

Experto Universitario

Técnicas de Composición y
Producción para Videojuegos



Experto Universitario Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-tecnicas-composicion-produccion-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 composición musical no sólo requiere de talento e ideas: para crear buenas piezas musicales se necesita dominar las mejores técnicas. Esta titulación se las ofrece a sus alumnos, al tiempo que profundiza en la producción sonora, de modo que obtengan un aprendizaje completo en esta área, siempre enfocado hacia los videojuegos. Así, a lo largo de este programa podrán ahondar en cuestiones como la construcción temática o el contrapunto, entre muchas otras. Esto les convertirá en profesionales valiosos y muy valorados por las mejores compañías de la industria.





“

Especialízate en producción y composición musical para videojuegos gracias a este Experto Universitario, que te ofrecerá todas las herramientas para que te desarrolles profesionalmente en esta apasionante área”

El enorme crecimiento que ha experimentado la industria de los videojuegos en los últimos años ha propiciado que surjan nuevos perfiles profesionales. Así, el compositor musical para videojuegos tiene cada vez mayor importancia y las grandes empresas del sector buscan expertos con talento que sean capaces de componer y producir con solvencia las bandas sonoras de sus videojuegos.

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos permite a los profesionales conocer las técnicas de composición y producción más avanzadas, profundizando en cuestiones como el *Loop* lineal, el *Layering* vertical, la sesión de grabación, las técnicas de mezcla o las técnicas microfónicas estéreo, entre otras.

Todo ello, siguiendo una novedosa metodología de aprendizaje 100% online muy flexible que se adapta a las circunstancias de cada alumno, permitiéndoles compaginar su trabajo con los estudios. Además, podrán disfrutar de numerosos recursos multimedia como explicaciones y procedimientos en vídeo, ejercicios teórico-prácticos, resúmenes interactivos o clases magistrales.

En adición, un reconocido Director Invitado Internacional impartirá unas exhaustivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas para utilizar progresiones armónicas que guíen las emociones de los jugadores en momentos claves del juego.

Este **Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción 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



El Curso Universitario en Cirugía Oral garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Corporación Universitaria del Meta.

“

Esta titulación te permitirá profundizar en el proceso de composición de bandas sonoras para videojuegos, centrándote en los aspectos de producción y grabación”

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 planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Decide cuándo, cómo y dónde estudiar gracias a la metodología de aprendizaje de TECH, que se adapta a tus circunstancias profesionales y personales.

Este programa te permitirá convertirte en un gran productor musical especializado en videojuegos.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos tiene como principal meta ofrecer a los alumnos las mejores habilidades y conocimientos en estas áreas, de modo que puedan incorporarlos a su trabajo diario de forma inmediata. Así, mejorarán sus perspectivas profesionales en un sector en continua transformación como el de los videojuegos, que requiere de especialistas que dominen estos aspectos para realizar las bandas sonoras de los próximos títulos de éxito.



“

*Alcanzarás todas tus metas profesionales:
no esperes más y matricúlate”*



Objetivos generales

- ◆ 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
- ◆ Diferenciar los diversos medios para generar el sonido de un videojuego
- ◆ Relacionar el sonido con las distintas partes del videojuego
- ◆ Elegir el método de edición adecuado para crear el sonido de un personaje o un ambiente

“

Este programa es lo que estabas buscando para convertirte en un compositor relevante en la industria de los videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Técnicas de composición

- ♦ Entender en profundidad los diversos elementos básicos para la creación temática
- ♦ Comprender el comportamiento del origen del contrapunto
- ♦ Asimilar el funcionamiento del acompañamiento musical
- ♦ Diferenciar y crear diversos tipos de melodías temáticas
- ♦ Entender ampliamente las características y tipología del *Stinger*
- ♦ Crear composiciones musicales *One Shot*
- ♦ Componer utilizando técnicas interactivas como el *Layering* o la secuenciación horizontal
- ♦ Comprender el funcionamiento de las distintas variantes de la música dinámica

Módulo 2. Producción musical y de audio

- ♦ Diferenciar y clasificar los diversos tipos de micrófonos en función de su construcción y patrón polar
- ♦ Utilizar y las distintas técnicas de grabación estéreo
- ♦ Comprender las distintas técnicas de captación multi-microfónica y captación *Surround*
- ♦ Comprender y utilizar los diversos tipos de filtros que se encuentran en un ecualizador para equilibrar las frecuencias de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar los diversos procesadores para corregir la dinámica de un instrumento
- ♦ Comprender y utilizar la reverberación para situar un instrumento en un espacio sonoro
- ♦ Comprender y utilizar los diferentes procesadores de efectos para dar espacialidad a una pista
- ♦ Masterizar la construcción sonora en base a la normativa audiovisual

