

Esperto Universitario  
Progettazione di Suoni  
e Musica nei Videogiochi



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-suoni-musica-videogiochi](http://www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-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

I videogiochi sono diventati uno dei pilastri dell'intrattenimento e uno dei settori in continua crescita. Ciò è dovuto in gran parte all'incredibile progresso della tecnologia, che ha permesso di creare animazioni più realistiche e dettagliate, rendendole quasi cinematografiche. Il design visivo di un gioco si è così posizionato come la prima caratteristica che gli utenti apprezzano e richiedono per le versioni future. Per questo motivo, non sorprende che le grandi case produttrici siano alla ricerca di un profilo specializzato in modellazione, design 3D e animazione, contenuti che si riflettono in questo programma e che permetteranno agli studenti di avanzare sul piano professionale.



“

*I suoni di un videogioco sono il suo biglietto da visita. Progetta una colonna sonora che passerà alla storia grazie a questo programma”*

Il mondo dei videogiochi è stato il risultato di un processo evolutivo di diverse tecnologie. All'inizio, gli schermi potevano visualizzare solo alcuni pixel in bianco e nero. Successivamente, con l'avvento del colore, si è aperto un nuovo mondo di possibilità, che mostra alcune sfumature e differenzia le forme dallo sfondo. Oggi gli schermi non solo supportano l'animazione con texture e contrasti perfettamente dettagliati, ma aiutano anche a coinvolgere il giocatore in una nuova realtà, rendendolo parte dell'intero ambiente virtuale.

È per questo motivo che gli addetti all'arte e all'animazione nella progettazione di un videogioco sono uno dei profili più richiesti del settore. È l'animatore che modella e dà vita ai personaggi e a tutti gli elementi visivi che compongono un gioco, quindi deve avere le conoscenze e le competenze giuste per ottenere un risultato impeccabile.

Per questo motivo è stato realizzato questo Esperto Universitario che aiuterà a comprendere le basi della modellazione e della texturizzazione 3D, utilizzando diversi software, come Studio Max e Mudbox. Gli studenti potranno inoltre apprendere e conoscere le tecniche che i grandi esperti utilizzano per animare personaggi e qualsiasi elemento in 2D e 3D.

Questo programma può essere seguito ovunque nel mondo grazie alla modalità 100% online, che consente ai progettisti di non interrompere le loro attività quotidiane per frequentare un corso. Sarà inoltre possibile accedere ai contenuti in qualsiasi momento della giornata, per cui sarà facile pianificare lo studio a proprio piacimento. Non sarà infine richiesto di realizzare una tesi per ottenere la qualifica, il che significa che potranno mettere subito in pratica quanto appreso, favorendo così il l'ingresso nel mondo del lavoro.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Video Game Art e Animazione
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Trasforma la tua passione in professione grazie a questo Esperto Universitario, in cui troverai il materiale necessario per specializzarsi nella progettazione del suono e della musica per i videogiochi"*

“

*La qualifica diretta di questo Esperto Universitario ti permetterà di iniziare a lavorare come sound designer per videogiochi, da subito"*

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.

*Le aziende sono alla ricerca di designer in grado di creare la colonna sonora di qualsiasi videogiochi.*

*In TECH avrai l'opportunità di studiare questo programma online, senza orari e senza esami finali.*



# 02 Obiettivi

La stampa digitale ha aperto nuove possibilità nella moda e nel design, consentendo una maggiore creatività e versatilità nella stampa tessile. Esistono operazioni chiave nella stampa tessile, come il pretrattamento dei tessuti per migliorare l'aderenza degli inchiostri, la fissazione degli inchiostri mediante calore, il lavaggio e la finitura finale dei capi stampati, tra gli altri. Queste operazioni sono fondamentali per garantire la qualità e la durata dei disegni stampati, nonché per rispettare gli standard dell'industria.







