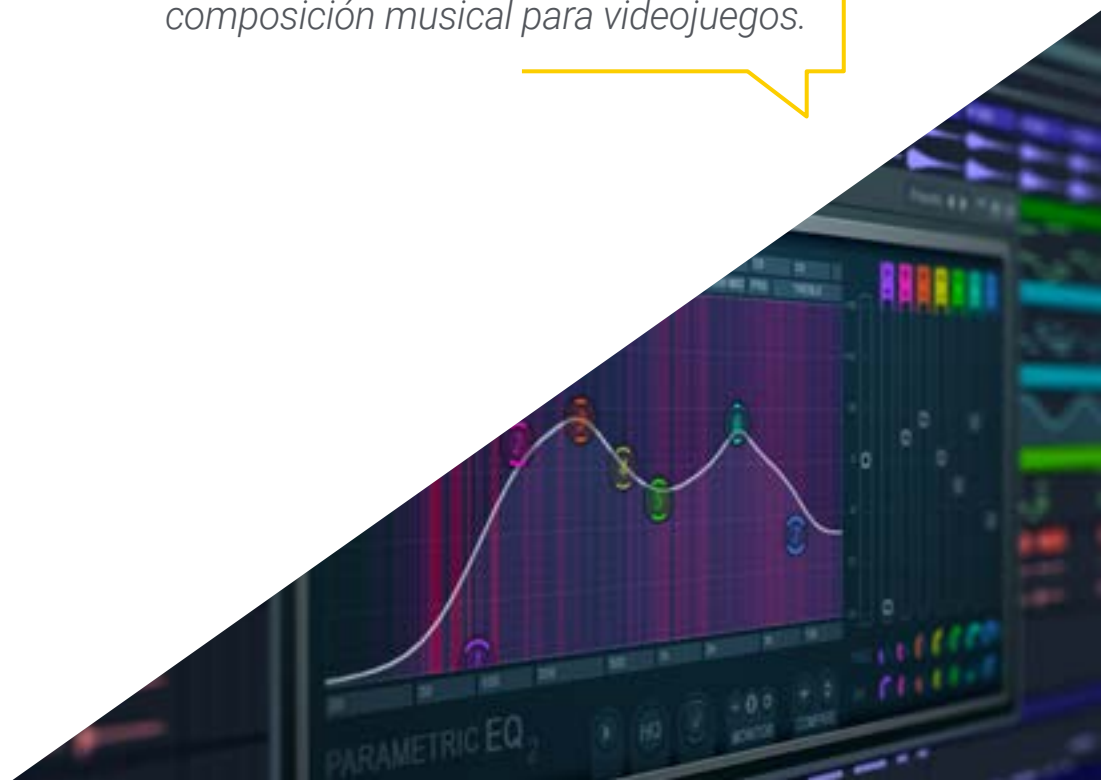
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les plantee a lo largo del programa académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Piensa en tus videojuegos favoritos: todos ellos tienen grandes bandas sonoras. Especialízate y compón una música a la altura de esas obras.*

*En esta titulación contarás con un profesorado especialista en la materia que te proporcionará los contenidos más novedosos en el ámbito de la composición musical para videojuegos.*



# 02 Objetivos

Este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos tiene como principal objetivo ofrecer a los alumnos los contenidos más completos y novedosos en el ámbito de la composición musical para videojuegos. Así, al finalizar la titulación, dispondrán de todas las herramientas y habilidades profesionales para desempeñarse en esta apasionante área del desarrollo de videojuegos que no deja de crecer y de reforzar su importancia.





“

*Tu objetivo es componer la banda sonora de los grandes videojuegos del presente y del futuro y esta titulación te ayudará a conseguirlo”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Comprender en profundidad la construcción y movimientos básicos de los acordes
- ◆ Diferenciar y utilizar los distintos tipos de modos modernos
- ◆ Aprender ampliamente a gestionar construcciones armónicas fuera de la tonalidad
- ◆ Distinguir los distintos instrumentos y el uso apropiado de una orquesta tradicional y de una orquesta virtual
- ◆ Conocer profundamente y manejar las diferentes técnicas específicas de composición para videojuegos





