

# Corso Universitario

## Realizzazione e Produzione Sonora dei Videogiochi



## Corso Universitario Realizzazione e Produzione 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.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/realizzazione-produzione-sonora-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/realizzazione-produzione-sonora-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 16*

05

Titolo

---

*pag. 24*

# 01

# Presentazione

Molti videogiochi vengono ricordati soprattutto per la loro musica e il loro sound. È impossibile separare la musica da giochi come Super Mario Bros o Tetris, per citare due dei più famosi. Più di recente, anche titoli come The Witcher 3 e Bloodborne hanno offerto ai giocatori contributi musicali indimenticabili. Pertanto, una buona musica o un buon sound design possono rendere un gioco memorabile. Per questo motivo, le aziende del settore stanno dedicando sempre più sforzi a perfezionare il sistema sonoro. Questa specializzazione offre allo studente tutte le competenze per diventare un grande produttore di suoni per videogiochi, garantendogli numerose opportunità professionali.



“

*Produci il suono e la musica dei grandi videogiochi grazie a questo Corso Universitario"*

È impossibile immaginare certi videogiochi senza la loro musica e il loro suono. Sono una parte inseparabile della loro identità e determinano, in larga misura, il buon esito dell'esperienza di gioco. Una buona colonna sonora può rendere un gioco molto più avvincente e questo significa, a lungo andare, raggiungere il successo.

Le aziende lo sanno e per questo si sono impegnate a ingaggiare i migliori professionisti per realizzare un buon sound design e una buona produzione sonora nei loro videogiochi, facendo sì che i giocatori si divertano molto di più con i loro prodotti. Tuttavia, c'è carenza di esperti in questo campo applicato ai videogiochi, dato che rappresenta un settore molto particolare che richiede competenze specifiche.

Per questo motivo, il Corso Universitario in Realizzazione e Produzione Sonora di Videogiochi mette a disposizione tutto ciò che serve per diventare un vero esperto del settore, grazie ai suoi contenuti innovativi e approfonditi e alla sua metodologia di insegnamento 100% online, che si adatta perfettamente alla vita professionale dello studente.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in composizione, realizzazione e produzione sonora per videogiochi
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ 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



*I videogiochi a cui prenderai parte si distingueranno per il loro suono"*

“

*Il suono e la musica di un videogioco sono un elemento fondamentale: specializzati e acquisisci nuove competenze”*

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.

*Se ami la musica e hai sempre desiderato produrre musica per un videogioco, grazie a questo Corso Universitario diventerai un esperto.*

*Non aspettare oltre e inizia a fare ciò che più ti appassiona.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Produzione di Videogiochi è quello di fornire allo studente le capacità e le competenze necessarie per progredire professionalmente in questo settore e diventare un vero esperto. Così, grazie a questa specializzazione, lo studente potrà accedere alle migliori aziende del settore, grazie al suo talento e alle sue competenze nella produzione sonora applicata a questo campo.





“

*Se il tuo obiettivo è quello di creare e produrre  
il sound di grandi videogiochi, questo Corso  
Universitario ti aiuterà a raggiungerlo”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comporre e sviluppare la musica di un videogioco
- ◆ Saper realizzare il processo di produzione e post-produzione
- ◆ Imparare a fare il mixaggio interno e il sound design
- ◆ Conoscere le tecniche di composizione per videogiochi





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Esaminare gli elementi sonori dei videogiochi, la loro importanza e l'impatto della loro integrazione nei prodotti finali
- ◆ Sviluppare progetti di produzione audio in autonomia
- ◆ Acquisire le competenze necessarie per gestire le attrezzature tecniche utilizzate per la produzione e la realizzazione di prodotti sonori

“

*Non rimandare ulteriormente i tuoi piani: se vuoi avanzare professionalmente, questa è la tua migliore opportunità per farlo”*

# 03

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario è strutturato in un modulo, suddiviso in 10 argomenti, che offrono allo studente l'occasione di imparare tutto riguardo al suono e alla sua importanza in tutti i tipi di progetti audiovisivi. Lo studente imparerà tutto sulla produzione musicale, sulle librerie di suoni e persino sull'orchestrazione e sulla strumentazione musicale per i videogiochi. Ragion per cui, questa è la specializzazione più completa disponibile in questo campo specifico.





“

*I contenuti più recenti sulla  
realizzazione e sulla produzione  
sonora dei videogiochi sono qui”*

