

Esperto Universitario

Tecniche di Composizione  
e Produzione per Videogiochi



## Esperto Universitario Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-tecniche-composizione-produzione-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-tecniche-composizione-produzione-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

La composizione musicale non richiede solo talento e idee: per creare buoni brani musicali è necessario padroneggiare le tecniche migliori. Questa qualifica offre ai suoi studenti l'opportunità di conoscere a fondo la produzione sonora, in modo da ottenere una preparazione completa in questo settore, incentrata completamente sui videogiochi. Pertanto, nel corso di questo programma potranno approfondire questioni come la costruzione tematica, il contrappunto, ecc. Questo li renderà professionisti di valore e molto apprezzati dalle migliori aziende del settore.





“

*Specializzati in produzione e composizione musicale per i videogiochi grazie a questo Esperto Universitario, che ti fornirà tutti gli strumenti necessari a crescere professionalmente in questo entusiasmante settore”*

L'enorme crescita registrata dall'industria dei videogiochi negli ultimi anni ha favorito la nascita di nuovi profili professionali. Pertanto, il compositore di musica per videogiochi sta diventando sempre più importante e le grandi aziende del settore sono alla ricerca di esperti di talento in grado di comporre e produrre colonne sonore per i loro videogiochi.

Questo Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi consente ai professionisti di apprendere le più avanzate tecniche di composizione e produzione, approfondendo temi quali il *Loop* lineare, il *Layering* verticale, la sessione di registrazione, il mixaggio e le tecniche microfoniche stereo.

Il programma fa uso di una metodologia di apprendimento 100% online molto flessibile che si adatta agli impegni di ogni studente, consentendogli di coniugare il proprio lavoro con gli studi. Inoltre, potranno usufruire di numerose risorse multimediali come spiegazioni e procedure video, esercizi teorici e pratici, riassunti interattivi e masterclass.

Questo **Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in composizione e produzione sonora specializzata per i videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline 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

“*Impara le migliori tecniche di composizione e produzione musicale per i videogiochi come il Loop lineare grazie a questo Esperto Universitario*”

“

*Questo corso ti permetterà di approfondire il processo di composizione di colonne sonore per videogiochi, concentrandoti sugli aspetti di produzione e registrazione”*

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.

