

Esperto Universitario

Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi



Esperto Universitario Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-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

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Alcuni dei migliori videogiochi della storia sono ricordati soprattutto per la loro musica e il loro sound design. Si tratta di elementi spesso sottovalutati, ma in realtà fondamentali per un'esperienza di gioco piacevole e divertente. Tuttavia, i sound designer e i compositori di musica che si occupano di videogiochi scarseggiano e le grandi aziende del settore sono alla disperata ricerca di personale qualificato. Questa qualifica offre agli studenti l'opportunità di diventare professionisti richiesti in questo settore, acquisendo tutte le conoscenze specialistiche necessarie per entrare nell'industria dei videogiochi.



66

*Progetta il suono e componi la musica
per i prossimi grandi successi nel mondo
dei videogiochi"*



Molti dei più grandi videogiochi della storia hanno come caratteristica principale un sound design molto curato e una musica inconfondibile che viene ricordata anni dopo la sua uscita. Tuttavia, spesso vengono sottovalutati e trascurati, anche se risultano fondamentali per un'esperienza di gioco piacevole.

L'industria dei videogiochi è in espansione ed è già diventata una delle realtà più redditizie a livello mondiale. Milioni di giocatori attendono i nuovi titoli delle loro aziende preferite. Ma è una specialità relativamente nuova e non sempre si trova personale qualificato preparato ad affrontare le difficoltà specifiche dei videogiochi, che sono molto diverse da quelle di altre discipline come il cinema.

Per questo motivo è necessario istituire un percorso di specializzazione completamente rivolto a questo settore, che insegni le nozioni specifiche di quest'arte e, più in particolare, del design del suono e della musica nei videogiochi. Questo Esperto Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi è dunque lo strumento che risponde a questo problema, in quanto offre conoscenze specifiche per la disciplina.

Grazie a questo programma, gli studenti saranno in grado di progettare e comporre suoni e musiche per diversi titoli di produzione e videogiochi, per cui al termine del programma saranno professionisti perfettamente preparati per il mercato del lavoro che li attende.

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

- ◆ Conoscenze specifiche in materia di progettazione del suono, destinate ai futuri professionisti del settore
- ◆ Una particolare attenzione all'importanza della composizione musicale nei videogiochi
- ◆ La contestualizzazione del suono nell'industria dei videogiochi
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Crea la colonna sonora per
il videogioco dei tuoi sogni"*

“

Potresti essere il John Williams della composizione di videogiochi: questo programma rappresenta il primo step per riuscire”

Specializzati e diventa il membro di maggior valore della tua azienda produttrice di videogiochi.

Senza un buon sound design un videogioco non ha anima: studia con TECH e diventa il miglior sound designer del settore.

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.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo programma è quello di rendere gli studenti i prossimi leader nel campo della Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi, tracciando la strada verso nuove prospettive in questo settore. Grazie a questo programma, lo studente potrà acquisire tutti gli strumenti necessari per diventare il miglior esperto del proprio campo, affermandosi come un professionista indispensabile.



“

L'obiettivo di TECH è quello di farti progettare il suono dei videogiochi della tua azienda preferita”

