

Corso Universitario

Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi



Corso Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/corso-universitario/progettazione-suoni-musica-videogiochi



Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia di studio

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Cinema e videogiochi hanno molti punti in comune: fanno uso della fotografia e della narrazione, di mondi finti e realistici, di attori e, soprattutto, della colonna sonora in grado di generare emozioni. Negli ultimi anni la musica e i suoni dei videogiochi hanno quindi assunto un'importanza sempre maggiore, inducendo le aziende a cercare specialisti in questo settore. Questo programma si propone quindi di aiutare gli studenti a completare il loro profilo di designer, fornendo loro gli strumenti necessari per creare brani musicali che lascino un segno nei giocatori.



66

La musica dei videogiochi è ormai considerata un'espressione artistica. Impara a comporla iscrivendoti a questo programma"

La musica nei videogiochi è diventata un mezzo per evocare emozioni nei giocatori. Grazie ad essa, è possibile impostare una scena in modo tale che i giocatori possano riconoscere se un nemico si sta avvicinando o se una scena cinematografica è terminata. Questa risorsa è ampiamente utilizzata nel settore e consente di rinnovare nel tempo diversi titoli, come *Pac-Man* e l'iconico "mec-mec" dei "fantasmini".

Il suono di un gioco è quindi fondamentale per il suo successo. Ed è per questo che le grandi aziende cercano professionisti che se ne occupino, realizzando la composizione musicale di tutti i titoli. Il Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi mira quindi a specializzare i progettisti in questo settore, consentendo loro di fare carriera.

Impareranno a progettare il *Soundtrack* di un videogioco mediante diversi software di produzione, individuando le melodie che animano le scene del gioco e identificano il personaggio. Lo studente potrà così diventare un imprenditore autonomo, avviando un progetto personale o dedicandosi alla fondazione di una casa produttrice focalizzata su questo settore.

Questo **Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Metodologie di insegnamento dinamiche, affinché lo studente impari a comporre e progettare i suoni esercitandosi
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ◆ Il desiderio di insegnare agli studenti le particolarità dell'industria dei videogiochi
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



La musica accompagna il giocatore per tutta l'avventura. Iscriviti al programma e potrai progettare un modello acustico unico"

“

Si tratta di un'ottima opportunità per iniziare la propria carriera professionale in modo totalmente autonomo. Specializzati in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi grazie a questo programma”

La musica è un altro dei grandi protagonisti dei videogiochi. Diventa un compositore rispettato grazie a questo Corso Universitario.

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.

Grazie alla qualifica che otterrai in questo programma, potrai diventare un vero esperto di Sound Design per Videogiochi.

“



02

Obiettivi

Gli obiettivi di questo Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi sono chiari: aiutare il designer a imparare a gestire i programmi di composizione musicale e permettergli di specializzarsi nel settore. A questo scopo, si avvale di un programma unico e aggiornato, disponibile online e disponibile da qualsiasi parte del mondo. Si tratta inoltre di una qualifica diretta, che non richiede la preparazione di una tesi finale per iniziare a lavorare in questo settore.



66

Se il tuo obiettivo è creare la prossima colonna sonora di Final Fantasy, questo è il programma che fa per te"



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi o alla progettazione degli stessi
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e la metodologia SCRUM per la realizzazione di progetti
- ◆ Imparare le basi della progettazione di videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista di videogiochi dovrebbe avere
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco





Obiettivi specifici

- ◆ Definire la composizione e lo sviluppo della musica
- ◆ Progettare il software di composizione musicale
- ◆ Saper eseguire il processo di produzione e post-produzione
- ◆ Imparare a realizzare il mixaggio interno e il design del suono
- ◆ Utilizzare librerie di suoni, suoni sintetici e *Foley*
- ◆ Conoscere le tecniche di composizione per i videogiochi

“

La musica migliora l'esperienza dei giocatori. Iscriviti ora e diventa un sound designer di successo"