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- ♦ Entender en profundidad el funcionamiento acústico y construir un espacio adecuado para trabajar
- ♦ Elegir el material y los componentes necesarios para ofrecer un resultado profesional
- ♦ Comprender las competencias de los diversos cargos de un equipo
- ♦ Diferenciar los diversos tipos de videojuegos y su relación con la música
- ♦ Asimilar los diversos roles y funciones de la música como creadora de mundos
- ♦ Comprender el comportamiento básico del sonido
- ♦ Diferenciar los diversos tipos de escucha a la hora de mezclar y exportar un proyecto
- ♦ Conocer las tendencias actuales en el mundo de la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos

### Módulo 2. Armonía básica

- ♦ Conocer ampliamente los conceptos de la armonía
- ♦ Comprender la construcción y tipología de los acordes
- ♦ Analizar los movimientos característicos y reglas en los enlaces de acordes
- ♦ Asimilar las funciones tonales, movimientos tensión–reposeo y el ritmo armónico
- ♦ Invertir un acorde en todas sus formas
- ♦ Aprender las diferentes notas extrañas que se encuentran en la armonía
- ♦ Aprender las diferentes notas extrañas que se encuentran en la melodía
- ♦ Asimilar el funcionamiento de la dominante como sección armónica
- ♦ Entender la evolución armónica de la tonalidad al cromatismo

### Módulo 3. Diseño sonoro

- ♦ Elegir el método de edición que mejor se adapte a sus necesidades
- ♦ Entender ampliamente la técnica del *Foley* y las diferentes maneras de captación
- ♦ Gestionar las posibilidades que ofrece la utilización de una librería de sonidos
- ♦ Planificar las características sonoras del proyecto
- ♦ Organizar los diferentes sonidos que tendrá el proyecto
- ♦ Definir los sonidos que se encuentran en pantalla
- ♦ Organizar, procesar y limpiar los diálogos sonoros
- ♦ Catalogar y organizar los efectos sonoros del proyecto
- ♦ Relacionar los diversos sonidos a sus eventos correspondientes



*Progresas profesionalmente gracias a este Experto Universitario, que te proporcionará lo que necesitas para convertirte en un compositor reputado en la industria de los videojuegos”*



# 03

## Dirección del curso

Este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos dispone de un cuadro docente de gran talento y muy experimentado en esta área. Conoce, por tanto, el funcionamiento de la industria y es especialista en composición y armonía musical, por lo que los alumnos tendrán a su disposición las herramientas y conocimientos más útiles y novedosos para poder triunfar en el complejo sector de los videojuegos.







“

*Un profesorado especializado en composición musical para videojuegos te orienta para convertirte en un profesional respetado y demandado por las grandes compañías del sector”*

## Director Invitado Internacional

El Doctor Alexander Horowitz es un destacado **director de audio y compositor de videojuegos** con una sólida carrera en la industria del **entretenimiento digital**. Así, ha ocupado el cargo de **Director de Audio** de **Criterion** en **Electronic Arts**, en **Guildford, Reino Unido**. De hecho, su especialización en **diseño de sonido** para videojuegos lo ha llevado a trabajar en proyectos de alto perfil, incluyendo su contribución a la **banda sonora de Hogwarts Legacy**, un juego que recibió una nominación a los **premios Grammy**.

Asimismo, a lo largo de su carrera, ha acumulado una valiosa experiencia en diversas compañías reconocidas en la industria de los **videojuegos**. Por ejemplo, ha sido **Director de Audio** en **Improbable** y **Líder de Audio** en **Studio Gobo**, en **Brighton and Hove**. Además, su trayectoria ha incluido roles clave en la creación de experiencias auditivas para **títulos AAA**, como **Red Dead Redemption 2** y **GTA V: Online** para **Rockstar North**, así como **Madden NFL 17** para **Electronic Arts**. Estas experiencias le han permitido desarrollar una profunda comprensión de la **producción y la dirección de audio** en el contexto de grandes proyectos.

A nivel internacional, ha ganado reconocimiento por su trabajo innovador en el **diseño de sonido** para videojuegos. En este sentido, ha sido nominado al **premio BAFTA** por su trabajo en el **cortometraje Room 9** y ha participado en la creación de varios juegos aclamados por la crítica. Y es que su habilidad para combinar **creatividad y tecnología** le ha valido un lugar destacado en el ámbito internacional del **diseño de audio** para videojuegos.

