

Esperto Universitario

Armonia e Orchestrazione per Videogiochi



Esperto Universitario Armonia e Orchestrazione per Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-armonia-orchestrazione-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

Quando si compone una colonna sonora, due degli elementi più importanti sono l'armonia e l'orchestrazione. Grazie a una buona armonia, un brano musicale acquista significato e diventa piacevole da ascoltare. D'altra parte, la padronanza dell'orchestrazione permette al compositore di scegliere gli strumenti più appropriati per un determinato brano, riunendoli in modo equilibrato. Pertanto, questo corso offre agli studenti la possibilità di approfondire questi aspetti, sempre orientati ai videogiochi, in modo che alla fine del programma possano creare le migliori colonne sonore per le opere di maggior successo del presente e del futuro.



“

Approfondisci gli aspetti chiave dell'armonia e dell'orchestrazione musicale e componi grandi colonne sonore per i prossimi videogiochi di successo"

Due degli aspetti chiave principali della composizione musicale sono l'armonia e l'orchestrazione. Padroneggiando questi due elementi, un musicista può sviluppare e creare brani complessi adeguati a diversi ambiti. Tuttavia, il mondo dei videogiochi richiede un apprendimento specifico che tenga conto di tutte le sue particolarità, per cui l'Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi è perfetto per chi voglia approfondire queste due tematiche.

Pertanto, questo corso esplora aspetti come la costruzione degli accordi, le inversioni, i modi e le relazioni armoniche modali, i modi etnici e sintetici, i colori armonici, il dodecafonismo, l'orchestrazione per ogni famiglia strumentale, le tecniche di orchestrazione per i *Samplers*, ecc.

Gli studenti potranno avvalersi inoltre di un'innovativa metodologia di insegnamento 100% online che pone l'accento sulla pratica e si adatta a tutte le circostanze, in modo da poter combinare la vita professionale con gli studi. Inoltre, avranno a disposizione un personale docente di alto livello, composto da prestigiosi compositori, e una serie di risorse didattiche presentate in formato multimediale che faciliteranno l'intero processo di apprendimento.

Questo **Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi** possiede il programma educativo 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



Impara le particolarità di ogni famiglia di strumenti e applicale alle tue orchestrazioni per le colonne sonore dei videogiochi più famosi a livello internazionale"

“

Una corretta orchestrazione è fondamentale per il successo di un videogioco. Specializzati e progredisce professionalmente grazie alle nuove competenze che svilupperai in questo corso”

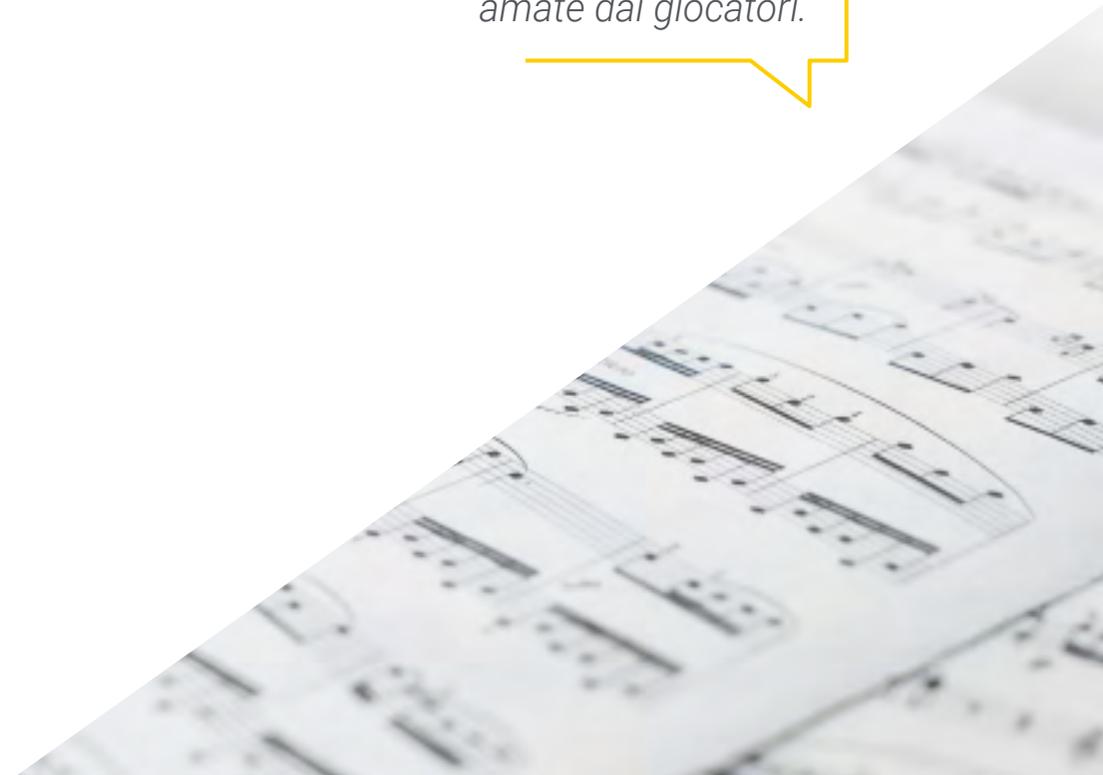
Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Il sistema di apprendimento 100% online di TECH ti permette di scegliere quando e dove studiare, adattandosi ai tuoi impegni personali.