“

*Iscriviti subito e potrai svolgere un lavoro impeccabile per lo sviluppo della colonna sonora di un videogioco"*



## Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi generi dei videogiochi, il concetto di giocabilità e le loro caratteristiche è fondamentale per applicarli nell'analisi dei videogiochi o nella creazione del design dei videogiochi
- ◆ 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
- ◆ Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i videogiochi
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- ◆ Essere in grado di creare una startup indipendente di intrattenimento digitale.

“

*Non c'è momento migliore di questo per portare la tua carriera al livello successivo: diventare un designer specializzato in colonne sonore per videogiochi"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- ◆ Conoscere la teoria della progettazione dei videogiochi
- ◆ Approfondire gli elementi di design e gamification
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di giocatori, le loro motivazioni e le loro caratteristiche
- ◆ Conoscere le meccaniche di gioco, l'MDA e altre teorie di progettazione di videogiochi
- ◆ Imparare le basi critiche dell'analisi dei videogiochi con teoria ed esempi
- ◆ Imparare a progettare i livelli di gioco, a creare enigmi al loro interno e a posizionare gli elementi di progettazione nell'ambiente circostante

### Modulo 2. Il documento di progettazione

- ◆ Redigere e illustrare un documento di design professionale
- ◆ Conoscere ciascuna delle parti del design: idea generale, mercato, gameplay, meccaniche, livelli, progressione, elementi del gioco, HUD e interfaccia
- ◆ Comprendere il processo di progettazione di un documento di progettazione o GDD per rappresentare la propria idea di gioco in un documento comprensibile, professionale e ben strutturato

### Modulo 3. La progettazione del suono e della musica

- ◆ Eseguire la composizione e lo sviluppo di musica
- ◆ Progettazione di software di composizione musicale
- ◆ Saper eseguire il processo di produzione e post-produzione
- ◆ Imparare a fare il mixaggio interno e il sound design.
- ◆ Utilizzare librerie di suoni, suoni sintetici e Foley
- ◆ Conoscere le tecniche di composizione per i videogiochi

# 03

## Direzione del corso

I docenti responsabili di questo corso sono professionisti rispettati e ammirati nel settore. I loro successi permettono loro di impartire le conoscenze fondamentali per aiutare gli studenti a farsi strada nella progettazione e nella realizzazione della colonna sonora di un videogioco. Inoltre, la loro esperienza accademica e lavorativa li ha visti partecipare a vari progetti internazionali, quindi conoscono perfettamente le esigenze e i requisiti delle grandi aziende.





“

*Questo personale docente è pronto ad aiutarti a specializzarti e motivarti a raggiungere i tuoi obiettivi”*

## 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.ssa Molas, Alba

- ◆ Progettista di videogiochi
- ◆ Laurea in Cinema e Media presso la Scuola di Cinema della Catalogna, 2015
- ◆ Studentessa di animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi presso Currnet – CEV, 2020
- ◆ Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini presso Showrunners BCN, 2018
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

### Dott. Carrión, Rafael

- ◆ Designer del suono e programmatore audio Unity3D
- ◆ Laurea in Ingegneria industriale presso l'Università Politecnica di Valencia, 2018
- ◆ Master in Programmazione di videogiochi presso l'Università aperta della Catalogna, 2021
- ◆ Corso di produzione audio per giochi con WWISE presso Berklee, 2019
- ◆ Programmatore audio presso Women in Games, attualmente

“

*Un'impressionante personale docente, composto da professionisti provenienti da diverse aree di competenza saranno i tuoi insegnanti durante la tua formazione: un'esperienza unica da non perdere”*

# 04

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario sono stati sviluppati tenendo in considerazione i requisiti richiesti dalle grandi aziende per questo tipo di posizioni. Di conseguenza, lo studente sarà formato per gestire diversi software di composizione e mixaggio audio. Inoltre, imparerà le tecniche di composizione utilizzate dai grandi esperti per creare una colonna sonora epica. Tutto ciò sarà insegnato online, consentendo agli studenti di scegliere dove e quando frequentare ogni lezione.







