

Corso Universitario

Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D



Corso Universitario Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditemento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/creazione-audio-videogiochi-3d

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

Il mondo dell'industria audiovisiva cresce ogni giorno in modo esponenziale, generando una domanda di professionisti con competenze creative, di produzione e di montaggio. Una parte importante nello sviluppo di qualsiasi videogioco è proprio la Creazione dell'Audio, un requisito molto richiesto dalle aziende del settore. Questa necessità di progettisti sempre più specializzati ha portato TECH a sviluppare questo programma, con l'obiettivo di approfondire l'importanza dei prodotti audio in tutto ciò che riguarda il 3D e la VR. Attraverso contenuti multimediali di alta qualità, lo studente imparerà a conoscere le colonne sonore, gli effetti sonori e l'identità sonora del videogioco, oltre a molti altri aspetti di grande interesse. Un programma 100% online che offre contenuti teorici e pratici che garantiscono il miglioramento delle competenze professionali dello studente.





“

Acquisisci nuove conoscenze per la creazione di prodotti sonori e il loro consolidamento nell'industria audiovisiva”

L'audio è, se non il più importante, una delle parti più cruciali dei prodotti audiovisivi. Tanto che diversi progetti in tutto il mondo si sono caratterizzati per il loro successo sonoro, attirando l'attenzione del pubblico per l'estrema qualità del suono. I professionisti del Design devono quindi conoscere nel dettaglio le peculiarità della produzione, della redazione e dell'accettazione nel settore, nonché gli strumenti e i software necessari.

La creazione di audio nella progettazione di videogiochi 3D serve a migliorare l'esperienza del prodotto audiovisivo, arricchendo sonoramente e lasciando nella mente del pubblico momenti memorabili come scene, immagini fisse e persino i crediti stessi. Questo programma ha la particolarità che, oltre alla creazione dell'audio, si approfondirà nelle applicazioni necessarie per incorporarlo in prodotti e videogiochi 3D. Si tratta di un'esperienza accademica 100% online con la quale lo studente potrà perfezionare le sue competenze nelle tecniche di produzione, così come nella creazione di effetti sonori adattati per ogni titolo.

Il contenuto del programma sarà disponibile sulla piattaforma virtuale dall'inizio del Corso Universitario e potrà essere scaricato per la consultazione, potendo essere studiato da qualsiasi dispositivo anche offline. Si tratta quindi un'opportunità unica per approfondire le conoscenze della creazione dell'audio, specializzando il profilo dello studente attraverso una qualifica multidisciplinare, dinamica, accessibile e che eleverà il suo talento al vertice del settore dei videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Un programma 100% online che ti permetterà di individuare gli strumenti virtuali più utili e di applicarli nei tuoi processi di creazione audio"

“

Imparerai a gestire i migliori software per la creazione, l'editing e l'adattamento del prodotto sonoro con quello visivo, il che ti posizionerà con un vantaggio nel campo lavorativo del futuro"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, 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 il professionista 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.

Potrai accedere all'Aula Virtuale ogni volta che vorrai, senza limiti di orari e utilizzando qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet.

Progetta prodotti memorabili che faranno da cornice alle pietre miliari dell'audiovisivo dei prossimi anni grazie alle tecniche e alla metodologia di lavoro che acquisirai in questo Corso Universitario.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è presentare ai professionisti del Design le conoscenze e gli strumenti necessari per poter creare brani audio che si integrano perfettamente con il videogioco che accompagnano. Questo per consentire agli studenti di acquisire nuove competenze per la realizzazione dei loro progetti, sulla base delle conoscenze teoriche e pratiche più aggiornate. Attraverso questo programma, TECH cerca di soddisfare tutti gli obiettivi più esigenti dei progettisti moderni.



“

Crea prodotti audio che si riverberino negli anni a venire e diventino parte della cultura pop, quella che ha segnato il successo dell'industria audiovisiva e dei videogiochi"



Obiettivi generali

- ◆ Elaborare l'identità sonora di un progetto di videogioco 3D
- ◆ Progettare il tipo di audio appropriato per il progetto, come voci, colonna sonora o effetti sonori speciali
- ◆ Valutare lo sforzo di creazione dell'audio per lavorare all'interno di un piano di produzione e di una *Timing* appropriati

“

*Affina le tue abilità nella
Creazione dell'Audio e
migliora le tue opportunità
di lavoro per l'industria dei
videogiochi del futuro”*





Obiettivi specifici

- ◆ Analizzare i diversi tipi di stili audio dei videogiochi e le tendenze del settore
- ◆ Esaminare i metodi per studiare la documentazione del progetto per costruire l'audio
- ◆ Studiare i principali riferimenti per estrarre i punti chiave dell'identità sonora
- ◆ Progettare l'identità sonora completa di un videogioco in 3D
- ◆ Determinare gli aspetti chiave della creazione della colonna sonora del videogioco e degli effetti sonori per il progetto
- ◆ Sviluppare gli aspetti chiave del lavoro con i doppiatori e le attrici e della registrazione delle voci del gioco
- ◆ Elaborare metodi e formati per l'esportazione dell'audio nei videogiochi utilizzando le tecnologie attuali
- ◆ Generare librerie sonore complete da commercializzare come pacchetti di Assets professionali per gli studi di sviluppo

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario è composto da un personale docente altamente qualificato nell'ambito della creazione di tutti i tipi di audio per videogiochi in tre dimensioni, che fornisce allo studente il supporto necessario attraverso un'ampia conoscenza. La loro esperienza professionale, legata all'insegnamento, li rende un punto di riferimento quando si tratta di istruire e condividere le proprie conoscenze nell'ampia area di argomenti come la preparazione di audiotecche personalizzate o la creazione di voci.





