

Corso Universitario Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D



Corso Universitario Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/creazione-audio-videogiochi-3d

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

L'audio in un progetto *gamer* è fondamentale per garantire un'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e adeguata, favorendo l'inserimento nel contesto e garantendo uno scenario più realistico. I professionisti di questo settore devono quindi avere una conoscenza dettagliata degli ultimi sviluppi relativi alla creazione di effetti e alla composizione di colonne sonore, oltre a padroneggiare gli strumenti e i software creati a questo scopo. Questo programma permetterà di lavorare su questi aspetti, oltre che sulla creazione di voci e sull'esportazione e importazione di diversi formati audio nei progetti che si stanno sviluppando. Per farlo, avranno a disposizione 150 ore con contenuti teorici, pratici e online che garantiranno il miglioramento delle competenze professionali nella gestione sonora dei videogiochi attraverso una modalità 100% online progettata da esperti del settore dell'intrattenimento audiovisivo.





“

Vuoi diventare un vero esperto di audio professionale per i videogiochi 3D e VR? Iscriviti a questo programma e riuscirai a farlo in meno di 6 settimane e al 100% online"

L'audio adattivo è fondamentale per qualsiasi progetto di videogiochi, in quanto incide in modo determinante sul risultato finale e sul grado di realismo che fornirà il gioco. All'interno di quest'area non c'è solo la colonna sonora, caratteristica e unica per ognuno, ma anche gli effetti sonori, aspetti fondamentali per creare un'esperienza di gioco più coinvolgente per il giocatore. Per questo motivo, i professionisti del settore devono conoscere a fondo i dettagli della produzione, nonché gli strumenti e i software che consentono di raggiungere questo obiettivo nel modo più efficace e ottimale possibile.

Potranno quindi contare su questo Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D, un programma progettato da esperti del settore audiovisivo incentrato sull'intrattenimento che comprende 150 ore con i migliori contenuti teorici, pratici e aggiuntivi. Si tratta di un'esperienza accademica 100% online con la quale è possibile approfondire lo studio dell'identità sonora del videogioco e delle sue molteplici specifiche tecniche in fase di produzione, nonché la creazione di effetti sonori adatti a ciascun gioco. D'altra parte, lo studente potrà anche lavorare sulla creazione della voce e sulla valutazione della qualità audio, concentrandosi infine sulla preparazione delle biblioteche per la commercializzazione.

Nel corso di 6 settimane di preparazione, potrà accedere al Global Campus senza limiti e senza orari, da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet, sia esso un PC, un tablet o un telefono cellulare. Inoltre, tutti i contenuti saranno disponibili fin dall'inizio del programma e potranno essere scaricati per la consultazione anche dopo la fine del corso. Si tratta quindi di un'opportunità unica per specializzare il proprio profilo professionale attraverso un piano di studi multidisciplinare, dinamico e accessibile che porterà il suo talento ai vertici del settore dei videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ◆ 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



Un corso grazie al quale sarà possibile conoscere in dettaglio i diversi stili audio nei videogiochi attuali: caratteristiche, vantaggi, consigli per l'uso"

“

Lavorerai sui diversi modelli di audio spaziale, riuscendo a implementare le strategie sonore più efficaci nelle tue competenze”

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 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.

Potrai accedere al Campus Virtuale da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet e senza limiti di orario.

Un programma che approfondisce la valutazione della complessità e della tipologia di processi per la creazione di audio in progetti di videogiochi 3D e VR.



02

Obiettivi

L'importanza dell'aspetto sonoro nelle sue molteplici rappresentazioni quando si intraprende o si lavora a un progetto di un videogioco è il motivo per cui TECH ha ritenuto necessario sviluppare un programma incentrato su questo aspetto. Pertanto, il suo obiettivo è quello di consentire allo studente di specializzarsi in questo settore con le informazioni più recenti ed esaustive, permettendogli di conoscere in dettaglio le specifiche tecniche della creazione di colonne sonore, voci o effetti sonori per il *Gaming*.