“

*Potrai accedere alle risorse di questo Esperto Universitario collegandoti da qualsiasi parte del mondo”*

## Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- 1.1. La progettazione
  - 1.1.1. Progettazione
  - 1.1.2. Tipi di progettazione
  - 1.1.3. Processo di progettazione
- 1.2. Elementi di progettazione
  - 1.2.1. Regole
  - 1.2.2. Equilibrio
  - 1.2.3. Divertimento
- 1.3. Tipi di giocatore
  - 1.3.1. Esplorativo e sociale
  - 1.3.2. Assassino e vincitori
  - 1.3.3. Differenze
- 1.4. Abilità del giocatore
  - 1.4.1. Abilità nel gioco di ruolo
  - 1.4.2. Abilità nel gioco d'azione
  - 1.4.3. Abilità nel gioco a piattaforme
- 1.5. Meccaniche di gioco I
  - 1.5.1. Elementi
  - 1.5.2. Fische
  - 1.5.3. Attività
- 1.6. Meccaniche di gioco II
  - 1.6.1. Chiavi
  - 1.6.2. Piattaforme
  - 1.6.3. Nemici
- 1.7. Altri elementi
  - 1.7.1. Meccaniche
  - 1.7.2. Dinamiche
  - 1.7.3. Estetica
- 1.8. Analisi dei videogiochi
  - 1.8.1. Analisi del gameplay
  - 1.8.2. Analisi artistica
  - 1.8.3. Analisi dello stile

- 1.9. La progettazione del livello
  - 1.9.1. Progettare livelli in ambienti chiusi
  - 1.9.2. Progettare livelli in ambienti all'aperto
  - 1.9.3. Progettare livelli misti
- 1.10. Progettare un livello avanzato
  - 1.10.1. Enigmi
  - 1.10.2. Nemici
  - 1.10.3. Ambiente

## Modulo 2. Documento di progettazione

- 2.1. Arte avanzata
  - 2.1.1. Documento di progettazione
  - 2.1.2. Struttura A
  - 2.1.3. Stile
- 2.2. Idea generale, mercato e riferimenti
  - 2.2.1. Idea generale
  - 2.2.2. Mercato
  - 2.2.3. Riferimenti
- 2.3. Ambientazione, storia e personaggi
  - 2.3.1. Il contesto
  - 2.3.2. Storia
  - 2.3.3. Personaggi
- 2.4. Gameplay, meccaniche e nemici
  - 2.4.1. Gioco
  - 2.4.2. Meccanica
  - 2.4.3. Nemici e PNG
- 2.5. Controlli
  - 2.5.1. Telecomando
  - 2.5.2. *Computer portatile*
  - 2.5.3. Computer
- 2.6. Livelli e progressione
  - 2.6.1. Livelli
  - 2.6.2. Percorso
  - 2.6.3. Progressione

- 2.7. Oggetti, abilità ed elementi
  - 2.7.1. Voci
  - 2.7.2. Abilità
  - 2.7.3. Elementi
- 2.8. Obiettivi
  - 2.8.1. Medaglie
  - 2.8.2. Personaggi segreti
  - 2.8.3. Punti extra
- 2.9. HUD e interfaccia
  - 2.9.1. HUD (Heads-Up Display)
  - 2.9.2. Interfaccia
  - 2.9.3. Struttura
- 2.10. Salvataggio e Appendice
  - 2.10.1. Salvataggio
  - 2.10.2. Informazione Aggiuntive
  - 2.10.3. Dettagli Finali

### Modulo 3. La progettazione del suono e della musica

- 3.1. Composizione
  - 3.1.1. Composizione lineare
  - 3.1.2. Composizione non lineare
  - 3.1.3. Creazione di temi
- 3.2. Sviluppo musicale
  - 3.2.1. Strumentazione
  - 3.2.2. L'orchestra e le sue sezioni
  - 3.2.3. Elettronica
- 3.3. Software
  - 3.3.1. Cubase Pro
  - 3.3.2. Strumenti virtuali
  - 3.3.3. Plugin
- 3.4. Orchestrazione
  - 3.4.1. Orchestrazione MIDI
  - 3.4.2. Sintetizzatori e strumenti digitali
  - 3.4.3. Pre-mixaggio