Approfondisci lo studio dell'armonia avanzata per comporre le colonne sonore più amate dai giocatori.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi è quello di garantire che gli studenti che completino il corso acquisiscano gli strumenti necessari per comporre ottimi brani musicali per qualsiasi tipo di videogioco. Pertanto, concentrandosi sui concetti di armonia e orchestrazione, questo programma prepara i professionisti ad affrontare le sfide attuali della composizione per i videogiochi, in modo che possano incorporare nel loro lavoro le competenze necessarie ad attirare l'attenzione delle principali società di sviluppo di questo settore.



“

Sarai in grado di comporre grandi colonne sonore grazie a tutto ciò che imparerai sull'armonia in questo Esperto Universitario"

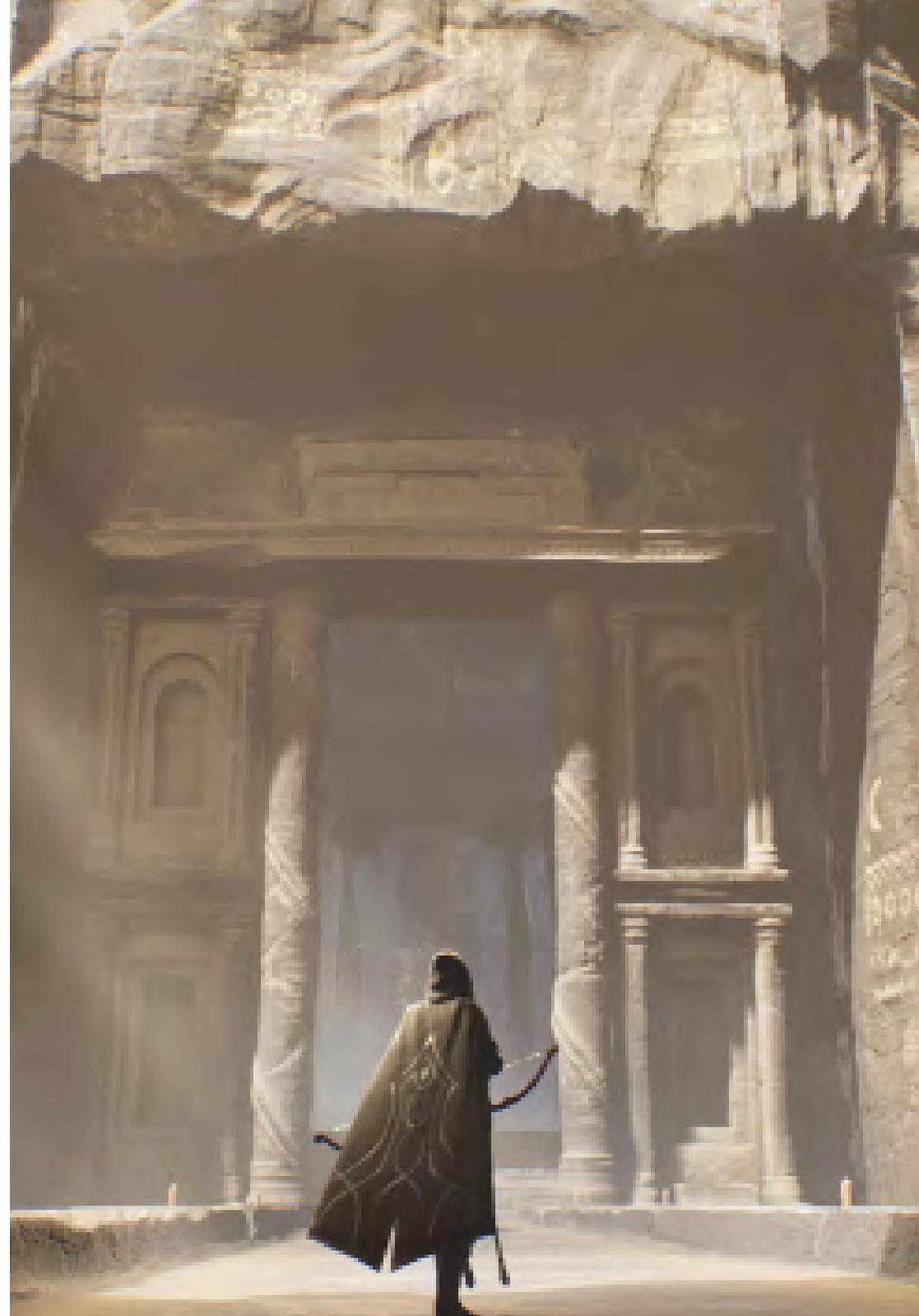


Obiettivi generali

- ◆ 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

“

Questa qualifica è ciò che stavi cercando: iscriviti e accedi alle migliori conoscenze sull'armonia e l'orchestrazione applicate ai videogiochi”





Obiettivi specifici

Modulo 1. 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 2. 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 3. 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

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi è tenuto da docenti esperti con una vasta esperienza nella composizione, nell'orchestrazione e nella direzione di ensemble musicali. Inoltre, hanno una conoscenza approfondita dell'industria dei videogiochi e sanno quali sono i profili professionali e le competenze più richieste, in modo da fornire agli studenti tutte le chiavi del successo in questo settore complesso e stimolante.





“

Il personale docente di questo Esperto Universitario ti farà conoscere tutti gli aspetti chiave dell'orchestrazione e dell'armonia applicati alla composizione di videogiochi"

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



04

Struttura e contenuti

