

Corso Universitario

Voice-Over nei Videogiochi



Corso Universitario

Voice-Over nei Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/voice-over-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

Nei videogiochi, ogni personaggio ha una personalità e delle abilità che lo differenziano dagli altri. La sua voce è un elemento prettamente personale che lo dota di una serie di qualità che lo rendono unico. È quindi naturale che le aziende che si occupano di produzione e progettazione di videogiochi si concentrino sempre più sulla ricerca di voci reali per rappresentare i loro personaggi. Questo programma aiuterà gli studenti a creare e scegliere le voci, nonché a gestire il *Casting* e la sessione di registrazione.



“

Impara a scegliere voci uniche e caratteristiche per ogni personaggio. Tutti ricordano la voce di Lara Croft. Fai in modo che si ricordino di quello che vuoi tu"

È comune vedere come gli attori e le attrici di doppiaggio diano voce a diversi personaggi di film, serie o altre creazioni audiovisive. Questo vale anche per le imprese di videogiochi. La voce fa parte dell'identità sonora di un personaggio ed è ciò che fa sì che il giocatore associ il suono all'avatar. Per questo motivo, è importante trovare una persona con caratteristiche specifiche per rappresentare la personalità ideale di ogni individuo nel mondo virtuale.

La giusta scelta delle voci esalterà l'espressività dei personaggi. Questo si traduce in un maggiore *Engagement* del giocatore con l'individuo fittizio sullo schermo. L'obiettivo di questo programma è quello di consentire agli studenti di conoscere le linee guida necessarie a selezionare la voce che avrà un ruolo specifico nella sceneggiatura.

Per raggiungere questo obiettivo, questo corso si avvale di un personale docente altamente qualificato. Tutti loro hanno una vasta carriera nel settore sonoro dei videogiochi, quindi l'esperienza di imparare insieme a loro sarà estremamente arricchente per gli studenti. A questo si aggiunge un programma aggiornato, che riunisce i concetti e le competenze che devono essere acquisite dal professionista che voglia indirizzare la propria carriera sul Voice-Over nei Videogiochi.

TECH è pioniera nel *Relearning*, una ripetizione dei concetti chiave da parte degli insegnanti agli studenti. In questo modo si garantisce una ritenzione ottimale degli elementi più importanti dell'apprendimento. Questo Corso Universitario è 100% online, quindi gli studenti hanno la possibilità di frequentarlo ovunque, purché abbiano accesso a Internet.

Questo **Corso Universitario in Voice-Over nei 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



TECH utilizza i migliori progressi e le migliori tecniche pedagogiche per aiutarti a raggiungere gli obiettivi proposti da questo Corso Universitario in Voice-Over nei Videogiochi"

“

Questo programma ti offre l'opportunità di studiare da qualsiasi parte del mondo. Tutto ciò di cui hai bisogno è accesso a Internet! Inizia a costruire la tua carriera nel mondo dei videogiochi"

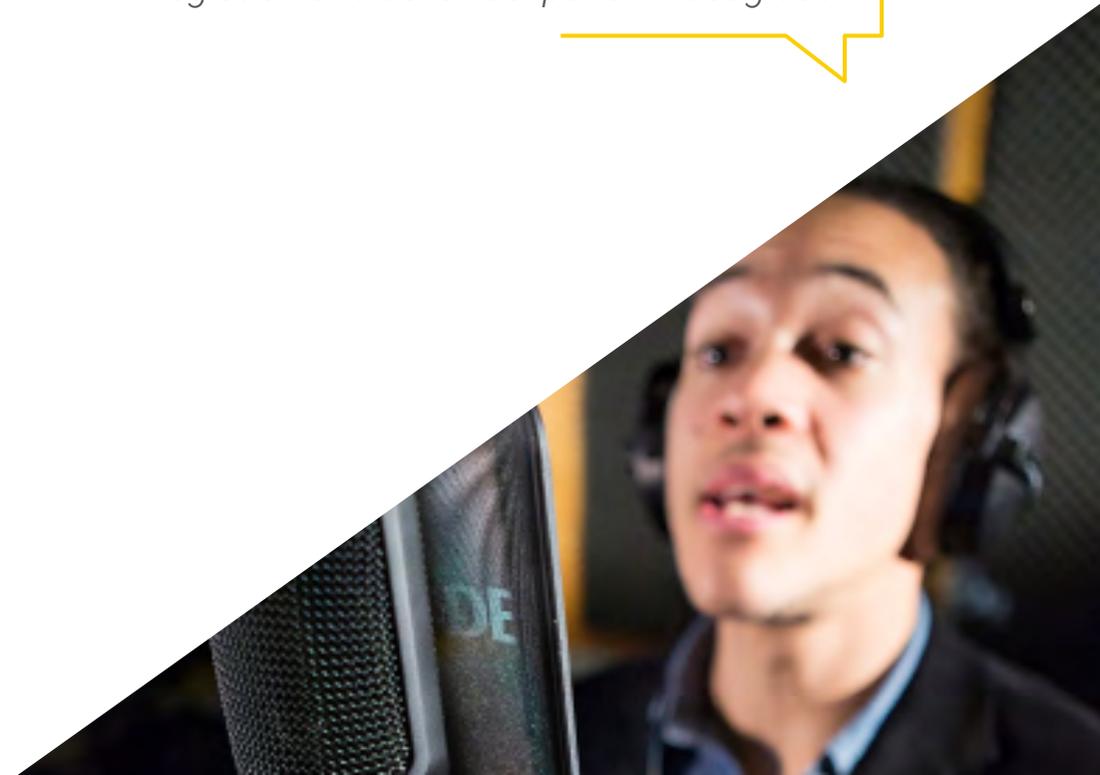
La scelta delle voci per i personaggi del mondo dei videogiochi è una decisione fondamentale per il corretto decorso post-vendita del videogioco.