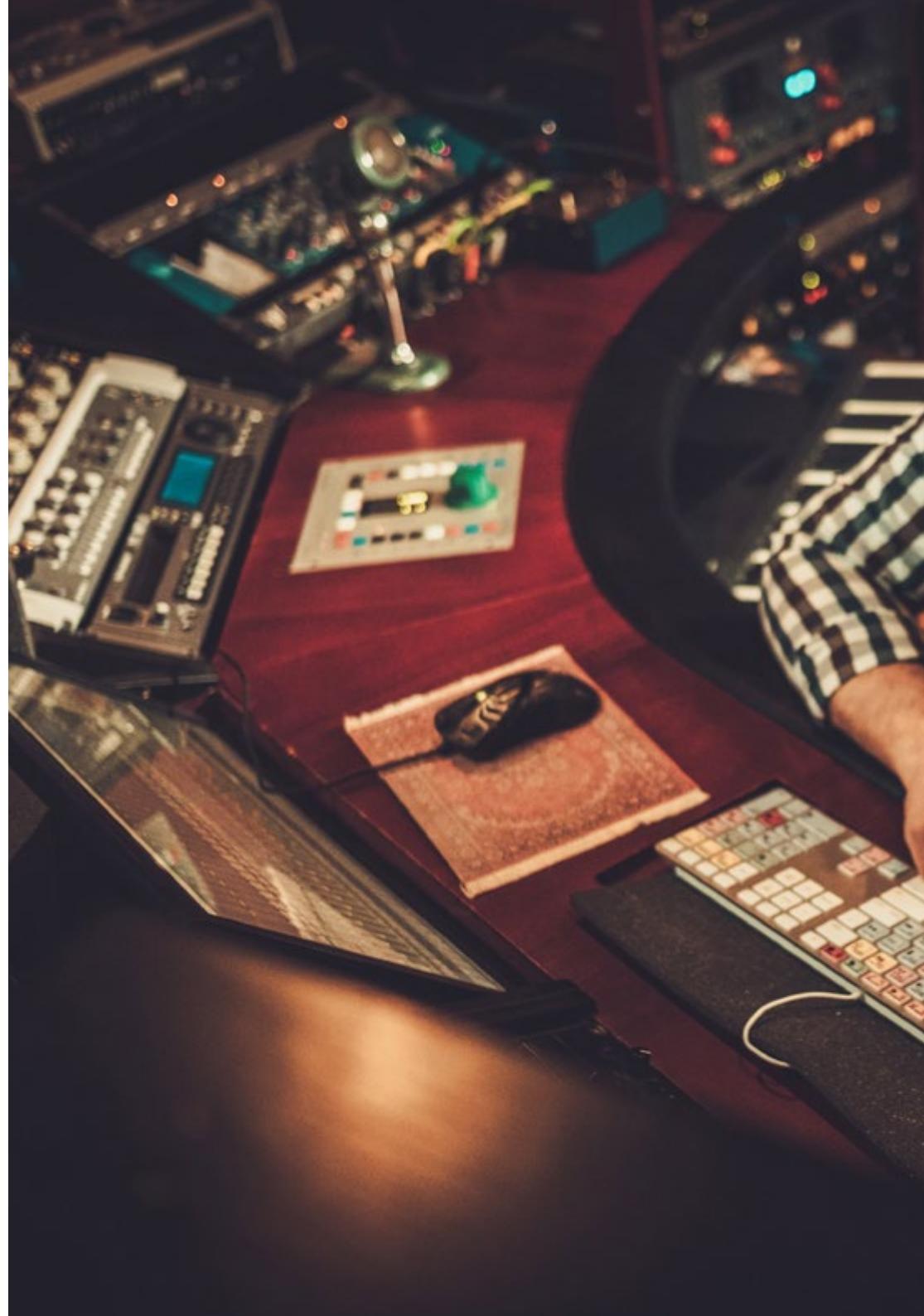


Obiettivi generali

- ◆ 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
- ◆ Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i videogiochi
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- ◆ Essere in grado di creare una startup indipendente di intrattenimento digitale

“

*TECH ti aiuta affinché il tuo nome
compaia nei titoli di coda del prossimo
videogioco di successo mondiale”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- ◆ Conoscere la teoria della progettazione dei videogiochi
- ◆ Approfondire gli elementi di design e gamification
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di giocatori, le loro motivazioni e le loro caratteristiche
- ◆ Conoscere le meccaniche di gioco, l'MDA e altre teorie di progettazione di videogiochi
- ◆ Imparare le basi critiche dell'analisi dei videogiochi con teoria ed esempi
- ◆ Imparare a progettare i livelli di gioco, a creare enigmi al loro interno e a posizionare gli elementi di progettazione nell'ambiente circostante

Modulo 2. Documento di progettazione

- ◆ Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
- ◆ Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, gameplay, meccaniche di gioco, livelli, sistema di progressione, elementi di gioco, HUD e interfaccia
- ◆ Conoscere il processo di un documento di progettazione o GDD per poter definire la propria idea di gioco in un documento comprensibile, professionale e ben elaborato

Modulo 3. Progettazione del suono e della musica

- ◆ 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

03

Direzione del corso

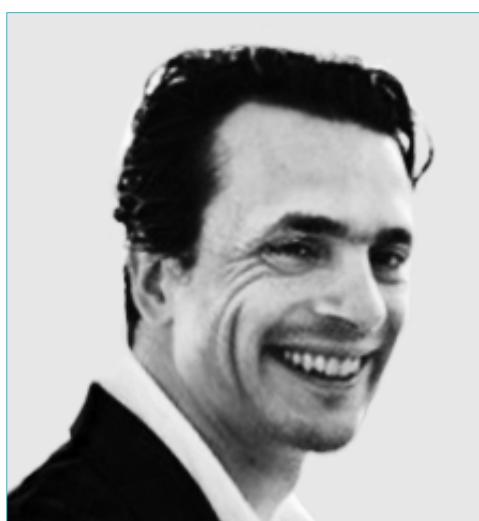
Il miglior personale docente attende gli studenti per offrire loro i più validi contenuti specialistici in grado di spalancare le porte professionali alle migliori aziende del settore. Grazie alla sua esperienza e alla continua ricerca dell'eccellenza, gli studenti potranno godere di conoscenze avanzate accessibili a pochi, il che rende questo Esperto Universitario una grande opportunità per chiunque desideri diventare uno specialista in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi.



