

Master Privato

Sonorizzazione di Videogiochi



Master Privato Sonorizzazione di Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

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

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 34

07

Titolo

pag. 42

01

Presentazione

I videogiochi sono una delle principali industrie audiovisive del mondo. Il settore è in continua espansione e questo ha provocato la nascita di numerose professioni specializzate dedicate a ogni aspetto specifico dello sviluppo di videogiochi. Pertanto, la parte responsabile della sonorizzazione è una delle più importanti, in quanto determinerà se l'esperienza è soddisfacente per il giocatore. Per questo motivo, molte aziende, sia le big del settore che le indipendenti, sono alla ricerca di esperti in design, produzione e composizione musicale per fare in modo che i loro prodotti abbiano successo. Questa specializzazione, quindi, prepara gli studenti ad affrontare le sfide del presente e del futuro in termini di sonorizzazione dei videogiochi, tenendo conto delle specificità di questo settore e dei suoi più recenti sviluppi.



“

Progetta e ricrea i suoni e la musica per i prossimi videogiochi di successo grazie a questo Master Privato, che ti prepara ad affrontare le sfide del presente e del futuro in questo settore in espansione"

L'industria dei videogiochi ha subito un'enorme crescita negli ultimi anni. Il numero di persone che vi giocano si è moltiplicato e sono sorte nuove esperienze, che hanno posizionato definitivamente questo tipo di prodotti audiovisivi nella sfera di Internet grazie alla diffusione dei giochi online. Tuttavia, con l'aumento degli utenti è cresciuta, in molti sensi, anche la specializzazione. Da un lato, sono nate aziende specializzate in videogiochi indipendenti che stanno producendo nuove opere di sottogenere con sperimentazioni narrative; dall'altro, con questa più ampia gamma di tipologie di gioco, si sono resi necessari anche professionisti che si dedichino a settori molto specifici.

Uno di questi è proprio la sonorizzazione. La sonorizzazione di un videogioco copre un'ampia gamma di discipline: produzione e composizione musicale, sound design e *Foley*, registrazione dei dialoghi, *Voice-Overs*, ecc. Pertanto, per svolgere questo compito complesso ed entusiasmante è necessario disporre delle conoscenze e degli strumenti migliori, e questo Master Privato li offre, in modo che gli studenti che lo completino acquisiscano le competenze necessarie a lavorare su diversi tipi di progetti in questo settore in continua espansione.

Pertanto, nel corso di questo piano di studi potranno approfondire aspetti come l'armonia, l'orchestrazione acustica e virtuale o la produzione musicale e sonora, il tutto incentrato sul settore dei videogiochi. Questi contenuti vengono presentati seguendo una metodologia di apprendimento innovativa, 100% online, che si adatta alle circostanze professionali e personali degli studenti, i quali avranno anche a disposizione un personale docente altamente qualificato e risorse didattiche multimediali totalmente orientate alla pratica.

Questo **Master Privato in Sonorizzazione di 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



L'industria dei videogiochi è in piena espansione e ha bisogno di specialisti in sonorizzazione per intraprendere nuovi progetti"

“

L'innovativa metodologia di apprendimento online di TECH ti permetterà coniugare la tua carriera professionale con i tuoi studi, dato che puoi adattarla ai tuoi impegni personali"

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.

Impara tutti i segreti dell'armonia e la composizione musicale e applicali ai tuoi nuovi videogiochi.

Impara a integrare la sonorizzazione nei tuoi progetti professionali studiando questa qualifica specializzata.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi è quello di fornire ai professionisti le conoscenze e gli strumenti più aggiornati in questo campo. L'industria dei videogiochi è in continua evoluzione ed è necessario adattarsi a questi cambiamenti per poter sfruttare le migliori opportunità. Motivo per cui questa qualifica è perfetta per coloro che desiderino essere all'avanguardia nella sonorizzazione dei videogiochi o per chi voglia approcciarsi a questo settore in piena espansione.



“

Tutti i tuoi obiettivi professionali saranno a portata di mano. Iscriviti ora e intraprendi i migliori progetti di videogiochi"