“

Un'equipe di esperti in produzione musicale e sonora ti fornirà il miglior materiale teorico, pratico e aggiuntivo in modo che tu possa apprendere in dettaglio il processo di creazione audio per l'industria audiovisiva”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- Docente alla ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- Consulente nella fondazione di aziende come *Avatar Games* o *Interactive Selection*
- Autore del libro "Design di Videogiochi"
- Membro del Comitato Consultivo di Nima World



Personale docente

Dott. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produttore presso Cateffects S.L
- ◆ Produttore Musicale specializzato nella composizione e nella progettazione di musica originale per media audiovisivi e videogiochi
- ◆ Progettista del Suono e Compositore di Musica presso Risin' Goat
- ◆ Tecnico del Suono per il Doppiaggio Audiovisivo presso SOUNDUB S.A
- ◆ Creatore di contenuti per il Master Talentum in Creazione di Videogiochi di Telefónica Educación Digital
- ◆ Tecnico Superiore in Educazione Professionale del Suono presso l'Università Francisco de Vitoria
- ◆ Laurea in Educazione Musicale Ufficiale del Conservatorio Manuel de Falla, Specializzato in Pianoforte e Sassofono

04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario è stato sviluppato con l'obiettivo di offrire allo studente un'ampia gamma di tematiche, in modo che possa approfondire, argomento per argomento, i concetti necessari per la produzione di audio. Contenuti teorici e pratici progettati dal personale docente, in cui le esigenze e le linee guida di qualità supereranno le aspettative degli studenti, offrendo loro un vantaggio nella loro carriera professionale. I numerosi materiali audiovisivi saranno di grande aiuto per completare tutti i contenuti forniti.





“

Il completamento di questo Corso Universitario ti fornirà le conoscenze necessarie per creare effetti sonori funzionali adatti ai diversi tipi di progetti audiovisivi del settore”

Modulo 1. Audio professionale per i videogiochi 3D in VR

- 1.1. Audio nei videogiochi professionali 3D
 - 1.1.1. Audio nei videogiochi
 - 1.1.2. Tipi di stili audio nei videogiochi attuali
 - 1.1.3. Modelli audio spaziali
- 1.2. Studio preliminare del materiale
 - 1.2.1. Studio della documentazione di progettazione del gioco
 - 1.2.2. Studio della documentazione di progettazione dei livelli
 - 1.2.3. Valutazione della complessità e della tipologia di progetto per la creazione dell'audio
- 1.3. Studio dei riferimenti sonori
 - 1.3.1. Elenco dei principali riferimenti per affinità con il progetto
 - 1.3.2. Riferimenti audio da altri media per dare al videogioco la sua identità
 - 1.3.3. Studio dei riferimenti e stesura delle conclusioni
- 1.4. Progettazione dell'identità sonora completa del videogioco
 - 1.4.1. Fattori principali che influenzano in progetto
 - 1.4.2. Aspetti rilevanti nella composizione dell'audio: strumentazione, tempo, ecc.
 - 1.4.3. Definizione delle voci
- 1.5. Creazione della banda sonora
 - 1.5.1. Elenco degli scenari e degli audio
 - 1.5.2. Definizione della motivazione, tematica e strumentalizzazione
 - 1.5.3. Composizione e test audio di prototipi funzionali
- 1.6. Creazione degli effetti del suono (FX)
 - 1.6.1. Effetti sonori: tipi di FX ed elenco completo in base alle esigenze del progetto
 - 1.6.2. Definizione della motivazione, tematica e creazione
 - 1.6.3. Valutazione di FX sonoro e test su prototipi funzionali





- 1.7. Creazione delle voci
 - 1.7.1. Tipi di voce ed elenchi di frasi
 - 1.7.2. Ricerca e valutazione di attori e attrici di doppiaggio
 - 1.7.3. Valutazione delle registrazioni e test delle voci su prototipi funzionali
- 1.8. Valutazione della qualità dell'audio
 - 1.8.1. Elaborazione di sessioni di ascolto con il team di sviluppo
 - 1.8.2. Integrazione di tutti gli audio in un prototipo funzionante
 - 1.8.3. Test e valutazione dei risultati ottenuti
- 1.9. Esportazione, formattazione e importazione dell'audio nel progetto
 - 1.9.1. Formati audio e compressione nei videogiochi
 - 1.9.2. Esportazione audio
 - 1.9.3. Importazione dell'audio nel progetto
- 1.10. Preparazioni di librerie audio per la commercializzazione
 - 1.10.1. Progettazione di librerie sonore versatili per i professionisti dei videogiochi
 - 1.10.2. Selezione dell'audio per tipo: colonna sonora, FX e voci
 - 1.10.3. Commercializzazione di librerie di Assets di audio



Il completamento di questo Corso Universitario ti fornirà le conoscenze necessarie per creare effetti sonori funzionali adatti ai diversi tipi di progetti audiovisivi del settore"

05

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



*Apostilla dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostilla dell'Aia, TECH Global University 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 global
university

Corso Universitario
Creazione dell'Audio per
Videogiochi 3D

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Global University**
- » Accreditamento: **6 ECTS**
- » Orario: **a tua scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Creazione dell'Audio per Videogiochi 3D