

# Corso Universitario Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi



## Corso Universitario Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 8 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/produzione-musicale-audio-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/produzione-musicale-audio-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 velocità di crescita del mercato e della produzione di videogiochi è travolgente. Ogni giorno, sempre più aziende cercano esperti da inserire nel proprio staff per svolgere i compiti necessari per garantire il corretto funzionamento del prodotto finale. Una buona produzione sonora è un elemento fondamentale affinché il videogioco faccia la differenza. Questo programma aiuterà i professionisti che vogliono specializzarsi nella produzione musicale e audio per i videogiochi. A tal fine, dispone di un personale docente esperto nel mondo degli affari e di un programma all'avanguardia.





“

*Iscriviti ora e sviluppa le tue conoscenze per eseguire una corretta evoluzione del suono ed entra a far parte delle migliori aziende del settore”*

Attualmente il mercato dei videogiochi è in piena espansione, poiché sempre più persone comprano questi prodotti. Quindi in questo settore c'è molto lavoro, come per esempio la creazione delle colonne sonore. La produzione di musica e audio per un videogioco è un compito molto importante nel processo di creazione del videogioco. Ciò richiede un'ampia preparazione specialistica, il che significa che molte aziende del settore sono alla ricerca di professionisti che si occupino di questo compito.

Questo programma è l'opzione ideale per le persone che desiderino concentrare la propria carriera sulla Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi. Gli studenti saranno in grado di sviluppare diverse competenze per eseguire una sessione di registrazione di qualità, fin dalla pre-produzione. Impareranno quindi sia le tecniche di registrazione per acquisire il suono che la scelta e le tecniche relative ai microfoni, compreso il posizionamento dei musicisti.

Tutto ciò è possibile perché questa qualifica è insegnata da un personale docente altamente professionale con una vasta esperienza nel settore. Avranno il compito di istruire gli studenti nel corso di un programma altamente aggiornato e di fornir loro le conoscenze e le competenze necessarie a svolgere nel migliore dei modi le loro attività sul posto di lavoro.

TECH offre una metodologia 100% online che consente agli studenti di trovare una perfetta armonia tra i loro studi e il resto degli impegni che possono avere nella loro vita quotidiana, siano essi legate al lavoro o di qualsiasi altro tipo. Questa università online si impegna anche a seguire le ultime tendenze nelle tecniche di apprendimento, come il *Relearning*. Questo programma è l'opzione ideale per chi desideri approfondire e concentrare la propria carriera sulla Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Produzione Musicale e Audio 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



*L'apprendimento attraverso la ripetizione dei concetti chiave ha un'efficacia altamente dimostrata. Ecco perché TECH utilizza il Relearning nei suoi programmi di studio"*

“

*Questo programma non interferisce con i tuoi impegni. Grazie alla sua metodologia online, organizzerai il tuo tempo per ottenere il massimo e diventare un professionista in questo settore"*

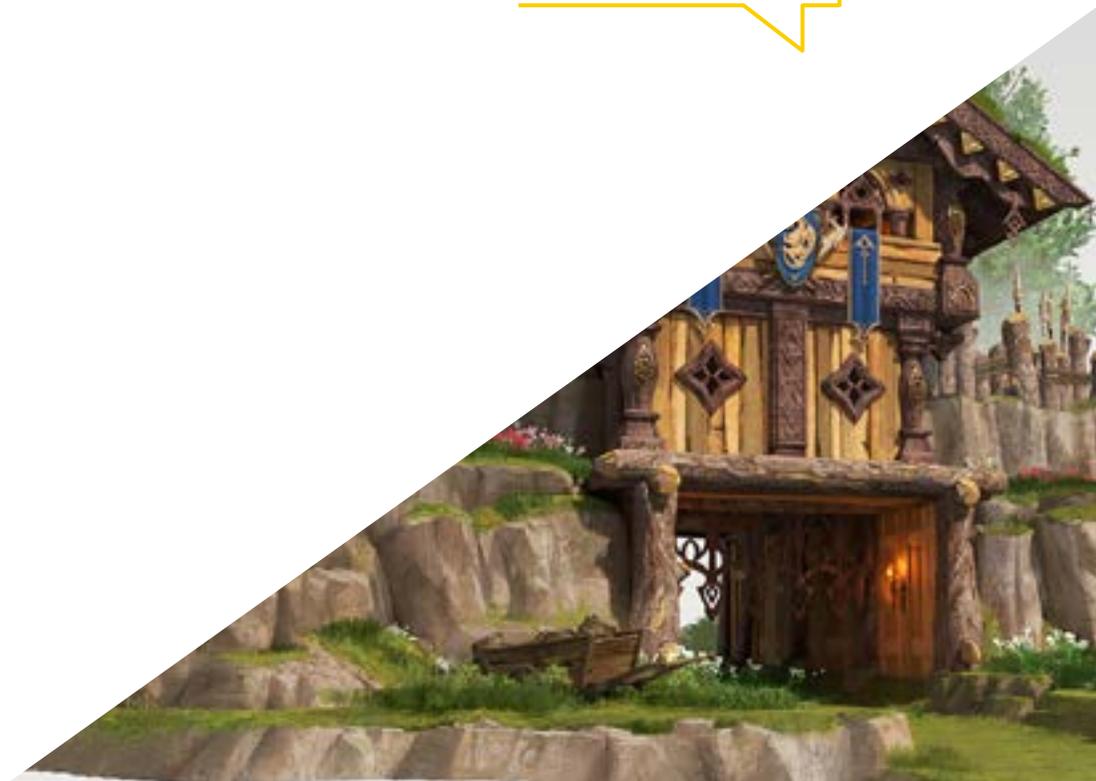
*Ti insegneremo a scegliere i microfoni giusti per ogni situazione. Potrai così registrare i suoni in modo professionale e di alta qualità.*

*Impara a sviluppare i tuoi progetti da casa tua o in uno studio professionale.*

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.



