

# Corso Universitario

## Sound Design per i Videogiochi



## Corso Universitario Sound Design 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/sound-design-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/sound-design-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

Distribuire correttamente il suono all'interno di un videogioco è un compito che richiede una serie di conoscenze specifiche. Per questo motivo, la padronanza degli aspetti generali del suono o di quelli direttamente incentrati sui videogiochi è un *must* per poter partecipare alla creazione del sound design dei giochi digitali. Questo programma pone l'accento sui diversi aspetti che devono essere presi in considerazione per specializzarsi in questo campo. Inoltre, grazie alla sua metodologia online, offre la possibilità di combinare studi e vita lavorativa in modo favorevole.



“

*Imparare a pianificare e organizzare il materiale fondamentale per intraprendere progetti nell'ambito del sound design di diversi videogiochi"*

Oggi esistono diversi ruoli nel processo di creazione dei videogiochi. Uno dei più importanti è la persona incaricata di sviluppare il sound design. Questo professionista ha il compito di decidere di comunicare un elemento del gioco esclusivamente attraverso il suono. In questo modo, diventa la chiave per dare un senso logico al prodotto in termini di storia che racconta al lettore. Tuttavia, trovare professionisti specializzati in questo campo non è un compito facile per le aziende che si dedicano al mondo dei videogiochi.

Questa qualifica è l'opzione ideale per i professionisti che vogliono completare la loro preparazione entrando nel mondo del sound design. Impareranno gli aspetti più importanti della creazione del suono, come i metodi di editing, le librerie sonore e i *Foleys*. Questo è possibile grazie ai grandi esperti che fanno parte del team di docenti di questa specializzazione. Tutti loro possiedono un ampio curriculum in cui spicca il lavoro svolto in diversi progetti di successo.

Nel corso di un piano di studi ampio e completo, viene proposto un elenco di competenze e concetti che daranno impulso alla carriera degli studenti in questo settore. La combinazione di tutto ciò e delle ultime tendenze in materia di apprendimento rende questa esperienza l'opzione perfetta per migliorare le competenze esistenti o semplicemente per acquisirne di nuove in modo innovativo e significativo. TECH si avvale della ripetizione dei concetti chiave da parte dell'insegnante a favore dello studente, più precisamente sul *Relearning*. Questo metodo è molto apprezzato dalla comunità educativa e la sua efficacia è stata dimostrata su un'alta percentuale di alunni.

Questo **Corso Universitario in Sound Design 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



*I docenti di questo Corso Universitario ti insegneranno come utilizzare gli effetti sonori per migliorare le tue creazioni"*

“

*Diversi studi pedagogici hanno dimostrato che la ripetizione di concetti chiave da 8 a 16 volte aiuta ad acquisire le conoscenze. Il relearning sarà il tuo grande alleato durante il percorso di studi"*

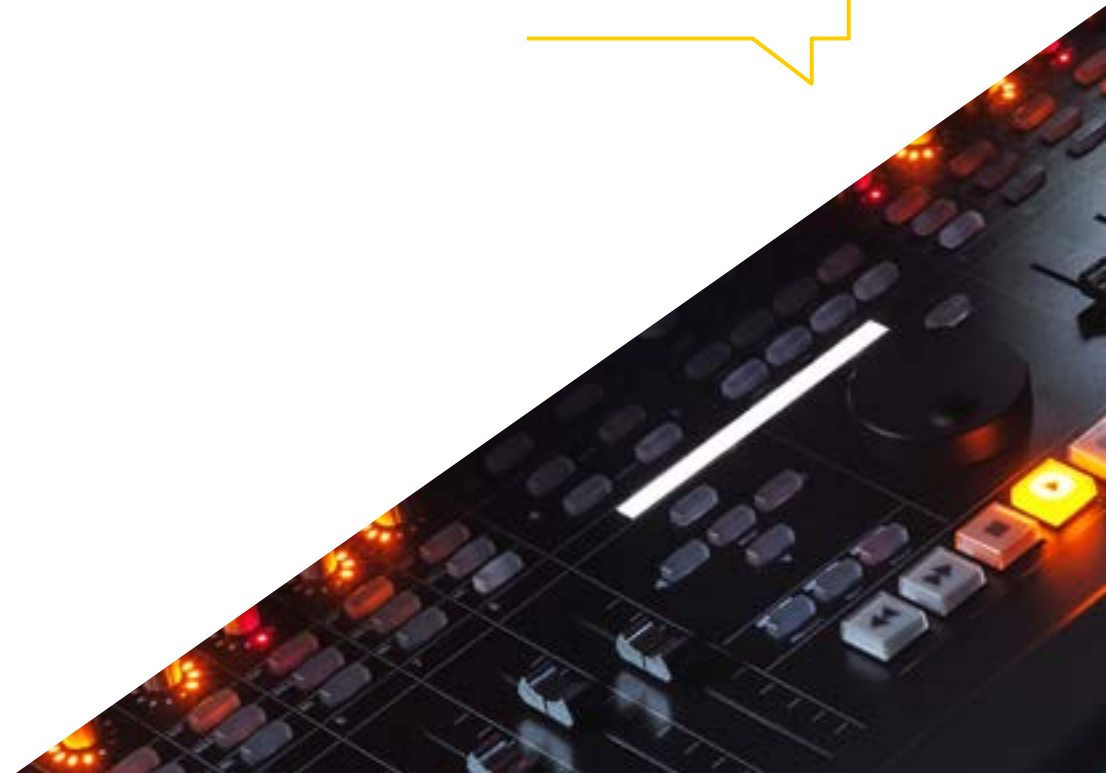
Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Un buon collegamento tra l'audio e la sceneggiatura è estremamente importante affinché il giocatore possa comprendere la trama del videogioco senza complicazioni.*

