

Corso Universitario Colonna Sonora dei Videogiochi





Corso Universitario Colonna Sonora dei 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/videogiochi/corso-universitario/colonna-sonora-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

Ci sono molti aspetti importanti per determinare il successo di un videogioco. Uno di questi è la colonna sonora, che funge da elemento identificativo e sensoriale per il giocatore. A seconda della sua qualità, il successo del gioco sarà di conseguenza maggiore o minore, a seconda che riesca a creare un *Engagement* tra il produttore e il consumatore. Questo corso esplora i diversi aspetti della colonna sonora dei videogiochi attraverso argomenti quali il rapporto tra i generi, lo spazio di lavoro e le dinamiche e i ruoli dei team di lavoro.





“

Suono 3D, Dolby Atmos, ecc. Questo corso ti consentirà di familiarizzarti con i diversi piani stereo più comunemente utilizzati dai giocatori per ottimizzare i risultati della composizione"

L'universo dei videogiochi è molto ampio. Tanto più che si tratta di un mercato relativamente nuovo, ma che sta crescendo a ritmi vertiginosi. La colonna sonora che accompagna un gioco digitale è un elemento molto importante, poiché gli conferisce un'identità propria. I consumatori di un prodotto tendono ad associarlo al suono corrispondente. Ne sono un esempio il tema del leggendario Mario Bros o la suave melodia di Kingdom Hearts.

È per questo motivo che le aziende di videogiochi cercano sempre più spesso di incorporare compositori in grado di dare una personalità unica alle loro opere. Questa specializzazione insegna agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie sui fondamenti della sonorizzazione dei videogiochi. Mediante l'uso di diversi strumenti e tecniche di composizione, verranno sviluppati una serie di contenuti per raggiungere gli obiettivi proposti nell'ambito di lavoro.

Questo Corso Universitario si basa sulle ultime tendenze delle tecniche di apprendimento, come la ripetizione dei concetti chiave da parte degli insegnanti o l'uso di elementi multimediali per l'acquisizione dei concetti. Tutto ciò viene realizzato con una metodologia online il cui obiettivo principale è quello di consentire agli studenti di studiare questo corso al proprio ritmo e con la possibilità di combinarlo con altri impegni quotidiani. A tal fine, offre un piano di studi completo e aggiornato, preparato dal suo personale docente.

Questo **Corso Universitario in Colonna Sonora dei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Uso di casi di studio per rendere l'apprendimento più pratico e diretto
- ◆ Contenuti specialistici sullo sviluppo di videogiochi e sull'animazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Nel corso di un programma unico, imparerai a conoscere il rapporto tra generi musicali e videogiochi per poterli applicare correttamente in un progetto professionale"

“

Nel corso di questa specializzazione, acquisirai gli strumenti necessari a creare uno spazio di lavoro adeguato per la creazione di colonne sonore dei videogiochi”

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, 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 basata 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.

Adotta un flusso di lavoro come creatore di colonne sonore di videogiochi che darà impulso alla tua carriera.

