

# Esperto Universitario

## Design e Creatività Sonora per i Videogiochi



## Esperto Universitario Design e Creatività Sonora per i 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-design-creativita-sonora-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-design-creativita-sonora-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Uno degli elementi più importanti di un videogioco è la parte sonora. Dalla musica, alle voci, agli effetti sonori, questo elemento segna l'identità di un'opera audiovisiva ed è in grado di farla diventare un riferimento per milioni di giocatori. Per questo motivo, il sound design è uno degli aspetti a cui le grandi aziende dedicano i maggiori sforzi, disponendo di grandi specialisti che lavorano ai loro videogiochi. Questa qualifica offre ai professionisti una comprensione più approfondita della materia, dando loro l'opportunità di conoscere gli ultimi sviluppi in materia di *Foley* e di implementazione dell'audio interattivo, tra le altre questioni importanti.



“

*Diventa uno specialista in sound design per i videogiochi grazie a questo Esperto Universitario, che ti fornisce tutti gli strumenti necessari a progredire professionalmente in questo settore trainante"*

La crescente specializzazione nell'industria dei videogiochi ha fatto nascere la necessità di nuovi profili professionali per soddisfare le attuali esigenze di queste aziende. Pertanto, uno degli elementi più importanti per le aziende oggi è l'aspetto sonoro delle loro creazioni. Il suono, in tutte le sue sfaccettature, definisce il videogioco e, per questo motivo, può renderlo un successo o un fallimento.

Per questo motivo, i sound designer sono molto apprezzati nel settore e devono mantenersi aggiornati su tutti i nuovi sviluppi di questo campo in rapida evoluzione a livello tecnologico. Questo Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i Videogiochi offre agli studenti un aggiornamento in aree quali il *Morphing*, la generazione di sintesi, la gestione delle tracce audio e l'implementazione dell'audio interattivo.

I professionisti che si iscrivano avranno a disposizione un personale docente di alto livello, altamente qualificato in questa materia, e risorse didattiche multimediali di grande rigore a livello pedagogico. Il programma fa uso di una metodologia di insegnamento 100% online che permette agli studenti di scegliere dove e quando studiare, in base ai loro impegni personali.

Questo **Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i 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



*Il sistema di insegnamento di TECH si adatta ai tuoi impegni professionali, permettendoti di studiare senza fastidiose interruzioni"*

“

*Potrai avere importanti opportunità di carriera nell'industria dei videogiochi grazie alle nuove conoscenze e competenze in materia di sound design che acquisirai in questo corso"*

*Potenzia la tua creatività di compositore e sound designer grazie a questo Esperto Universitario.*

*Potrai specializzarti nell'implementazione dell'audio interattivo, uno degli aspetti più importanti del design.*

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.