“

*Il miglior personale docente per il miglior
futuro sound designer di videogiochi”*

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.ssa Molas, Alba

- ◆ Progettista di videogiochi
- ◆ Laurea in Cinema e Media. Scuola di Cinema della Catalogna 2015
- ◆ Studentessa di Animazione 3D, Videogiochi e Ambientazioni Interattive. Currnet – CEV 2020
- ◆ Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini. Showrunners BCN 2018
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

Dott. Carrión, Rafael

- ◆ Progettista del suono e programmatore audio Unity3D
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale. Università Politecnica di Valencia 2018
- ◆ Master in Programmazione di Videogiochi. Università Aperta della Catalogna 2021
- ◆ Corso di Produzione Audio per Giochi con WWISE. Berklee 2019
- ◆ Programmatore audio presso Women in Games Oggi

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo programma sono stati creati dai migliori esperti del settore, che offrono le nozioni più specialistiche, approfondite e complete disponibili nel campo della Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi. Nel corso dei tre moduli che approfondiscono tutti gli elementi relativi a questa materia, gli studenti saranno quindi in grado di acquisire le competenze necessarie per diventare un professionista di riferimento.



66

Ti aspetta il miglior piano di studi per diventare uno dei principali progettisti del suono per videogiochi"

Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- 1.1. La progettazione
 - 1.1.1. Progettazione
 - 1.1.2. Tipi di progettazione
 - 1.1.3. Processo di progettazione
- 1.2. Elementi di progettazione
 - 1.2.1. Regole
 - 1.2.2. Equilibrio
 - 1.2.3. Divertimento
- 1.3. Tipi di giocatore
 - 1.3.1. Esplorativo e sociale
 - 1.3.2. Assassini e vincitori
 - 1.3.3. Differenze
- 1.4. Abilità del giocatore
 - 1.4.1. Abilità nel gioco di ruolo
 - 1.4.2. Abilità nel gioco d'azione
 - 1.4.3. Abilità nel gioco a piattaforme
- 1.5. Meccaniche di gioco I
 - 1.5.1. Elementi
 - 1.5.2. Fisiche
 - 1.5.3. Attività
- 1.6. Meccaniche di gioco II
 - 1.6.1. Chiavi
 - 1.6.2. Piattaforme
 - 1.6.3. Nemici
- 1.7. Altri elementi
 - 1.7.1. Meccaniche
 - 1.7.2. Dinamiche
 - 1.7.3. Estetica
- 1.8. Analisi dei videogiochi
 - 1.8.1. Analisi del gameplay
 - 1.8.2. Analisi artistica
 - 1.8.3. Analisi dello stile

- 1.9. La progettazione del livello
 - 1.9.1. Progettare livelli in ambienti chiusi
 - 1.9.2. Progettare livelli in ambienti all'aperto
 - 1.9.3. Progettare livelli misti
- 1.10. Progettare un livello avanzato
 - 1.10.1. Enigmi
 - 1.10.2. Nemici
 - 1.10.3. Ambiente

Modulo 2. Documento di Progettazione

- 2.1. Struttura di un documento
 - 2.1.1. Documento di progettazione
 - 2.1.2. La struttura del monomito
 - 2.1.3. Stile
- 2.2. Idea generale, mercato e riferimenti
 - 2.2.1. Idea generale
 - 2.2.2. Mercato
 - 2.2.3. Riferimenti
- 2.3. Ambientazione, storia e personaggi
 - 2.3.1. Ambientazione
 - 2.3.2. Storia
 - 2.3.3. Personaggi
- 2.4. Gameplay, meccaniche e nemici
 - 2.4.1. Gameplay
 - 2.4.2. Meccaniche
 - 2.4.3. Nemici e NPC
- 2.5. Comandi
 - 2.5.1. Gamepad
 - 2.5.2. Portatile
 - 2.5.3. Computer
- 2.6. Livelli e progressione
 - 2.6.1. Livelli
 - 2.6.2. Percorso
 - 2.6.3. Progressione