L'Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi si compone di 3 moduli grazie ai quali gli studenti approfondiranno aspetti quali la dissonanza armonica, il diatonismo e la modulazione, i modi moderni, gli accordi principali e secondari, l'omissione armonica, l'indeterminismo e il minimalismo, l'orchestra ibrida, l'orchestrazione per ottoni, legni e archi, la scrittura dedicata al contrappunto, ecc.



“

*Questi contenuti faranno di te un
grande specialista in Orchestrazione
per Videogiochi”*

Modulo 1. Armonia di base

- 1.1. Armonia
 - 1.1.1. Il pentagramma, le chiavi, le note e le figure
 - 1.1.2. Battute
 - 1.1.3. Intervalli
- 1.2. Costruzione degli accordi: tipi e disposizione
 - 1.2.1. Classificazione
 - 1.2.2. Disposizione degli accordi
 - 1.2.3. Duplicazioni
- 1.3. Costruzione degli accordi: movimenti
 - 1.3.1. Movimenti armonici
 - 1.3.2. Ottave, unisono e quinte successive e conseguenti
 - 1.3.3. Concatenazione di accordi
- 1.4. Progressioni armoniche
 - 1.4.1. Funzioni tonali
 - 1.4.2. Ritmo armonico
 - 1.4.3. Cadenza
- 1.5. Inversioni
 - 1.5.1. La prima inversione
 - 1.5.2. La seconda inversione
 - 1.5.3. L'inversione della cadenza
- 1.6. Note strane: dissonanza armonica
 - 1.6.1. Dissonanza armonica e melodica
 - 1.6.2. Note strane nella dissonanza armonica
 - 1.6.3. Ritardo e appoggiatura
- 1.7. Note strane: dissonanza melodiche
 - 1.7.1. Note strane nella dissonanza melodica
 - 1.7.2. Nota di intonazione, bordatura, fuga, anticipazione e pedale
 - 1.7.3. Azione combinata di note estranee
- 1.8. Note strane negli accordi
 - 1.8.1. Settima dominante
 - 1.8.2. Settima sensibile e settima di secondo grado
 - 1.8.3. Accordi di settima rimanente

- 1.9. L'armonia dominante
 - 1.9.1. Armonia della dominante
 - 1.9.2. Dominante della dominante
 - 1.9.3. Dominanti secondarie
- 1.10. Evoluzione verso il cromatismo
 - 1.10.1. Diatonismo e modulazione
 - 1.10.2. Cromatismo espressivo
 - 1.10.3. Perdita della funzione tonale