“

Vuoi essere in grado di commercializzare le audiotecche nel mercato di oggi? Questo programma ti fornirà gli aspetti chiave per crearle in base alla loro tipologia e nel modo più efficace”



Obiettivi generali

- ◆ Elaborare l'identità sonora di un progetto di videogioco 3D
- ◆ Progettare il tipo di audio appropriato per il progetto, come voce, colonna sonora o effetti sonori speciali
- ◆ Stimare lo sforzo di creazione dell'audio per lavorare all'interno di un piano di produzione e di un *Timing* appropriati

“

Grazie a questo Corso Universitario sarai in grado di perfezionare le tue competenze nella valutazione della qualità audio attraverso una conoscenza approfondita dei test e dei protocolli creati a questo scopo”





Obiettivi specifici

- ◆ Analizzare i diversi tipi di stili audio nei videogiochi e le tendenze del settore
- ◆ Esaminare i metodi per studiare la documentazione del progetto per costruire l'audio
- ◆ Studiare i principali riferimenti per estrarre i punti chiave dell'identità sonora
- ◆ Progettare l'identità sonora di un videogioco 3D completo
- ◆ Determinare gli aspetti chiave della creazione della colonna sonora del videogioco e degli effetti sonori del progetto
- ◆ Sviluppare gli aspetti chiave del lavoro con i doppiatori e gli attori e della registrazione delle voci del gioco
- ◆ Compilare i metodi e i formati di esportazione dell'audio nei videogiochi utilizzando le tecnologie attuali
- ◆ Generare librerie sonore complete da commercializzare come pacchetti di Assets professionali per gli studi di sviluppo

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario sarà diretto da un gruppo di specialisti esperti nel settore della produzione di videogiochi. Il team ha una lunga e vasta esperienza nel settore e ha partecipato anche ad altri progetti accademici. Pertanto, la loro esperienza professionale e didattica li rende perfetti per condividere con i loro studenti le conoscenze più recenti e complete relative alla creazione di audio per il *Gaming*.



“

Un team di esperti in produzione musicale e sonora ti fornirà il miglior materiale teorico, pratico e aggiuntivo, in modo che tu possa conoscere a fondo i dettagli di questo settore”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso il Gruppo Intervenía
- ◆ Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ◆ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ◆ Autore del libro Video Game Design
- ◆ Membro del Consiglio Assessore di Nima World

Personale docente

Dott. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produttore presso Cateffects S.L.
- ◆ Produttore musicale specializzato nella composizione e nella progettazione di musica originale per media audiovisivi e videogiochi
- ◆ Audio designer e compositore musicale presso Risin' Goat S.L.
- ◆ Tecnico del doppiaggio audiovisivo in SOUNDUB S.A.
- ◆ Creatore di contenuti per il Master Talentum in Creazione di Videogiochi presso Telefónica Educación Digital
- ◆ Tecnico Superiore in Istruzione Professionale in Suono dell'Università di Francisco de Vitoria
- ◆ Livello intermedio di istruzione musicale ufficiale presso il Conservatorio Manuel de Falla, con specializzazione in pianoforte e sassofono



04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario della durata di 150 ore comprende i migliori e più innovativi contenuti teorici, pratici e online, selezionati dal team didattico in base a due criteri: le esigenti linee guida di qualità imposte da TECH e l'immediata attualità del settore dei videogiochi. Grazie a ciò, è stato possibile creare un programma completo, dinamico, multidisciplinare e conciso, grazie al quale ogni studente potrà lavorare per migliorare le proprie competenze professionali in modo garantito.