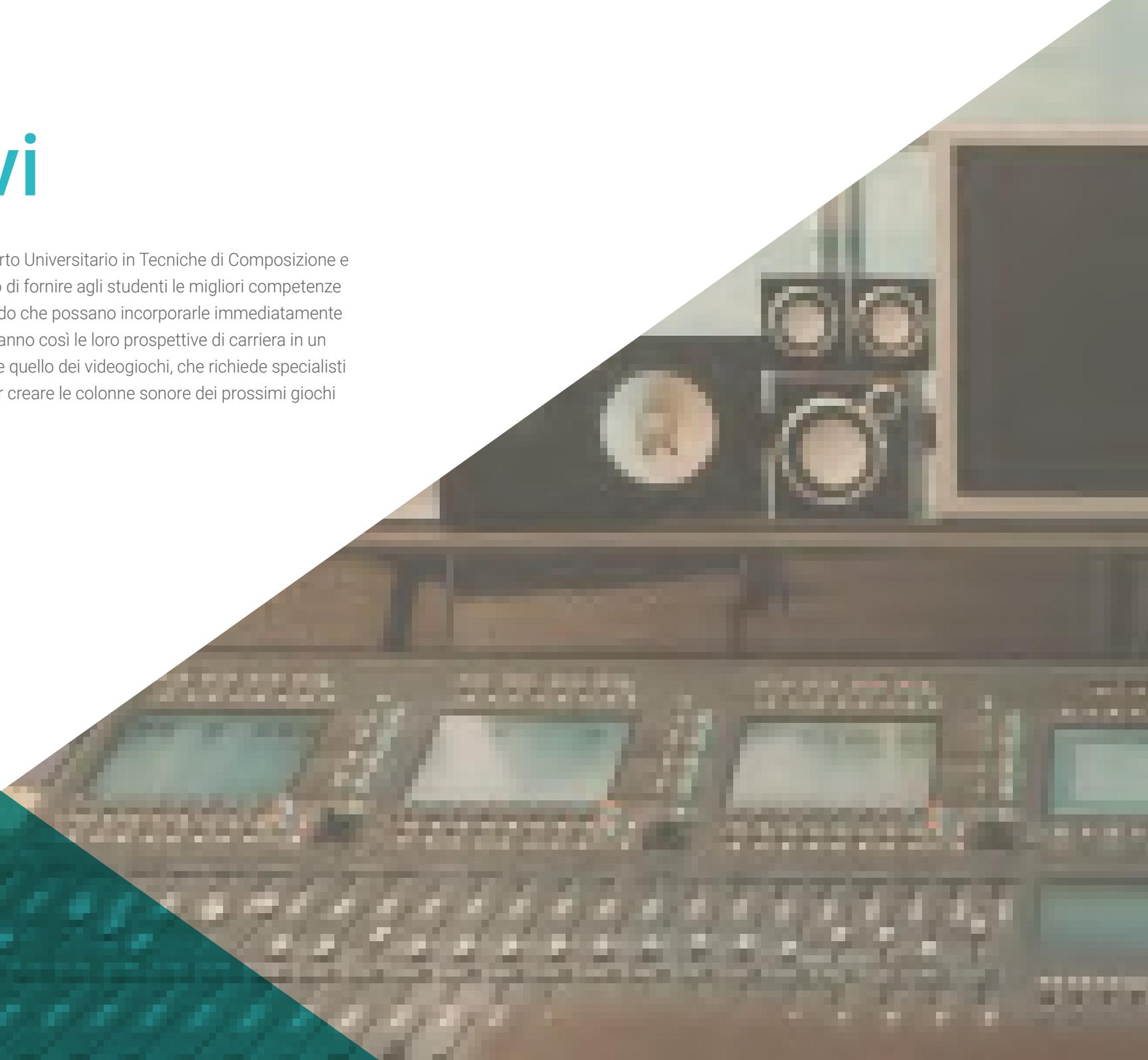
*Decidi quando, come e dove studiare grazie alla metodologia di apprendimento di TECH, che si adegua alle tue circostanze professionali e personali.*

*Questo programma ti permetterà di diventare un grande produttore musicale specializzato in videogiochi.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi è quello di fornire agli studenti le migliori competenze e conoscenze in queste aree, in modo che possano incorporarle immediatamente nel loro lavoro quotidiano. Miglioreranno così le loro prospettive di carriera in un settore in continua evoluzione come quello dei videogiochi, che richiede specialisti che padroneggino questi aspetti per creare le colonne sonore dei prossimi giochi di successo.



“

*Raggiungerai tutti i tuoi obiettivi  
professionali: non esitare e iscriviti"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Imparare in modo dettagliato a gestire le costruzioni armoniche al di fuori della tonalità
- ◆ Distinguere i diversi strumenti e l'uso appropriato di un'orchestra tradizionale e di un'orchestra virtuale
- ◆ Conoscere e gestire in modo approfondito le diverse tecniche specifiche della composizione di videogiochi
- ◆ Distinguere i vari strumenti di generazione del suono di un videogioco
- ◆ Mettere in relazione il suono con le diverse parti del videogioco
- ◆ Scegliere il metodo di editing giusto per creare il suono di un personaggio o di un ambiente

“

*Questo programma è quello che stavi cercando per diventare un compositore importante nell'industria dei videogiochi”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Tecniche di composizione

- ◆ Comprendere a fondo i vari elementi di base per la creazione a tema
- ◆ Comprendere il comportamento dell'origine del contrappunto
- ◆ Assimilare il funzionamento dell'accompagnamento musicale
- ◆ Differenziare e creare vari tipi di melodie a tema
- ◆ Capire completamente le caratteristiche e la tipologia dello *Stinger*
- ◆ Creare composizioni musicali *One Shot*
- ◆ Comporre utilizzando tecniche interattive come il *Layering* la sequenza orizzontale
- ◆ Comprendere il funzionamento delle diverse varianti della musica dinamica