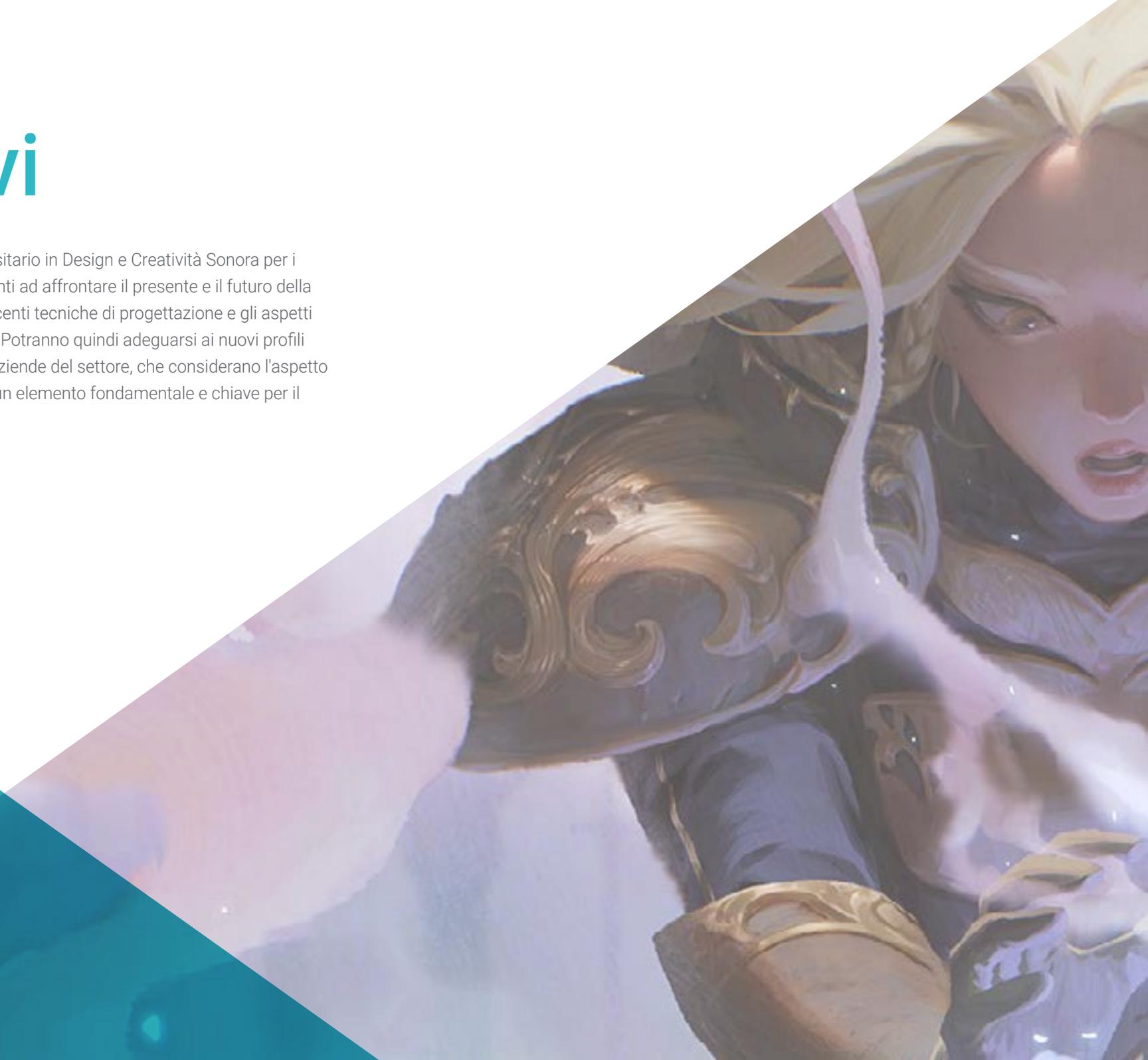
La creazione di questo programma è basata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i Videogiochi è di preparare gli studenti ad affrontare il presente e il futuro della professione, fornendo loro le più recenti tecniche di progettazione e gli aspetti creativi del suono di un videogioco. Potranno quindi adeguarsi ai nuovi profili professionali richiesti dalle grandi aziende del settore, che considerano l'aspetto sonoro delle loro produzioni come un elemento fondamentale e chiave per il successo commerciale.



“

*Questo Esperto Universitario ti permetterà di apprendere tutte le chiavi del sound design per i videogiochi, facendo progredire la tua carriera professionale in questo settore in forte espansione”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere a fondo la costruzione e i movimenti di base degli accordi
- ◆ Conoscere e gestire in modo approfondito le varie 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

“

*Esplora le migliori tecniche di creatività sonora per migliorare il tuo lavoro di compositore e sound designer di videogiochi"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Sound design

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

### Modulo 2. Creatività sonora

- ◆ Analizzare le diverse tipologie e caratteristiche del suono
- ◆ Comprendere a fondo i vari componenti che costituiscono gli oggetti sonori
- ◆ Creare e produrre la sonorità di diversi tipi di paesaggi sonori
- ◆ Creare e produrre la sonorità di diversi tipi di fenomeni fisici
- ◆ Creare e produrre la sonorità di diversi personaggi
- ◆ Utilizzare e assimilare la tecnica del *Morphing* per la creazione del suono
- ◆ Gestire l'uso dei livelli sonori
- ◆ Assimilare i diversi parametri di uno spazio sonoro
- ◆ Creare uno spazio sonoro
- ◆ Comprendere e creare suoni attraverso la sintesi sonora

