

# Corso Universitario Arte nei Videogiochi





## Corso Universitario Arte nei Videogiochi

- » 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/videogiochi/corso-universitario/arte-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/arte-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

L'aspetto visivo è uno degli elementi di spicco di un videogioco, è quello che i giocatori percepiscono per primo e quindi deve essere un componente spettacolare e ben realizzato. Ciò richiede una specializzazione specifica, in quanto la progettazione artistica dei videogiochi è una disciplina con competenze specifiche. La presente qualifica offre le competenze necessarie a tutti quei professionisti che vogliono specializzarsi e lavorare nel reparto artistico di una grande azienda del settore dei videogiochi.





“

*Sorprendi aziende e giocatori con i tuoi progetti artistici innovativi, specializzati con questo Corso Universitario e realizza i tuoi sogni”*

L'industria dei videogiochi è un settore estremamente complesso che coinvolge una grande varietà di professionisti e artisti, che realizzano giochi di diverso tipo e si rivolgono a diversi gruppi di persone. Per ogni gruppo di persone, ci sono diverse aziende che si dedicano allo sviluppo di titoli di vario genere e stile. Di conseguenza, sono sempre necessari esperti nelle diverse aree che concorrono alla realizzazione di un videogioco.

Una di queste aree quella artistica, che si occupa di progettare l'aspetto estetico di tutti gli elementi visibili del videogioco: personaggi, scenari, oggetti... Si occupa anche di definire lo stile artistico del videogioco, in quanto è questo reparto a pianificare l'aspetto dei diversi elementi a seconda del tipo di lavoro (un videogioco horror, un videogioco per bambini, ecc.), rappresentando quindi un aspetto fondamentale dell'organizzazione. Di fatto, una grande percentuale di ciò che il giocatore percepisce dipenderà dal lavoro dei tecnici del settore artistico.

Per questo motivo, è comprensibile che questo reparto sia uno dei più importanti e che le aziende abbiano bisogno di personale qualificato e specializzato, visto che senza di esso si possono verificare dei difetti nei progetti o si può diffondere un concetto visivo sbagliato, che può finire per allontanare i giocatori.

Questo Corso Universitario in Arte nei Videogiochi è quindi un tassello decisivo per tutti quei professionisti che vogliono diventare specialisti e lavorare per grandi aziende del settore progettando gli aspetti estetici di diversi tipi di opere.

Questo **Corso Universitario in Arte nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ La particolare attenzione che riserva alle opportunità di lavoro, fa sì che i suoi contenuti si concentrino su questo settore
- ◆ I contenuti, presentati in diversi formati, sono stati pensati per offrire un percorso didattico specializzato nell'Arte dei Videogiochi, adattato alle esigenze degli studenti
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Crea disegni memorabili. I giocatori ricorderanno per sempre il tuo stile artistico e le aziende vorranno sempre contare su di te"*

“

*L'Arte è fondamentale  
in un videogioco. Potrai  
diventare il prossimo artista  
videoludico di successo"*

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.

*Pensa al tuo videogioco preferito:  
questo Corso Universitario sarà  
il primo passo per lavorare a un  
progetto simile.*

*Se hai molte idee ma non  
sai come esprimerle, questa  
qualifica ti aiuterà a farlo.*

