

# Esperto Universitario

## Progettazione di Videogiochi





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Progettazione di 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/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-videogiochi](http://www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-videogiochi)

# 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

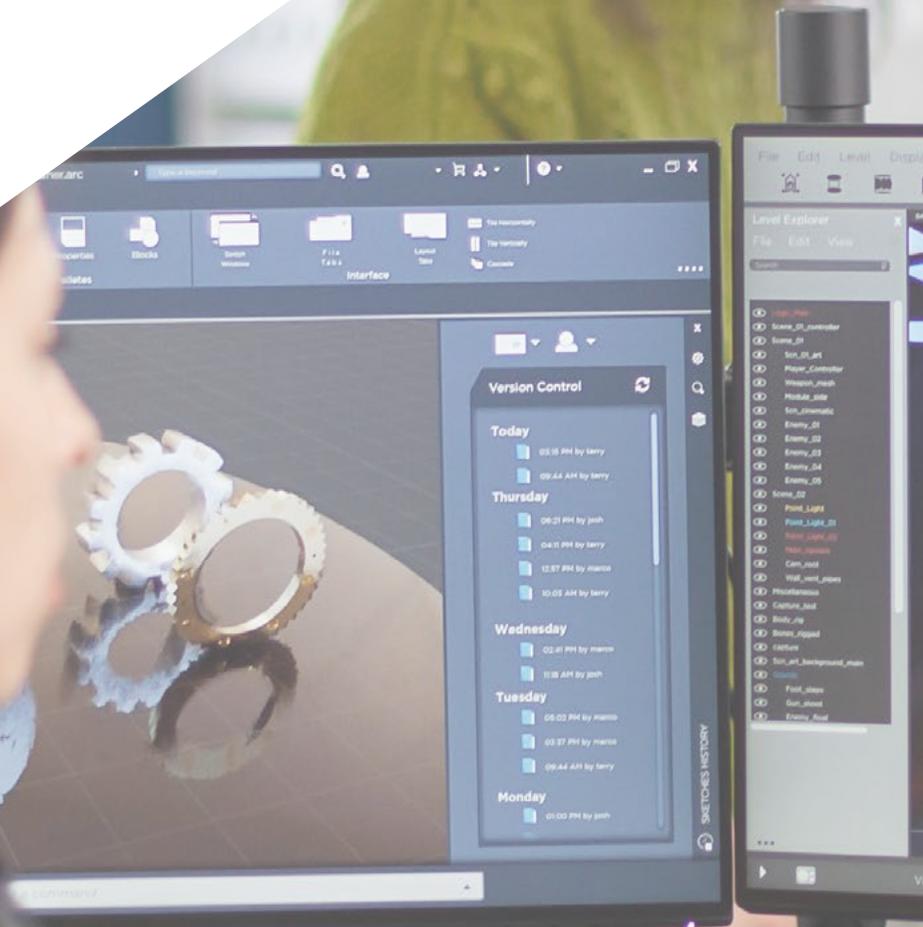
---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

La progettazione di videogiochi richiede appassionati che comprendano questo strumento culturale e artistico. Molti giovani, soprattutto i più fanatici, hanno preso in considerazione la possibilità di intraprendere un percorso professionale in questo campo. Non sapendo esattamente come si fa, però, molti decidono di non correre il rischio. Per questo motivo, per i disegnatori che desiderano specializzarsi in questo settore, è stato elaborato questo programma, che soddisfa tutti i requisiti indispensabili per aiutare gli studenti ad accrescere le loro competenze al riguardo. Ottenendo la qualifica, sarai in grado di creare giochi di pari prestigio se non addirittura migliori di quelli esistenti.





“

*Se desideri trasformare i tuoi progetti in realtà e poter giocare con le tue creazioni, non perdere l'opportunità di specializzarti nella Progettazione di Videogiochi"*

I videogiochi occupano un posto molto importante nella vita delle persone. I giochi comprendono una serie di elementi perfettamente allineati, che non solo rappresentano una sfida per i giocatori, ma anche una narrazione che coinvolge l'immaginazione di grandi e piccini. Non sorprende quindi che molti vogliano creare e progettare i propri videogiochi.

