

Corso Universitario

Orchestrazione e Acustica Virtuale per i Videogiochi



Corso Universitario Orchestrazione e Acustica Virtuale per i 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/orchestrazione-acustica-virtuale-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 devono riuscire a distinguersi per avere impatto e successo. Uno degli elementi per fare la differenza è la colonna sonora, per cui è molto importante ottenere la giusta combinazione di strumenti nella sua creazione. Questo programma è stato ideato per fornire agli studenti le risorse e gli strumenti necessari a far carriera nell'ambito dell'orchestrazione per il settore dei videogiochi. Questo consentirà di imparare le caratteristiche di ogni famiglia di strumenti e le diverse tecniche per ottenere un suono potente e differenziato. Tutto questo in un formato online e in sole 6 settimane.



“

Approfondirai lo studio dei diversi gruppi di strumenti, le loro tecniche e i loro effetti timbrici più riconoscibili, per applicarli alla melodia di un videogioco"

Le aziende produttrici di videogiochi hanno bisogno di un elemento essenziale per la creazione di una colonna sonora: una buona orchestrazione. A tal fine, sono necessari professionisti che conoscano gli strumenti musicali giusti per ogni brano. In questo modo, i diversi elementi del gioco conviveranno in grande armonia. Anche la differenziazione tra l'uso di strumenti reali e strumenti virtuali è un fattore importante da tenere in considerazione non solo per quanto riguarda il risultato, ma anche per l'obiettivo finale.

Questo Corso Universitario è pensato per i professionisti che vogliono specializzarsi nel mondo dell'orchestrazione acustica e virtuale incentrata sulla creazione di un gioco digitale. Il programma di studi è quindi suddiviso in argomenti legati agli strumenti acustici e a quelli virtuali. Il confronto e la fusione di questi due aspetti sarà un arricchimento, sia a livello professionale che musicale, per gli studenti.

Questa specializzazione si avvale di insegnanti altamente qualificati che istruiscono gli studenti su queste conoscenze. Grazie a una metodologia online, TECH può essere l'opzione ideale per coloro che non possono seguire i ritmi di studio richiesti da un'università. Offre quindi la possibilità di studiare questo programma da qualsiasi luogo, senza orari o pressioni esterne. A tutto ciò si aggiungono le tecniche didattiche più innovative presenti sul mercato, come il *Relearning* o il metodo dei casi, entrambi approvati dalla comunità educativa.

Questo **Corso Universitario in Orchestrazione e Acustica Virtuale per i 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



Iscriviti a questo Corso Universitario e impara le tecniche di orchestrazione più innovative per migliorare le tue creazioni"

“

Grazie a questo Corso Universitario imparerai, grazie a diverse attività e casi reali, a risolvere svariate situazioni in ambienti di lavoro reali”

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.

Impara gli aspetti chiave e le differenze tra un'orchestra virtuale e una tradizionale.

Componi colonne sonore che saranno ricordate da diverse generazioni.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è che gli studenti diventino professionisti dell'Orchestrazione e dell'Acustica per i Videogiochi. A tal fine, si concentra su diversi obiettivi generali e specifici che aiuteranno ad assimilare correttamente i concetti e le competenze necessarie a raggiungerli. Al termine di questo corso, gli studenti saranno in grado di sviluppare la propria carriera in modo ottimale e con successo.



“

*Grazie ai contenuti di questo programma,
diventerai uno specialista dell'orchestrazione
e dell'acustica dei videogiochi”*



Obiettivo generale

- ◆ Distinguere i vari strumenti e l'uso appropriato di un'orchestra tradizionale e di un'orchestra virtuale

“

Conosci le diverse caratteristiche degli strumenti che fanno parte di un'orchestra. Impara a distinguerli in base alla loro funzionalità e alle loro fattezze”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Orchestrazione acustica e virtuale

- ◆ Comprendere la costruzione e le diverse formazioni dell'orchestra
- ◆ Distinguere gli strumenti in base alla loro costruzione e al modo in cui producono il loro suono
- ◆ Comprendere a grandi linee l'uso della sezione d'archi per i diversi momenti sonori
- ◆ Classificare i diversi tipi di strumenti a percussione in base alla loro costruzione
- ◆ Imparare in dettaglio come funzionano altri strumenti meno comunemente utilizzati nell'orchestra tradizionale
- ◆ Distinguere a grandi linee tra il comportamento di un'orchestra reale e quello di un'orchestra virtuale
- ◆ Controllare le diverse sezioni di un'orchestra virtuale

03

Direzione del corso

TECH si avvale di esperti del settore per l'insegnamento di questo Corso Universitario. Il loro compito sarà quello di insegnare e guidare gli studenti in modo che acquisiscano e comprendano correttamente gli argomenti insegnati nel programma. A tal fine, tutti i nostri insegnanti utilizzano il metodo *Relearning*, che enfatizza la ripetizione dei concetti chiave.





“

Il personale docente di questo Corso Universitario sarà il tuo grande alleato per imparare tutto ciò che ti serve nella tua carriera professionale nel mondo dell'Orchestrazione e dell'Acustica Virtuale per i Videogiochi”

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



Direttore ospite internazionale

Il dott. Alexander Horowitz è un noto direttore audio e compositore di videogiochi con una solida carriera nel settore dell'intrattenimento digitale. Ha ricoperto il ruolo di Direttore audio per Criterion presso Electronic Arts, a Guildford, nel Regno Unito. In effetti, la sua specializzazione nel sound design per videogiochi lo ha portato a lavorare su progetti di alto profilo, incluso il suo contributo alla colonna sonora di Hogwarts Legacy, un gioco che ha ricevuto una nomination ai Grammy.