“

Il completamento di questo Corso Universitario ti fornirà le conoscenze necessarie a creare effetti sonori funzionali e adatti ai diversi tipi di progetti di gioco che dovrai sviluppare"

Modulo 1. Audio professionale per videogiochi 3d in VR

- 1.1. Audio professionale per videogiochi 3d
 - 1.1.1. Audio nei videogiochi
 - 1.1.2. Tipi di stili audio nei videogiochi attuali
 - 1.1.3. Modelli audio spaziali
- 1.2. Studio preliminare del materiale
 - 1.2.1. Studio della documentazione di progettazione del gioco
 - 1.2.2. Studio della documentazione di progettazione dei livelli
 - 1.2.3. Valutazione della complessità e della tipologia del progetto per la creazione di audio
- 1.3. Studio di riferimento per il suono
 - 1.3.1. Elenco dei principali riferimenti per affinità al progetto
 - 1.3.2. Riferimenti sonori da altri media per dare al videogioco un'identità
 - 1.3.3. Revisione dei riferimenti e stesura delle conclusioni
- 1.4. Progettare l'identità sonora di un videogioco
 - 1.4.1. Principali fattori che influenzano il progetto
 - 1.4.2. Aspetti rilevanti della composizione audio: strumentazione, tempo, ecc.
 - 1.4.3. Definizione di voci
- 1.5. Creazione della colonna sonora
 - 1.5.1. Elenco di ambienti e audio
 - 1.5.2. Definizione di motivo, tema e strumentazione
 - 1.5.3. Composizione e test audio di prototipi funzionali
- 1.6. Creazione di effetti sonori (FX)
 - 1.6.1. Effetti sonori: tipi di FX ed elenco completo in base alle esigenze del progetto
 - 1.6.2. Definizione di motivo, tema e creazione
 - 1.6.3. Valutazione e test degli effetti sonori su prototipi funzionanti



- 1.7. Creazione della voce
 - 1.7.1. Tipi di voci ed elenco di frasi
 - 1.7.2. Ricerca e valutazione di attori e attrici di doppiaggio
 - 1.7.3. Valutazione delle registrazioni e test delle voci su prototipi funzionali
- 1.8. Valutazione della qualità audio
 - 1.8.1. Elaborazione di sessioni di ascolto con il team di sviluppo
 - 1.8.2. Integrazione di tutti gli audio in un prototipo funzionante
 - 1.8.3. Test e valutazione dei risultati ottenuti
- 1.9. Esportazione, formattazione e importazione dell'audio nel progetto
 - 1.9.1. Formati audio e compressione nei videogiochi
 - 1.9.2. Esportazione audio
 - 1.9.3. Importazione audio del progetto
- 1.10. Preparazione di librerie audio per la commercializzazione
 - 1.10.1. Progettazione di librerie sonore versatili per i professionisti dei videogiochi
 - 1.10.2. Selezione dell'audio per tipo: colonna sonora, effetti e voci
 - 1.10.3. Commercializzazione di librerie di Asset sonori

“

Un'esperienza accademica unica che eleverà le tue conoscenze e competenze professionali ai vertici dell'industria videoludica, al pari di quelle richieste da grandi aziende come Sony e Nintendo"

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.

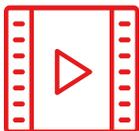
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

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.