In questo senso, quando parliamo di Video Game Design, ci riferiamo in realtà a un ampio processo di creatività e lavoro di vari team che daranno vita a un nuovo gioco. Questo lavoro comprende quindi una serie di attività come: la progettazione del personaggio, la storia, gli obiettivi, le regole e l'ambientazione. L'obiettivo è quindi quello di definire cosa diventerà il gioco e come introdurre il giocatore a completarlo.

Ecco perché le aziende più importanti cercano disegnatori creativi, intraprendenti, con grandi idee e, soprattutto, con la passione per i videogiochi. Per migliorare tutto ciò, questo Esperto Universitario in Progettazione di Videogiochi è stato realizzato per massimizzare, da una prospettiva più aggiornata e innovativa, tutte le competenze che aiuteranno gli studenti ad affrontare da zero un progetto così importante.

Lo studente sarà innanzitutto introdotto alla teoria della progettazione dei videogiochi, approfondendo gli elementi che coinvolgono i giocatori, come le sfide e il gameplay. Successivamente, verrà redatto e illustrato un documento di presentazione contenente ogni parte del progetto: idea generale, mercato, *Gameplay*, meccaniche, livelli, progressione, elementi di gioco, HUD e interfaccia. Verrà infine spiegato il ruolo del *Project Management* nello sviluppo dei videogiochi.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Esperienza a 360° nel mondo della progettazione di videogiochi, con la quale lo studente otterrà tutte le conoscenze necessarie per lavorare in questo campo
- Apprendimento attraverso esercizi pratici, in modo che lo studente acquisisca le competenze in modo più immediato
- I contenuti focalizzati sull'apprendimento pratico, con l'uso di una varietà di formati e metodologie
- Flessibilità, grazie alla quale gli studenti possono portare a termine il programma nel modo che meglio si adatta alle loro condizioni personali e professionali
- Affiancamento da parte del personale docente, che si assicurerà sempre che lo studente raggiunga i propri obiettivi
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Manca pochissimo affinché anche tu possa progettare nuovi videogiochi e presentarli all'azienda a cui sei interessato. Iscriviti adesso per sapere come poterlo fare"*

“

*Vuoi creare un videogame tutto tuo? In questo Esperto Universitario acquisirai le competenze necessarie per riuscirci”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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.

*L'industria dei videogiochi è alla ricerca di progettisti come te: creativi, fantasiosi e appassionati.*

*Diventa il miglior designer di videogiochi iscrivendoti a questo Esperto Universitario.*



# 02

## Obiettivi

Il designer di videogiochi è colui che guida creativamente tutte le fasi di realizzazione di un gioco. Per questo le sue conoscenze, competenze e abilità sono molto preziose. Con il seguente programma, gli studenti potranno comprendere a fondo il funzionamento di questo percorso, imparando a progettare livelli di gioco, a creare enigmi all'interno di questi livelli e a collocare elementi di design nell'ambiente. Grazie a tutto ciò, gli studenti potranno diventare videogame designer del calibro di Hideo Kojima.





“

*Usa le tue capacità per creare nuovi giochi che competano con le grandi icone del mercato"*



## Obiettivi generali

---

- Conoscere i diversi generi di videogiochi e le loro caratteristiche, nonché il concetto di gameplay per poterli poi applicare all'analisi e alla Progettazione di altri Videogiochi
- Approfondire il processo di produzione di un videogioco e la metodologia SCRUM per la realizzazione di progetti
- Imparare le basi della Progettazione di Videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista videoludico dovrebbe possedere
- Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i videogiochi
- Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- Approfondire la conoscenza dell'animazione 2D e 3D, degli elementi chiave dell'animazione di oggetti e personaggi e delle modalità per eseguire la modellazione 3D
- Eseguire una programmazione professionale con il motore Unity 3D
- Essere in grado di creare una *Startup* indipendente di intrattenimento digitale



*È arrivato il momento di raggiungere i tuoi obiettivi. Iscriviti a questo programma per poterci riuscire"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- Conoscere la teoria della progettazione dei videogiochi
- Approfondire gli elementi di design e gamification
- Imparare a conoscere i tipi di giocatori, le loro motivazioni e le loro caratteristiche
- Conoscere le meccaniche di gioco, l'MDA e altre teorie di progettazione di videogiochi
- Imparare le basi critiche dell'analisi dei videogiochi con teoria ed esempi
- Imparare a progettare i livelli di gioco, a creare enigmi al loro interno e a posizionare gli elementi di progettazione nell'ambiente circostante

### Modulo 2. Documento di Progettazione

- Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
- Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, *Gameplay*, meccaniche, livelli, progressione, elementi di gioco, HUD e interfaccia
- Conoscere il processo di un documento di progettazione o GDD per poter definire la propria idea di gioco in un documento comprensibile, professionale e ben elaborato

### Modulo 3. Produzione e gestione

- Sapere come avviene la produzione di un videogioco e quali sono le diverse fasi
- Imparare a conoscere i tipi di produttori
- Conoscere il *Project Management* per lo sviluppo di videogiochi
- Utilizzare diversi strumenti per la produzione
- Coordinare i team e la gestione dei progetti



# 03

## Direzione del corso

Progettare un videogioco è un compito impegnativo, ma molto stimolante. Occorre quindi che i docenti siano altrettanto appassionati e impegnati in questo settore. Il personale docente incaricato di impartire i contenuti di questo programma si è specializzato per molti anni nello sviluppo, nella progettazione e, naturalmente, nell'ideazione di videogiochi di successo internazionale. Di conseguenza, sono in grado di insegnare agli studenti tutti gli aspetti chiave della professione.

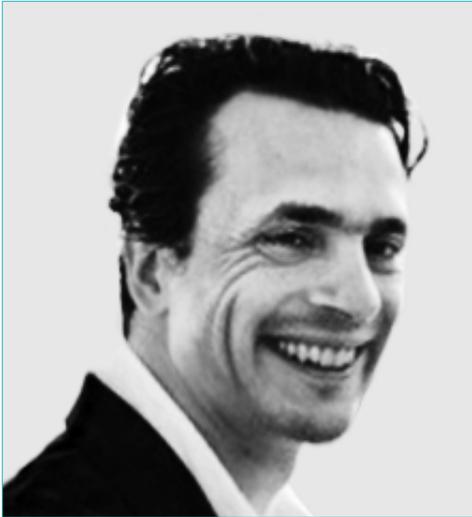




“

*Questo personale docente ti aiuterà a diventare  
il miglior progettista di videogiochi"*

## Direzione



### Dott. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer presso i Saona Studios, in Spagna
- Narrative designer presso Stage Clear Studios per lo sviluppo di un prodotto riservato
- Narrative designer presso HeYou Games nel progetto "Youturbo"
- Progettista e sceneggiatore di prodotti di e-learning e serious games per Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Level designer in Indigo per il progetto "Meatball Marathon"
- Docente di sceneggiatura nel corso di Master in Creazione di Videogiochi dell'Università di Malaga
- Docente di Progettazione e Produzione Narrativa nell'ambito dei Videogiochi presso il Dipartimento di Cinema del TAI di Madrid
- Docente di Narrative Design e Script Workshops e del corso di Video Game Design presso l'ESCAV di Granada
- Laurea in Filologia Ispanica conseguita presso l'Università di Granada
- Master in Creatività e Sceneggiatura per la Televisione conseguito presso l'Università Rey Juan Carlos

## Personale docente

### Dott.ssa Molas, Alba

- Progettista di videogiochi
- Laurea in Cinema e Media. Scuola di Cinema della Catalogna 2015
- Studentessa di animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi. Currnet – CEV 2020
- Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini. Showrunners BCN 2018
- Membro dell'associazione Women in Games
- Membro dell'associazione FemDevs



# 04

## Struttura e contenuti

Il piano dei contenuti di questo Esperto Universitario è stato elaborato da un gruppo di professionisti consapevoli delle esigenze di questo settore. Gli studenti potranno così approfondire gli aspetti specifici del Video Game Design, a partire dalla pianificazione delle problematiche e fino alla produzione di un documento di presentazione. Nel corso di tutti i moduli, acquisirai le competenze necessarie per progettare videogiochi presso grandi aziende come Blizzard o Sony.





“

*Tutto ciò che serve per sviluppare il prossimo videogioco di successo è racchiuso in questo Esperto Universitario”*

## Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- 1.1. La progettazione
  - 1.1.1. Progettazione
  - 1.1.2. Tipi di progettazione
  - 1.1.3. Processo di progettazione
- 1.2. Elementi di progettazione
  - 1.2.1. Regole
  - 1.2.2. Equilibrio
  - 1.2.3. Divertimento
- 1.3. Tipi di giocatore
  - 1.3.1. Esplorativo e sociale
  - 1.3.2. Assassino e vincitori
  - 1.3.3. Differenze
- 1.4. Abilità del giocatore
  - 1.4.1. Abilità nel gioco di ruolo
  - 1.4.2. Abilità nel gioco d'azione
  - 1.4.3. Abilità nel gioco a piattaforme
- 1.5. Meccaniche di gioco I
  - 1.5.1. Elementi
  - 1.5.2. Fisiche
  - 1.5.3. Attività
- 1.6. Meccaniche di gioco II
  - 1.6.1. Chiavi
  - 1.6.2. Piattaforme
  - 1.6.3. Nemici
- 1.7. Altri elementi
  - 1.7.1. Meccaniche
  - 1.7.2. Dinamiche
  - 1.7.3. Estetica
- 1.8. Analisi dei videogiochi
  - 1.8.1. Analisi del gameplay
  - 1.8.2. Analisi artistica
  - 1.8.3. Analisi dello stile

- 1.9. La progettazione del livello
  - 1.9.1. Progettare livelli in ambienti chiusi
  - 1.9.2. Progettare livelli in ambienti all'aperto
  - 1.9.3. Progettare livelli misti
- 1.10. Progettare un livello avanzato
  - 1.10.1. Enigmi
  - 1.10.2. Nemici
  - 1.10.3. Ambiente

## Modulo 2. Documento di progettazione

- 2.1. Struttura di un documento
  - 2.1.1. Documento di progettazione
  - 2.1.2. Struttura A
  - 2.1.3. Stile
- 2.2. Idea generale, mercato e riferimenti
  - 2.2.1. Idea generale
  - 2.2.2. Mercato
  - 2.2.3. Riferimenti
- 2.3. Ambientazione, storia e personaggi
  - 2.3.1. Ambientazione
  - 2.3.2. Storia
  - 2.3.3. Personaggi
- 2.4. *Gameplay*, meccaniche e nemici
  - 2.4.1. *Gameplay*
  - 2.4.2. Meccaniche
  - 2.4.3. Nemici ed NPC
- 2.5. Controller
  - 2.5.1. Gamepad
  - 2.5.2. Portatile
  - 2.5.3. Computer
- 2.6. Livelli e progressione
  - 2.6.1. Livelli
  - 2.6.2. Percorso
  - 2.6.3. Progressione

- 2.7. Oggetti, abilità ed elementi
  - 2.7.1. Attività
  - 2.7.2. Competenze
  - 2.7.3. Elementi
- 2.8. Obiettivi
  - 2.8.1. Medaglie
  - 2.8.2. Personaggi segreti
  - 2.8.3. Punti extra
- 2.9. HUD e interfaccia
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.2. Interfaccia
  - 2.9.3. Struttura
- 2.10. Salvataggio e informazioni annesse
  - 2.10.1. Salvataggio
  - 2.10.2. Informazioni annesse
  - 2.10.3. Dettagli finali