*Iscriviti ora e approfitta i vantaggi professionali che questo programma ti offrirà.*



# 02

## Obiettivi

Al termine di questa qualifica, gli studenti avranno raggiunto una serie di obiettivi generali e specifici volti a sviluppare le competenze necessarie a lavorare nel campo del Sound Design per i Videogiochi. Queste si concentrano sulla pianificazione e sull'organizzazione dei materiali per un corretto sviluppo del suono che si intende introdurre in un dialogo o in un evento di gioco.





“

*Raggiungerai gli obiettivi di questa qualifica, ma raggiungerai anche il TUO obiettivo. Diventare un esperto di Sound Design per i Videogiochi"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Distinguere i vari strumenti di generazione del suono di un videogioco
- ◆ Mettere in relazione il suono con le diverse parti del videogioco

“

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





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Sound design

- ◆ Scegliere il metodo di editing più adatto alle proprie esigenze
- ◆ Comprendere in maniera completa la tecnica *Foley* e dei diversi modi di acquisizione del suono
- ◆ Gestire le possibilità offerte dall'uso di una libreria sonora
- ◆ Pianificare le caratteristiche sonore del progetto
- ◆ Organizzare i diversi suoni del progetto
- ◆ Definire i suoni che appaiono sullo schermo
- ◆ Organizzare, elaborare e pulire i dialoghi sonori
- ◆ Catalogare e organizzare gli effetti sonori del progetto
- ◆ Mettere in relazione i vari suoni con gli eventi corrispondenti

# 03

## Direzione del corso

Grazie a grandi professionisti del settore, gli studenti potranno acquisire con successo un livello di conoscenza ottimale. Il personale docente del Corso Universitario in Sound Design per i Videogiochi ha un curriculum di grande valore. Questo è di grande importanza per gli studenti, che possono così acquisire competenze e attitudini rilevanti per sfruttare le future opportunità di lavoro.





“

*Il personale docente di questo corso conosce bene il settore dei videogiochi. Impara grazie alla loro esperienza e accresci le tue conoscenze"*

## 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

## Personale docente

### Dott.ssa Jiménez García, Marina

- ♦ Specialista in suono diretto e post-produzione
- ♦ Responsabile del suono diretto e della postproduzione presso *Un Susurro*
- ♦ Responsabile del suono diretto presso *Alas de Papel*
- ♦ Assistente al suono dal vivo presso *El Descampado*
- ♦ Postproduzione presso *Similia*
- ♦ Laurea in Cinematografia e Arti audiovisive presso la TAI University School of the Arts





# 04

## Struttura e contenuti

Nel corso di un singolo modulo, che a sua volta contiene 10 argomenti, gli studenti approfondiranno diverse questioni, come ad esempio quali sono i suoni visivi o silenziosi o quale materiale è necessario per affrontare un progetto. Questa struttura è stata valutata da professionisti, seguendo un controllo dettagliato degli aspetti chiave necessari per un corretto sviluppo lavorativo nel mondo del Sound Design per Videogiochi.