- 2.7. Oggetti, abilità ed elementi
 - 2.7.1. Attività
 - 2.7.2. Competenze
 - 2.7.3. Elementi
- 2.8. Obiettivi
 - 2.8.1. Medaglie
 - 2.8.2. Personaggi segreti
 - 2.8.3. Punti extra
- 2.9. HUD e interfaccia
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interfaccia
 - 2.9.3. Struttura
- 2.10. Salvataggio e informazioni annesse
 - 2.10.1. Salvataggio
 - 2.10.2. Informazioni annesse
 - 2.10.3. Dettagli finali
- 3.5. Post-produzione
 - 3.5.1. Post-produzione
 - 3.5.2. Finale
 - 3.5.3. Plugin
- 3.6. Mix
 - 3.6.1. Mix interno
 - 3.6.2. Formati
 - 3.6.3. Progettazione del suono
- 3.7. Produzione
 - 3.7.1. Librerie audio
 - 3.7.2. Suono sintetico
 - 3.7.3. Foley
- 3.8. Tecniche di Composizione per Videogiochi
 - 3.8.1. Analisi I
 - 3.8.2. Analisi II
 - 3.8.3. Creazione di loop
- 3.9. Sistemi adattivi
 - 3.9.1. Ri-seguenziamento orizzontale
 - 3.9.2. Remixing verticale
 - 3.9.3. Transizioni e Stinger
- 3.10. Integrazione
 - 3.10.1. Unity 3D
 - 3.10.2. FMOD
 - 3.10.3. Mater audio

Modulo 3. Progettazione del suono e della musica

- 3.1. Composizione
 - 3.1.1. Composizione lineare
 - 3.1.2. Composizione non lineare
 - 3.1.3. Creazione di temi
- 3.2. Sviluppo musicale
 - 3.2.1. Strumentazione
 - 3.2.2. L'orchestra e le sue sezioni
 - 3.2.3. Elettronica
- 3.3. Software
 - 3.3.1. Cubase Pro
 - 3.3.2. Strumenti virtuali
 - 3.3.3. Plugin
- 3.4. Orchestrazione
 - 3.4.1. Orchestrazione MIDI
 - 3.4.2. Sintetizzatori e strumenti digitali
 - 3.4.3. Pre-mixaggio

“

Dopo aver portato a termine questo Esperto Universitario, sarai ancora più qualificato per crescere in questo campo”

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*.



66

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.

Potenziando 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:



Materiale 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.