### Modulo 3. Produzione e gestione

- 3.1. La produzione
  - 3.1.1. Il processo produttivo
  - 3.1.2. Produzione I
  - 3.1.3. Produzione II
- 3.2. Fasi di sviluppo dei videogiochi
  - 3.2.1. Fase di ideazione
  - 3.2.2. Fase di progettazione
  - 3.2.3. Fase di pianificazione
- 3.3. Fasi di sviluppo dei videogiochi II
  - 3.3.1. Fase di produzione
  - 3.3.2. Fase di test
  - 3.3.3. Fase di distribuzione e Marketing
- 3.4. Produzione e gestione
  - 3.4.1. CEO/Direttore Generale
  - 3.4.2. Direttore Finanziario
  - 3.4.3. Direttore Commerciale

- 3.5. Processo di produzione
  - 3.5.1. Pre-produzione
  - 3.5.2. Produzione
  - 3.5.3. Post-produzione
- 3.6. Mansioni di lavoro e funzioni
  - 3.6.1. Progettisti
  - 3.6.2. Programmazione
  - 3.6.3. Artisti
- 3.7. *Game Designer*
  - 3.7.1. *Creative Designer*
  - 3.7.2. *Lead Designer*
  - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programmazione
  - 3.8.1. *Technical Director*
  - 3.8.2. *Lead Program*
  - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Arte
  - 3.9.1. *Creative Artist*
  - 3.9.2. *Lead Artist*
  - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Altri profili
  - 3.10.1. *Lead Animator*
  - 3.10.2. *Senior Animator*
  - 3.10.3. *Junior*



*Desideri raccontare le tue storie? Progettare un videogioco originale e avvincente? Questo è il programma che fa per te”*

# 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.



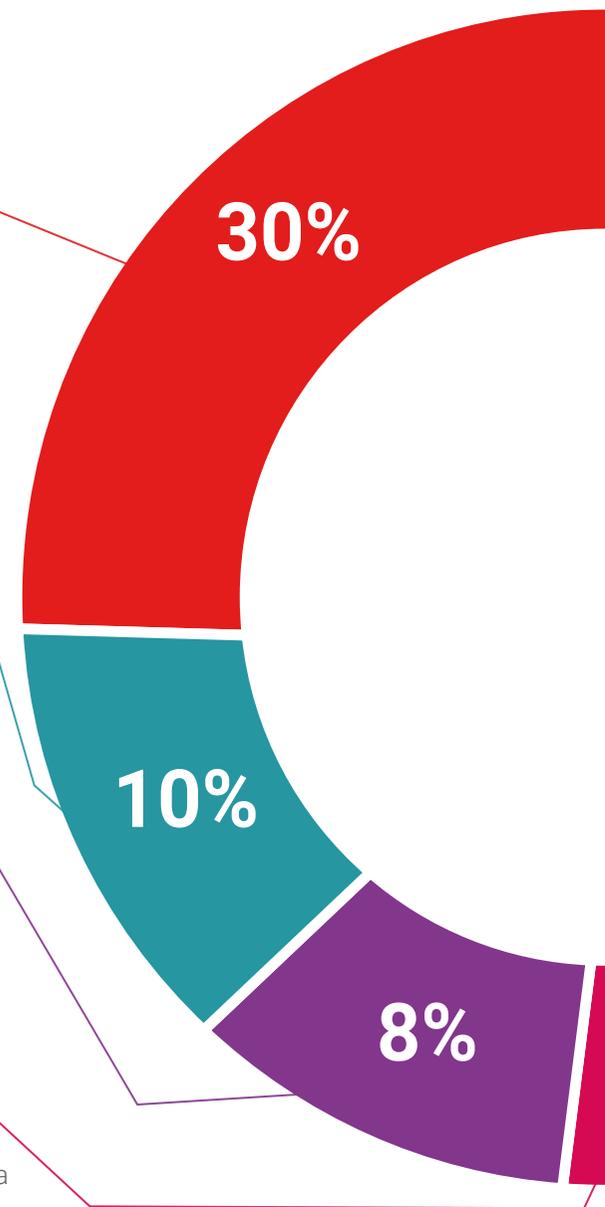
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Progettazione di Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Progettazione di Videogiochi** 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 Progettazione di Videogiochi**

N. di Ore Ufficiali: **450 o.**



\*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**  
Progettazione di Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Progettazione di Videogiochi