Módulo 3. Voice-over

- ♦ Comprender las necesidades y funciones de la voz
- ♦ Aprender la utilización de la voz junto a la animación
- ♦ Organizar y analizar las necesidades de *Voice-over*
- ♦ Seleccionar y preparar lo necesario para llevar a cabo una grabación de voces
- ♦ Utilizar los diversos métodos de edición en función del tipo de escena
- ♦ Gestionar los acabados finales de la edición de los *Voice-over*
- ♦ Aprender y utilizar ampliamente las necesidades técnicas para grabar una voz
- ♦ Aprender las técnicas de grabación desde el punto de vista del actor o actriz de voz
- ♦ Controlar el proceso de mezcla específico para voces

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos cuenta con un profesorado especializado en estas materias, y trasladará al alumno todas las claves para poder componer y producir no sólo bandas sonoras para videojuegos, sino todo tipo de piezas musicales y otros trabajos complementarios como el *Voice-over*, tan presente e importante en los videojuegos contemporáneos. Así, el profesional que complete este programa tendrá a su disposición los conocimientos más útiles transmitidos por docentes con experiencia en este complejo sector.



“

Si quieres entrar en contacto con especialistas de este sector para que te orienten, esta es tu titulación. Matricúlate y accede a un profesorado que conoce a la perfección la industria de los videojuegos”

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

D. Martín, Álvaro

- ◆ Escritor, Promotor y Consultor Cultural
- ◆ Organizador y Director de eventos culturales
- ◆ Director de revistas literarias (Solaris - Galaxia)
- ◆ Colaborador en diversos programas radiofónicos y televisivos
- ◆ Gestor de Eventos de Recreación Histórica por la Universidad de Burgos
- ◆ Grado en Navegación Marítima por la Universidad de la Coruña

Dña. Valencia Loaiza, Carolina

- ◆ Compositora Especializada en Videojuegos
- ◆ Profesora de piano y teoría de iniciación musical
- ◆ Licenciada en Historia por la Universidad del Valle
- ◆ Máster en Composición Medios Audiovisuales

“

Los principales profesionales en la materia se han unido para ofrecerte los conocimientos más amplios en este campo, de tal manera que puedas desarrollarte con totales garantías de éxito”

04

Estructura y contenido

A través de 3 módulos especializados, los alumnos podrán profundizar en una serie de aspectos muy importantes en el proceso de composición y producción para videojuegos. Así, ahondarán en cuestiones como la construcción temática y el motivo musical asociado a personajes y escenarios, la melodía vocal, el uso del contrapunto musical, la preparación del estudio de grabación, el registro de la sesión y la creación de voces para animación, entre muchas otras.





“

*Estos contenidos te convertirán
en un gran compositor y productor
especializado en videojuegos”*

Módulo 1. Técnicas de composición

- 1.1. Construcción temática
 - 1.1.1. La forma
 - 1.1.2. El motivo
 - 1.1.3. La frase musical
- 1.2. Contrapunto
 - 1.2.1. La frase musical
 - 1.2.2. Ritmo melódico y ritmo armónico
 - 1.2.3. Contrapunto a varias voces
- 1.3. Acompañamiento
 - 1.3.1. Tipos de acompañamiento
 - 1.3.2. Motivo del acompañamiento
 - 1.3.3. La línea del bajo
- 1.4. La melodía
 - 1.4.1. Melodía vocal
 - 1.4.2. Melodía instrumental
 - 1.4.3. Melodía contra-tema
- 1.5. Técnicas creativas
 - 1.5.1. El pedal y el *ostinato*
 - 1.5.2. Multitónicas y repeticiones
 - 1.5.3. Rearmonización
- 1.6. Técnicas de composición para videojuegos: el *Loop* lineal
 - 1.6.1. Características
 - 1.6.2. Métodos
 - 1.6.3. Problemas técnicos
- 1.7. Técnicas de composición para videojuegos: el *Stinger*
 - 1.7.1. Características
 - 1.7.2. Tipos
 - 1.7.3. *Stingers* en acción
- 1.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas *One-shots*
 - 1.8.1. Características
 - 1.8.2. Cinemáticas y escenas
 - 1.8.3. Eventos con guion