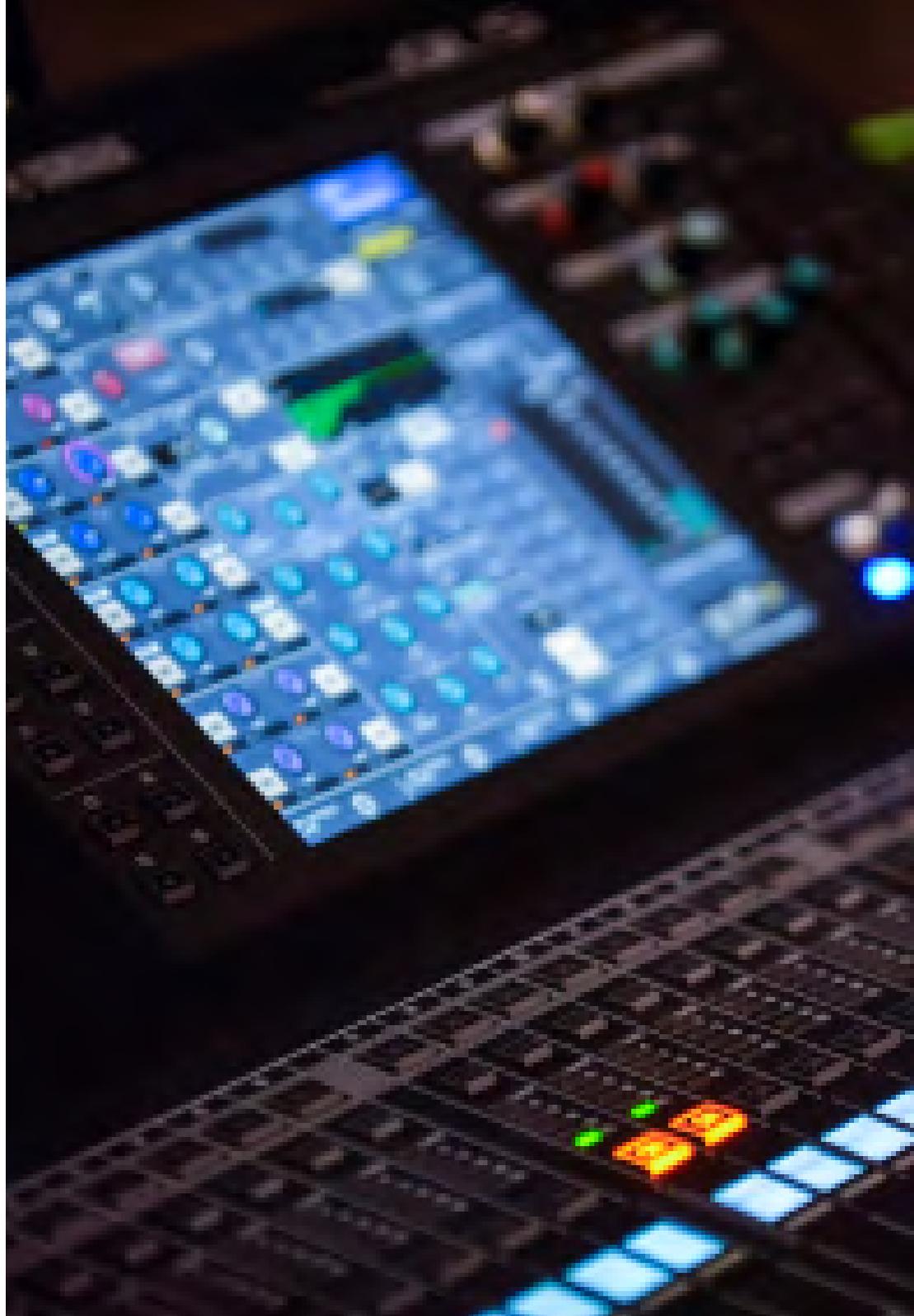


Obiettivi generali

- ◆ Comprendere a fondo la costruzione e i movimenti di base degli accordi
- ◆ Distinguere e utilizzare i vari tipi di modalità moderne
- ◆ Imparare in modo dettagliato a gestire le costruzioni armoniche al di fuori della tonalità
- ◆ Distinguere i vari strumenti e l'uso appropriato di un'orchestra tradizionale e di un'orchestra virtuale
- ◆ Conoscere e gestire in modo approfondito le diverse 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



In questo Master Provato approfondirai gli aspetti essenziali della sonorizzazione dei videogiochi, come l'implementazione dell'audio interattivo"





Obiettivi specifici

Modulo 1. La colonna sonora del videogioco

- ◆ Comprendere a fondo le prestazioni acustiche e costruire uno spazio adeguato in cui lavorare
- ◆ Scegliere il materiale e i componenti adeguati per ottenere un risultato professionale
- ◆ Comprendere le competenze dei vari ruoli in un team
- ◆ Distinguere i diversi tipi di videogiochi e il loro rapporto con la musica
- ◆ Assimilare i vari ruoli e funzioni della musica come creatrice di mondi
- ◆ Comprendere il comportamento di base del suono
- ◆ Distinguere i diversi tipi di ascolto durante il mixaggio e l'esportazione di un progetto
- ◆ Conoscere le tendenze attuali nel mondo della composizione musicale e del sound design per i videogiochi

Modulo 2. Armonia di base

- ◆ Conoscere a fondo i concetti dell'armonia
- ◆ Comprendere la costruzione e i movimenti di base degli accordi
- ◆ Analizzare i movimenti caratteristici e le regole di collegamento degli accordi
- ◆ Assimilare le funzioni tonali, i movimenti di tensione-riposo e il ritmo armonico
- ◆ Invertire un accordo in tutte le sue forme
- ◆ Imparare le diverse note strane che si trovano nell'armonia
- ◆ Imparare le diverse note strane che si trovano nella melodia
- ◆ Assimilare il funzionamento della dominante come sezione armonica
- ◆ Comprendere l'evoluzione armonica dalla tonalità al cromatismo

Modulo 3. Armonia avanzata

- ◆ Classificare e definire i modi moderni in termini di movimenti e gradi modali
- ◆ Mettere in relazione i diversi tipi di accordi modali
- ◆ Apprendere in maniera esaustiva la costruzione e l'uso delle varie modalità etniche
- ◆ Imparare ampiamente la costruzione e l'uso delle varie modalità sintetiche
- ◆ Analizzare la differenza tra tonalità, atonalità e i vari colori armonici
- ◆ Assimilare i concetti di armonia extra-tonale
- ◆ Comprendere a fondo e differenziare i vari metodi di fare musica d'avanguardia

Modulo 4. Orchestrazione acustica e virtuale

- ◆ Comprendere la costruzione e le diverse formazioni dell'orchestra
- ◆ Distinguere gli strumenti in base alla loro costruzione e al modo in cui producono il loro suono
- ◆ Comprendere a grandi linee l'uso della sezione d'archi per i diversi momenti sonori
- ◆ Classificare i diversi tipi di strumenti a percussione in base alla loro costruzione
- ◆ Imparare in dettaglio come funzionano altri strumenti meno comunemente utilizzati nell'orchestra tradizionale
- ◆ Distinguere a grandi linee tra il comportamento di un'orchestra reale e quello di un'orchestra virtuale
- ◆ Controllare le diverse sezioni di un'orchestra virtuale

Modulo 5. Tecniche di composizione

- ◆ Comprendere a fondo i vari elementi di base per la creazione a tema
- ◆ Comprendere il comportamento dell'origine del contrappunto
- ◆ Assimilare il funzionamento dell'accompagnamento musicale
- ◆ Differenziare e creare vari tipi di melodie a tema
- ◆ Capire completamente le caratteristiche e la tipologia dello *Stinger*
- ◆ Creare composizioni musicali *One Shot*
- ◆ Comporre utilizzando tecniche interattive come il *Layering* la sequenza orizzontale
- ◆ Comprendere il funzionamento delle diverse varianti della musica dinamica