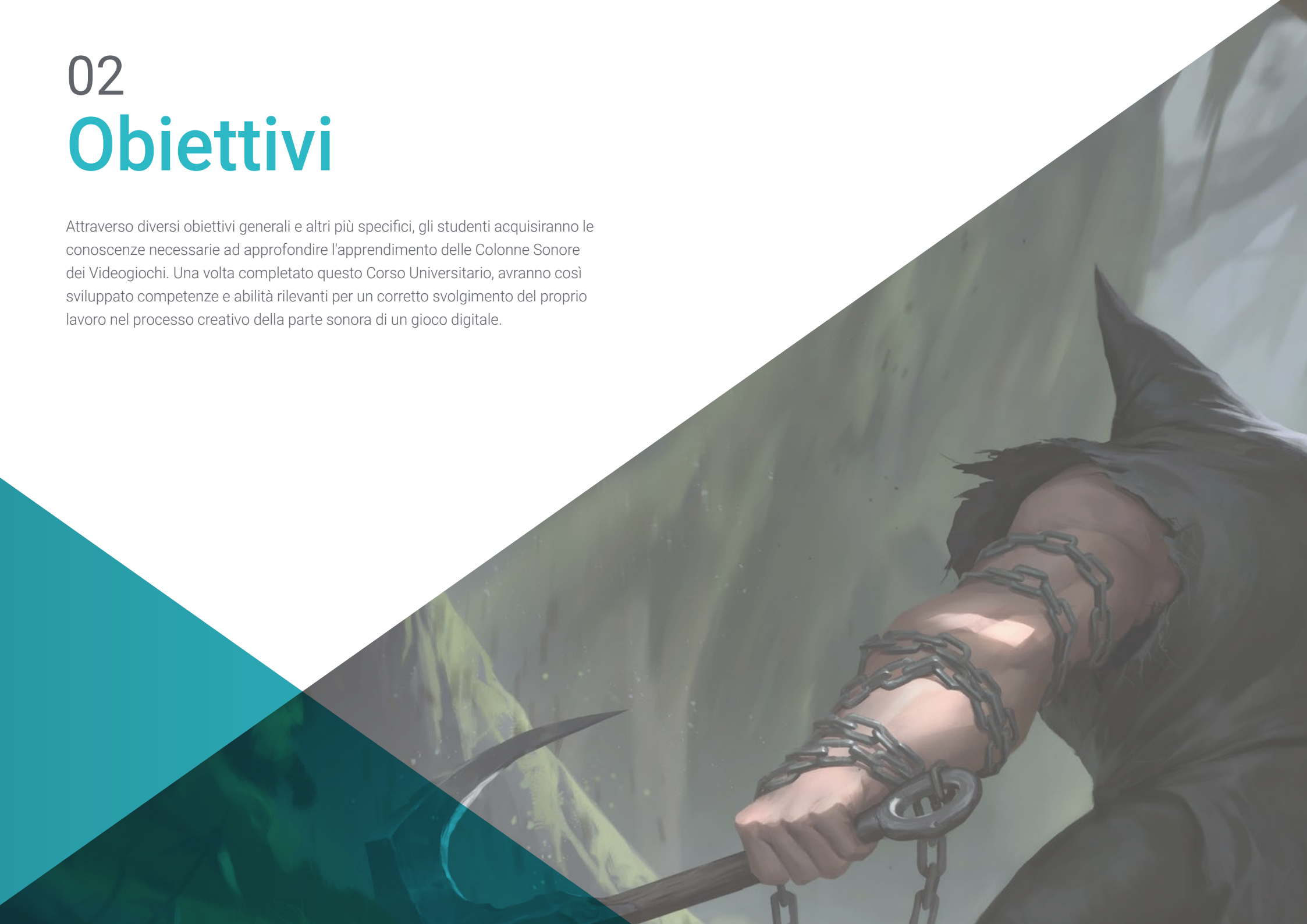
TECH offre una metodologia 100% online, in modo da poter combinare gli studi senza tralasciare il lavoro e la vita privata.



02

Obiettivi

Attraverso diversi obiettivi generali e altri più specifici, gli studenti acquisiranno le conoscenze necessarie ad approfondire l'apprendimento delle Colonne Sonore dei Videogiochi. Una volta completato questo Corso Universitario, avranno così sviluppato competenze e abilità rilevanti per un corretto svolgimento del proprio lavoro nel processo creativo della parte sonora di un gioco digitale.



“

Grazie a questo corso acquisirai una visione globale degli strumenti necessari per la creazione di una colonna sonora in un videogioco"



Obiettivi generali

- ◆ Creare, costruire e gestire uno spazio e un gruppo di lavoro
- ◆ Distinguere i vari strumenti di generazione del suono di un videogioco

“

Conosci le diverse varianti di audience dei videogiochi, con l'obiettivo di concentrare su di esse le tue creazioni”





Obiettivi specifici

- ◆ Comprendere a fondo le prestazioni acustiche e costruire uno spazio adeguato in cui lavorare
- ◆ Scegliere il materiale e i componenti adeguati per ottenere un risultato professionale
- ◆ Comprendere le competenze dei vari ruoli in un team
- ◆ Distinguere i diversi tipi di videogiochi e il loro rapporto con la musica
- ◆ Assimilare i vari ruoli e funzioni della musica come creatrice di mondi
- ◆ Comprendere il comportamento di base del suono
- ◆ Distinguere i diversi tipi di ascolto durante il mixaggio e l'esportazione di un progetto
- ◆ Conoscere le tendenze attuali nel mondo della composizione musicale e del sound design per i videogiochi

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario si avvale di un personale docente composto da professionisti nel settore della creazione di colonne sonore per videogiochi. Vantano numerosi progetti di successo nel loro curriculum, che ne garantiscono l'esperienza. Le ampie conoscenze acquisite nella loro carriera saranno di grande utilità per mostrare allo studente non solo le competenze teoriche, ma anche per presentare diverse situazioni reali che possono verificarsi nell'ambiente di lavoro.