Acquisirai diversi punti di vista sulla registrazione delle voci per un videogioco.

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.



02

Obiettivi

Al termine di questo corso, gli studenti avranno raggiunto con successo una serie di obiettivi generali e specifici stabiliti dal personale docente di questo corso. In questo modo, viene garantita una corretta assimilazione dei concetti corrispondenti, in modo che possano svolgere in un ambiente di lavoro i compiti che spettano a un professionista del Voice-Over nei Videogiochi.



“

Ci impegniamo per il tuo successo nel mondo del lavoro. Ti offriamo tutti gli strumenti necessari per approfondire gli aspetti più tecnici e diventare un professionista"



Obiettivo generale

- ◆ Scegliere il metodo di editing giusto per creare il suono di un personaggio o di un ambiente

“

*Libera la tua creatività
e trova la voce perfetta
per dare un'identità a
ogni personaggio”*





Obiettivi specifici

- ◆ 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

Il personale docente di questo corso è un elemento chiave. Grazie ad essi, gli studenti acquisiranno con successo una serie di conoscenze di base e avanzate nel mondo del Voice-Over nei videogiochi. Grazie a un programma di studi ben articolato, il personale docente di questo corso è preparato a istruire gli studenti sulle competenze rilevanti in questo campo.



“

*I docenti di questo corso
saranno la guida per
raggiungere i tuoi obiettivi"*

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 docentet

Dott. Martín, Álvaro

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



04

Struttura e contenuti

La struttura di questo Corso Universitario è chiara e concisa. Un unico modulo, suddiviso in 3 parti. La prima, costituita dai primi 4 argomenti, si basa sulla creazione e sulla scelta delle voci, sulle loro caratteristiche, sul relativo *Casting* e sui diversi adattamenti della sceneggiatura. La seconda parte, che prosegue con gli argomenti 5, 6 e 7, tratta aspetti quali la gestione della sessione di registrazione e il relativo editing. Infine, la terza parte si conclude con gli ultimi 3 argomenti e i diversi punti di vista esistenti, oltre a un argomento più specifico sul voice editing.



“

Impara da un punto di vista tecnico il suono e il punto di vista del Voice-Over"

Modulo 1. Voice-Over

- 1.1. Obiettivi della voce
 - 1.1.1. Qualità
 - 1.1.2. Funzioni
 - 1.1.3. Caratteristiche
- 1.2. Creazione delle voci: voce e animazione
 - 1.2.1. La voce prima dell'animazione
 - 1.2.2. La voce durante l'animazione
 - 1.2.3. La voce dopo l'animazione
- 1.3. Creazione delle voci: tipi e copione
 - 1.3.1. Tipi di voci
 - 1.3.2. Creazione del copione
 - 1.3.3. Elenco degli Assets
- 1.4. Scelta del Voice-Over
 - 1.4.1. *Casting*
 - 1.4.2. Studio proprio vs Studio specializzato
 - 1.4.3. Costi e benefici di *Voice-Over*
- 1.5. Sessione di registrazione
 - 1.5.1. Scorrevolezza della sessione
 - 1.5.2. Registrazione
 - 1.5.3. Direzione
- 1.6. Editing
 - 1.6.1. Dialoghi nelle cinematiche
 - 1.6.2. Interazione con i personaggi
 - 1.6.3. Silenzi



- 1.7. Rifiniture
 - 1.7.1. Rendering
 - 1.7.2. Sincronizzazione
 - 1.7.3. Esportazione
- 1.8. Registrazione delle voci: posizionamento
 - 1.8.1. Tipi di microfoni
 - 1.8.2. Posizionamento del *Voice-Over*
 - 1.8.3. Come affrontare la registrazione vocale
- 1.9. Registrazione delle voci: *Sound-sync*
 - 1.9.1. *Sound-sync*
 - 1.9.2. File con restrizioni
 - 1.9.3. File senza restrizioni
- 1.10. Elaborazione vocale
 - 1.10.1. Equalizzazione
 - 1.10.2. Dinamica
 - 1.10.3. Effetti

“

Iscriviti a questo Corso Universitario e approcciatvi alla produzione dei migliori videogiochi sul mercato nelle grandi 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 Voice-Over nei Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Voice-Over nei 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 Voice-Over nei Videogiochi**

N° 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Voice-Over nei
Videogiochi

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

Corso Universitario

Voice-Over nei Videogiochi