### Modulo 2. 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

### Modulo 3. Voice-over

- ◆ Comprendere le esigenze e le funzioni della voce
- ◆ Apprendere l'uso della voce in combinazione con l'animazione
- ◆ Organizzare e analizzare le esigenze di *Voice-over*
- ◆ Selezionare e preparare il necessario per effettuare una registrazione vocale
- ◆ Utilizzare i vari metodi di editing a seconda del tipo di scena
- ◆ Gestire gli ultimi ritocchi all'edizione del *Voice-over*
- ◆ Imparare e fare ampio uso dei requisiti tecnici per la registrazione vocale
- ◆ Imparare le tecniche di registrazione dal punto di vista del doppiatore
- ◆ Controllare il processo di mixaggio specifico per le voci

# 03

## Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi si avvale di un personale docente specializzato in queste materie che fornirà agli studenti gli strumenti chiave per essere in grado di comporre e produrre non solo colonne sonore per videogiochi, ma anche brani musicali di ogni tipo e a svolgere altre mansioni complementari come il *Voice-over*, onnipresente e fondamentale nei videogiochi contemporanei. In questo modo, il professionista che completi questo programma avrà a disposizione le conoscenze più utili trasmesse da insegnanti con esperienza in questo settore complesso.





“

*Se desideri entrare in contatto con specialisti del settore per ricevere una guida, questa è la qualifica che fa per te. Iscriviti e usufruisci di un personale docente che conosce a fondo l'industria dei videogiochi"*

## 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. Martín, Álvaro

- ◆ Tecnico del suono (Sala) presso SDI MEDIA IBERIA
- ◆ Tecnico del suono presso EDM
- ◆ Laurea in Suono

### Dott.ssa Valencia Loaiza, Carolina

- ◆ Compositrice specializzata in videogiochi
- ◆ Insegnante di pianoforte e teoria musicale introduttiva
- ◆ Laurea in Storia conseguita presso l'Università del Valle
- ◆ Master in Composizione di Media Audiovisivi

“ *I principali professionisti del settore si sono riuniti per offrirti le conoscenze più complete in questo campo, in modo che tu possa apprendere con totale garanzia di successo*”

# 04

## Struttura e contenuti

Nel corso di 3 moduli specializzati, gli studenti potranno approfondire una serie di aspetti molto importanti del processo di composizione e produzione di videogiochi. Si approfondiranno quindi questioni come la costruzione tematica e il motivo musicale associato a personaggi e ambientazioni, la melodia vocale, l'uso del contrappunto musicale, la preparazione dello studio di registrazione, la registrazione della sessione, la creazione di voci per l'animazione, ecc.



“

*Questi contenuti faranno di te un grande compositore e produttore specializzato in videogiochi”*

## Modulo 1. Tecniche di composizione

- 1.1. Costruzione tematica
  - 1.1.1. La forma
  - 1.1.2. Il motivo
  - 1.1.3. La frase musicale
- 1.2. Contrappunto
  - 1.2.1. La frase musicale
  - 1.2.2. Ritmo melodico e ritmo armonico
  - 1.2.3. Contrappunto a più voci
- 1.3. Accompagnamento
  - 1.3.1. Tipi di accompagnamento
  - 1.3.2. Motivo dell'accompagnamento
  - 1.3.3. La linea del basso
- 1.4. La melodia
  - 1.4.1. La melodia vocale
  - 1.4.2. La melodia strumentale
  - 1.4.3. Melodia contro-tema
- 1.5. Tecniche creative
  - 1.5.1. Il pedale e l'*ostinato*
  - 1.5.2. Multi-toni e ripetizioni
  - 1.5.3. Riarmonizzazione
- 1.6. Tecniche di composizione per videogiochi: il *Loop* lineare
  - 1.6.1. Caratteristiche
  - 1.6.2. Metodi
  - 1.6.3. Problemi tecnici
- 1.7. Tecniche di composizione per videogiochi: lo *Stinger*
  - 1.7.1. Caratteristiche
  - 1.7.2. Tipologie
  - 1.7.3. *Stingers* in azione
- 1.8. Tecniche di composizione per videogiochi: piste *One-shots*
  - 1.8.1. Caratteristiche
  - 1.8.2. Cinematica e scene
  - 1.8.3. Eventi con sceneggiatura

- 1.9. Tecniche di composizione per videogiochi: musica interattiva
  - 1.9.1. Introduzione alla musica interattiva
  - 1.9.2. Sequenziamento orizzontale
  - 1.9.3. *Layering* verticale
- 1.10. Musica dinamica
  - 1.10.1. Musica generativa
  - 1.10.2. Musica adattativa
  - 1.10.3. Problemi di musica dinamica

