

# Corso Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi





## Corso Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/design/corso-universitario/progettazione-suoni-musica-videogiochi](http://www.techitute.com/it/design/corso-universitario/progettazione-suoni-musica-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Cinema e videogiochi hanno molti punti in comune: fanno uso della fotografia e della narrazione, di mondi fittizi e realistici, di attori e, soprattutto, della colonna sonora in grado di generare emozioni. Negli ultimi anni la musica e i suoni dei videogiochi hanno quindi assunto un'importanza sempre maggiore, inducendo le aziende a cercare specialisti in questo settore. Questo programma si propone quindi di aiutare gli studenti a completare il loro profilo di designer, fornendo loro gli strumenti necessari per creare brani musicali che lascino un segno nei giocatori.



“

*La musica dei videogiochi è ormai considerata un'espressione artistica. Impara a comporla iscrivendoti a questo programma"*

La musica nei videogiochi è diventata un mezzo per evocare emozioni nei giocatori. Grazie ad essa, è possibile impostare una scena in modo tale che i giocatori possano riconoscere se un nemico si sta avvicinando o se una scena cinematografica è terminata. Questa risorsa è ampiamente utilizzata nel settore e consente di rinnovare nel tempo diversi titoli, come *Pac-Man* e l'iconico "*mec-mec*" dei "fantasmini".

Il suono di un gioco è quindi fondamentale per il suo successo. Ed è per questo che le grandi aziende cercano professionisti che se ne occupino, realizzando la composizione musicale di tutti i titoli. Il Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi mira quindi a specializzare i progettisti in questo settore, consentendo loro di fare carriera.

Impareranno a progettare il *Soundtrack* di un videogioco mediante diversi software di produzione, individuando le melodie che animano le scene del gioco e identificano il personaggio. Lo studente potrà così diventare un imprenditore autonomo, avviando un progetto personale o dedicandosi alla fondazione di una casa produttrice focalizzata su questo settore.

Questo **Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Metodologie di insegnamento dinamiche, affinché lo studente impari a comporre e progettare i suoni esercitandosi
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ◆ Il desiderio di insegnare agli studenti le particolarità dell'industria dei videogiochi
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*La musica accompagna il giocatore per tutta l'avventura. Iscriviti al programma e potrai progettare un modello acustico unico"*

“

*Si tratta di un'ottima opportunità per iniziare la propria carriera professionale in modo totalmente autonomo. Specializzati in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi grazie a questo programma”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*La musica è un altro dei grandi protagonisti dei videogiochi. Diventa un compositore rispettato grazie a questo Corso Universitario.*

*Grazie alla qualifica che otterrai in questo programma, potrai diventare un vero esperto di Sound Design per Videogiochi.*



# 02

## Obiettivi

Gli obiettivi di questo Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi sono chiari: aiutare il designer a imparare a gestire i programmi di composizione musicale e permettergli di specializzarsi nel settore. A questo scopo, si avvale di un programma unico e aggiornato, disponibile online e disponibile da qualsiasi parte del mondo. Si tratta inoltre di una qualifica diretta, che non richiede la preparazione di una tesi finale per iniziare a lavorare in questo settore.







“

*Se il tuo obiettivo è creare la prossima colonna sonora di Final Fantasy, questo è il programma che fa per te"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi o alla progettazione degli stessi
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e la metodologia SCRUM per la realizzazione di progetti
- ◆ Imparare le basi della progettazione di videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista di videogiochi dovrebbe avere
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Definire la composizione e lo sviluppo della musica
- ◆ Progettare il software di composizione musicale
- ◆ Saper eseguire il processo di produzione e post-produzione
- ◆ Imparare a realizzare il mixaggio interno e il design del suono
- ◆ Utilizzare librerie di suoni, suoni sintetici e *Foley*
- ◆ Conoscere le tecniche di composizione per i videogiochi

“

*La musica migliora l'esperienza dei giocatori. Iscriviti ora e diventa un sound designer di successo"*

# 03

## Direzione del corso

Il personale docente incaricato di questo programma fornirà agli studenti tutte le conoscenze e le competenze necessarie per entrare in modo autonomo nel settore. Grazie alla grande esperienza del personale docente, i professionisti immatricolati in questo Corso Universitario saranno in grado di apprendere come realizzare il lavoro di produzione e post-produzione di una composizione musicale.





“

*Imparerai dai migliori professionisti a realizzare le migliori colonne sonore”*

## Direzione



### Dott. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer presso i Saona Studios, in Spagna
- Narrative designer presso Stage Clear Studios per lo sviluppo di un prodotto riservato
- Narrative designer presso HeYou Games nel progetto "Youturbo"
- Progettista e sceneggiatore di prodotti di e-learning e serious games per Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Level designer in Indigo per il progetto "Meatball Marathon"
- Docente di sceneggiatura nel corso di Master in Creazione di Videogiochi dell'Università di Malaga
- Docente di Progettazione e Produzione Narrativa nell'ambito dei Videogiochi presso il Dipartimento di Cinema del TAI di Madrid
- Docente di Narrative Design e Script Workshops e del corso di Video Game Design presso l'ESCAV di Granada
- Laurea in Filologia Ispanica conseguita presso l'Università di Granada
- Master in Creatività e Sceneggiatura per la Televisione conseguito presso l'Università Rey Juan Carlos