Además de su gran éxito profesional, el Doctor Alexander Horowitz ha contribuido a su campo a través de la **investigación**, pues su obra incluye **publicaciones y estudios** sobre **sonido** para **medios interactivos**, aportando valiosos conocimientos y avances en su especialidad.



## Dr. Horowitz, Alexander

---

- Director de Audio de Criterion en Electronic Arts, Guildford, Reino Unido
- Director de Audio en Improbable
- Líder de Audio en Studio Gobo
- Desarrollador Líder de Audio en FundamentalVR
- Jefe de Audio en The Imaginati Studios Ltd.
- Probador de Juegos en Rockstar Games
- Asistente de Producción de Audio en Electronic Arts (EA)
- Doctor en Desarrollo de Juegos por la Escuela de Arte de Glasgow
- Máster en Juegos Serios y Realidad Virtual por la Escuela de Arte de Glasgow
- Máster de Diseño en Sonido para la Imagen en Movimiento por la Escuela de Arte de Glasgow
- Licenciado Musical en Composición por el Conservatorio Real de Escocia



*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

## Dirección



### D. Raya Buenache, Alberto

- Músico Especialista en Interpretación y Composición para Medios Audiovisuales
- Director Musical de Colmejazz Big Band
- Director de la Joven Sinfónica de Colmenar Viejo
- Profesor de Composición Musical para Medios Audiovisuales y Producción Musical en el EA Centro Artístico Musical
- Título Superior de Música en la Especialidad de Interpretación por el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid
- Máster en Composición para Medios Audiovisuales (MCAV) por el Centro Superior Katarina Gurska

## Profesores

### Dña. Jiménez García, Marina

- ◆ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ◆ Jefatura de Sonido Directo y Postproducción en *Un Susurro*
- ◆ Jefatura de Sonido Directo en *Alas de Papel*
- ◆ Auxiliar de Sonido Directo en *El Descampado*
- ◆ Postproducción en *Similia*
- ◆ Grado en Cinematografía y Artes Audiovisuales por el Centro Universitario de Artes TAI







# 04

## Estructura y contenido

La estructura de este Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos se ha diseñado dividiendo sus contenidos en 3 módulos especializados, mediante los cuales los alumnos podrán profundizar en cuestiones como la composición musical según el género y tipo de videojuego, los fundamentos del sonido, las progresiones armónicas, la disonancia melódica, la séptima de dominante, el *Foley* o los métodos de edición sonora, entre muchas otras.





“

*Los contenidos más novedosos y completos en composición y armonización para videojuegos están aquí: no esperes más y matricúlate”*

## Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- 1.1. El espacio de trabajo
  - 1.1.1. Aspectos acústicos
  - 1.1.2. Preparación de una habitación
  - 1.1.3. Construcción de una habitación "Room into Room"
- 1.2. El material de trabajo I: hardware
  - 1.2.1. El ordenador
  - 1.2.2. Interfaz de audio
  - 1.2.3. Sistemas de escucha y otros equipos
- 1.3. El material de trabajo II: software
  - 1.3.1. DAW
  - 1.3.2. *Kontakt*
  - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. El equipo de trabajo
  - 1.4.1. Estructura del equipo
  - 1.4.2. Funciones del equipo
  - 1.4.3. Nuestro lugar dentro del equipo
- 1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
  - 1.5.1. ¿A quién va dirigida la música?
  - 1.5.2. Personalidad y estética de la música
  - 1.5.3. Relación música vs. Género del videojuego
- 1.6. Roles y funciones de la música
  - 1.6.1. La música como estado de ánimo
  - 1.6.2. La música como creadora de mundos
  - 1.6.3. Otros roles
- 1.7. El *Workflow* en la composición musical
  - 1.7.1. Planificación, estética y creación del MDD
  - 1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
  - 1.7.3. El producto final, de la demo al máster
- 1.8. El *Workflow* en la edición y diseño de sonido
  - 1.8.1. Planificación y creación del ADD
  - 1.8.2. Diseño y edición
  - 1.8.3. Ajuste, sincronización y pruebas en el motor de audio