Modulo 6. Produzione musicale e audio

- ◆ Distinguere e classificare i diversi tipi di microfoni in base alla loro costruzione e al loro schema polare
- ◆ Usare le diverse tecniche di registrazione stereo
- ◆ Comprendere le diverse tecniche di pick-up multi-microfono e pick-up *Surround*
- ◆ Comprendere e utilizzare i vari tipi di filtri presenti in un equalizzatore per bilanciare le frequenze di uno strumento
- ◆ Comprendere e utilizzare i vari processori per correggere la dinamica di uno strumento
- ◆ Comprendere e utilizzare il riverbero per collocare uno strumento in uno spazio sonoro
- ◆ Capire e utilizzare i diversi processori di effetti per dare spazialità a un brano
- ◆ Padroneggiare la costruzione del suono in base agli standard audiovisivi

Modulo 7. 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 8. 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 9. Voice-over

- ◆ 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

Modulo 10. 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

Competenze

Questo Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi fornirà agli studenti una serie di competenze totalmente focalizzate sul settore professionale. Al termine del corso, saranno così in grado di comprendere le esigenze di ogni progetto per poter realizzarlo, ponendo l'accento sulla creazione di melodie, sull'editing, sul mixaggio e sul *Mastering* di colonne sonore, nonché sull'integrazione di diversi tipi di strumenti nella colonna sonora di un videogioco o, più specificamente, sulla costruzione di accordi con diversi intervalli o sovrapposizioni tonali.



“

Le competenze che acquisirai in questa specializzazione ti daranno accesso alle migliori aziende di videogiochi del mondo”

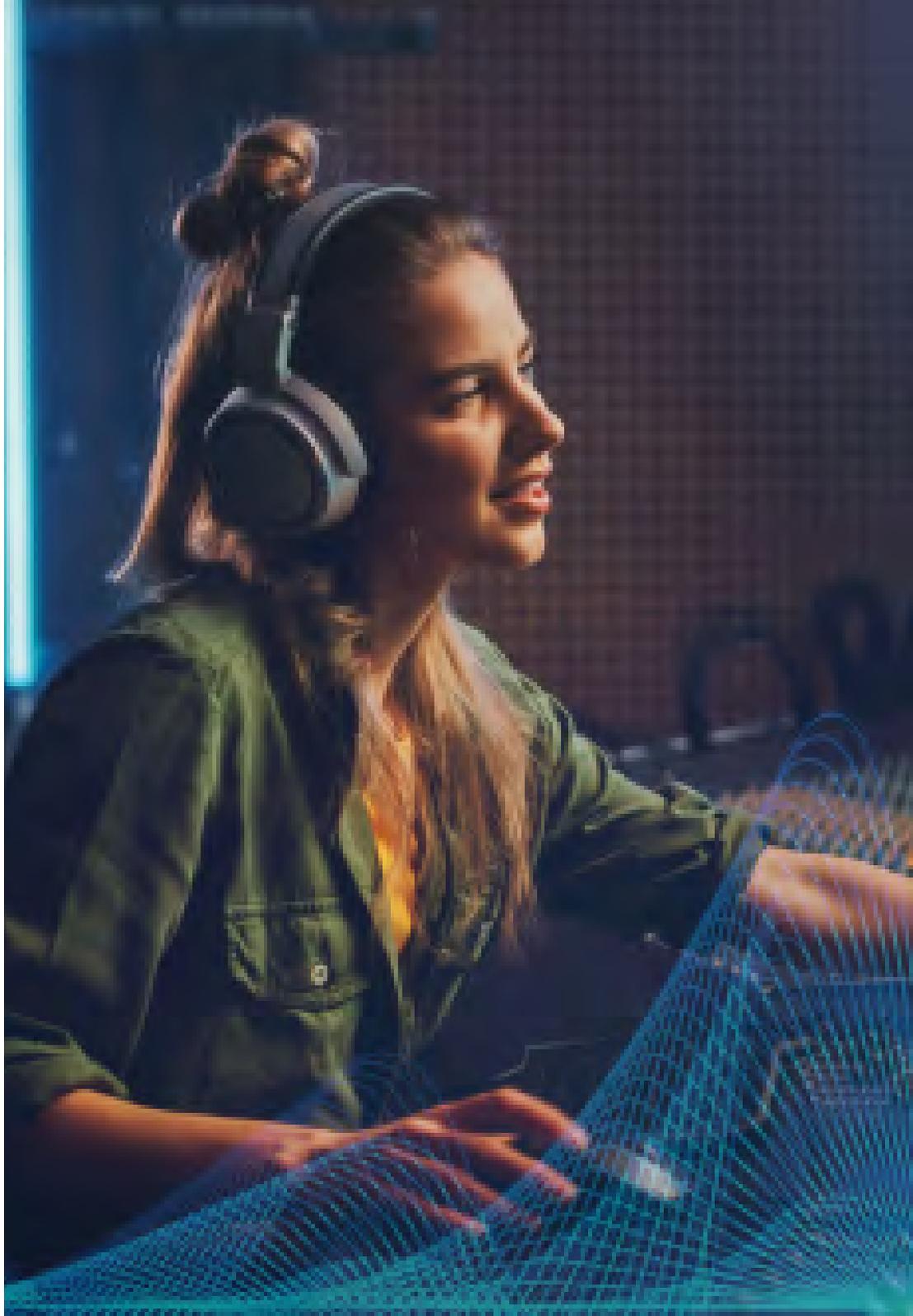


Competenze generali

- ◆ Creare, costruire e gestire uno spazio e un gruppo di lavoro
- ◆ Pianificare, organizzare e sviluppare un ecosistema solido
- ◆ Programmare, organizzare e selezionare le tecniche appropriate per svolgere una sessione di registrazione
- ◆ Generare e implementare un audio interattivo per un videogioco
- ◆ Pianificare, sviluppare e organizzare una colonna sonora su vari livelli creativi
- ◆ Pianificare, sviluppare e organizzare l'estetica sonora ai vari livelli creativi
- ◆ Ottenere un suono potente e realistico da un'orchestra virtuale
- ◆ Padroneggiare le diverse tecniche creative per ottenere risorse compositive
- ◆ Gestire, pianificare e condurre una sessione di registrazione
- ◆ Registrare e condurre senza problemi una sessione di registrazione vocale