# 02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario è quello di fornire agli studenti le tecniche e le competenze necessarie a lavorare in modo ottimale nell'area della Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi. A tal fine, il programma prevede una serie di obiettivi generali e specifici che serviranno da guida per acquisire le competenze necessarie a svolgere questo compito.





“

*Preparati a raggiungere i tuoi obiettivi. Iscrivendoti a questo programma potrai raggiungerli”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Creare, costruire e gestire uno spazio e un gruppo di lavoro
- ◆ Gestire, pianificare e condurre una sessione di registrazione

“

*TECH ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per completare con successo questo Corso Universitario. Non ti mancherà nulla”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Produzione musicale e audio

- ◆ Distinguere e classificare i diversi tipi di microfoni in base alla loro costruzione e al loro schema polare
- ◆ Usare le diverse tecniche di registrazione stereo
- ◆ Comprendere le diverse tecniche di pick-up multi-microfono e pick-up *Surround*
- ◆ Comprendere e utilizzare i vari tipi di filtri presenti in un equalizzatore per bilanciare le frequenze di uno strumento
- ◆ Comprendere e utilizzare i vari processori per correggere la dinamica di uno strumento
- ◆ Comprendere e utilizzare il riverbero per collocare uno strumento in uno spazio sonoro
- ◆ Capire e utilizzare i diversi processori di effetti per dare spazialità a un brano
- ◆ Padroneggiare la costruzione del suono in base agli standard audiovisivi

03

# Direzione del corso

Un personale docente altamente qualificato è un elemento chiave in qualsiasi tipo di apprendimento. Motivo per cui TECH si preoccupa di avere insegnamento di qualità con una vasta esperienza nel mondo del lavoro. Gli studenti saranno guidati da loro nel percorso di specializzazione in Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi.





“

*Lavora a stretto contatto con gli insegnanti che ti assicureranno di ampliare le tue conoscenze e migliorare le tue competenze nel settore”*

## 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”*

## 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

Questo corso possiede un programma molto completo, composto da 10 argomenti all'interno di un unico modulo. Ogni argomento contiene chiaramente una serie di concetti e tecniche che aiuteranno gli studenti a svolgere la loro carriera all'interno delle aziende di videogiochi. Scopriranno infatti come realizzare registrazioni di alta qualità, imparando al contempo le tecniche microfoniche o l'implementazione di tecniche più moderne come il *Surround*.





“

*Impara ad acquisire il suono  
con le più moderne tecniche  
di registrazione del momento”*

## Modulo 1. Produzione musicale e audio

- 1.1. La sessione di registrazione
  - 1.1.1. Pre-produzione
  - 1.1.2. Preparazione/selezione dello studio
  - 1.1.3. Registrazione della sessione
- 1.2. Microfoni
  - 1.2.1. Microfoni
  - 1.2.2. Tipi di microfoni
  - 1.2.3. Caratteristiche
- 1.3. Tecniche microfoniche stereo
  - 1.3.1. Coppia corrispondente
  - 1.3.2. Coppia spaziale
  - 1.3.3. Coppia quasi corrispondente
- 1.4. Tecniche multi-microfoniche e *Surround*
  - 1.4.1. Tecniche multi-microfoniche
  - 1.4.2. *Pick-up Surround*
  - 1.4.3. Tecniche di *pick-up Surround*
- 1.5. Acquisizione degli strumenti
  - 1.5.1. Strumenti a corda
  - 1.5.2. Strumenti a percussione
  - 1.5.3. Strumenti a fiato e amplificati
- 1.6. Tecniche di missaggio: equalizzazione
  - 1.6.1. Equalizzazione
  - 1.6.2. Tipi di filtro
  - 1.6.3. Applicazione nella pista
- 1.7. Tecniche di missaggio: dinamica
  - 1.7.1. Compressori e altri processori
  - 1.7.2. *Sidechain*
  - 1.7.3. Compressione multibanda





- 1.8. Tecniche di missaggio: riverbero
  - 1.8.1. Caratteristiche di un ambiente
  - 1.8.2. Funzioni e algoritmi
  - 1.8.3. Parametri
- 1.9. Tecniche di missaggio: altri effetti
  - 1.9.1. Eco/Delay
  - 1.9.2. Effetti di modulazione
  - 1.9.3. Effetti *pitch*
- 1.10. Masterizzazione
  - 1.10.1. Caratteristiche
  - 1.10.2. Processo
  - 1.10.3. Applicazione nel motore audio

“

*Grazie a questo Corso Universitario potrai dare un plus al tuo CV e ottenere migliori opportunità di lavoro per fare ciò che ti piace davvero”*

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 Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi ti 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 Produzione Musicale e Audio 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 Produzione Musicale e Audio 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 inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Produzione Musicale e  
Audio per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 8 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Produzione Musicale e Audio per i Videogiochi