03

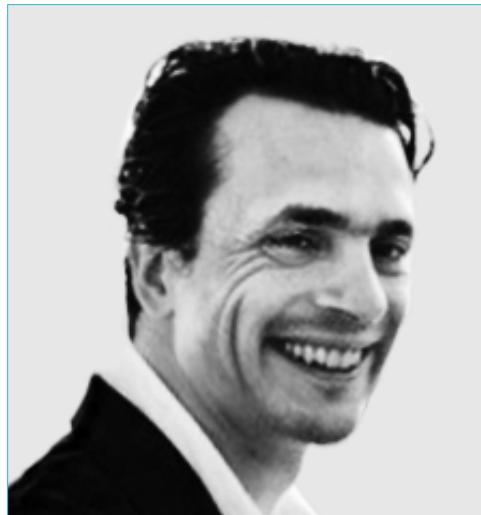
Direzione del corso

Il personale docente incaricato di questo programma fornirà agli studenti tutte le conoscenze e le competenze necessarie per entrare in modo autonomo nel settore. Grazie alla grande esperienza del personale docente, i professionisti immatricolati in questo Corso Universitario saranno in grado di apprendere come realizzare il lavoro di produzione e post-produzione di una composizione musicale.



66

*Imparerai dai migliori
professionisti a realizzare le
migliori colonne sonore”*

Direzione**Dott. Blasco Vilches, Luis Felipe**

- Narrative Designer presso i Saona Studios, in Spagna
- Narrative designer presso Stage Clear Studios per lo sviluppo di un prodotto riservato
- Narrative designer presso HeYou Games nel progetto "Youturbo"
- Progettista e sceneggiatore di prodotti di e-learning e serious games per Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Level designer in Indigo per il progetto "Meatball Marathon"
- Docente di sceneggiatura nel corso di Master in Creazione di Videogiochi dell'Università di Malaga
- Docente di Progettazione e Produzione Narrativa nell'ambito dei Videogiochi presso il Dipartimento di Cinema del TAI di Madrid
- Docente di Narrative Design e Script Workshops e del corso di Video Game Design presso l'ESCAV di Granada
- Laurea in Filologia Ispanica conseguita presso l'Università di Granada
- Master in Creatività e Sceneggiatura per la Televisione conseguito presso l'Università Rey Juan Carlos



Personale docente

Dott. Carrión, Rafael

- ◆ Programmatore audio presso Women in Games
- ◆ Progettista del suono e programmatore audio Unity3D
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale. Università Politecnica di Valencia
- ◆ Master in Programmazione di Videogiochi. Università Aperta della Catalogna
- ◆ Corso di Produzione Audio per Giochi con WWISE. Berklee

“

I membri del nostro personale docente si impegnano a fondo per aiutarti ad avere successo nel mondo del lavoro”