### Modulo 3. Implementazione dell'audio interattivo: FMOD

- ◆ Utilizzare in modo fluido l'interfaccia e le sue finestre principali
- ◆ Distinguere e padroneggiare i vari tipi di strumenti
- ◆ Comprendere e utilizzare i vari tipi di piste
- ◆ Assimilare la struttura e l'utilizzo dei *Logic Tracks*
- ◆ Utilizzare i parametri per creare dinamismo
- ◆ Gestire la modulazione del suono attraverso i generatori
- ◆ Masterizzare il mix dallo stesso *Middleware*
- ◆ Collocare i diversi suoni nello spazio avvolgente
- ◆ Esportare e integrare l'audio interattivo nel motore di gioco corrispondente

# 03

## Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i Videogiochi vanta il miglior personale docente del mercato didattico, veri e propri specialisti in tutte le aree della sonorizzazione di videogiochi. Ciò garantisce che gli studenti di questa specializzazione possano ricevere di prima mano gli strumenti chiave per diventare grandi esperti del settore in grado di partecipare a grandi progetti di videogiochi in tutto il mondo.





“

*Uno dei punti di forza di questo corso è il suo personale docente: sarai a contatto con grandi specialisti del suono dei videogiochi e potrai imparare da loro durante l'intero processo di apprendimento"*

## 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. García Cabrero, Alejandro

- ◆ Specialista in Cinematografia e Arti Visive
- ◆ Assistente al suono presso Lucky Road
- ◆ Assistente di montaggio sonoro presso Lucky Road
- ◆ Laurea in Cinematografia e Arti Visive presso la TAI University School of the Arts

### Dott.ssa González Rus, Lorena

- ◆ Specialista in suono diretto e post-produzione
- ◆ Designer e ingegnere del suono presso Saber Interactive
- ◆ Designer e ingegnere del suono presso Spika Tech
- ◆ Specializzazione in Suono, Suono diretto e Post-produzione presso la TAI School of Arts
- ◆ Laurea in Cinematografia e Arti presso la TAI University School the Arts

**Dott.ssa Jiménez García, Marina**

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

“

*I principali professionisti del settore hanno unito le forze per offrirti le conoscenze più complete in questo campo, in modo che tu possa studiare con totale garanzia di successo.*

# 04

## Struttura e contenuti

La struttura di questo Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i Videogiochi è stata progettata sulla base di 3 moduli didattici specializzati. Ognuno di essi è incentrato su un aspetto diverso del design e della creatività sonora, e gli studenti potranno approfondire temi come i metodi di editing e i software di montaggio audio, la registrazione sul campo e in studio, il *Foley*, le librerie sonore, la acquisizione e pulizia delle voci o il sound design in linea con lo sviluppo narrativo del videogioco, tra gli altri.





“

*Il miglior piano di studi dedicato al sound design applicato ai videogiochi lo troverai qui: non aspettare oltre e iscriviti”*

## Modulo 1. Sound design

- 1.1. Metodi di editing
  - 1.7.1. Editing audio
  - 1.7.2. Editing *Multitrack*
  - 1.7.3. Sequenziatore
- 1.2. Il *Foley*
  - 1.2.1. Registrazione sul campo
  - 1.2.2. Registrazione in studio
  - 1.2.3. Editing
- 1.3. Librerie audio
  - 1.3.1. Formati
  - 1.3.2. Tipologie
  - 1.3.3. Creazione di librerie
- 1.4. Pianificazione
  - 1.4.1. Spazi sonori
  - 1.4.2. Meccanica del gioco
  - 1.4.3. Requisiti
- 1.5. Organizzazione del suono
  - 1.5.1. Riferimenti
  - 1.5.2. Fonti
  - 1.5.3. Editing
- 1.6. Suono e Copione
  - 1.6.1. Riferimenti
  - 1.6.2. Collegamento con gli elementi narrativi
  - 1.6.3. Proposte
- 1.7. Suono e Immagine
  - 1.7.1. Suoni visivi
  - 1.7.2. Suoni muti
  - 1.7.3. Suoni invisibili
- 1.8. Pulizia dei dialoghi
  - 1.8.1. Organizzazione
  - 1.8.2. Elaborazione vocale
  - 1.8.3. Standardizzazione