“

Aggiornati sulle nuove tecniche di sonorizzazione dei videogiochi grazie a questo programma, che ti permetterà di padroneggiare l'intero processo di composizione, produzione ed editing del suono dall'inizio alla fine"





Competenze specifiche

- ◆ Creare melodie e temi musicali utilizzando le tecniche di composizione di base
- ◆ Eseguire le operazioni di editing, missaggio e *Mastering* di una colonna sonora
- ◆ Realizzare il *Casting*, registrazione ed editing dei *Voice-over*
- ◆ Utilizzare la modalità come risorsa tonale
- ◆ Gestire l'utilizzo dei legni per il riempimento e il rinforzo degli strumenti a corda
- ◆ Usare gli ottoni per il riempimento e il rinforzo degli strumenti a corda
- ◆ Gestire la tecnica del *Loop* come risorsa compositiva
- ◆ Creare un discorso narrativo attraverso il suono
- ◆ Creare accordi con diversi intervalli o sovrapposizioni tonali
- ◆ Utilizzare le tecniche di acquisizione di ogni strumento in base alla famiglia a cui appartiene

04

Direzione del corso

Il personale docente di questo Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi è composto da professionisti in attività che conoscono perfettamente questo complesso settore. Saranno quindi in grado di trasmettere le conoscenze più specialistiche e pratiche agli studenti, in modo che possano metterle subito in pratica nella loro carriera. Pertanto, essere a contatto con insegnanti che appartengono a questo settore fornirà un'ulteriore esperienza di apprendimento per gli studenti iscritti.



“

Il miglior personale docente specializzato in sonorizzazione dei videogiochi ti fornirà gli aspetti chiave per diventare un esperto molto richiesto dalle aziende del settore”

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. Martín, Álvaro

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

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

Dott.ssa Valencia Loaiza, Carolina

- ◆ Compositrice specializzata in videogiochi
- ◆ Insegnante di pianoforte e teoria musicale introduttiva
- ◆ Laurea in Storia conseguita presso l'Università del Valle
- ◆ Master in Composizione di Media Audiovisivi

05

Struttura e contenuti

Questo corso è strutturato su 10 moduli specialistici, ciascuno suddiviso in 10 argomenti, grazie ai quali gli studenti potranno approfondire temi come il ritmo armonico, le progressioni armoniche, i modi moderni, l'orchestrazione, sia acustica che virtuale, la costruzione tematica durante il processo di composizione, la sessione di registrazione, i suoi preparativi o i metodi di editing del suono, ecc.





“

Potrai usufruire del paino di studi più completo nel campo della sonorizzazione dei videogiochi: iscriviti e verificalo tu stesso"

Modulo 1. La colonna sonora del videogioco

- 1.1. Area di lavoro
 - 1.1.1. Aspetti acustici
 - 1.1.2. Preparazione di una stanza
 - 1.1.3. Preparazione di una stanza "Room into Room"
- 1.2. Materiale di lavoro I: hardware
 - 1.2.1. Il computer
 - 1.2.2. Interfaccia audio
 - 1.2.3. Sistemi di ascolto e altre apparecchiature
- 1.3. Materiale di lavoro II: software
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. *Kontakt*
 - 1.3.3. *Plugin*
- 1.4. Il team di lavoro
 - 1.4.1. Struttura del team
 - 1.4.2. Funzioni del team
 - 1.4.3. Il nostro posto nel team
- 1.5. Tipi di videogiochi e generi musicali
 - 1.5.1. A chi è rivolta la musica?
 - 1.5.2. Personalità ed estetica della musica
 - 1.5.3. Rapporto tra musica e Generi dei videogiochi
- 1.6. Ruoli e funzioni della musica
 - 1.6.1. Musica come stato d'animo
 - 1.6.2. Musica come creatrice di mondi
 - 1.6.3. Altri ruoli
- 1.7. il *Workflow* nella composizione musicale
 - 1.7.1. Pianificazione, estetica e creazione della MDD
 - 1.7.2. Prime idee e composizione della musica demo
 - 1.7.3. Il prodotto finale, dalla demo al master
- 1.8. Il *Workflow* del montaggio e del sound design
 - 1.8.1. Pianificazione e creazione della ADD
 - 1.8.2. Progettazione ed editing
 - 1.8.3. Regolazione, sincronizzazione e test del motore audio

- 1.9. Fondamenti del suono
 - 1.9.1. Caratteristiche
 - 1.9.2. Spettro di frequenza
 - 1.9.3. Surround sonoro
- 1.10. Suono surround e 3D
 - 1.10.1. Suono orizzontale e Verticale
 - 1.10.2. Simulazioni audio 3D
 - 1.10.3. Sistemi *Surround y Dolby Atmos*

Modulo 2. Armonia di base

- 2.1. Armonia
 - 2.1.1. Il pentagramma, le chiavi, le note e le figure
 - 2.1.2. Battute
 - 2.1.3. Intervalli
- 2.2. Costruzione degli accordi: tipi e disposizione
 - 2.2.1. Classificazione
 - 2.2.2. Disposizione degli accordi
 - 2.2.3. Duplicazioni
- 2.3. Costruzione degli accordi: movimenti
 - 2.3.1. Movimenti armonici
 - 2.3.2. Ottave, unisono e quinte successive e conseguenti
 - 2.3.3. Concatenazione di accordi
- 2.4. Progressioni armoniche
 - 2.4.1. Funzioni tonali
 - 2.4.2. Ritmo armonico
 - 2.4.3. Cadenza
- 2.5. Inversioni
 - 2.5.1. La prima inversione
 - 2.5.2. La seconda inversione
 - 2.5.3. L'inversione della cadenza
- 2.6. Note strane: dissonanza armonica
 - 2.6.1. Dissonanza armonica e melodica
 - 2.6.2. Note strane nella dissonanza armonica
 - 2.6.3. Ritardo e appoggiatura