04

Struttura e contenuti

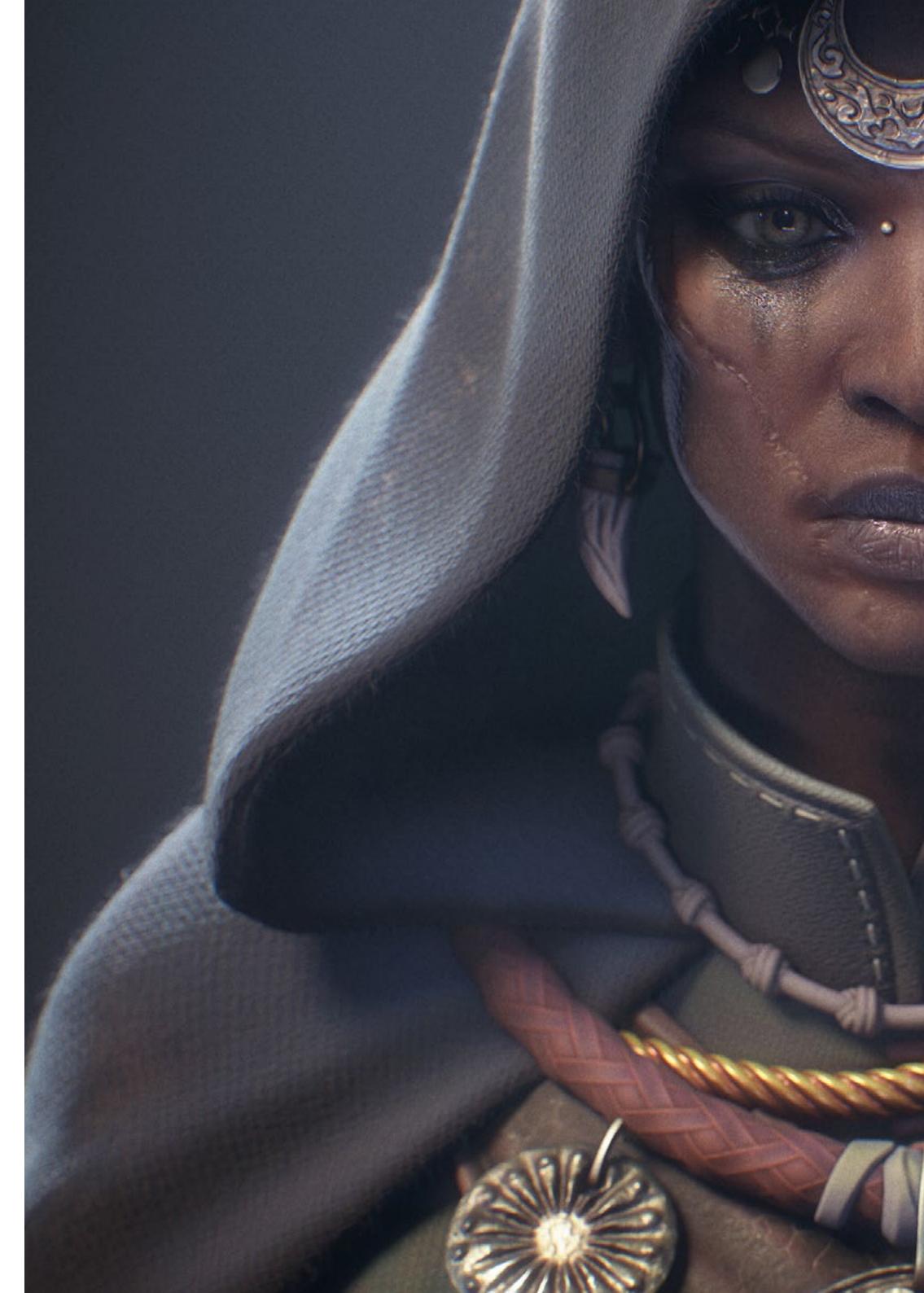
Questo Corso Universitario prevede un programma di studi aggiornato alle esigenze del settore. Nel corso dei 10 argomenti che compongono il modulo, gli studenti impareranno a comporre e ad elaborare la musica per un videogioco, utilizzando diversi programmi. Scoprirai anche come consultare i suoni più utilizzati nel settore e le più recenti tecniche di composizione. Il designer sarà così pronto a progredire a livello professionale, riuscendo a diventare un lavoratore autonomo.





Modulo 1. Progettazione del suono e della musica

- 1.1. Composizione
 - 1.1.1. Composizione lineare
 - 1.1.2. Composizione non lineare
 - 1.1.3. Creazione di temi
- 1.2. Sviluppo musicale
 - 1.2.1. Strumentazione
 - 1.2.2. L'orchestra e le sue sezioni
 - 1.2.3. Elettronica
- 1.3. Software
 - 1.3.1. Cubase Pro
 - 1.3.2. Strumenti virtuali
 - 1.3.3. Plugin
- 1.4. Orchestrazione
 - 1.4.1. Orchestrazione MIDI
 - 1.4.2. Sintetizzatori e strumenti digitali
 - 1.4.3. Pre-mix
- 1.5. Post-produzione
 - 1.5.1. Post-produzione
 - 1.5.2. Finale
 - 1.5.3. Plugin
- 1.6. Mix
 - 1.6.1. Mix interno
 - 1.6.2. Formati
 - 1.6.3. Progettazione del suono
- 1.7. Produzione
 - 1.7.1. Librerie audio
 - 1.7.2. Suono sintetico
 - 1.7.3. *Foley*



- 1.8. Tecniche di composizione per videogiochi
 - 1.8.1. Analisi I
 - 1.8.2. Analisi II
 - 1.8.3. Creazione di Loops
- 1.9. Sistemi adattivi
 - 1.9.1. Ri-sequenziamento orizzontale
 - 1.9.2. Remixing verticale
 - 1.9.3. Transizioni e stinger
- 1.10. Integrazione
 - 1.10.1. Unity 3D
 - 1.10.2. FMOD
 - 1.10.3. Mater audio

“

In un solo programma potrai apprendere tutto ciò che hai impiegato molti anni per imparare. Iscriviti subito

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 ripetere 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, coinvolgendi più 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. Poder 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

