

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/videogiochi/corso-universitario/corso-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

La musica e il suono sono elementi fondamentali delle opere audiovisive. Alcuni videogiochi, ad esempio, possono essere ricordati semplicemente per la loro melodia, anche se sono passati decenni dalla loro uscita. Pertanto, sebbene il pubblico in generale non ne tenga conto, questo aspetto dei giochi è molto importante e determinerà in che misura l'utente potrà apprezzarli. Le aziende del settore lo sanno bene, perché hanno bisogno di sound designer e compositori competenti in grado di creare musica evocativa e d'impatto. Questo programma insegna agli studenti come progettare il suono e comporre, in modo che siano responsabili di un'esperienza di gioco gradevole per i videogiocatori.



“

Tetris. Basta nominare questo gioco per ricordarne la melodia. Crea anche tu musica memorabile come questa grazie a questo Corso Universitario"

Ci sono videogiochi mitici le cui colonne sonore e melodie rivestono la stessa importanza delle loro meccaniche, dei loro personaggi o delle loro ambientazioni. Basta nominare Tetris o Super Mario per evocare le loro canzoni e i suoni di ogni azione di gioco. Questo effetto impressionante si ottiene grazie a un grande lavoro di composizione e di sound design.

Un elemento talvolta sottovalutato o non preso in considerazione, come la colonna sonora di un videogioco, è quindi assolutamente vitale per il suo successo. Senza un'adeguata progettazione di questa componente, il videogioco potrebbe rivelarsi un fallimento. Le grandi aziende del settore lo sanno bene, ed è per questo che sono sempre più alla ricerca di nuovi compositori che possano offrire quell'aspetto creativo in grado di appassionare i giocatori e imprimere uno slancio decisivo al progetto.

Nonostante la domanda, tuttavia, non si registra un numero elevato di specialisti in questo settore, che attualmente rappresenta un'area dalle grandi opportunità di lavoro. Il Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi è la giusta risposta a questa esigenza, in quanto offre tutte le conoscenze necessarie per diventare un progettista e compositore di alto livello, tenendo conto delle specifiche di questo settore, molto diverso da altri come il cinema.

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

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



Migliora l'esperienza di gioco degli utenti con le tue intense colonne sonore"

“

Impara a realizzare la colonna sonora dei prossimi videogiochi di successo”

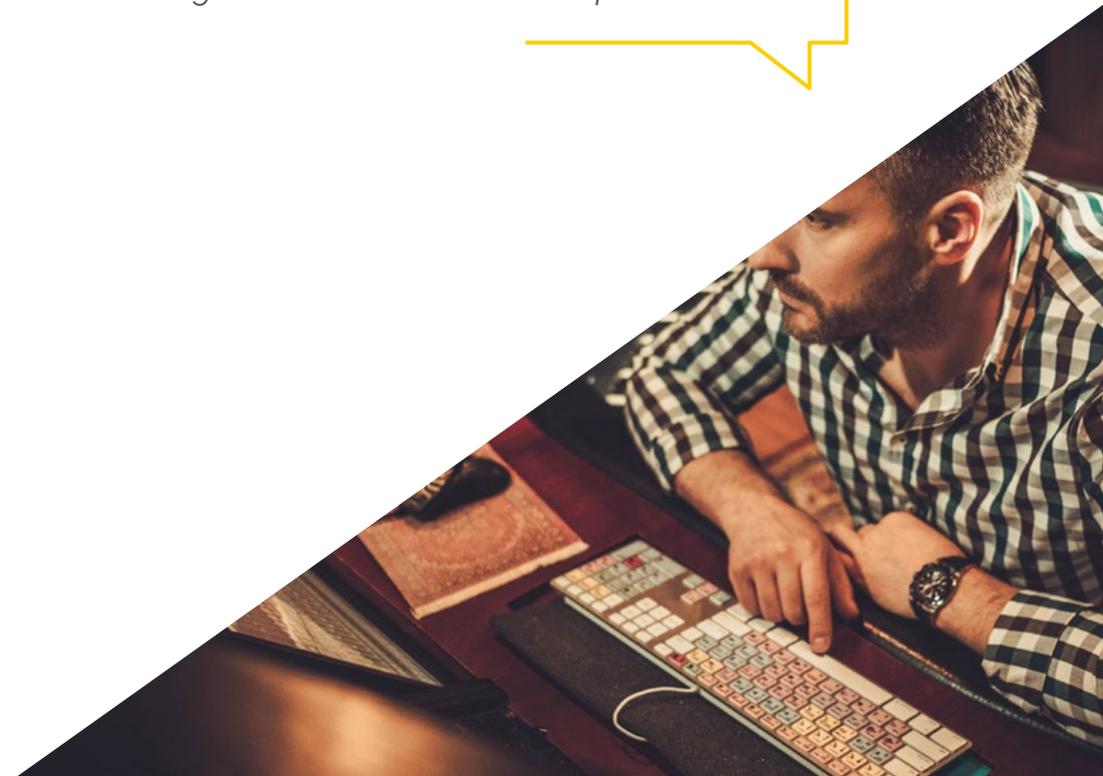
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

