

Corso Universitario SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale



Corso Universitario SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/corso-universitario/sci-environment-arte-realta-virtuale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

L'industria dei videogiochi che utilizzano la tecnologia della Realtà Virtuale ha avuto un boom di utenti negli ultimi anni. Nel 2020 Steam ha rivelato che le vendite di giochi VR sono aumentate del 32% rispetto all'anno precedente. Queste cifre sono in aumento negli ultimi anni. Questo settore in piena espansione è una grande opportunità per i designer artistici, che devono possedere un dossier professionale per poter lavorare in grandi studi. Questo insegnamento e il suo team di docenti specializzati, oltre a una metodologia 100% online e a una biblioteca con contenuti interattivi, permettono agli studenti di realizzare uno Sci-Fi Environment completo e di alta qualità.





“

I gamer vogliono immergersi in universi sempre più realistici. Offri loro il tuo miglior ambiente fantascientifico e conquistali”

Il Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale offre ai designer artistici la preparazione essenziale per la creazione di scenari e spazi tridimensionali di alto livello. Questo permetterà loro di fare carriera in un settore in crescita.

Questo insegnamento sarà impartito da un team di docenti con esperienza in progetti di Realtà Virtuale e con un background nella progettazione grafica e nella creazione di videogiochi, che fornirà agli studenti gli strumenti necessari per poter creare asset di qualità e uno SCI-Fi Environment al livello dei grandi designer del settore.

Questo programma, con un contenuto basato su casi eminentemente pratici, consentirà al graphic designer di ottimizzare i propri flussi di lavoro e di individuare i punti del design in cui è necessario investire più o meno tempo. Tutto questo affinché il risultato finale sia professionale e in linea con le esigenze del settore dei videogiochi VR.

La metodologia esclusivamente online di questo Corso Universitario offerto da TECH è un'opportunità per i professionisti che desiderino combinare il lavoro con l'apprendimento. Inoltre, video riassuntivi, letture complementari e il sistema *Relearning* faciliteranno il consolidamento delle conoscenze.

Questo **Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle 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

“

Le tue creazioni artistiche sono fantastiche, ora devi solo creare un dossier eccellente grazie all'apprendimento che offre questo Corso Universitario”

“

Fai un passo avanti nella tua carriera professionale nel campo del game design VR, grazie a questo Corso Universitario"

Implementa le tue creazioni in Unity come un vero professionista della grafica. Iscriviti a questo Corso Universitario.

Crea progetti grafici da zero con questo Corso Universitario. Sarai affiancato da un personale docente specializzato.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società 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 incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02 Obiettivi

Grazie al Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale, i grafici saranno in grado di intraprendere professionalmente la realizzazione di un *Environment* in modo efficiente durante tutto il processo creativo fino al suo completamento. Inoltre, gli studenti sapranno individuare gli strumenti migliori da applicare in base al progetto da ottenere e conosceranno i programmi da utilizzare a questo scopo. Durante il corso, il team di docenti mostrerà le risorse più utili per ottenere un progetto di modellazione reale e di alta qualità.





“

*Impara a selezionare correttamente
i programmi che meglio si adattano
alla tua pipeline"*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il baking in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un *dossier* e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





Obiettivi specifici

- ◆ Approfondire le conoscenze acquisite
- ◆ Comprendere l'utilità di tutti i suggerimenti applicati a un progetto reale
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*
- ◆ Avere un lavoro di qualità professionale nel proprio *dossier*
- ◆ Analizzare e assimilare dall'inizio alla fine una *Environment*

“

La biblioteca multimediale faciliterà l'apprendimento e il consolidamento delle conoscenze in questo Corso Universitario"

03

Direzione del corso

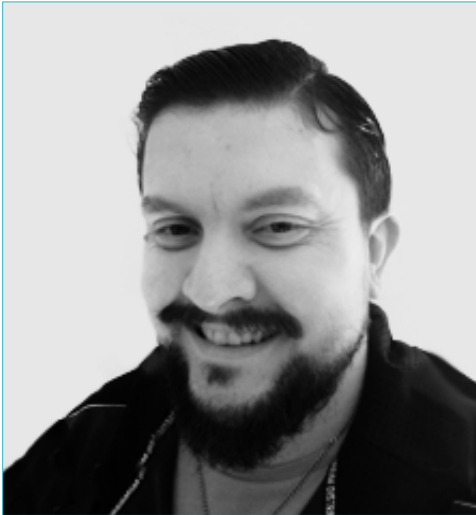
Il team specializzato che insegna questo programma è stato accuratamente selezionato da TECH per garantire agli studenti un insegnamento di qualità e in linea con il settore dei videogiochi basato sulla tecnologia della Realtà Virtuale. A tal fine, il personale docente ha un'ampia conoscenza degli strumenti di progettazione grafica e di creazione di videogiochi utilizzati nel settore. Le loro conoscenze e la loro esperienza saranno di grande aiuto ai professionisti della grafica in cerca di un avanzamento di carriera.



“

L'esperienza del personale docente in progetti di videogiochi di Realtà Virtuale ti sarà di grande aiuto in questo Corso Universitario"

Direzione



Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ◆ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ◆ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ◆ Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ◆ Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- ◆ Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ◆ Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- ◆ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo corso di sei settimane tratta il processo creativo e di implementazione di un ambiente SCI-Fi professionale. I grafici che desiderano applicare tutte le loro conoscenze artistiche avranno l'opportunità di farlo grazie ai casi pratici che troveranno in ognuna delle sezioni del modulo che compone il programma di questa specializzazione. Grazie al metodo *Relearning* e ai contenuti multimediali extra, gli studenti, al termine di questo corso, saranno in grado di affrontare con garanzie qualsiasi progetto nel campo dei videogiochi con Realtà Virtuale.





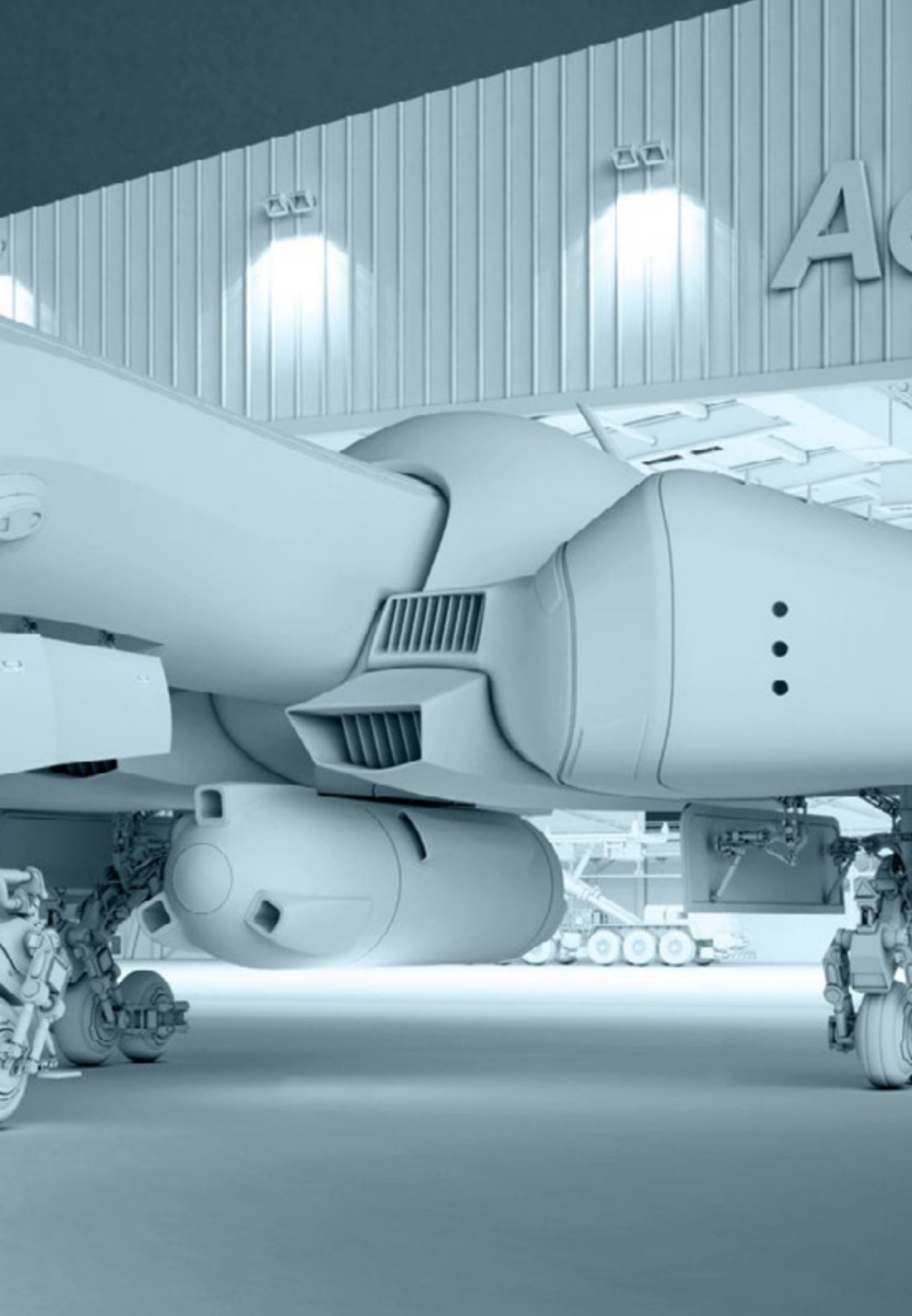
“

La texturizzazione e la modellazione dei diversi elementi del tuo progetto brilleranno dopo aver seguito questo programma”