- 1.9. Effetti sonori
  - 1.9.1. Organizzazione
  - 1.9.2. Tipologia
  - 1.9.3. Categorie
- 1.10. Adeguamenti agli eventi
  - 1.10.1. Caratteristiche
  - 1.10.2. Tipi di eventi
  - 1.10.3. Sincronizzazione

## Modulo 2. Creatività sonora

- 2.1. Analisi del suono
  - 2.1.1. Caratteristiche
  - 2.1.2. Tipologia di suono
  - 2.1.3. Sviluppo narrativo
- 2.2. Oggetto sonoro
  - 2.2.1. Silenzi
  - 2.2.2. Ambiente
  - 2.2.3. Metafora
- 2.3. Paesaggi sonori
  - 2.3.1. Caratteristiche dell'ambiente
  - 2.3.2. Livelli dell'ambiente
  - 2.3.3. Ibridazioni
- 2.4. Fenomeni fisici
  - 2.4.1. Onde e frequenze
  - 2.4.2. Particelle
  - 2.4.3. Materia
- 2.5. Creazione del personaggio
  - 2.5.1. Analisi
  - 2.5.2. Suoni naturali
  - 2.5.3. Suoni del gioco
- 2.6. *Morphing*
  - 2.6.1. Ampiezza
  - 2.6.2. Sostituzione
  - 2.6.3. Interpolazione

- 2.7. Livelli
  - 2.7.1. Materiali
  - 2.7.2. Psicologiche
  - 2.7.3. Riflessive
- 2.8. Progettazione di spazi: panoramica
  - 2.8.1. Panoramica
  - 2.8.2. Riverbero
  - 2.8.3. Assorbimento
- 2.9. Progettazione di spazi: rumore
  - 2.9.1. Rumore
  - 2.9.2. Piani sonori
  - 2.9.3. Casualità
- 2.10. Generazione per mezzo di sintesi
  - 2.10.1. Sintesi analogica
  - 2.10.2. Sintesi digitale
  - 2.10.3. Sintesi modulare

### Modulo 3. Implementazione dell'audio interattivo: FMOD

- 3.1. FMOD
  - 3.1.1. Installazione
  - 3.1.2. Finestre principali
  - 3.1.3. Organizzazione dell'editor
- 3.2. Strumenti: *Single e Multi instruments*
  - 3.2.1. *Single e Multi instruments*
  - 3.2.2. *Event Instruments*
  - 3.2.3. *Programmer Instruments*
- 3.3. Strumenti: *Command Instruments*
  - 3.3.1. *Command Instruments*
  - 3.3.2. *Silence e Scatterer Instruments*
  - 3.3.3. *Snapshot Instruments*
- 3.4. Piste
  - 3.4.1. Piste audio
  - 3.4.2. Piste di automazione
  - 3.4.3. Piste di ritorno e master

- 3.5. *Logic Tracks*
  - 3.5.1. Marcatori di destinazione
  - 3.5.2. Transizioni e regioni di transizione
  - 3.5.3. Regioni di *Loop*
- 3.6. Parametri
  - 3.6.1. Regolazioni
  - 3.6.2. Fogli
  - 3.6.3. Proprietà
- 3.7. Modulatori
  - 3.7.1. Tipo surround
  - 3.7.2. Tipo LFO
  - 3.7.3. Tipo *Sidechain*
- 3.8. Misceleatore
  - 3.8.1. Configurazione della vista
  - 3.8.2. Autobus, eventi, spedizioni e restituzioni
  - 3.8.3. VCA
- 3.9. Eventi 3D
  - 3.9.1. Spazializzatore
  - 3.9.2. Anteprima 3D
  - 3.9.3. Parametri *Built-in*
- 3.10. Esportazione
  - 3.10.1. Banca
  - 3.10.2. Preferenze
  - 3.10.3. Piattaforme

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 Design e Creatività Sonora per i Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Design e Creatività Sonora per i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Design e Creatività Sonora per i Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **450 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Design e Creatività Sonora  
per i Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Design e Creatività Sonora per i Videogiochi

