

Esperto Universitario

Colonne Sonore e Armonizzazione  
per i Videogiochi



## Esperto Universitario Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-colonne-sonore-armonizzazione-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-colonne-sonore-armonizzazione-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

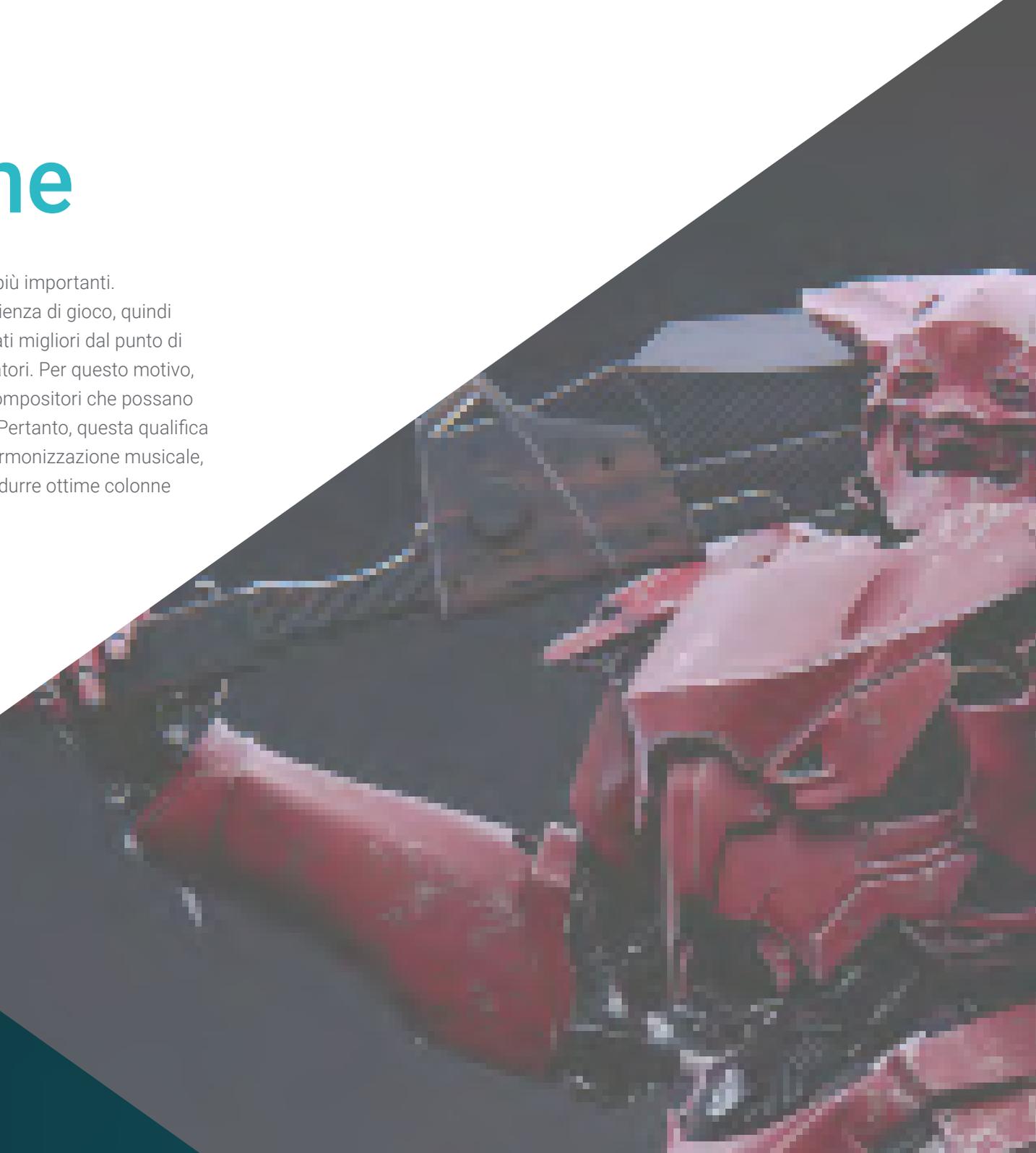
---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

La colonna sonora di un videogioco è uno dei suoi elementi più importanti. Contribuisce a plasmare la sua identità e a migliorare l'esperienza di gioco, quindi un videogame con una buona musica non solo otterrà risultati migliori dal punto di vista commerciale, ma sarà ricordato molto meglio dai giocatori. Per questo motivo, sempre più aziende del settore sono alla ricerca di grandi compositori che possano svolgere questo compito e contribuiscano al loro successo. Pertanto, questa qualifica fornisce uno studio approfondito della composizione e dell'armonizzazione musicale, al fine di dotare i professionisti dei migliori strumenti per produrre ottime colonne sonore per i videogiochi.