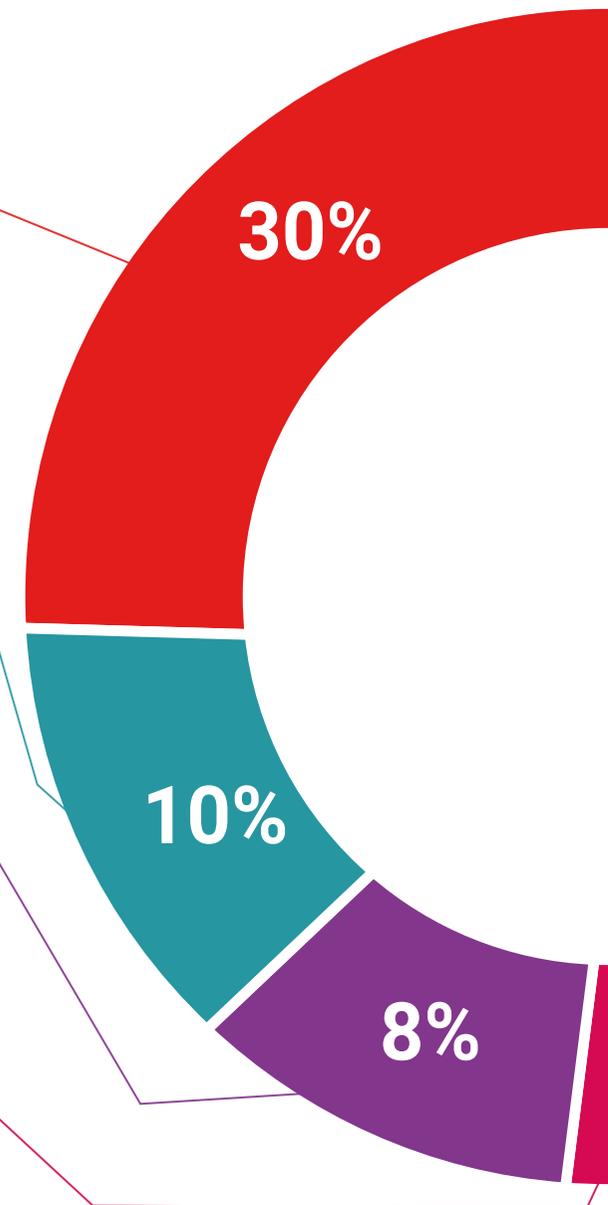
Pratiche di competenze e competenze

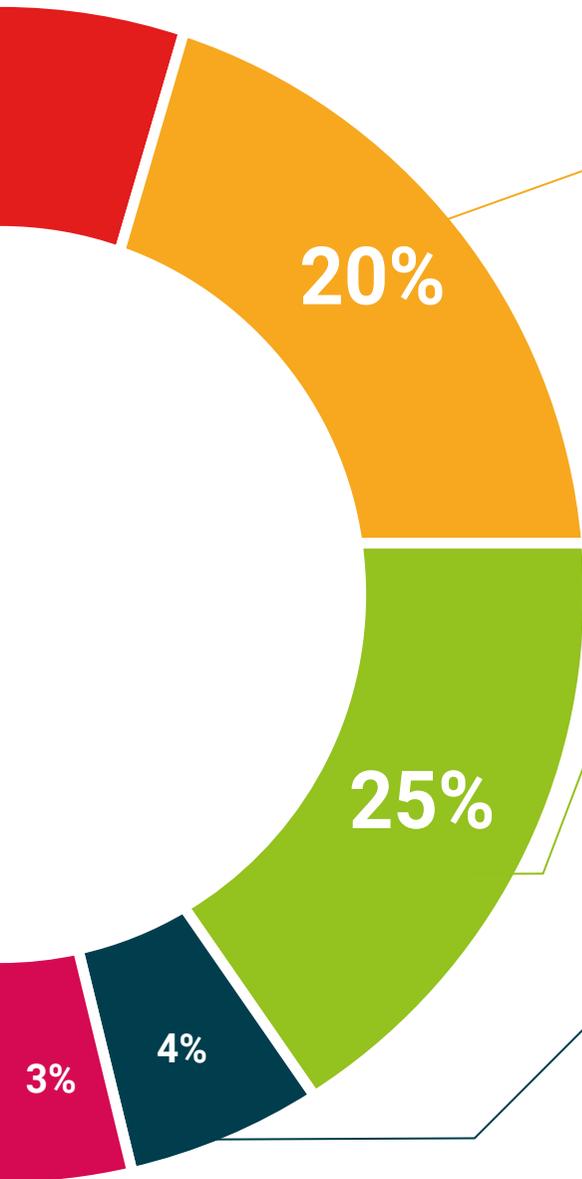
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D 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 Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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
Creazione dell'Audio
per Videogiochi 3D

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

Corso Universitario Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D