## Personale docente

### Dott. Carrión, Rafael

- ◆ Programmatore audio presso Women in Games
- ◆ Progettista del suono e programmatore audio Unity3D
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale. Università Politecnica di Valencia
- ◆ Master in Programmazione di Videogiochi. Università Aperta della Catalogna
- ◆ Corso di Produzione Audio per Giochi con WWISE. Berklee

“

*I membri del nostro personale docente si impegnano a fondo per aiutarti ad avere successo nel mondo del lavoro”*

# 04

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario prevede un programma di studi aggiornato alle esigenze del settore. Nel corso dei 10 argomenti che compongono il modulo, gli studenti impareranno a comporre e ad elaborare la musica per un videogioco, utilizzando diversi programmi. Scoprirai anche come consultare i suoni più utilizzati nel settore e le più recenti tecniche di composizione. Il designer sarà così pronto a progredire a livello professionale, riuscendo a diventare un lavoratore autonomo.







“

*Questo programma ti aiuterà a costruirti una carriera e a realizzare i tuoi obiettivi: possedere un tuo studio di composizione musicale per i videogiochi”*

## Modulo 1. Progettazione del suono e della musica

- 1.1. Composizione
  - 1.1.1. Composizione lineare
  - 1.1.2. Composizione non lineare
  - 1.1.3. Creazione di temi
- 1.2. Sviluppo musicale
  - 1.2.1. Strumentazione
  - 1.2.2. L'orchestra e le sue sezioni
  - 1.2.3. Elettronica
- 1.3. Software
  - 1.3.1. Cubase Pro
  - 1.3.2. Strumenti virtuali
  - 1.3.3. Plugin
- 1.4. Orchestrazione
  - 1.4.1. Orchestrazione MIDI
  - 1.4.2. Sintetizzatori e strumenti digitali
  - 1.4.3. Pre-mix
- 1.5. Post-produzione
  - 1.5.1. Post-produzione
  - 1.5.2. Finale
  - 1.5.3. Plugin
- 1.6. Mix
  - 1.6.1. Mix interno
  - 1.6.2. Formati
  - 1.6.3. Progettazione del suono
- 1.7. Produzione
  - 1.7.1. Librerie audio
  - 1.7.2. Suono sintetico
  - 1.7.3. *Foley*





- 1.8. Tecniche di composizione per videogiochi
  - 1.8.1. Analisi I
  - 1.8.2. Analisi II
  - 1.8.3. Creazione di *Loops*
- 1.9. Sistemi adattivi
  - 1.9.1. Ri-sequenziamento orizzontale
  - 1.9.2. Remixing verticale
  - 1.9.3. Transizioni e stinger
- 1.10. Integrazione
  - 1.10.1. Unity 3D
  - 1.10.2. FMOD
  - 1.10.3. Mater audio

“

*In un solo programma potrai apprendere tutto ciò che hai impiegato molti anni per imparare. Iscriviti subito”*

# 05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



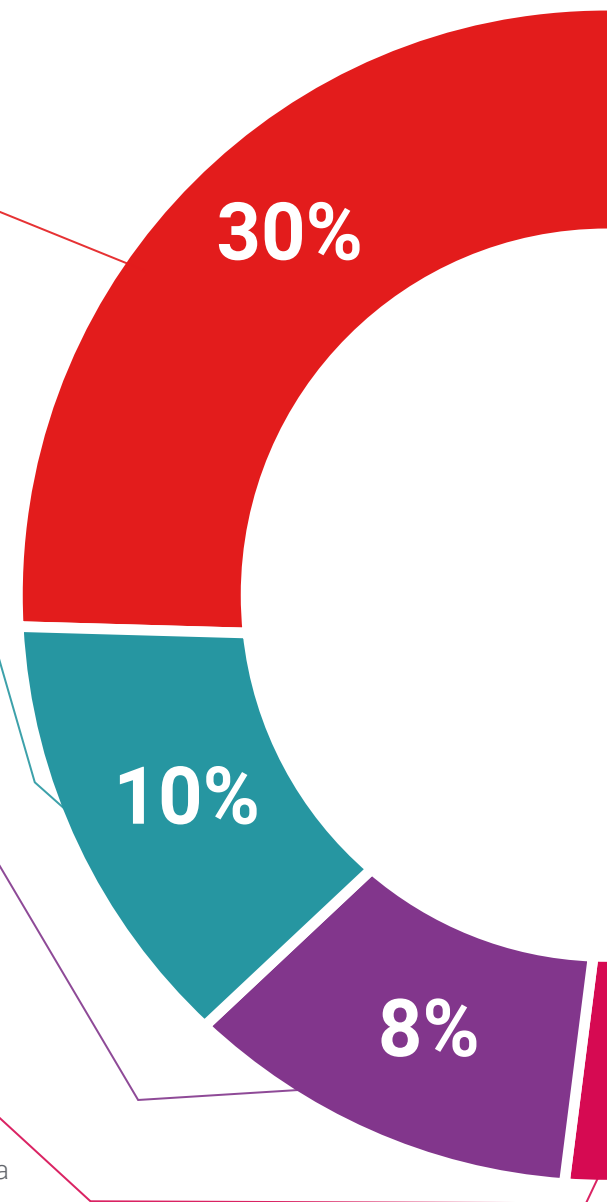
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel **Corso Universitario**, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi**  
N. Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Progettazione di Suoni e  
Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi