

Esperto Universitario

Industria dei Videogiochi 3D





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Industria dei Videogiochi 3D

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-industria-videogiochi-3d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Le aziende di videogiochi richiedono sempre più spesso professionisti del design esperti in 3D per lavorare alla creazione di titoli tecnici che uniscano le novità di entrambi i settori. Per questo motivo, avere nel tuo curriculum una qualifica che certifica tale specializzazione può diventare un'opportunità unica per metterti in luce in un settore in piena espansione. È per loro che TECH ha lanciato questo programma, con l'obiettivo di fornirgli le conoscenze che porteranno il loro talento ai vertici del settore. Una qualifica online, dinamica e multidisciplinare, con la quale potranno acquisire una precisa conoscenza della produzione di progetti 3D, perfezionando al contempo le competenze nella gestione dei principali strumenti e software.





“

Se stai cercando una qualifica che ti permetta di distinguerti nel settore dei videogiochi 3D, hai trovato l'opzione perfetta. Hai intenzione di lasciartela sfuggire?”

L'industria dei videogiochi sembra non avere limiti con l'evoluzione che presenta anno dopo anno. Grazie a ciò, milioni di professionisti in tutto il mondo possono dedicarsi alle sue diverse aree, offrendo doversi sbocchi professionali. Tuttavia, per farlo con successo, è necessario conoscere nel dettaglio le caratteristiche del contesto attuale, in modo da poter creare progetti adatti non solo alle specifiche delle aziende, ma anche alle richieste della società.

Proprio su quest'ultimo aspetto si basa l'Esperto Universitario che TECH ha elaborato. Si tratta di un programma dinamico e conciso che riunisce le informazioni più recenti relative al settore dei videogiochi 3D, dagli in e out dell'industria ai consigli per titoli di successo con indice di gradimento garantito. Inoltre, approfondisce i problemi tipici e le loro soluzioni, fornendo allo studente gli strumenti chiave per risolvere situazioni complesse quando dirige o gestisce un progetto di questo tipo.

Il suo comodo formato 100% online rende questo programma accessibile e conveniente, consentendo ai professionisti di perfezionare le proprie competenze da qualsiasi luogo e con un orario adeguato alla loro disponibilità. Avrà 6 mesi per usufruire delle 450 ore di materiale (teorico, pratico e aggiuntivo) che include questa qualifica e sarà supportato da un team di insegnanti specializzato nell'area del design per trarre il massimo vantaggio di questa esperienza accademica.

Questo **Esperto Universitario in Industria dei Videogiochi 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ 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
- ◆ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Un programma che include 450 ore del miglior contenuto teorico, pratico e aggiuntivo basato sulle novità del design e sulla sua applicazione nel settore dei videogiochi"

“

Potrai aggiungere alle tue competenze professionali la padronanza di SCRUM e di Agile, entrambe molto apprezzate dal settore dei videogiochi”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti 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 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Padroneggerai gli strumenti 3D Max per generare diversi progetti in modo completo, da zero fino alla loro esportazione.

Avrai accesso al Campus Virtuale 24 ore al giorno per tutta la settimana, per organizzarti come desideri.



02 Obiettivi

L'aumento della richiesta di professionisti del design che gestiscano perfettamente la creazione di progetti di videogiochi è il motivo per cui TECH ha ritenuto necessario creare una qualifica specializzata in questo settore. Pertanto, l'obiettivo è quello di offrirgli un aggiornamento mediante le informazioni più aggiornate e gli strumenti accademici più sofisticati oggi disponibili.



“

Sarai in grado di raggiungere i tuoi obiettivi accademici più esigenti grazie a un programma progettato per essere completato in meno di 6 mesi”



Obiettivi generali

- ◆ Fornire conoscenze specialistiche sull'Industria 3D
- ◆ Utilizzare il software 3D Max per generare i diversi contenuti
- ◆ Proporre una serie di buone pratiche e un lavoro organizzato e professionale
- ◆ Generare competenze specialistiche in materia di realtà virtuale
- ◆ Determinare gli Asset e i personaggi e l'integrazione nella realtà virtuale
- ◆ Analizzare l'importanza dell'audio nei videogiochi
- ◆ Sviluppare la metodologia SCRUM e Agile applicata ai videogiochi al fine di gestire progetti
- ◆ Stabilire un sistema di calcolo dell'impegno sotto forma di stime basate sulle ore
- ◆ Generare materiale per presentare il progetto agli investitori

“

Ti piacerebbe perfezionare le tue abilità nella definizione della linea estetica per la generazione dello stile artistico di un videogioco? Grazie a questo programma potrai farlo”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Industria 3D

- ◆ Esaminare lo stato attuale dell'industria 3D e la sua evoluzione negli ultimi anni
- ◆ Generare una conoscenza specialistica dei software comunemente utilizzati nel settore per generare contenuti 3D professionali
- ◆ Determinare le fasi di sviluppo di questo tipo di contenuti attraverso una *pipeline* adattata all'industria dei videogiochi
- ◆ Analizzare gli stili 3D più avanzati, nonché le loro differenze, i vantaggi e gli svantaggi per un'ulteriore generazione
- ◆ Integrare i contenuti sviluppati sia nel mondo digitale (videogiochi, VR, ecc.) che nel mondo reale (AR, MR/XR)
- ◆ Stabilire i principali punti chiave che differenziano un progetto 3D nell'industria dei videogiochi, nel cinema, nelle serie TV o nel mondo della pubblicità
- ◆ Generare Asset 3D di qualità professionale con 3D Max, imparando a usare lo strumento
- ◆ Mantenere l'area di lavoro organizzata e massimizzare l'efficienza del tempo dedicato alla generazione di contenuti 3D

Modulo 2. Arte e 3D nell'Industria dei Videogiochi

- ◆ Esaminare il software di creazione di mesh 3D e di editing delle immagini
- ◆ Analizzare i possibili problemi e la loro risoluzione in un progetto di VR 3D
- ◆ Essere in grado di definire la linea estetica per la generazione dello stile artistico di un videogioco
- ◆ Determinare i luoghi di riferimento per la ricerca dell'estetica
- ◆ Valutare i vincoli temporali per lo sviluppo di uno stile artistico
- ◆ Produrre Asset e integrarli in uno scenario
- ◆ Creare personaggi e integrarli in uno scenario
- ◆ Valutare l'importanza dell'audio e dei suoni di un videogioco

Modulo 3. Produzione e finanziamento di Videogiochi

- ◆ Determinare le differenze tra le metodologie di produzione precedenti a SCRUM e la loro evoluzione fino ad oggi
- ◆ Applicare il pensiero *Agile* a qualsiasi sviluppo senza perdere la leadership del progetto
- ◆ Sviluppare un quadro sostenibile per l'intero team
- ◆ Anticipare le esigenze di produzione delle Risorse Umane e elaborare una stima dei costi di base del personale
- ◆ Effettuare un'analisi preventiva per ottenere informazioni chiave per la comunicazione sui valori più importanti del nostro progetto
- ◆ Sostenere le argomentazioni di vendita e di finanziamento del progetto con cifre che dimostrino la potenziale solvibilità del progetto
- ◆ Determinare i passi necessari per contattare *Publishers* e investitori

03

Direzione del corso

Sia per la gestione che per l'insegnamento di questo programma, TECH ha preso in considerazione non solo il curriculum dei suoi candidati, ma anche la loro qualità umana e professionale che hanno dimostrato nei difficili processi di selezione. Grazie a ciò, è stato possibile formare un team solido e dinamico, esperto nell'area del design e con un'ampia e vasta esperienza lavorativa nello sviluppo di videogiochi.





“

Il personale docente ha messo insieme ore di materiale aggiuntivo di alta qualità per permetterti di approfondire l'argomento in modo personalizzato e in base alle tue esigenze accademiche"

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso il Gruppo Intervenía
- Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- Autore del libro Video Game Design
- Membro del Consiglio Assessore di Nima World

Personale docente

Dott. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Specialista in Rigging e animazione 3D per videogiochi
- ◆ Artista grafico 3D presso gli studi Dog Lab
- ◆ Produttore presso Imagine Games, a capo del team di sviluppo dei videogiochi
- ◆ Artista grafico presso Wildbit Studios con lavori in 2D e 3D
- ◆ Esperienza di insegnamento presso ESNE e CFGS in Animazione 3D: giochi e ambienti educativi
- ◆ Laurea in Design e Sviluppo di Videogiochi conseguita presso l'Università ESNE
- ◆ Master in Formazione per insegnanti presso l'Università Rey Juan Carlos
- ◆ Specialista in Rigging e animazione 3D School



04

Struttura e contenuti

Lo studente che si iscriva a questo Esperto Universitario vi troverà 450 ore dei migliori contenuti distribuiti in materiale teorico, pratico e aggiuntivo (video dettagliati, articoli di ricerca, letture complementari e molto altro). Questo materiale sarà disponibile sul Campus Virtuale fin dall'inizio dell'attività accademica e potrà essere scaricato su qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet. Così, i professionisti potranno personalizzare lo studio del programma in base alla loro disponibilità e senza pressioni.



“

*Grazie alla metodologia utilizzata
nello sviluppo dei contenuti di questo
programma, non dovrai spendere ore in più
nella memorizzazione. Te lo dimostriamo?”*

Modulo 1. Industria 3D

- 1.1. Industria 3D nell'animazione e nei videogiochi
 - 1.1.1. Animazione 3D
 - 1.1.2. Industria 3D nell'animazione e nei videogiochi
 - 1.1.3. Animazione 3D. Futuro
- 1.2. Il 3D nei videogiochi
 - 1.2.1. Videogiochi. Limiti
 - 1.2.2. Sviluppo di un videogioco 3D. Difficoltà
 - 1.2.3. Soluzioni delle difficoltà nello sviluppo di un videogioco
- 1.3. Software 3D per videogiochi
 - 1.3.1. Maya. Pro e contro
 - 1.3.2. 3DS Max. Pro e contro
 - 1.3.3. Blender. Pro e contro
- 1.4. Pipeline nella generazione di Asset 3D per videogiochi
 - 1.4.1. Idea e montaggio a partire da un *Model Sheet*
 - 1.4.2. Modellazione con geometria ridotta e dettagli elevati
 - 1.4.3. Proiezione di dettagli tramite texture
- 1.5. I principali stili artistici in 3D per i videogiochi
 - 1.5.1. Stile Cartoon
 - 1.5.2. Stile realista
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. Integrazione 3D
 - 1.6.1. Integrazione 2D nel mondo digitale
 - 1.6.2. Integrazione 3D nel mondo digitale
 - 1.6.3. Integrazione nel mondo reale (AR, MR/XR)
- 1.7. Fattori chiave del 3D per i diversi settori industriali
 - 1.7.1. Il 3D nel cinema e nelle serie
 - 1.7.2. 3D nei videogiochi
 - 1.7.3. Il 3D nella pubblicità
- 1.8. *Render: Rendering* e pre-renderizzata in tempo reale
 - 1.8.1. Illuminazione
 - 1.8.2. Definizione di ombre
 - 1.8.3. Qualità vs. Velocità





- 1.9. Generazione di asset 3D in 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Interfaccia, menu, barra degli strumenti
 - 1.9.3. Controller
 - 1.9.4. Scena
 - 1.9.5. *Viewports*
 - 1.9.6. *Basic Shapes*
 - 1.9.7. Generazione, modifica e trasformazione di oggetti
 - 1.9.8. Creazione di una scena 3D
 - 1.9.9. Modellazione 3D di Asset professionali per videogiochi
 - 1.9.10. Redattori di materiali
 - 1.9.10.1. Creazione e montaggio di materiali
 - 1.9.10.2. Applicazione della luce ai materiali
 - 1.9.10.3. Modificatore della mappa UVW. Coordinate di mappatura
 - 1.9.10.4. Creazione di texture
- 1.10. Organizzazione dello spazio di lavoro e best practice
 - 1.10.1. Creazione di un progetto
 - 1.10.2. Struttura delle cartelle
 - 1.10.3. Funzionalità personalizzate

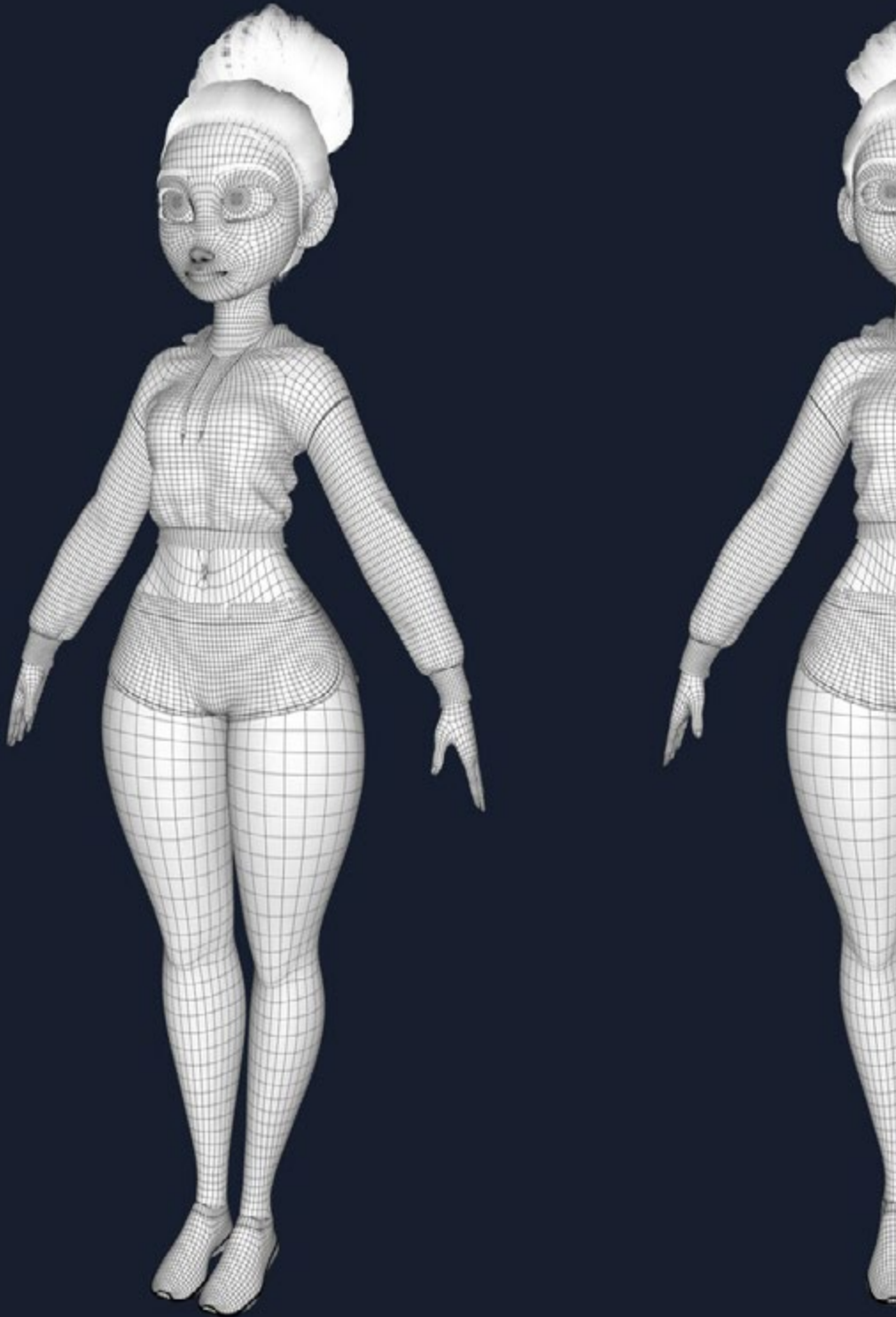
Modulo 2. Arte e 3D nell'Industria dei Videogiochi

- 2.1. Progetti 3D in VR
 - 2.1.1. Software per la creazione di mesh 3D
 - 2.1.2. Software di editing delle immagini
 - 2.1.3. Realtà virtuale
- 2.2. Problemi tipici, soluzioni ed esigenze di progetto
 - 2.2.1. Esigenze del progetto
 - 2.2.2. Potenziali problemi
 - 2.2.3. Soluzioni
- 2.3. Studio di linea estetica per la generazione dello stile artistico in videogiochi: dalla progettazione di giochi alla generazione di arte 3D
 - 2.3.1. Scelta del destinatario del videogiochi. Chi vogliamo raggiungere?
 - 2.3.2. Possibilità artistiche dello sviluppatore
 - 2.3.3. Definizione finale della linea estetica

- 2.4. Benchmarking estetico e analisi della concorrenza
 - 2.4.1. Pinterest e siti simili
 - 2.4.2. Creazione di un *Modelsheet*
 - 2.4.3. Ricerca di concorrenti
- 2.5. Creazione della Bibbia e *Briefing*
 - 2.5.1. Creazione della Bibbia
 - 2.5.2. Sviluppo di una Bibbia
 - 2.5.3. Sviluppo di un *Briefing*
- 2.6. Scenari e Assets
 - 2.6.1. Pianificazione della produzione di Asset su livelli
 - 2.6.2. Design degli scenari
 - 2.6.3. Progettazione degli Asset
- 2.7. Integrazione degli Assets nei livelli e nei test
 - 2.7.1. Processo di integrazione a livelli
 - 2.7.2. Texture
 - 2.7.3. Ritocchi finali
- 2.8. Personaggi
 - 2.8.1. Pianificazione della produzione di personaggi
 - 2.8.2. Design dei personaggi
 - 2.8.3. Design degli Assets per i personaggi
- 2.9. Integrazione di personaggi in scenari e test
 - 2.9.1. Processo di integrazione di personaggi a livelli
 - 2.9.2. Esigenze del progetto
 - 2.9.3. Animazioni
- 2.10. Audio nei videogiochi 3D
 - 2.10.1. Interpretazione del dossier di progetto per la generazione dell'identità sonora del videogioco
 - 2.10.2. Composizione e processi produttivi
 - 2.10.3. Design della colonna sonora
 - 2.10.4. Design di effetti sonori
 - 2.10.5. Design delle voci

Modulo 3. Produzione e finanziamento di Videogiochi

- 3.1. Produzione in videogiochi
 - 3.1.1. Metodologie a cascata
 - 3.1.2. Casi di studio sulla mancanza di gestione del progetto e sull'assenza di un piano di lavoro
 - 3.1.3. Conseguenze della mancanza di un reparto di produzione nell'industria dei videogiochi
- 3.2. Il team di sviluppo
 - 3.2.1. Dipartimenti chiave nello sviluppo dei progetti
 - 3.2.2. Profili chiave della microgestione: *Lead* e Senior
 - 3.2.3. Problema della mancanza di esperienza nei profili junior
 - 3.2.4. Definizione di un piano di formazione per i profili a bassa esperienza
- 3.3. Metodologie agili nello sviluppo di videogiochi
 - 3.3.1. SCRUM
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Metodologie ibride
- 3.4. Stime di impegno, tempo e costi
 - 3.4.1. Il prezzo dello sviluppo di un videogioco: i principali concetti di costo
 - 3.4.2. Pianificazione dei compiti: punti critici, punti chiave e aspetti da tenere in considerazione
 - 3.4.3. Stime basate su punti sforzo vs. Calcolo in ore
- 3.5. Priorità nella pianificazione dei prototipi
 - 3.5.1. Definizione degli obiettivi generali del progetto
 - 3.5.2. Priorità delle funzionalità e dei contenuti chiave: ordine e necessità per reparto
 - 3.5.3. Accorpamento di funzionalità e contenuti in produzione per formare i deliverable (prototipi funzionali)
- 3.6. Buone pratiche nella produzione di videogiochi
 - 3.6.1. Riunioni, *Daylies*, *Weekly Meeting*, riunioni di fine *sprint*, riunioni di verifica dei risultati delle milestone ALFA, BETA e *RELEASE*
 - 3.6.2. Misura della velocità di *Sprint*
 - 3.6.3. Individuazione della mancanza di motivazione e della scarsa produttività e anticipazione di possibili problemi di produzione



- 3.7. Analisi in produzione
 - 3.7.1. Analisi preliminare I: esame della situazione di mercato
 - 3.7.2. Analisi preliminare II: definizione dei principali benchmark di progetto (concorrenti diretti)
 - 3.7.3. Conclusioni delle analisi preliminari
- 3.8. Calcolo dei costi di sviluppo
 - 3.8.1. Risorse umane
 - 3.8.2. Tecnologia e licenze
 - 3.8.3. Spese per lo sviluppo esterno
- 3.9. Ricerca di investimenti
 - 3.9.1. Tipi di inverter
 - 3.9.2. Sommario esecutivo
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Publisher*
 - 3.9.5. Autofinanziamento
- 3.10. Elaborazione di *Post Mortem* dei progetti
 - 3.10.1. Processo di elaborazione del *Post Mortem* in azienda
 - 3.10.2. Analisi dei punti di forza del progetto
 - 3.10.3. Studio dei punti negativi del progetto
 - 3.10.4. Proposta di miglioramento dei punti negativi del progetto e conclusioni



Fai un passo decisivo nella tua carriera come creativo e scommetti su una qualifica che segnerà sicuramente un prima e un dopo nella tua carriera"

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.



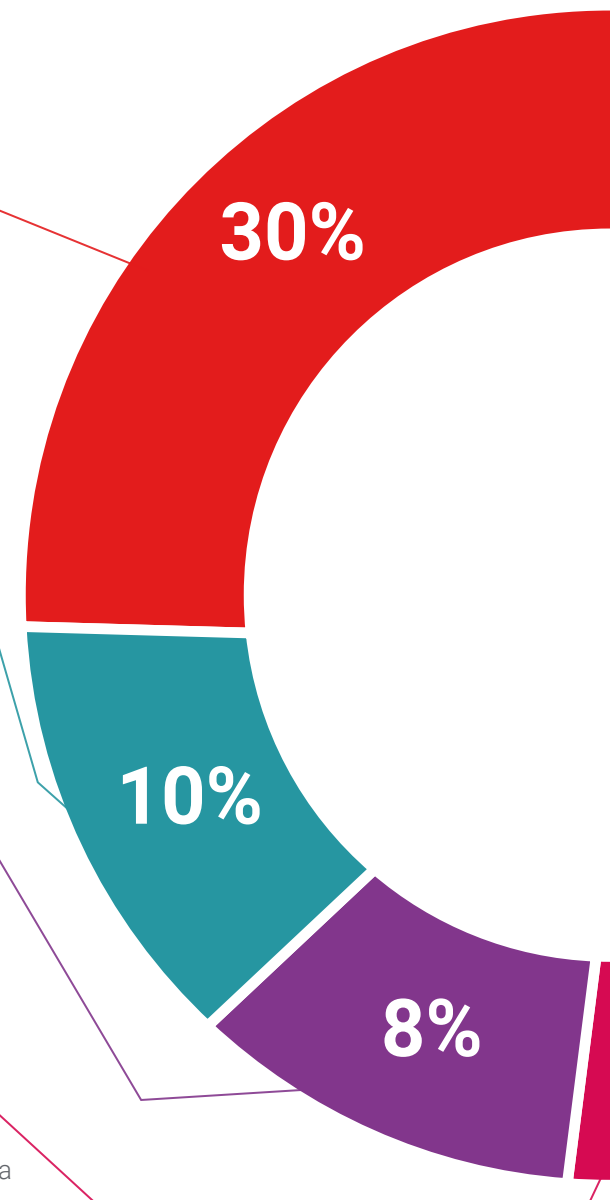
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Industria dei Videogiochi 3D 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 Industria dei Videogiochi 3D** 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 **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 Industria dei Videogiochi 3D**

N° Ore Ufficiali: **450 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Industria dei Videogiochi 3D

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

Esperto Universitario

Industria dei Videogiochi 3D