“

*Questo Esperto Universitario ti farà diventare  
uno specialista nella composizione di colonne  
sonore per videogiochi”*

Dai videogiochi più lunghi e complessi di oggi a quelli più semplici e antichi, tutti i titoli di successo della storia hanno una caratteristica comune: le loro colonne sonore sono memorabili. Classici come Tetris o Medieval e videogiochi contemporanei come The Witcher 3: tutti hanno una musica che ha migliorato notevolmente l'esperienza di gioco.

Per questo motivo, le aziende di sviluppo hanno bisogno dei compositori più talentosi e competenti, in modo da poter conferire una forte identità sonora alle loro opere. Pertanto, questo Esperto Universitario in Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi analizza in modo approfondito questo lavoro e offre agli studenti gli strumenti chiave per armonizzare efficacemente le loro composizioni, in modo che al termine del corso siano in grado di lavorare per le migliori aziende del settore.

Inoltre, potranno avvalersi di una metodologia di insegnamento innovativa al 100% online che permetterà agli studenti di combinare la loro carriera professionale con lo studio. Avranno inoltre a disposizione un personale docente di altissimo livello che li affiancherà durante l'intero processo di apprendimento, offrendo loro numerose risorse didattiche multimediali, come riassunti interattivi ed esercitazioni pratiche.

Questo **Esperto Universitario in Colonne Sonore e Armonizzazione 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



*Approfondisci lo studio dell'armonia musicale per creare colonne sonore potenti e memorabili per i prossimi videogiochi di successo"*

“

*Questo Esperto Universitario ti prepara a diventare un grande esperto di armonia e ti insegna ad applicarla per ottenere diverse implicazioni emotive ed estetiche nella colonna sonora di un videogioco”*

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

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

*Pensa ai tuoi videogiochi preferiti: hanno tutti delle colonne sonore fantastiche. Specializzati e componi musica adeguata a questo tipo di prodotti.*

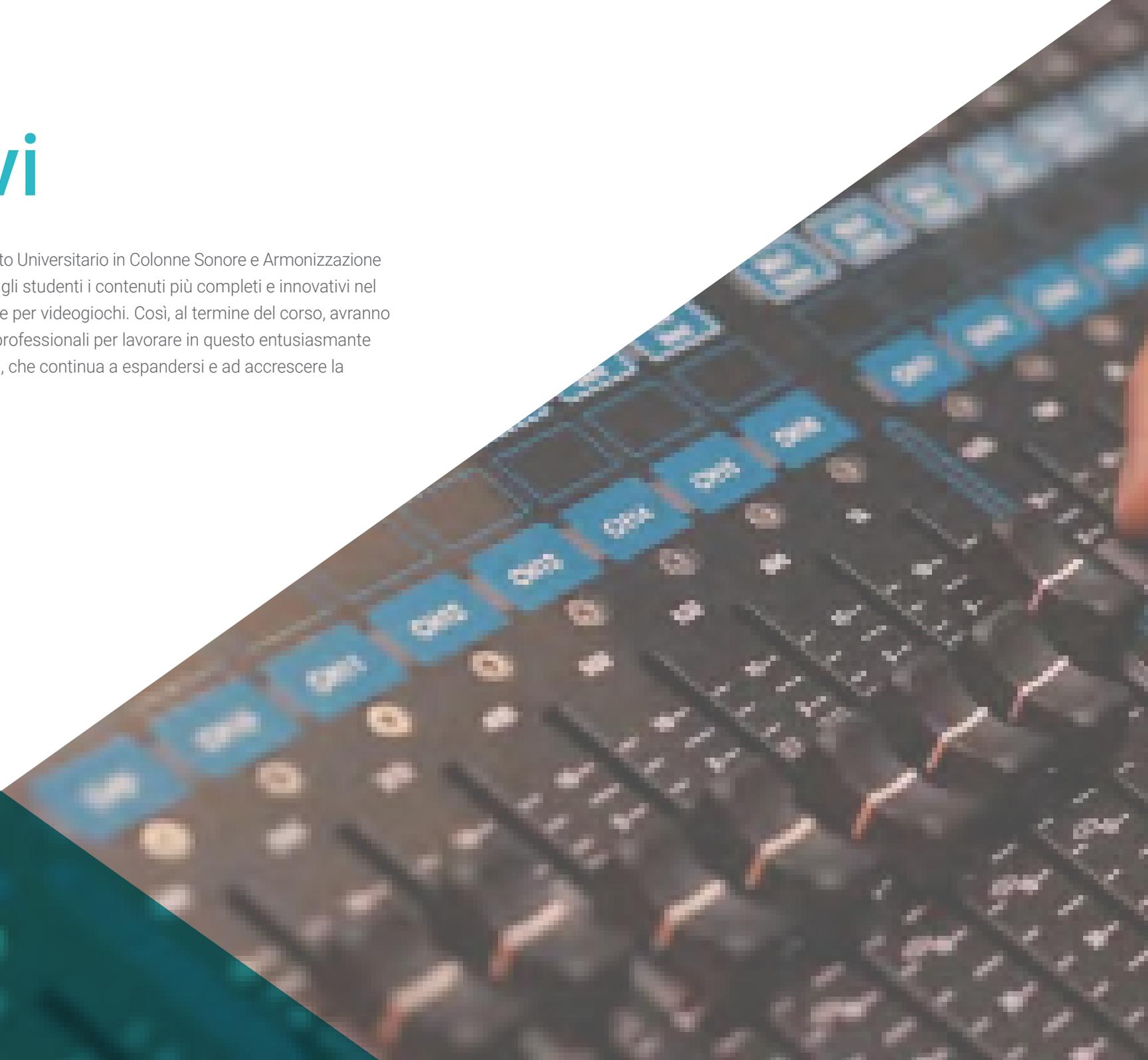
*In questa qualifica sarai seguito da insegnanti specializzati che ti forniranno i contenuti più recenti nel campo della composizione musicale per i videogiochi.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi è quello di offrire agli studenti i contenuti più completi e innovativi nel campo della composizione musicale per videogiochi. Così, al termine del corso, avranno tutti gli strumenti e le competenze professionali per lavorare in questo entusiasmante settore dello sviluppo di videogiochi, che continua a espandersi e ad accrescere la propria importanza.