- 2.7. Note strane: dissonanza melodiche
 - 2.7.1. Note strane nella dissonanza melodica
 - 2.7.2. Nota di intonazione, bordatura, fuga, anticipazione e pedale
 - 2.7.3. Azione combinata di note estranee
- 2.8. Note strane negli accordi
 - 2.8.1. Settima dominante
 - 2.8.2. Settima sensibile e settima di secondo grado
 - 2.8.3. Accordi di settima rimanente
- 2.9. L'armonia dominante
 - 2.9.1. Armonia della dominante
 - 2.9.2. Dominante della dominante
 - 2.9.3. Dominanti secondarie
- 2.10. Evoluzione verso il cromatismo
 - 2.10.1. Diatonismo e modulazione
 - 2.10.2. Cromatismo espressivo
 - 2.10.3. Perdita della funzione tonale

Modulo 3. Armonia avanzata

- 3.1. Modi moderni
 - 3.1.1. Classificazione dei modi
 - 3.1.2. Il grado modale
 - 3.1.3. Funzionamento modale
- 3.2. Relazioni armoniche modali
 - 3.2.1. Accordi maggiori e minori
 - 3.2.2. Cadenze modali
 - 3.2.3. Armonizzazione modale
- 3.3. Uso tonale della modalità
 - 3.3.1. Funzione tonale dell'accordo modale
 - 3.3.2. Cadenze tonali con accordi modali
 - 3.3.3. Uso tonale dell'accordo modale

- 3.4. Modi etnici
 - 3.4.1. Gradi modali
 - 3.4.2. Uso tonale
 - 3.4.3. Accordo modale
- 3.5. Modi sintetici
 - 3.5.1. Costruzione
 - 3.5.2. Gradi modali
 - 3.5.3. Uso tonale
- 3.6. Uso tonale dei modi etnici e sintetici
 - 3.6.1. L'idea
 - 3.6.2. Funzioni tonali
 - 3.6.3. L'accordo come colore armonico
- 3.7. Colori armonici: tonalità e atonalità
 - 3.7.1. Tonalità e Atonalità
 - 3.7.2. Accordi non funzionali
 - 3.7.3. Omissione armonica
- 3.8. Colori armonici: costruzioni
 - 3.8.1. Costruzione di accordi in diversi intervalli
 - 3.8.2. Accordi sovrapposti
 - 3.8.3. Accordo modale di colore
- 3.9. Armonia extratonale
 - 3.9.1. Bitonalità
 - 3.9.2. Politonaltà vs. Atonalità
 - 3.9.3. Dodecafonìa e serialismo
- 3.10. Musica d'avanguardia
 - 3.10.1. Musica casuale
 - 3.10.2. Indeterminazione
 - 3.10.3. Minimalismo

Modulo 4. Orchestrazione acustica e virtuale

- 4.1. L'orchestra
 - 4.1.1. Strumenti
 - 4.1.2. Formati
 - 4.1.3. Orchestra ibrida
- 4.2. Strumenti
 - 4.2.1. Costruzione e classificazione
 - 4.2.2. Tecniche
 - 4.2.3. Effetti timbrici
- 4.3. Orchestrazione per archi
 - 4.3.1. Piani sonori
 - 4.3.2. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 4.3.3. Accompagnamento di un solista
- 4.4. Orchestrazione per ensemble di fiati e archi
 - 4.4.1. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 4.4.2. Uso dei legni per ottenere contrasti di colore
 - 4.4.3. Effetti speciali
- 4.5. Orchestrazione per ensemble di ottoni insieme a legni e archi
 - 4.5.1. Usi e duplicazioni
 - 4.5.2. Melodia, scrittura omofonica e contrappuntistica
 - 4.5.3. Climax sonoro ed effetti timbrici
- 4.6. Le percussioni
 - 4.6.1. Classificazione degli strumenti
 - 4.6.2. Numero e distribuzione degli strumentisti
 - 4.6.3. Notazione degli strumenti a percussione
- 4.7. Altri strumenti
 - 4.7.1. Strumenti a tastiera
 - 4.7.2. Strumenti a corda senza arco
 - 4.7.3. Orchestrazione per questi strumenti
- 4.8. Differenze tra campionatori e orchestra reale
 - 4.8.1. Dinamica, bilanciamento e panning
 - 4.8.2. *Layers*
 - 4.8.3. *Keyswitches*

- 4.9. Tecniche di orchestrazione per samplers: *Patches Ensemble*
 - 4.9.1. Suono pieno e potente
 - 4.9.2. Utilizzando *Patches Ensemble*
 - 4.9.3. Archi: *Sustain*, *Tremolo* e *Staccato*
- 4.10. Tecniche di orchestrazione per samplers: abbinamenti
 - 4.10.1. Il timballo
 - 4.10.2. Abbinamento orchestra e percussioni
 - 4.10.3. Abbinamento coro e orchestra

Modulo 5. Tecniche di composizione

- 5.1. Costruzione tematica
 - 5.1.1. La forma
 - 5.1.2. Il motivo
 - 5.1.3. La frase musicale
- 5.2. Contrappunto
 - 5.2.1. La frase musicale
 - 5.2.2. Ritmo melodico e ritmo armonico
 - 5.2.3. Contrappunto a più voci
- 5.3. Accompagnamento
 - 5.3.1. Tipi di accompagnamento
 - 5.3.2. Motivo dell'accompagnamento
 - 5.3.3. La linea del basso
- 5.4. La melodia
 - 5.4.1. La melodia vocale
 - 5.4.2. La melodia strumentale
 - 5.4.3. Melodia contro-tema
- 5.5. Tecniche creative
 - 5.5.1. Il pedale e l'ostinato
 - 5.5.2. *Multi-toniche* e ripetizioni
 - 5.5.3. Riarmonizzazione
- 5.6. Tecniche di composizione per videogiochi: il *Loop* lineare
 - 5.6.1. Caratteristiche
 - 5.6.2. Metodi
 - 5.6.3. Problemi tecnici