- 1.9. Fundamentos del sonido
  - 1.9.1. Características
  - 1.9.2. Espectro de frecuencias
  - 1.9.3. Envoltente del sonido
- 1.10. Sonido envolvente y sonido 3D
  - 1.10.1. Sonido horizontal vs. Vertical
  - 1.10.2. Simulaciones de audio 3D
  - 1.10.3. Sistemas *surround* y *Dolby Atmos*

## Módulo 2. Armonía básica

- 2.1. Armonía
  - 2.1.1. El pentagrama, claves, notas y figuras
  - 2.1.2. Compases
  - 2.1.3. Intervalos
- 2.2. Construcción de los acordes: tipos y disposición
  - 2.2.1. Clasificación
  - 2.2.2. Disposición de los acordes
  - 2.2.3. Duplicaciones
- 2.3. Construcción de los acordes: movimientos
  - 2.3.1. Movimientos armónicos
  - 2.3.2. Octavas, unísono y quintas sucesivas y resultantes
  - 2.3.3. Encadenamiento de acordes
- 2.4. Progresiones armónicas
  - 2.4.1. Funciones tonales
  - 2.4.2. Ritmo armónico
  - 2.4.3. Cadencias
- 2.5. Inversiones
  - 2.5.1. La primera inversión
  - 2.5.2. La segunda inversión
  - 2.5.3. La inversión en las cadencias
- 2.6. Notas extrañas: disonancia armónica
  - 2.6.1. La disonancia armónica y melódica
  - 2.6.2. Notas extrañas en la disonancia armónica
  - 2.6.3. El retardo y la apoyatura



- 2.7. Notas extrañas: disonancia melódica
  - 2.7.1. Notas extrañas en la disonancia melódica
  - 2.7.2. Nota de paso, bordadura, escapada, anticipación y pedal
  - 2.7.3. Acción combinada de las notas extrañas
- 2.8. Notas extrañas en los acordes
  - 2.8.1. Séptima de dominante
  - 2.8.2. Séptima de sensible y séptima del segundo grado
  - 2.8.3. Acordes de séptima restantes
- 2.9. La armonía de dominante
  - 2.9.1. Armonía de la dominante
  - 2.9.2. Dominante de la dominante
  - 2.9.3. Dominantes secundarias
- 2.10. Evolución hacia el cromatismo
  - 2.10.1. Diatonismo y modulación
  - 2.10.2. El cromatismo expresivo
  - 2.10.3. Pérdida de la función tonal

### Módulo 3. Diseño sonoro

- 3.1. Métodos de edición
  - 3.1.1. Editor de audio
  - 3.1.2. Editor *Multitrack*
  - 3.1.3. Secuenciador
- 3.2. *El Foley*
  - 3.2.1. Grabación de campo
  - 3.2.2. Grabación de estudio
  - 3.2.3. Edición
- 3.3. Librerías de sonidos
  - 3.3.1. Formatos
  - 3.3.2. Tipos
  - 3.3.3. Creación de librerías
- 3.4. Planificación
  - 3.4.1. Espacios sonoros
  - 3.4.2. Mecánicas de juego
  - 3.4.3. Requisitos

- 3.5. Organización de sonidos
  - 3.5.1. Referencias
  - 3.5.2. Fuentes
  - 3.5.3. Edición
- 3.6. Sonido vs. Guión
  - 3.6.1. Referencias
  - 3.6.2. Conexión con elementos narrativos
  - 3.6.3. Propuestas
- 3.7. Sonido vs. Imagen
  - 3.7.1. Sonidos visuales
  - 3.7.2. Sonidos mudos
  - 3.7.3. Sonidos invisibles
- 3.8. Limpieza de diálogos
  - 3.8.1. Organización
  - 3.8.2. Procesamientos vocales
  - 3.8.3. Normalización
- 3.9. Efectos sonoros
  - 3.9.1. Organización
  - 3.9.2. Tipología
  - 3.9.3. Categorías
- 3.10. Ajustes a eventos
  - 3.10.1. Características
  - 3.10.2. Tipos de eventos
  - 3.10.3. Sincronización



*Profundizarás en los elementos esenciales para componer bandas sonoras memorables. Esta es la oportunidad que estabas buscando*

05

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.







“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*





*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.







**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

# Titulación

El Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal\* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Bandas Sonoras y Armonización para Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.





## Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización  
para Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Bandas Sonoras y Armonización  
para Videojuegos



**tech**  
universidad