“

TECH dispone di docenti altamente qualificati per istruire lo studente attraverso l'uso di strumenti e processi per la pianificazione compositiva della colonna sonora"

Direzione



Dott. Raya Buenache, Alberto

- Musicista specializzato in esecuzione e composizione per i media audiovisivi
- Direttore musicale della Colmejazz Big Band
- Direttore dell'Orchestra Sinfonica Giovanile di Colmenar Viejo
- Insegnante di Composizione musicale per media audiovisivi e Produzione musicale presso l'EA Centro Artistico Musicale
- Laurea in Musica con specialità di esecuzione presso il Conservatorio Reale di Musica di Madrid
- Master in Composizione per i media audiovisivi (MCAV) del Centro di istruzione superiore Katarina Gurska



04

Struttura e contenuti

Attraverso un modulo teorico, gli studenti di questa specializzazione acquisiranno le competenze e le conoscenze necessarie a creare colonne sonore in accordo con il tema del videogioco stesso. Imparando a conoscere gli elementi che partecipano al processo creativo, è possibile ottenere risultati migliori. Va notato che questo programma è stato creato da esperti del settore, con l'obiettivo di garantire che gli studenti siano in grado di sviluppare con successo il loro lavoro in ambito professionale.





“

Questo Corso Universitario ha i contenuti più innovativi e completi per lo sviluppo di colonne sonore di qualità”

Modulo 1. La colonna sonora del videogioco

- 1.1. Area di lavoro
 - 1.1.1. Aspetti acustici
 - 1.1.2. Preparazione di una stanza
 - 1.1.3. Preparazione di una stanza "Room into Room"
- 1.2. Materiale di lavoro I: hardware
 - 1.2.1. Il computer
 - 1.2.2. Interfaccia audio
 - 1.2.3. Sistemi di ascolto e altre apparecchiature
- 1.3. Materiale di lavoro II: software
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. *Kontakt*
 - 1.3.3. *Plugin*
- 1.4. Il team di lavoro
 - 1.4.1. Struttura del team
 - 1.4.2. Funzioni del team
 - 1.4.3. Il nostro posto nel team
- 1.5. Tipi di videogiochi e generi musicali
 - 1.5.1. A chi è rivolta la musica?
 - 1.5.2. Personalità ed estetica della musica
 - 1.5.3. Rapporto tra musica e Generi dei videogiochi
- 1.6. Ruoli e funzioni della musica
 - 1.6.1. Musica come stato d'animo
 - 1.6.2. Musica come creatrice di mondi
 - 1.6.3. Altri ruoli
- 1.7. Il *Workflow* nella composizione musicale
 - 1.7.1. Pianificazione, estetica e creazione della MDD
 - 1.7.2. Prime idee e composizione della musica demo
 - 1.7.3. Il prodotto finale, dalla demo al master



- 1.8. Il *Workflow* del montaggio e del sound design
 - 1.8.1. Pianificazione e creazione della ADD
 - 1.8.2. Progettazione ed editing
 - 1.8.3. Regolazione, sincronizzazione e test del motore audio
- 1.9. Fondamenti del suono
 - 1.9.1. Caratteristiche
 - 1.9.2. Spettro di frequenza
 - 1.9.3. Surround sonoro
- 1.10. Suono surround e 3D
 - 1.10.1. Suono orizzontale e Verticale
 - 1.10.2. Simulazioni audio 3D
 - 1.10.3. Sistemi *Surround* e *Dolby Atmos*

“

Grazie alle conoscenze che ti verranno fornite in questo programma di studi, acquisirai le competenze necessarie a sviluppare una colonna sonora che darà un tocco distintivo al videogioco"



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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Colonna Sonora dei Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Colonna Sonora dei 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 Colonna Sonora dei Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*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

Corso Universitario
Colonna Sonora
dei Videogiochi

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

Corso Universitario

Colonna Sonora dei Videogiochi