- 1.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
 - 1.9.1. Introducción a la música interactiva
 - 1.9.2. Secuenciación horizontal
 - 1.9.3. *Layering* vertical
- 1.10. Música dinámica
 - 1.10.1. Música generativa
 - 1.10.2. Música adaptativa
 - 1.10.3. Problemas de la música dinámica

Módulo 2. Producción musical y de audio

- 2.1. La sesión de grabación
 - 2.1.1. Preproducción
 - 2.1.2. Preparación/elección del estudio
 - 2.1.3. Registro de la sesión
- 2.2. Micrófonos
 - 2.2.1. Micrófonos
 - 2.2.2. Tipos de micrófonos
 - 2.2.3. Características
- 2.3. Técnicas microfónicas estéreo
 - 2.3.1. Par coincidente
 - 2.3.2. Par espaciado
 - 2.3.3. Par casi coincidente
- 2.4. Técnicas multi-microfónicas y *Surround*
 - 2.4.1. Técnicas multi-microfónicas
 - 2.4.2. Captación *Surround*
 - 2.4.3. Técnicas de captación *Surround*
- 2.5. Captación de instrumentos
 - 2.5.1. Instrumentos de cuerda
 - 2.5.2. Instrumentos de percusión
 - 2.5.3. Instrumentos de viento y amplificadores
- 2.6. Técnicas de mezcla: ecualización
 - 2.6.1. Ecualización
 - 2.6.2. Tipos de filtros
 - 2.6.3. Aplicación en la pista

- 2.7. Técnicas de mezcla: dinámica
 - 2.7.1. Compresores y otros procesadores
 - 2.7.2. *Sidechain*
 - 2.7.3. Compresión multi-banda
- 2.8. Técnicas de mezcla: reverberación
 - 2.8.1. Características de un ambiente
 - 2.8.2. Funciones y algoritmos
 - 2.8.3. Parámetros
- 2.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
 - 2.9.1. *Eco/Delay*
 - 2.9.2. Efectos de modulación
 - 2.9.3. Efectos de *pitch*
- 2.10. Masterización
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.2. Proceso
 - 2.10.3. Aplicación en el motor de audio

Módulo 3. *Voice-over*

- 3.1. Objetivos de la voz
 - 3.1.1. Calidad
 - 3.1.2. Funciones
 - 3.1.3. Características
- 3.2. Creación de voces: voz y animación
 - 3.2.1. La voz antes que la animación
 - 3.2.2. La voz a la vez que la animación
 - 3.2.3. La voz después de la animación
- 3.3. Creación de voces: tipos y guion
 - 3.3.1. Tipos de voces
 - 3.3.2. Creación del guion
 - 3.3.3. Listado de *Assets*
- 3.4. Elección de *Voice-over*
 - 3.4.1. *Casting*
 - 3.4.2. Estudio propio vs. Estudio especializado
 - 3.4.3. Costes y beneficios de usar *Voice-over*

- 3.5. Sesiones de grabación
 - 3.5.1. Fluidez en la sesión
 - 3.5.2. Grabación
 - 3.5.3. Dirección
- 3.6. Edición
 - 3.6.1. Diálogos en cinemáticas
 - 3.6.2. Interacción personajes
 - 3.6.3. Silencios
- 3.7. Acabados
 - 3.7.1. Renderización
 - 3.7.2. Sincronización
 - 3.7.3. Exportación
- 3.8. Grabación para voces: colocación
 - 3.8.1. Tipo de micrófono
 - 3.8.2. Colocación del *Voice-over*
 - 3.8.3. Cómo abordar la grabación de voz
- 3.9. Grabación para voces: *Sound-sync*
 - 3.9.1. *Sound-sync*
 - 3.9.2. Archivos con restricción
 - 3.9.3. Archivos sin restricción
- 3.10. Procesamiento de voces
 - 3.10.1. Ecuilización
 - 3.10.2. Dinámica
 - 3.10.3. Efectos



Matricúlate y dale un giro a tu carrera profesional: con este Experto Universitario conocerás las mejores técnicas de producción musical para videojuegos y tu prestigio artístico aumentará”

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 Técnicas de Composición y Producción 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 Técnicas de Composición y Producción 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 Técnicas de Composición y Producción 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 Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos

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

Experto Universitario

Técnicas de Composición y Producción para Videojuegos