

## SOUND DESIGNER PER VIDEOGIOCHI

Operazione Rif. PA 2016-6066/RER Progetto 1 approvata con DGR n. 1962/2016 cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo PO 2014-2020 e della Regione Emilia-Romagna

### FINALITÀ

Questo percorso di Alta Formazione fornirà le competenze necessarie per formare un figura che si rende responsabile per la progettazione e la realizzazione di tutto ciò che riguarda il contributo sonoro alla multimedialità.

Infatti il Sound designer è interamente responsabile della creazione del valore che il suono aggiunge al prodotto finale. Deve avere competenze tecniche che gli permettono di realizzare il prodotto, interagendo con tutte le altre componenti medial. Per questo l'autore di colonne sonore oggi deve necessariamente formarsi sulla gestione del suono in ambienti interattivi, per poter lavorare con aziende locali, ma anche lavorare remotamente con aziende internazionali, portando sul nostro territorio nuove risorse.

### DESTINATARI

Il corso si rivolge a **12 persone residenti o domiciliate in Regione Emilia-Romagna.**

### REQUISITI DI ACCESSO

Persone residenti o domiciliate in Emilia-Romagna che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, con conoscenze/capacità attinenti acquisite nell'ambito di percorsi di istruzione, percorsi di formazione informali/non formali, percorsi formali di formazione terziaria coerenti, esperienze lavorative e professionali.

Essere in possesso della conoscenza di: settore dei videogiochi, della multimedialità e dell'audiovisivo, informatica di base, e della stessa applicata alla multimedialità, inglese base.

### ISCRIZIONE E CRITERI DI SELEZIONE

**Il termine per l'iscrizione è il 15/02/2017.**

Per iscriversi è necessario far pervenire la Scheda di pre iscrizione (vedi pagina seguente) via Mail o Fax al Coordinatore del corso completa di Curriculum Vitae.

### SELEZIONE

E' prevista la somministrazione di due prove di selezione: Test scritto (conoscenze: lingua inglese, informatica di base) e colloquio motivazionale. In sede di colloquio il candidato potrà consegnare eventuale sua documentazione relativa a prodotti/progetti realizzati nel campo del multimedia.

Test scritto e colloqui motivazionali si terranno a febbraio 2017.

### QUOTA DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al corso è a titolo gratuito.

### CONTENUTI

Parte teorica – sapere:

- Fondamenti psicoacustica,
- Suono analogico suono digitale,
- Colonna Sonora,
- La produzione di progetti sonori per ambienti interattivi,
- La produzione di videogames.

Parte pratica - conoscere gli strumenti:

- Il trattamento digitale del suono,
- La produzione di contenuti,
- Il sound design per video games.

Parte laboratoriale:

- Autoproduzione.

### DOCENZA

Verranno coinvolti nelle attività di professionisti di fama nazionale ed internazionale del settore e partner del progetto.

### PARTNERS DI PROGETTO

STUDIO ARKì, GAME AUDIO FACTORY - G4F, NATIVE PRIME, ROOF SNC DI GARRO MIKKEL & CO e STUDIO EVIL.

### DURATA E PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il corso ha una durata di 400 ore di cui 340 ore di aula e 60 ore di laboratorio.

Sarà realizzato nel periodo: Marzo 2017 – Giugno 2017, con lezioni diurne.

### ATTESTATO RILASCIATO

Attestato di frequenza

### SEDE DI REALIZZAZIONE

Sede principale: Ecipar Bologna, via di Corticella 186, 40128 Bologna

### PER INFORMAZIONI ED ISCRIZIONI

Ecipar Bologna Soc. cons.a.r.l.  
Via Di Corticella, 186 - 40128 Bologna

**Referente:** Elisa Munari

Telefono: 051 4199733

E-mail: [e.munari@bo.cna.it](mailto:e.munari@bo.cna.it),

Sito web: [www.eciparbologna.it](http://www.eciparbologna.it)