## Modulo 1. Realizzazione e produzione sonora

- 1.1. Cos'è il suono? Concetti fisici del suono
  - 1.1.1. Onde di pressione
  - 1.1.2. Qualità del suono
  - 1.1.3. L'udito umano
  - 1.1.4. Propagazione del suono
- 1.2. Importanza del suono e della musica nei prodotti audiovisivi
  - 1.2.1. Colonna sonora: creare l'atmosfera
  - 1.2.2. Colonna sonora mimetica o sottile
  - 1.2.3. Effetti del suono e la loro importanza
  - 1.2.4. Musica orchestrale o sintetica
- 1.3. Elementi di registrazione: attrezzatura
  - 1.3.1. Elementi necessari per la registrazione
  - 1.3.2. Processo di registrazione
  - 1.3.3. Isolamento acustico
  - 1.3.4. Elaborazione del suono
- 1.4. Librerie di suoni e diritti d'autore
  - 1.4.1. licenza Creative Commons
  - 1.4.2. Suono senza diritti d'autore
  - 1.4.3. Librerie di suoni
  - 1.4.4. Quando vale la pena investire nelle librerie di suoni?
- 1.5. Monofonico, stereofonico, surround e 3D
  - 1.5.1. Suono monofonico
  - 1.5.2. Suono stereofonico
  - 1.5.3. Surround
  - 1.5.4. Audio 3D
- 1.6. Sintesi del suono. Il sintetizzatore
  - 1.6.1. Cos'è un sintetizzatore?
  - 1.6.2. Tipi di sintesi: sintesi imitativa
  - 1.6.3. Componenti
  - 1.6.4. Interfacce di controllo





- 1.7. Editing audio: EI DAW
  - 1.7.1. Pro Tools
  - 1.7.2. Digital Performer
  - 1.7.3. Nuendo
  - 1.7.4. Logico Pro 9
  - 1.7.5. Cakewalk SONAR
  - 1.7.6. Come scegliere un DAW?
- 1.8. Orchestrazione e strumentazione per la musica nei videogiochi
  - 1.8.1. Sistemi a 8 bit e chip music
  - 1.8.2. Campionamenti digitali degli anni '80-'90
  - 1.8.3. Musica preregistrata e *Streaming* nell'era moderna
  - 1.8.4. Colonne sonore personalizzate nell'era moderna
  - 1.8.5. Cronologia della musica dei videogiochi
- 1.9. Processo di composizione della musica nei videogiochi
  - 1.9.1. Che cos'è un paesaggio sonoro?
  - 1.9.2. Importanza del paesaggio sonoro nei videogiochi
  - 1.9.3. Propagazione del suono
  - 1.9.4. Occlusione, ostruzione ed esclusione
- 1.10. Flusso di lavoro per l'implementazione di musica e suoni nei videogiochi: scheda di riferimento
  - 1.10.1. Organizzazione di un progetto audiovisivo
  - 1.10.2. Organizzazione di un progetto interattivo
  - 1.10.3. Scheda di riferimento
  - 1.10.4. Formato



*Al termine di questo Corso Universitario sarai considerato un vero esperto nel campo della produzione sonora per videogiochi"*

04

# 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.



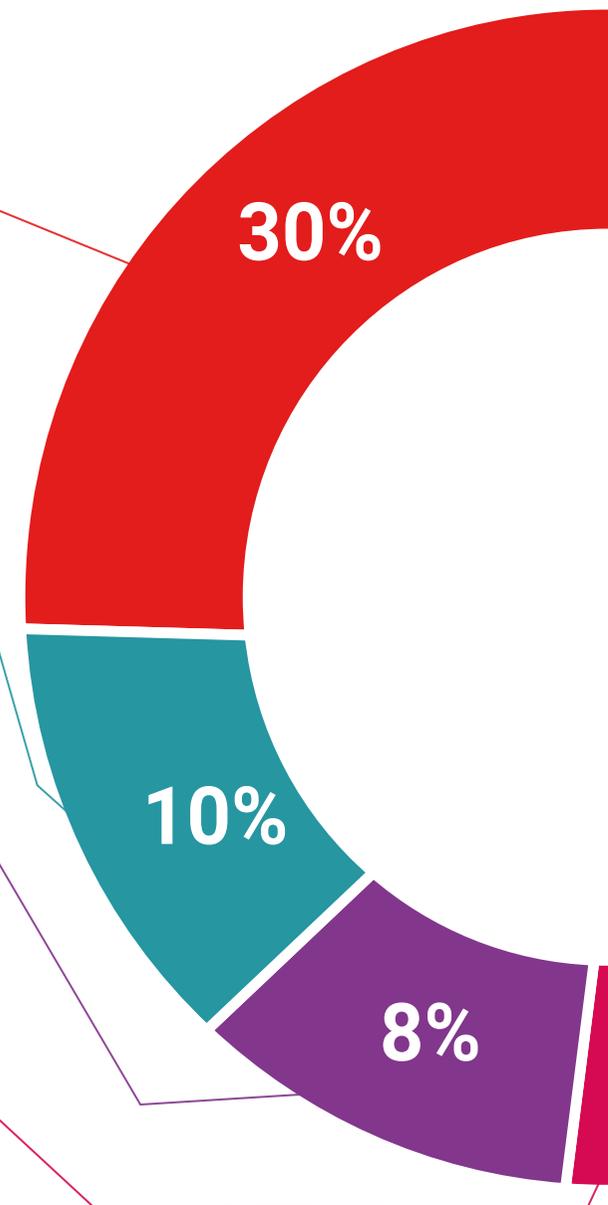
#### Pratiche di competenze e competenze

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.



# 05 Titolo

Il Corso Universitario in Realizzazione ed Produzione 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 Realizzazione e Produzione 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 Realizzazione e Produzione Sonora dei Videogiochi**

N. 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Realizzazione e Produzione  
Sonora dei Videogiochi

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

# Corso Universitario

## Realizzazione e Produzione Sonora dei Videogiochi