Modulo 2. Armonia avanzata

- 2.1. Modi moderni
 - 2.1.1. Classificazione dei modi
 - 2.1.2. Il grado modale
 - 2.1.3. Funzionamento modale
- 2.2. Relazioni armoniche modali
 - 2.2.1. Accordi maggiori e minori
 - 2.2.2. Cadenze modali
 - 2.2.3. Armonizzazione modale
- 2.3. Uso tonale della modalit a
 - 2.3.1. Funzione tonale dell'accordo modale
 - 2.3.2. Cadenze tonali con accordi modali
 - 2.3.3. Uso tonale dell'accordo modale
- 2.4. Modi etnici
 - 2.4.1. Gradi modali
 - 2.4.2. Uso tonale
 - 2.4.3. Accordo modale
- 2.5. Modi sintetici
 - 2.5.1. Costruzione
 - 2.5.2. Gradi modali
 - 2.5.3. Uso tonale
- 2.6. Uso tonale dei modi etnici e sintetici
 - 2.6.1. L'idea
 - 2.6.2. Funzioni tonali
 - 2.6.3. L'accordo come colore armonico

- 2.7. Colori armonici: tonalità e atonalità
 - 2.7.1. Tonalità e Atonalità
 - 2.7.2. Accordi non funzionali
 - 2.7.3. Omissione armonica
 - 2.8. Colori armonici: costruzioni
 - 2.8.1. Costruzione di accordi in diversi intervalli
 - 2.8.2. Accordi sovrapposti
 - 2.8.3. Accordo modale di colore
 - 2.9. Armonia extra-tonale
 - 2.9.1. Bitonalità
 - 2.9.2. Politonalità vs. Atonalità
 - 2.9.3. Dodecafonia e serialismo
 - 2.10. Musica d'avanguardia
 - 2.10.1. Musica casuale
 - 2.10.2. Indeterminazione
 - 2.10.3. Minimalismo
-
- Modulo 3. Orchestrazione acustica e virtuale**
- 3.1. L'orchestra
 - 3.1.1. Strumenti
 - 3.1.2. Formati
 - 3.1.3. Orchestra ibrida
 - 3.2. Strumenti
 - 3.2.1. Costruzione e classificazione
 - 3.2.2. Tecniche
 - 3.2.3. Effetti timbrici
 - 3.3. Orchestrazione per archi
 - 3.3.1. Piani sonori
 - 3.3.2. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 3.3.3. Accompagnamento di un solista
 - 3.4. Orchestrazione per ensemble di fiati e archi
 - 3.4.1. Scrittura contrappuntistica vs. Omofona
 - 3.4.2. Uso dei legni per ottenere contrasti di colore
 - 3.4.3. Effetti speciali
 - 3.5. Orchestrazione per ensemble di ottoni insieme a legni e archi
 - 3.5.1. Usi e duplicazioni
 - 3.5.2. Melodia, scrittura omofonica e contrappuntistica
 - 3.5.3. Climax sonoro ed effetti timbrici
 - 3.6. Le percussioni
 - 3.6.1. Classificazione degli strumenti
 - 3.6.2. Numero e distribuzione degli strumentisti
 - 3.6.3. Notazione degli strumenti a percussione
 - 3.7. Altri strumenti
 - 3.7.1. Strumenti a tastiera
 - 3.7.2. Strumenti a corda senza arco
 - 3.7.3. Orchestrazione per questi strumenti
 - 3.8. Differenze tra *Samplers* e orchestra reale
 - 3.8.1. Dinamica, bilanciamento e panning
 - 3.8.2. *Layers*
 - 3.8.3. *Keyswitches*
 - 3.9. Tecniche di orchestrazione per samplers: *Patches Ensemble*
 - 3.9.1. Suono pieno e potente
 - 3.9.2. Utilizzando *Patches Ensemble*
 - 3.9.3. Archi: *Sustain, Tremolo* e *Staccato*
 - 3.10. Tecniche di orchestrazione per *samplers* abbinamenti
 - 3.10.1. Il timballo
 - 3.10.2. Abbinamento orchestra e percussioni
 - 3.10.3. Abbinamento coro e orchestra



Iscriviti ora e diventa un compositore molto apprezzato e richiesto dalle migliori aziende di sviluppo di videogiochi"

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 Armonia e Orchestrazione per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Armonia e Orchestrazione per Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Armonia e Orchestrazione
per Videogiochi

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

Esperto Universitario

Armonia e Orchestrazione per Videogiochi