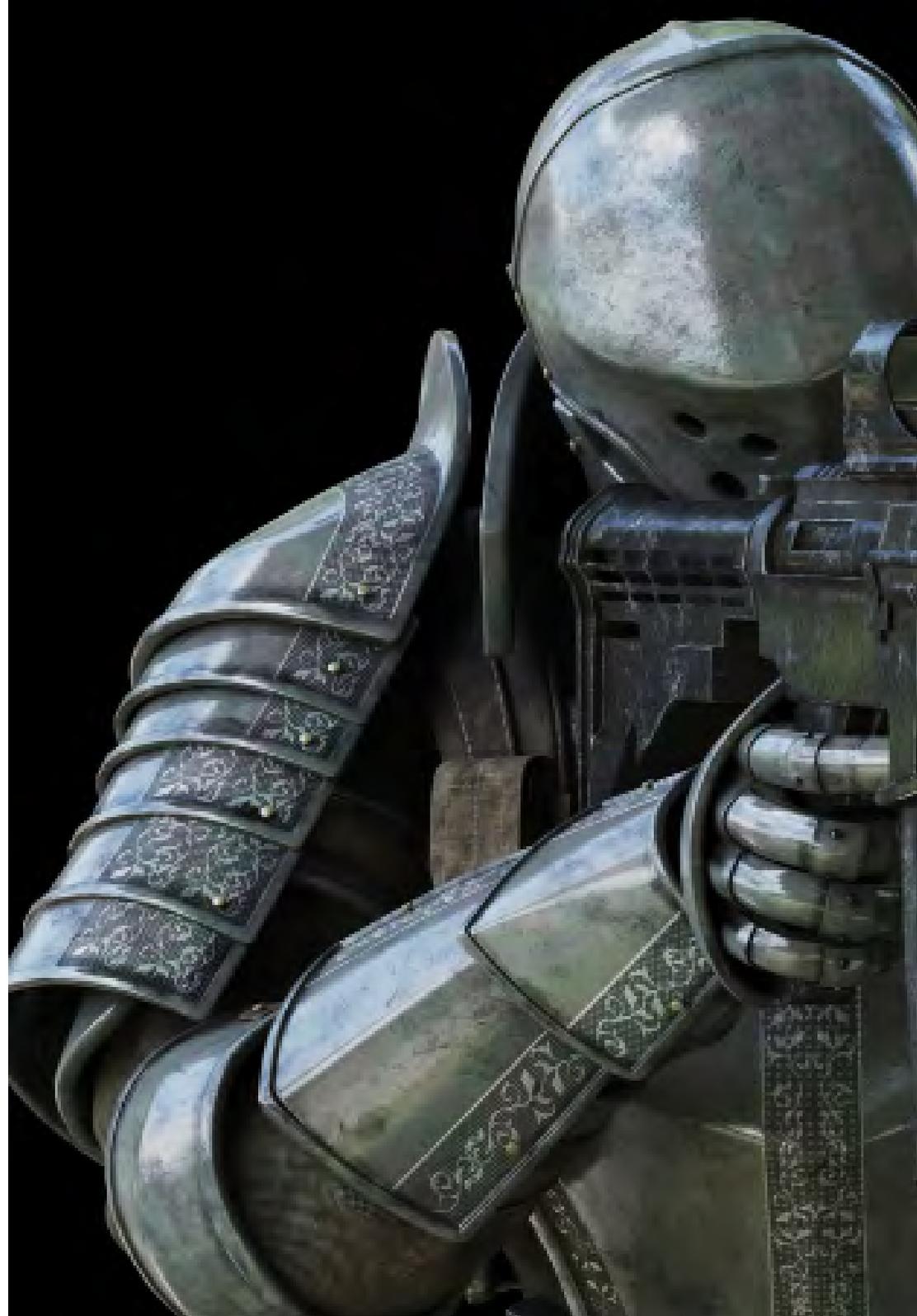
- 5.7. Tecniche di composizione per videogiochi: lo *Stinger*
 - 5.7.1. Caratteristiche
 - 5.7.2. Tipologie
 - 5.7.3. *Stingers* in azione
- 5.8. Tecniche di composizione per videogiochi: piste *One-shots*
 - 5.8.1. Caratteristiche
 - 5.8.2. Cinematica e scene
 - 5.8.3. Eventi con sceneggiatura
- 5.9. Tecniche di composizione per videogiochi: musica interattiva
 - 5.9.1. Introduzione alla musica interattiva
 - 5.9.2. Sequenziamento orizzontale
 - 5.9.3. *Layering* verticale
- 5.10. Musica dinamica
 - 5.10.1. Musica generativa
 - 5.10.2. Musica adattativa
 - 5.10.3. Problemi di musica dinamica

Modulo 6. Produzione musicale e audio

- 6.1. La sessione di registrazione
 - 6.1.1. Pre-produzione
 - 6.1.2. Preparazione/selezione dello studio
 - 6.1.3. Registrazione della sessione
- 6.2. Microfoni
 - 6.2.1. Microfoni
 - 6.2.2. Tipi di microfoni
 - 6.2.3. Caratteristiche
- 6.3. Tecniche microfoniche stereo
 - 6.3.1. Coppia corrispondente
 - 6.3.2. Coppia spaziale
 - 6.3.3. Coppia quasi corrispondente
- 6.4. Tecniche multi-microfoniche e *Surround*
 - 6.4.1. Tecniche multi-microfoniche
 - 6.4.2. *Pick-up Surround*
 - 6.4.3. Tecniche di *pick-up Surround*
- 6.5. Acquisizione degli strumenti
 - 6.5.1. Strumenti a corda
 - 6.5.2. Strumenti a percussione
 - 6.5.3. Strumenti a fiato e amplificati
- 6.6. Tecniche di missaggio: equalizzazione
 - 6.6.1. Equalizzazione
 - 6.6.2. Tipi di filtro
 - 6.6.3. Applicazione nella pista
- 6.7. Tecniche di missaggio: dinamica
 - 6.7.1. Compressori e altri processori
 - 6.7.2. *Sidechain*
 - 6.7.3. Compressione multibanda
- 6.8. Tecniche di missaggio: riverbero
 - 6.8.1. Caratteristiche di un ambiente
 - 6.8.2. Funzioni e algoritmi
 - 6.8.3. Parametri
- 6.9. Tecniche di missaggio: altri effetti
 - 6.9.1. *Eco/Delay*
 - 6.9.2. Effetti di modulazione
 - 6.9.3. Effetti *pitch*
- 6.10. Masterizzazione
 - 6.10.1. Caratteristiche
 - 6.10.2. Processo
 - 6.10.3. Applicazione nel motore audio