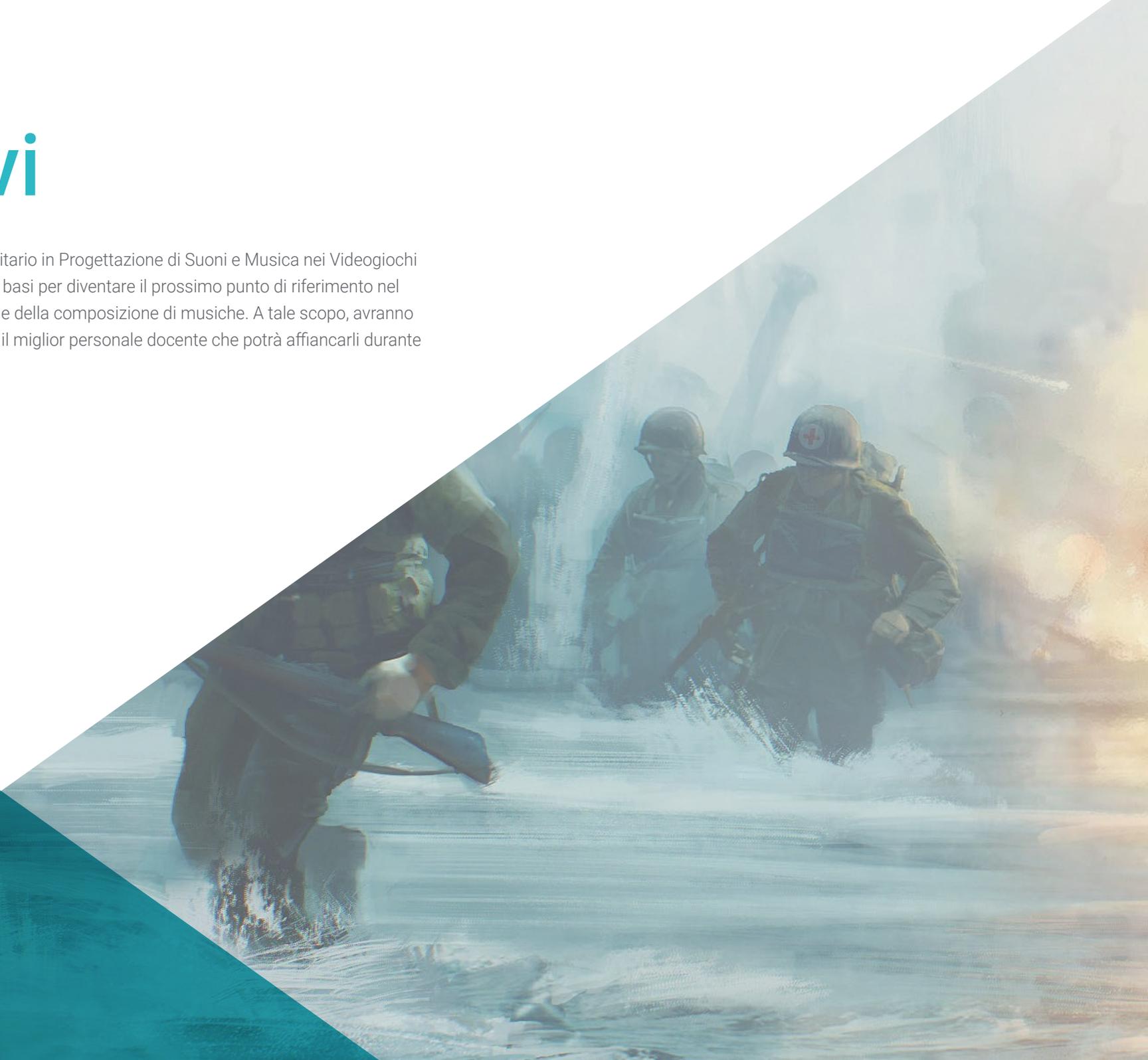
L'industria dei videogiochi ha bisogno di sound designer per proporre nuove idee: uno di loro potresti essere tu.

I grandi sound designer di videogiochi hanno conoscenze specifiche del settore, segui anche tu il loro esempio e iscriviti.



02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi sono quelli di fornire agli studenti le basi per diventare il prossimo punto di riferimento nel settore della progettazione di suoni e della composizione di musiche. A tale scopo, avranno a disposizione i migliori contenuti e il miglior personale docente che potrà affiancarli durante tutto il processo di apprendimento.





“

*Raggiungi il tuo obiettivo: componi i brani
che tutti ricorderanno tra qualche anno"*



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

“

Migliora l'esperienza dei giocatori con i tuoi arrangiamenti"

03

Direzione del corso

Il miglior personale docente attende gli studenti per offrire loro le conoscenze più complete in materia di Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi. Grazie alla pluriennale esperienza dei docenti, i professionisti che si iscrivono a questo Corso Universitario saranno in grado di apprendere tutto ciò che serve per diventare esperti del settore, suscitando così l'interesse delle più grandi aziende del settore.





“

I migliori ti insegneranno le strategie per realizzare un sound design memorabile”

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

“

Grazie a questo programma completo imparerai tutti i dettagli della Progettazione per le Sceneggiature dei Videogiochi”

04

Struttura e contenuti

Il personale docente orienterà gli studenti su 10 argomenti, coprendo tutti i contenuti necessari per creare una buona composizione musicale e un sound design adatto a ogni tipo di videogioco. Il modulo di specializzazione prevede quindi un programma completo e approfondito che consentirà agli studenti di acquisire le competenze professionali necessarie per iniziare a lavorare nel settore.



“

*Contenuti di alto livello per i
migliori compositori del futuro”*

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-mixaggio*
- 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 *loop*
- 1.9. Sistemi adattivi
 - 1.9.1. Riquadratura 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

“

Questo Corso Universitario contiene tutto ciò che serve per lavorare nell'industria dei videogiochi come sound e music designer”

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 Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi 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 ne 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. di 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 lingue

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