## Modulo 2. Produzione musicale e audio

- 2.1. La sessione di registrazione
  - 2.1.1. Pre-produzione
  - 2.1.2. Preparazione/selezione dello studio
  - 2.1.3. Registrazione della sessione
- 2.2. Microfoni
  - 2.2.1. Microfoni
  - 2.2.2. Tipi di microfoni
  - 2.2.3. Caratteristiche
- 2.3. Tecniche microfoniche stereo
  - 2.3.1. Coppia corrispondente
  - 2.3.2. Coppia spaziale
  - 2.3.3. Coppia quasi corrispondente
- 2.4. Tecniche multi-microfoniche e *Surround*
  - 2.4.1. Tecniche multi-microfoniche
  - 2.4.2. *Pick-up Surround*
  - 2.4.3. Tecniche di *pick-up Surround*
- 2.5. Acquisizione degli strumenti
  - 2.5.1. Strumenti a corda
  - 2.5.2. Strumenti a percussione
  - 2.5.3. Strumenti a fiato e amplificati
- 2.6. Tecniche di missaggio: equalizzazione
  - 2.6.1. Equalizzazione
  - 2.6.2. Tipi di filtro
  - 2.6.3. Applicazione nella pista

- 2.7. Tecniche di missaggio: dinamica
  - 2.7.1. Compressori e altri processori
  - 2.7.2. *Sidechain*
  - 2.7.3. Compressione multibanda
- 2.8. Tecniche di missaggio: riverbero
  - 2.8.1. Caratteristiche di un ambiente
  - 2.8.2. Funzioni e algoritmi
  - 2.8.3. Parametri
- 2.9. Tecniche di missaggio: altri effetti
  - 2.9.1. *Eco/Delay*
  - 2.9.2. Effetti di modulazione
  - 2.9.3. Effetti *pitch*
- 2.10. Masterizzazione
  - 2.10.1. Caratteristiche
  - 2.10.2. Processo
  - 2.10.3. Applicazione nel motore audio

### Modulo 3. *Voice-over*

- 3.1. Obiettivi della voce
  - 3.1.1. Qualità
  - 3.1.2. Funzioni
  - 3.1.3. Caratteristiche
- 3.2. Creazione delle voci: voce e animazione
  - 3.2.1. La voce prima dell'animazione
  - 3.2.2. La voce durante l'animazione
  - 3.2.3. La voce dopo l'animazione
- 3.3. Creazione delle voci: tipi e copione
  - 3.3.1. Tipi di voci
  - 3.3.2. Creazione del copione
  - 3.3.3. Elenco degli Assets
- 3.4. Scelta del *Voice-over*
  - 3.4.1. *Casting*
  - 3.4.2. Studio proprio vs Studio specializzato
  - 3.4.3. Costi e benefici di *Voice-over*
- 3.5. Sessione di registrazione
  - 3.5.1. Scorrevolezza della sessione
  - 3.5.2. Registrazione
  - 3.5.3. Direzione
- 3.6. Editing
  - 3.6.1. Dialoghi nelle cinematiche
  - 3.6.2. Interazione con i personaggi
  - 3.6.3. Silenzi
- 3.7. Rifiniture
  - 3.7.1. Rendering
  - 3.7.2. Sincronizzazione
  - 3.7.3. Esportazione
- 3.8. Registrazione delle voci: posizionamento
  - 3.8.1. Tipi di microfoni
  - 3.8.2. Posizionamento del *Voice-over*
  - 3.8.3. Come affrontare la registrazione vocale
- 3.9. Registrazione delle voci: *Sound-sync*
  - 3.9.1. *Sound-sync*
  - 3.9.2. File con restrizioni
  - 3.9.3. File senza restrizioni
- 3.10. Elaborazione vocale
  - 3.10.1. Equalizzazione
  - 3.10.2. Dinamica
  - 3.10.3. Effetti

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

L'Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Tecniche di Composizione e Produzione per Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**





**Esperto Universitario**  
Tecniche di Composizione  
e Produzione per Videogiochi

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

Esperto Universitario

Tecniche di Composizione  
e Produzione per Videogiochi