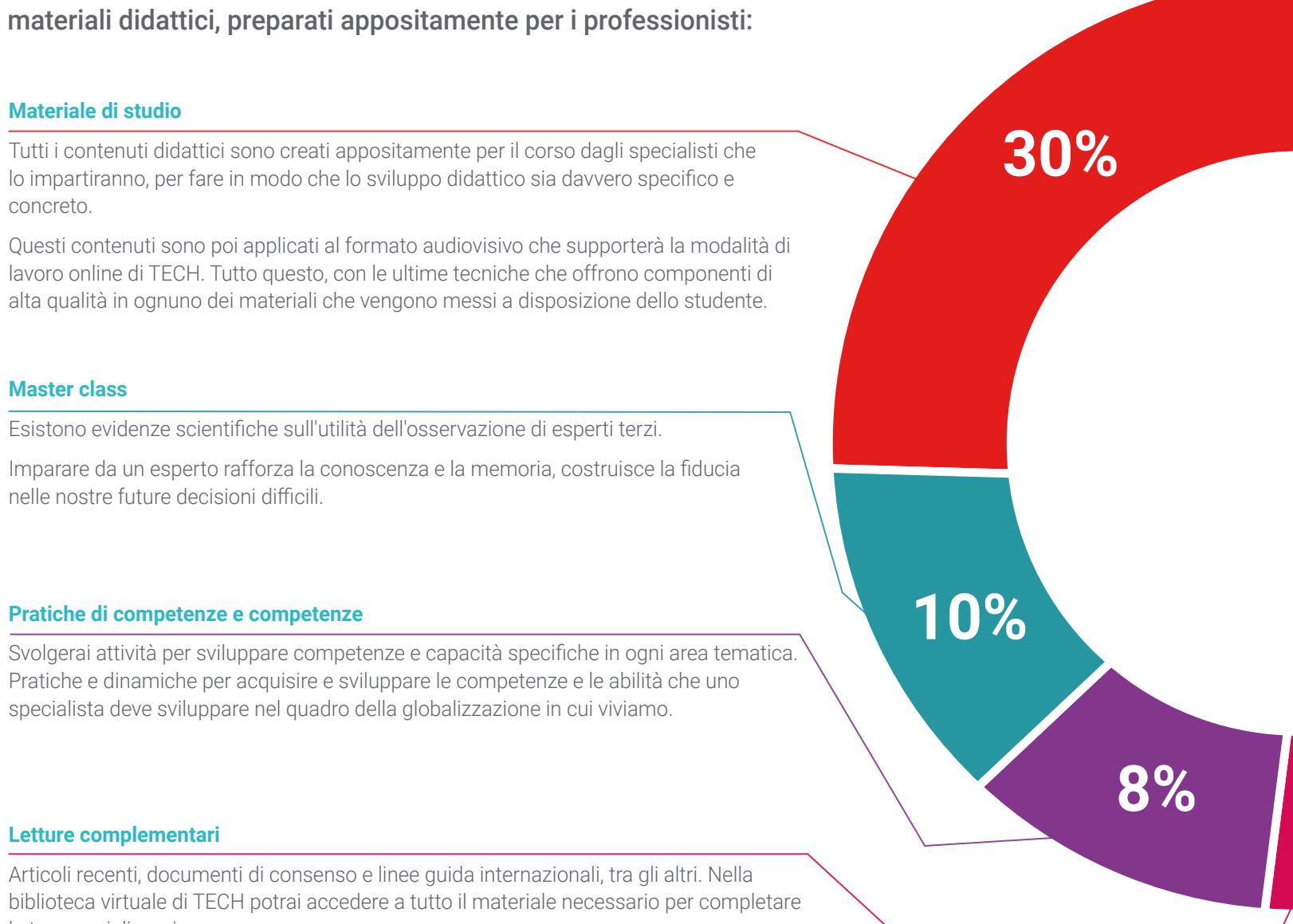
Pratiche di competenze e competenze

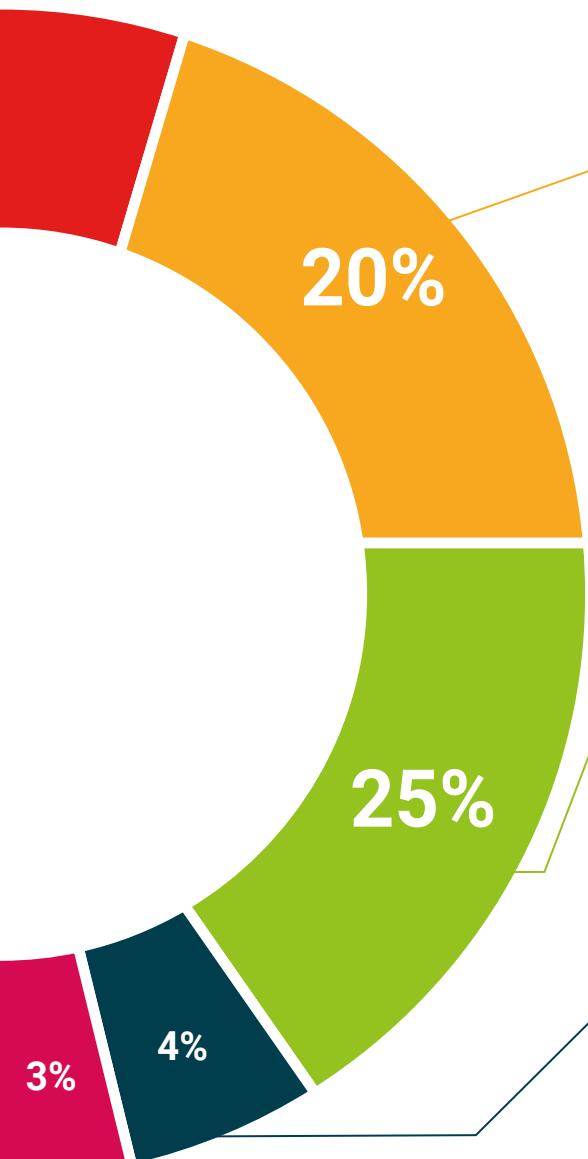
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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



66

*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 di **Esperto 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: Esperto Universitario in Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 18 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Esperto Universitario
Progettazione di Suoni
e Musica nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Progettazione di Suoni e Musica nei Videogiochi