Modulo 7. Sound design

- 7.1. Metodi di editing
 - 7.1.1. Editing audio
 - 7.1.2. Editing *Multitrack*
 - 7.1.3. Sequenziatore
- 7.2. Il *Foley*
 - 7.2.1. Registrazione sul campo
 - 7.2.2. Registrazione in studio
 - 7.2.3. Editing
- 7.3. Librerie audio
 - 7.3.1. Formati
 - 7.3.2. Tipologie
 - 7.3.3. Creazione di librerie
- 7.4. Pianificazione
 - 7.4.1. Spazi sonori
 - 7.4.2. Meccanica del gioco
 - 7.4.3. Requisiti
- 7.5. Organizzazione del suono
 - 7.5.1. Riferimenti
 - 7.5.2. Fonti
 - 7.5.3. Editing
- 7.6. Suono e Copione
 - 7.6.1. Riferimenti
 - 7.6.2. Collegamento con gli elementi narrativi
 - 7.6.3. Proposte
- 7.7. Suono e Immagine
 - 7.7.1. Suoni visivi
 - 7.7.2. Suoni muti
 - 7.7.3. Suoni invisibili
- 7.8. Pulizia dei dialoghi
 - 7.8.1. Organizzazione
 - 7.8.2. Elaborazione vocale
 - 7.8.3. Standardizzazione





- 7.9. Effetti sonori
 - 7.9.1. Organizzazione
 - 7.9.2. Tipologia
 - 7.9.3. Categorie
- 7.10. Adeguamenti agli eventi
 - 7.10.1. Caratteristiche
 - 7.10.2. Tipi di eventi
 - 7.10.3. Sincronizzazione

Modulo 8. Creatività sonora

- 8.1. Analisi del suono
 - 8.1.1. Caratteristiche
 - 8.1.2. Tipologia di suono
 - 8.1.3. Sviluppo narrativo
- 8.2. Oggetto sonoro
 - 8.2.1. Silenzi
 - 8.2.2. Ambiente
 - 8.2.3. Metafora
- 8.3. Paesaggi sonori
 - 8.3.1. Caratteristiche dell'ambiente
 - 8.3.2. Livelli dell'ambiente
 - 8.3.3. Ibridazioni
- 8.4. Fenomeni fisici
 - 8.4.1. Onde e frequenze
 - 8.4.2. Particelle
 - 8.4.3. Materia
- 8.5. Creazione del personaggio
 - 8.5.1. Analisi
 - 8.5.2. Suoni naturali
 - 8.5.3. Suoni del gioco
- 8.6. *Morphing*
 - 8.6.1. Ampiezza
 - 8.6.2. Sostituzione
 - 8.6.3. Interpolazione

- 8.7. Livelli
 - 8.7.1. Materiali
 - 8.7.2. Psicologiche
 - 8.7.3. Riflessive
- 8.8. Progettazione di spazi: panoramica
 - 8.8.1. Panoramica
 - 8.8.2. Riverbero
 - 8.8.3. Assorbimento
- 8.9. Progettazione di spazi: rumore
 - 8.9.1. Rumore
 - 8.9.2. Piani sonori
 - 8.9.3. Casualità
- 8.10. Generazione per mezzo di sintesi
 - 8.10.1. Sintesi analogica
 - 8.10.2. Sintesi digitale
 - 8.10.3. Sintesi modulare

Modulo 9. *Voice-over*

- 9.1. Obiettivi della voce
 - 9.1.1. Qualità
 - 9.1.2. Funzioni
 - 9.1.3. Caratteristiche
- 9.2. Creazione delle voci: voce e animazione
 - 9.2.1. La voce prima dell'animazione
 - 9.2.2. La voce durante l'animazione
 - 9.2.3. La voce dopo l'animazione
- 9.3. Creazione delle voci: tipi e copione
 - 9.3.1. Tipi di voci
 - 9.3.2. Creazione del copione
 - 9.3.3. Elenco degli Assets

- 9.4. Scelta del *Voice-over*
 - 9.4.1. *Casting*
 - 9.4.2. Studio proprio vs Studio specializzato
 - 9.4.3. Costi e benefici di *Voice-over*
- 9.5. Sessione di registrazione
 - 9.5.1. Scorrevolezza della sessione
 - 9.5.2. Registrazione
 - 9.5.3. Direzione
- 9.6. Editing
 - 9.6.1. Dialoghi nelle cinematiche
 - 9.6.2. Interazione con i personaggi
 - 9.6.3. Silenzi
- 9.7. Rifiniture
 - 9.7.1. Rendering
 - 9.7.2. Sincronizzazione
 - 9.7.3. Esportazione
- 9.8. Registrazione delle voci: posizionamento
 - 9.8.1. Tipi di microfoni
 - 9.8.2. Posizionamento del *Voice-over*
 - 9.8.3. Come affrontare la registrazione vocale
- 9.9. Registrazione delle voci: *Sound-sync*
 - 9.9.1. *Sound-sync*
 - 9.9.2. File con restrizioni
 - 9.9.3. File senza restrizioni
- 9.10. Elaborazione vocale
 - 9.10.1. Equalizzazione
 - 9.10.2. Dinamica
 - 9.10.3. Effetti