Inoltre, nel corso della sua carriera, ha accumulato una preziosa esperienza in diverse aziende riconosciute nell'industria dei videogiochi. Per esempio, è stato Direttore audio presso Improbable e Capo audio presso Studio Gobo a Brighton and Hove. Inoltre, ha ricoperto ruoli chiave nella creazione di esperienze audio per titoli AAA come Red Dead Redemption 2 e GTA V: Online per Rockstar North, nonché Madden NFL 17 per Electronic Arts. Queste esperienze gli hanno permesso di sviluppare una profonda comprensione della produzione e della regia audio nel contesto dei grandi progetti.

A livello internazionale, ha ottenuto riconoscimenti per il suo lavoro innovativo nel sound design dei videogiochi. In questo senso, è stato nominato per il premio BAFTA per il suo lavoro nel cortometraggio Room 9 e ha partecipato alla creazione di diversi giochi acclamati dalla critica. La sua capacità di combinare creatività e tecnologia gli ha permesso di ottenere un posto di primo piano nel mondo internazionale del design audio per videogiochi.

Oltre al suo grande successo professionale, il dottor Alexander Horowitz ha contribuito alla sua area attraverso la ricerca, poiché il suo lavoro include pubblicazioni e studi sul suono per i media interattivi, apportando preziose conoscenze e progressi nella sua specialità.



Dott. Alexander, Horowitz

- Responsabile audio di Criterion presso Electronic Arts, Guildford, Regno Unito
- Direttore audio presso Improbable
- Responsabile audio presso Studio Gobo
- Sviluppatore audio principale presso FundamentalVR
- Responsabile dell'audio presso The Imaginati Studios Ltd.
- Collaudatore di giochi presso Rockstar Games
- Assistente alla produzione audio presso Electronic Arts (EA)
- Dottorato di ricerca in Sviluppo di giochi presso la Glasgow School of Art
- MFA in Serious Games e Realtà Virtuale presso la Glasgow School of Art
- Master of Design in Sound Design for the Moving Image presso la Glasgow School of Art
- Laurea in Composizione presso il Royal Conservatoire of Scotland

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario possiede un unico modulo suddiviso in 10 argomenti. Attraverso i concetti più innovativi del settore, questo programma insegnerà agli studenti ad approfondire le loro conoscenze in materia di Orchestrazione Virtuale e Acustica per Videogiochi. Va inoltre sottolineato che il contenuto di questo programma è stato preparato da professionisti del settore che hanno una conoscenza diretta dell'ambiente di lavoro. Sanno pertanto quali sono le loro esigenze e quali competenze deve avere la persona che decida di specializzarsi in questo campo.



“

Se vuoi diventare un professionista dell'Orchestrazione Virtuale e dell'Acustica per i Videogiochi, questo è il programma che fa per te. Conosci tutti gli aspetti più rilevanti di questa specializzazione e diventa un professionista"

Modulo 1. Orchestrazione acustica e virtuale

- 1.1. Le orchestre
 - 1.1.1. Strumenti
 - 1.1.2. Formati
 - 1.1.3. Orchestra ibrida
- 1.2. Strumenti
 - 1.2.1. Costruzione e classificazione
 - 1.2.2. Tecniche
 - 1.2.3. Effetti timbrici
- 1.3. Orchestrazione per archi
 - 1.3.1. Piani sonori
 - 1.3.2. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 1.3.3. Accompagnamento di un solista
- 1.4. Orchestrazione per ensemble di fiati e archi
 - 1.4.1. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 1.4.2. Uso dei legni per ottenere contrasti di colore
 - 1.4.3. Effetti speciali
- 1.5. Orchestrazione per ensemble di ottoni insieme a legni e archi
 - 1.5.1. Usi e duplicazioni
 - 1.5.2. Melodia, scrittura omofonica e contrappuntistica
 - 1.5.3. Climax sonoro ed effetti timbrici
- 1.6. Le percussioni
 - 1.6.1. Classificazione degli strumenti
 - 1.6.2. Numero e distribuzione degli strumentisti
 - 1.6.3. Notazione degli strumenti a percussione





- 1.7. Altri strumenti
 - 1.7.1. Strumenti a tastiera
 - 1.7.2. Strumenti a corda senza arco
 - 1.7.3. Orchestrazione per questi strumenti
- 1.8. Differenze tra *Samplers* e orchestra reale
 - 1.8.1. Dinamica, bilanciamento e panning
 - 1.8.2. *Layers*
 - 1.8.3. *Keyswitches*
- 1.9. Tecniche di orchestrazione per samplers: *Patches Ensemble*
 - 1.9.1. Suono pieno e potente
 - 1.9.2. Utilizzando *Patches Ensemble*
 - 1.9.3. Archi: *Sustain*, *Tremolo* e *Staccato*
- 1.10. Tecniche di orchestrazione per *samplers*: abbinamenti
 - 1.10.1. Il timballo
 - 1.10.2. Abbinamento orchestra e percussioni
 - 1.10.3. Abbinamento coro e orchestra

“

Alla fine di questo corso, conoscerai tutte le tecniche di orchestrazione per Samplers e saprai come dare un tocco personale ai tuoi lavori”

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 Orchestrazione e Acustica Virtuale per i 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 Orchestrazione e Acustica Virtuale per i 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 Orchestrazione e Acustica Virtuale per i 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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Orchestrazione e Acustica
Virtuale per i Videogiochi

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

Corso Universitario

Orchestrazione e Acustica Virtuale per i Videogiochi

