MASTERCLASS: GAME AUDIO DESIGN – I LIVELLO

DESTINATARI

Sound designer, fonici professionisti e media composer, interessati ad entrare nel mondo dell'audio per videogiochi. La masterclass è inoltre rivolta a chiunque desideri esplorare il campo dell'audio per esperienze interattive e non lineari.
I partecipanti dovranno essere a proprio agio con l'uso di una DAW su computer.
Per garantire un'esperienza di apprendimento di alta qualità, la classe sarà composta da un numero massimo di 8 allievi.

SEDE DEL CORSO

Scuola APM di Saluzzo - Via dell'Annunziata 1b - 12037 Saluzzo (CN) Italia

PERIODO

Dal 18 al 22 gennaio 2027

FINALITÀ

La masterclass farà luce su come addentrarsi in un mondo apparentemente complesso come quello dell'audio per videogiochi, approfondendo gli strumenti e le conoscenze necessarie ad ogni professionista.

OBIETTIVI

Esplorare il processo di creazione e implementazione audio per videogiochi, utilizzando REAPER e Wwise.
Esplorare tecniche di sound design specifiche per il gaming.
Introdurre i fondamenti teorici degli strumenti principali a disposizione di un game designer, per comprendere le implicazioni tecniche e creative delle scelte audio.
Definire e gestire una direzione audio: come crearne una e a cosa serve.
Comprendere come creare uno showreel per proporsi nel mondo del lavoro.
Ogni partecipante sarà coinvolto a creare suoni e musiche che verranno implementati in un gioco demo. Per chi compone, ci sarà la possibilità di vedere la propria musica integrata nel progetto.

STRUTTURA DEL CORSO

Articolazione giornaliera: 8 ore, da lunedì a venerdì, orari 9:00 - 13:00 e 14:30 - 18:30 - 40 ore totali.

STRUMENTI UTILIZZATI

Mac Mini M2
DAW REAPER
Audiokinetic Wwise 2024
Unity 6

PROGRAMMA PER MACRO-ARGOMENTI

- Utilizzo di REAPER e sua ottimizzazione per per il game audio
- Uso di Wwise 2024 per la creazione di esperienze audio interattive
- Cenni di Unity 6
- Tecniche di sound design
- Concetto di "Canvas" per generare idee sonore

METODOLOGIA DIDATTICA

Il corso si basa sul riscontro pratico di ogni informazione teorica trasmessa, utilizzando l'aula informatica per la maggior parte della durata del corso. Gli aspetti pratici/operativi sono presentati simulando situazioni lavorative reali e ripetutamente verificati con il coinvolgimento degli allievi.

DOCENTE DI RIFERIMENTO

Giorgio Vezzini

ISCRIZIONE E COSTI

L'iscrizione deve pervenire **entro il 31 dicembre 2026** completa dei seguenti allegati:

- Domanda d'iscrizione inviata tramite il "form" presente sulla pagina web;
- Ricevuta dell'avvenuto bonifico di € 100,00 con causale "Iscrizione Corso GAD I 27" su conto corrente bancario intestato a Fondazione Scuola di Alto Perfezionamento Musicale – Banca di Credito Cooperativo di Benevagienna (Saluzzo), codice **IBAN: IT35K0838246770000110102994**

Grazie al contributo di Fondazione Compagnia di San Paolo, il costo finale per l'allievo è della sola tassa di iscrizione di € 100,00.

La quota versata verrà interamente restituita in caso di mancata attivazione da parte della Scuola della presente edizione.

La composizione della classe avverrà secondo l'ordine prioritario di arrivo delle domande sino ad esaurimento dei posti disponibili.

OSPITALITÀ

La Scuola offre agli iscritti al corso la possibilità di alloggiare nella foresteria situata all'interno della struttura. Il costo del servizio è di €20 a notte è potrà essere pagato direttamente in struttura.

NOTE

L'avvio del corso in oggetto è subordinato al raggiungimento del numero di allievi previsti.

Nel caso si rendessero necessari aggiornamenti al presente documento, la nuova versione sarà tempestivamente pubblicata sul sito internet www.scuolaapm.it

INFO

Scuola APM di Saluzzo - Ente di formazione - Via dell'Annunziata 1b - 12037 Saluzzo (CN)
Tel: 0175.47031 - E-mail: apm.tecnologica@scuolaapm.it Sito web: www.scuolaapm.it

Responsabile del corso: Mauro Loggia **Data aggiornamento:** 29 ottobre 2026