- 3.5. Post-produzione
  - 3.5.1. Post-produzione
  - 3.5.2. Finale
  - 3.5.3. Plugin
- 3.6. Miscelazione
  - 3.6.1. Miscelazione interna
  - 3.6.2. Formati
  - 3.6.3. Progettazione del suono
- 3.7. Produzione
  - 3.7.1. Librerie sonore
  - 3.7.2. Suono sintetico
  - 3.7.3. Foley
- 3.8. *Teniche di composizione per videogiochi*
  - 3.8.1. Analisi I
  - 3.8.2. Analisi II
  - 3.8.3. Creazione di loop
- 3.9. Sistemi adattativi
  - 3.9.1. Ri-sequenziamento orizzontale
  - 3.9.2. Rimescolamento verticale
  - 3.9.3. Transizioni e pungoli
- 3.10. Integrazione
  - 3.10.1. Unity 3D
  - 3.10.2. FMOD
  - 3.10.3. Mater Audio



*La musica è il linguaggio dell'anima dell'anima e, in questo caso, dà vita ai videogiochi*

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.



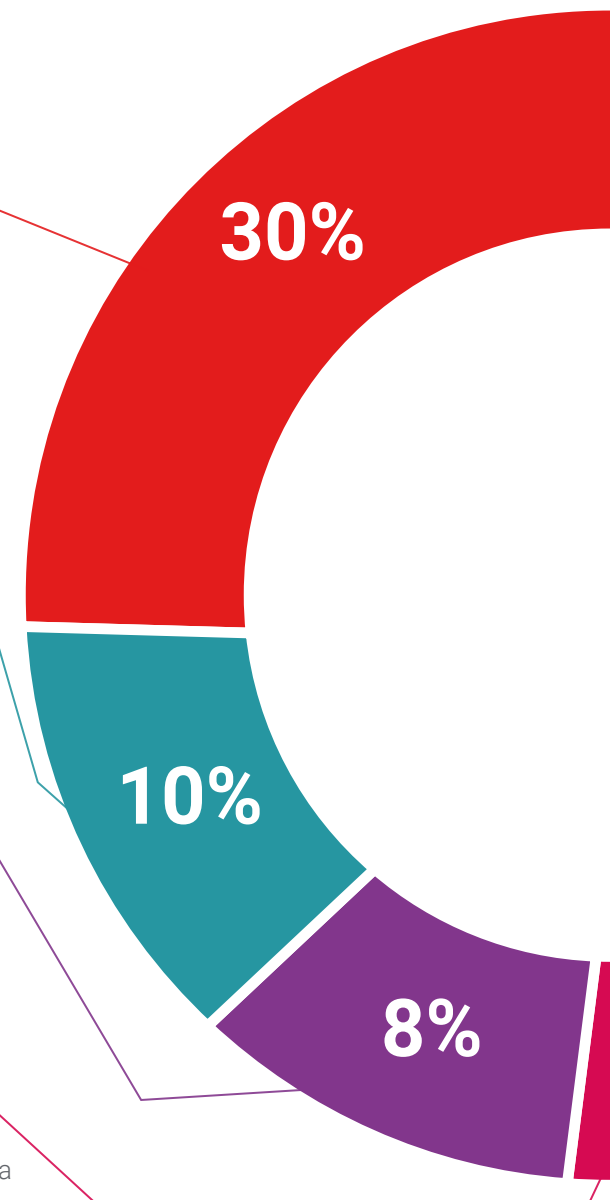
#### Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



\*Apostille dell'Aia. 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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Progettazione di Suoni  
e Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