Modulo 10. Implementazione dell'audio interattivo: FMOD

- 10.1. FMOD
 - 10.1.1. Installazione
 - 10.1.2. Finestre principali
 - 10.1.3. Organizzazione dell'editor
- 10.2. Strumenti: *Single e Multi instruments*
 - 10.2.1. *Single e Multi instruments*
 - 10.2.2. *Event Instruments*
 - 10.2.3. *Programmer Instruments*
- 10.3. Strumenti: *Command Instruments*
 - 10.3.1. *Command Instruments*
 - 10.3.2. *Silence e Scatterer Instruments*
 - 10.3.3. *Snapshot Instruments*
- 10.4. Piste
 - 10.4.1. Piste audio
 - 10.4.2. Piste di automazione
 - 10.4.3. Piste di ritorno e master
- 10.5. *Logic Tracks*
 - 10.5.1. Marcatori di destinazione
 - 10.5.2. Transizioni e regioni di transizione
 - 10.5.3. Regioni di *Loop*
- 10.6. Parametri
 - 10.6.1. Regolazioni
 - 10.6.2. Fogli
 - 10.6.3. Proprietà
- 10.7. Modulatori
 - 10.7.1. Tipo surround
 - 10.7.2. Tipo LFO
 - 10.7.3. Tipo *Sidechain*
- 10.8. Miscelatore
 - 10.8.1. Configurazione della vista
 - 10.8.2. Autobus, eventi, spedizioni e restituzioni
 - 10.8.3. VCA
- 10.9. Eventi 3D
 - 10.9.1. Spazializzatore
 - 10.9.2. Anteprima 3D
 - 10.9.3. Parametri *Built-in*
- 10.10. Esportazione
 - 10.10.1. Banca
 - 10.10.2. Preferenze
 - 10.10.3. Piattaforme



Questo Master Privato combina i contenuti più approfonditi e aggiornati, il personale docente più specializzato e un metodo di apprendimento 100% online pensato per i professionisti in attività"

06

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

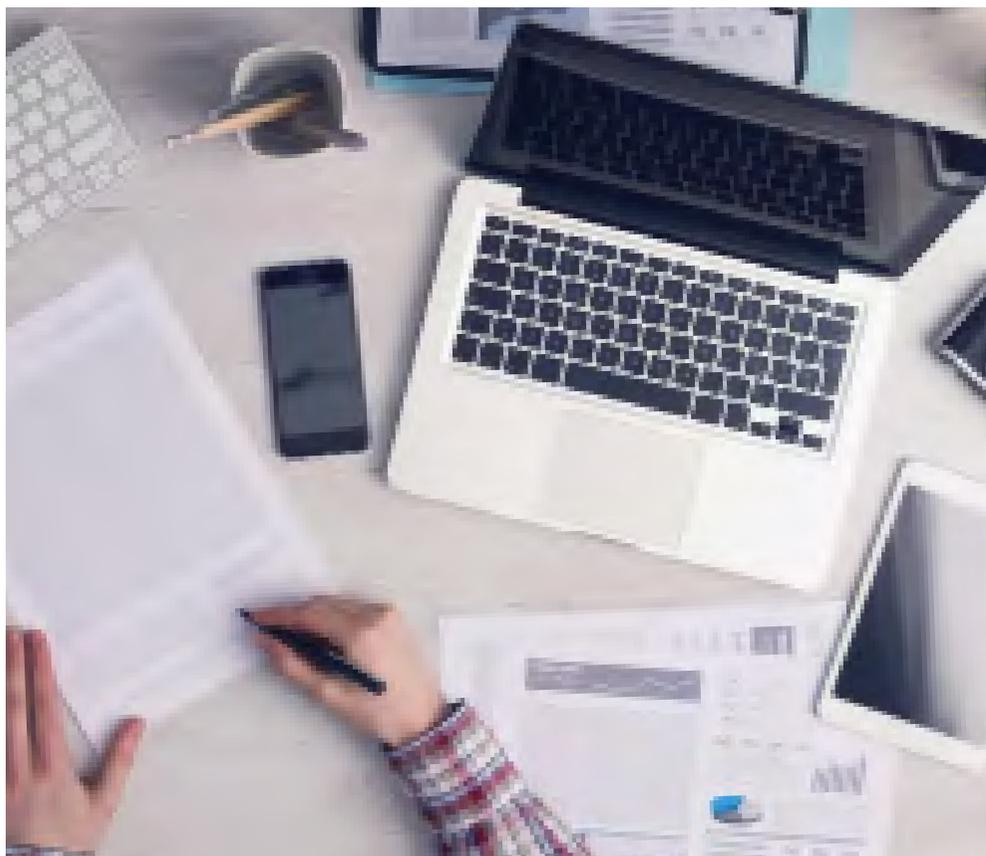
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

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.



07 Titolo

Il Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

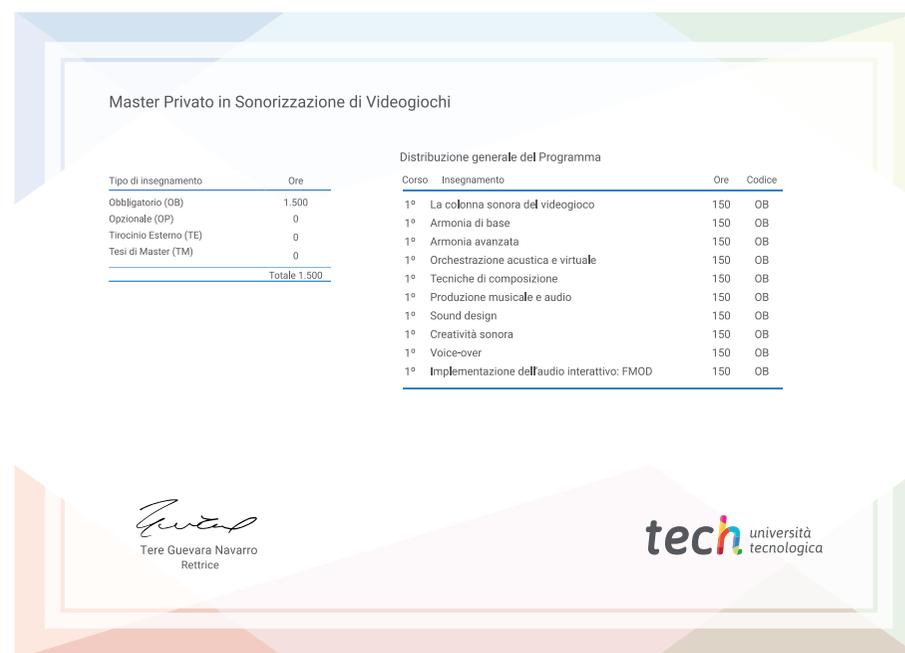
Questo **Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Privato in Sonorizzazione di Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **1.500 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Master Privato
Sonorizzazione
di Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Sonorizzazione di Videogiochi