“

*Se il tuo obiettivo è comporre le colonne sonore dei grandi videogiochi del presente e del futuro, questa specializzazione ti aiuterà a farlo”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere a fondo la costruzione e i movimenti di base degli accordi
- ◆ Distinguere e utilizzare i diversi tipi di modalità moderne
- ◆ Imparare in modo dettagliato a gestire le costruzioni armoniche al di fuori della tonalità
- ◆ Distinguere i diversi 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





## 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. 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



*Progredisce professionalmente grazie a questo Esperto Universitario, che ti darà ciò che ti serve per diventare un compositore di fama nell'industria dei videogiochi"*

# 03

## Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi dispone di un personale docente di grande talento ed esperienza in questo settore. Conosce quindi a fondo il funzionamento dell'industria ed è composto da specialisti in composizione e armonia musicale, che forniranno agli studenti gli strumenti e le conoscenze più utili e innovativi per poter avere successo nel complesso settore dei videogiochi.





“

*Un personale docente specializzato nella composizione musicale per videogiochi ti consentirà di diventare un professionista stimato e richiesto dalle grandi 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.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



# 04

## Struttura e contenuti

La struttura di questo Esperto Universitario in Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi è stata progettata suddividendo i contenuti in 3 moduli specialistici, attraverso i quali gli studenti potranno approfondire temi quali la composizione musicale in base al genere e al tipo di videogioco, i fondamenti del suono, le progressioni armoniche, la dissonanza melodica, la settima dominante, il *Foley* o i metodi di montaggio del suono, tra i tanti.





“

*I contenuti più innovativi e completi sulla composizione e armonizzazione per i videogiochi li troverai qui: non esitare e iscriviti"*

## 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 e 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* e *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. Sound design

- 3.1. Metodi di editing
  - 3.1.1. Editing audio
  - 3.1.2. Editing *Multitrack*
  - 3.1.3. Sequenziatore
- 3.2. *Il Foley*
  - 3.2.1. Registrazione sul campo
  - 3.2.2. Registrazione in studio
  - 3.2.3. Editing
- 3.3. Librerie audio
  - 3.3.1. Formati
  - 3.3.2. Tipologie
  - 3.3.3. Creazione di librerie
- 3.4. Pianificazione
  - 3.4.1. Spazi sonori
  - 3.4.2. Meccanica del gioco
  - 3.4.3. Requisiti

- 3.5. Organizzazione del suono
  - 3.5.1. Riferimenti
  - 3.5.2. Fonti
  - 3.5.3. Editing
- 3.6. Suono e Copione
  - 3.6.1. Riferimenti
  - 3.6.2. Collegamento con gli elementi narrativi
  - 3.6.3. Proposte
- 3.7. Suono e Immagine
  - 3.7.1. Suoni visivi
  - 3.7.2. Suoni muti
  - 3.7.3. Suoni invisibili
- 3.8. Pulizia dei dialoghi
  - 3.8.1. Organizzazione
  - 3.8.2. Elaborazione vocale
  - 3.8.3. Standardizzazione
- 3.9. Effetti sonori
  - 3.9.1. Organizzazione
  - 3.9.2. Tipologia
  - 3.9.3. Categorie
- 3.10. Adeguamenti agli eventi
  - 3.10.1. Caratteristiche
  - 3.10.2. Tipi di eventi
  - 3.10.3. Sincronizzazione



*Approfondisci lo studio degli elementi essenziali della composizione di colonne sonore memorabili. È questa l'opportunità che stavi cercando"*

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 Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

*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 Colonne Sonore e Armonizzazione per i 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 Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



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 lingu



## Esperto Universitario Colonne Sonore e Armonizzazione per i Videogiochi

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

Esperto Universitario

Colonne Sonore e Armonizzazione  
per i Videogiochi