Modulo 1. Sci-fi Environment

- 1.1. *Sci-Fi concept* e pianificazione
 - 1.1.1. Riferimenti
 - 1.1.2. Pianificazione
 - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementazione in *Unity*
 - 1.2.1. Importare il *Blockout* e verifica della scala
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Archivi e materiali preliminari
- 1.3. Moduli 1: Suoli
 - 1.3.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.3.2. *UV* e Baking
 - 1.3.3. Texturing
- 1.4. Moduli 2: Muri
 - 1.4.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.4.2. *UV* e Baking
 - 1.4.3. Texturing
- 1.5. Moduli 3: Tetti
 - 1.5.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.5.2. Retopology *UV* e Baking
 - 1.5.3. Texturing
- 1.6. Moduli 4: Extra (tubi, ringhiere, ecc.)
 - 1.6.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.6.2. *UV* e Baking
 - 1.6.3. Texturing





- 1.7. *Hero Asset 1: Porte automatiche*
 - 1.7.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.7.2. Retopology *UV* e Baking
 - 1.7.3. Texturing
- 1.8. *Hero Asset 2: Camera di ibernazione*
 - 1.8.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 1.8.2. Retopology *UV* e Baking
 - 1.8.3. Texturing
- 1.9. *In Unity*
 - 1.9.1. L'importazione di texture
 - 1.9.2. Applicazione dei materiali
 - 1.9.3. Illuminazione della scena
- 1.10. Completamento del progetto
 - 1.10.1. Visualizzazione in *Vr*
 - 1.10.2. *Prefab* ed Esportazione
 - 1.10.3. Conclusioni



*Il risultato delle tue creazioni
rispecchierà il livello di competenza
che possiedi. Perfeziona le tue
competenze in modellazione 3D con
questo Corso Universitario"*

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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



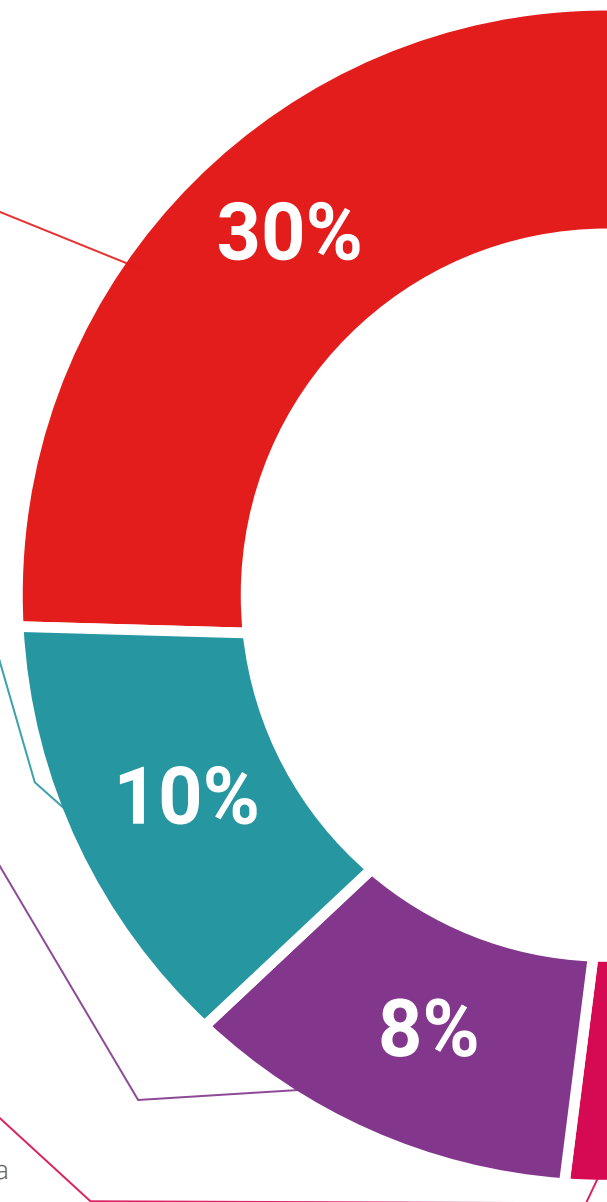
Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale**

N° Ore Ufficiali: **150 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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
SCI-Environment per l'Arte
nella Realtà Virtuale

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

Corso Universitario SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale