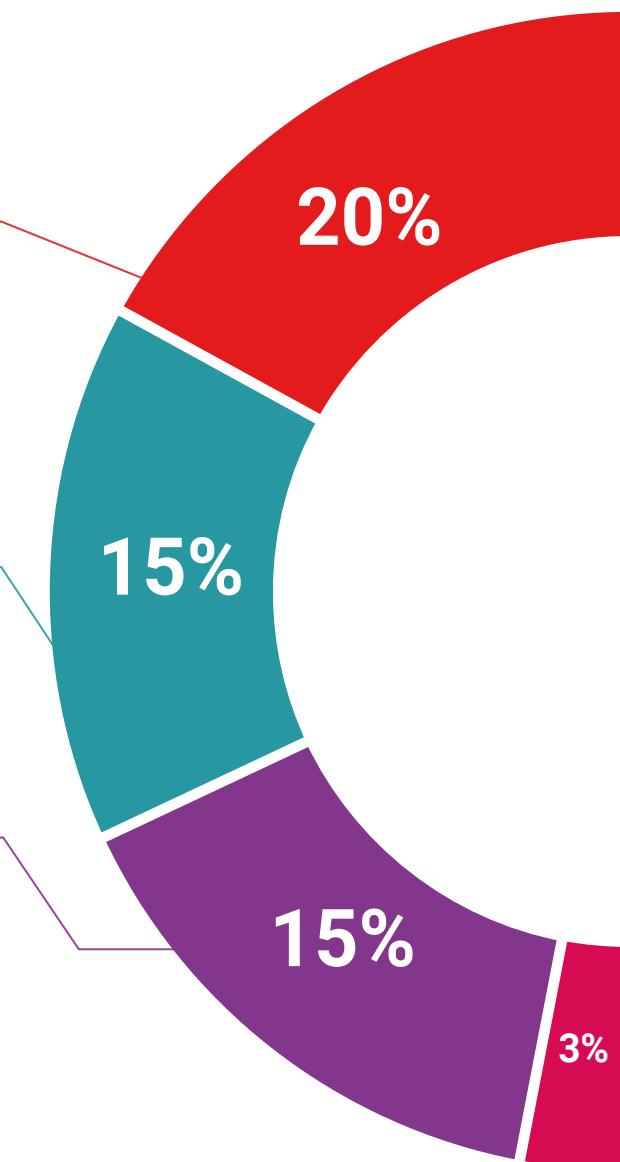
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

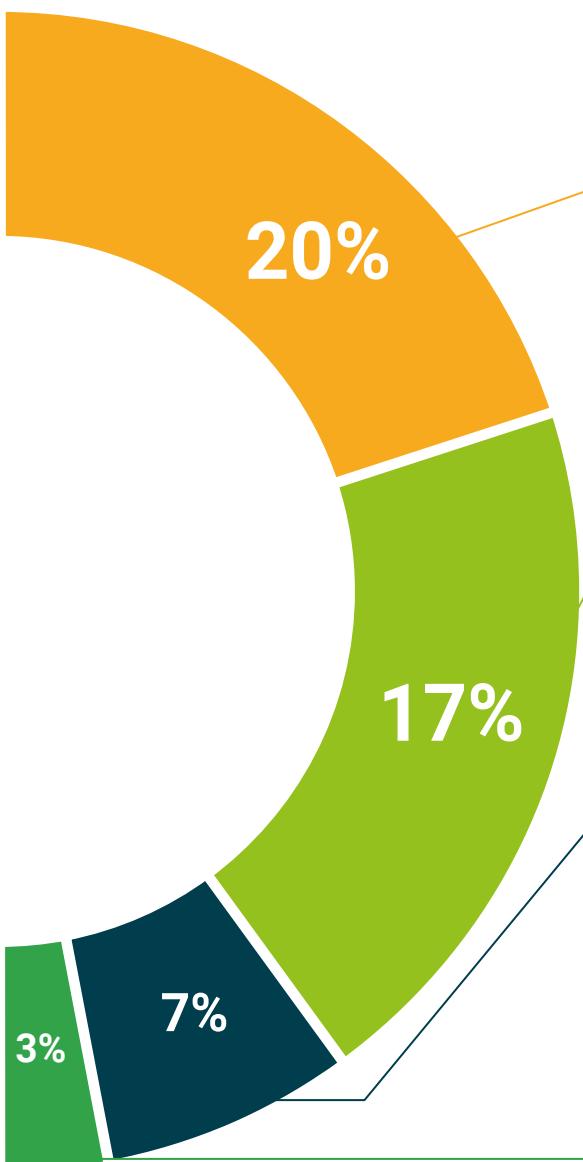
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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 Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.



66

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi** 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 Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille 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



Corso Universitario
Progettazione di Suoni e
Musica nei Videogiochi

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

Corso Universitario

Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