“

*Questo Corso Universitario ti farà diventare il professionista che sognavi di essere. Non pensarci troppo e approfitta di questa opportunità!”*

## Modulo 1. Sound design

- 1.1. Metodi di editing
  - 1.1.1. Editing audio
  - 1.1.2. Editing *Multitrack*
  - 1.1.3. Sequenziatore
- 1.2. Il *Foley*
  - 1.2.1. Registrazione sul campo
  - 1.2.2. Registrazione in studio
  - 1.2.3. Editing
- 1.3. Librerie audio
  - 1.3.1. Formati
  - 1.3.2. Tipologie
  - 1.3.3. Creazione di librerie
- 1.4. Pianificazione
  - 1.4.1. Spazi sonori
  - 1.4.2. Meccanica del gioco
  - 1.4.3. Requisiti
- 1.5. Organizzazione del suono
  - 1.5.1. Riferimenti
  - 1.5.2. Fonti
  - 1.5.3. Editing





- 1.6. Suono e Copione
  - 1.6.1. Riferimenti
  - 1.6.2. Collegamento con gli elementi narrativi
  - 1.6.3. Proposte
- 1.7. Suono e Immagine
  - 1.7.1. Suoni visivi
  - 1.7.2. Suoni muti
  - 1.7.3. Suoni invisibili
- 1.8. Pulizia dei dialoghi
  - 1.8.1. Organizzazione
  - 1.8.2. Elaborazione vocale
  - 1.8.3. Standardizzazione
- 1.9. Effetti sonori
  - 1.9.1. Organizzazione
  - 1.9.2. Tipologia
  - 1.9.3. Categorie
- 1.10. Adeguamenti agli eventi
  - 1.10.1. Caratteristiche
  - 1.10.2. Tipi di eventi
  - 1.10.3. Sincronizzazione

“*Numerose opportunità di lavoro nel mondo dei videogiochi ti aspettano. Iscriviti e impara tutto ciò che ti serve per lavorare nelle migliori aziende del settore*”

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.



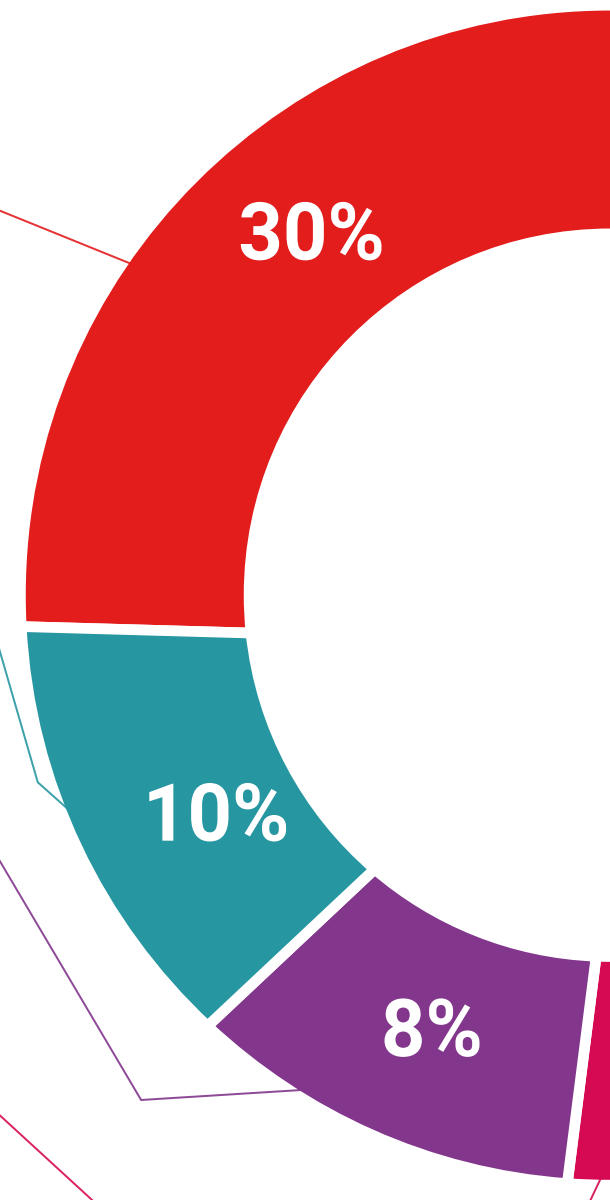
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Sound Design 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 Sound Design 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 Sound Design per i Videogiochi**

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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Sound Design  
per i Videogiochi

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

# Corso Universitario

## Sound Design per i Videogiochi