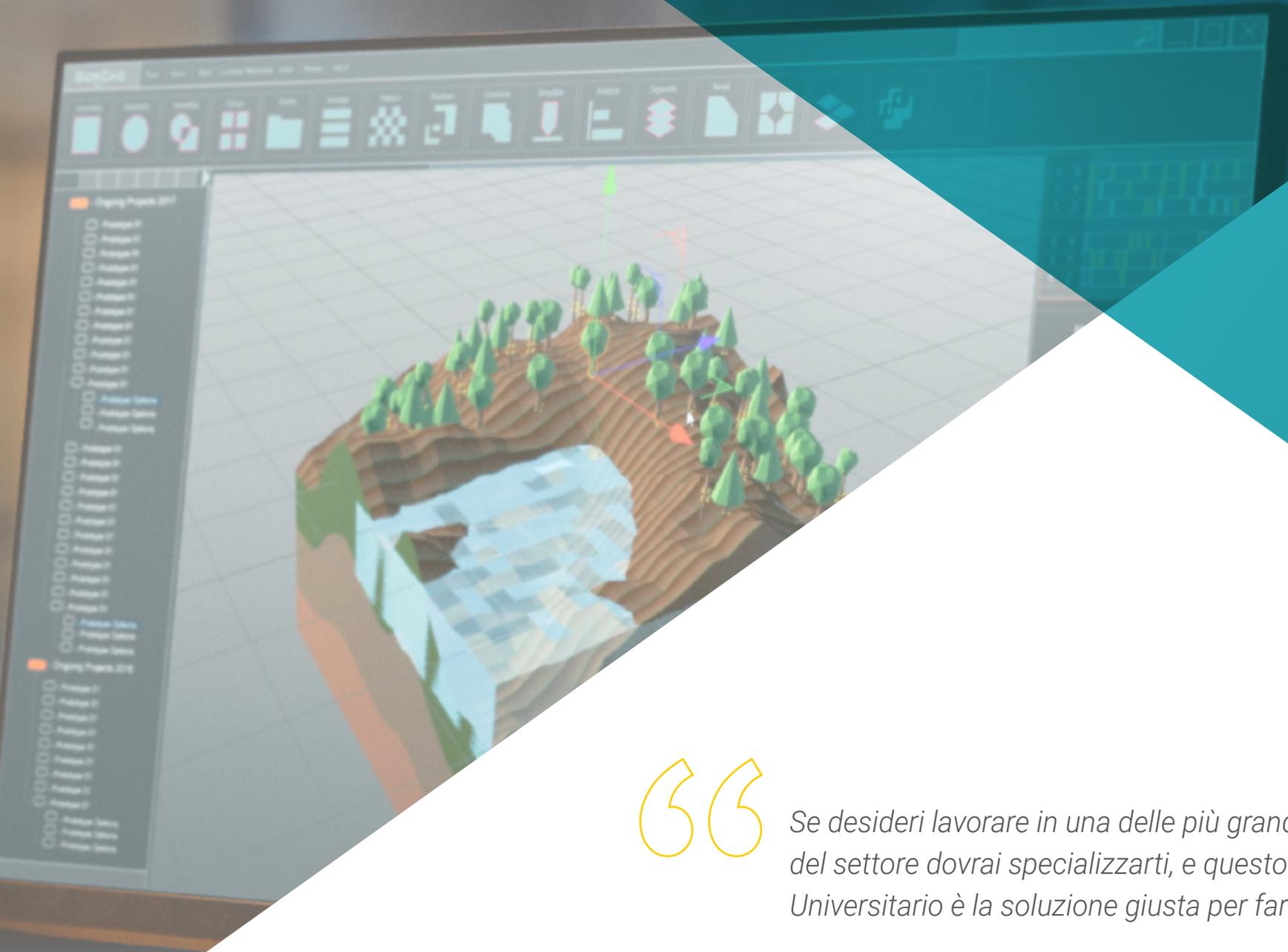


02

# Obiettivi

Grazie a questo Corso Universitario in Arte nei Videogiochi, gli studenti potranno acquisire tutte le competenze necessarie per affrontare un progetto artistico applicato ai videogiochi, apprendere tutti i meccanismi coinvolti nella progettazione di un gioco, e orientarsi così in modo più efficace verso il mercato del lavoro.





“

*Se desideri lavorare in una delle più grandi aziende del settore dovrai specializzarti, e questo Corso Universitario è la soluzione giusta per farlo"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi o alla progettazione degli stessi
- ◆ 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 di videogiochi dovrebbe avere
- ◆ Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i videogiochi
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- ◆ Essere in grado di creare una startup indipendente di intrattenimento digitale





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Conoscere la teoria artistica, del colore, dei personaggi e dell'ambiente
- ◆ Creare bozzetti complessi e concept art
- ◆ Addentrarsi nell'arte 2D di personaggi, oggetti e ambienti con i programmi di Photoshop
- ◆ Creare oggetti, personaggi e ambienti 3D con 3D Studio Max e Mudbox
- ◆ Conoscere gli stili artistici dei personaggi e delle ambientazioni, nonché le relative tipologie e la loro rappresentazione nei disegni

“

*I tuoi obiettivi sono finalmente raggiungibili. Iscriviti e inizia a fare carriera nell'industria dei videogiochi"*

# 03

## Direzione del corso

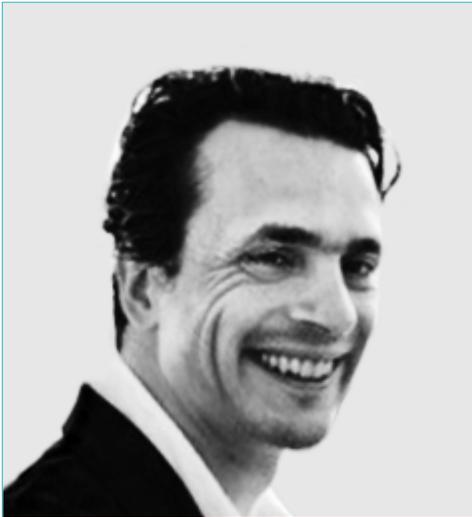
Per offrire un insegnamento di prim'ordine, sono stati selezionati i migliori docenti capaci di fornire informazioni di prima mano sull'industria dei videogiochi e sulla professione di videogame artist. Lo studente sarà così in grado di sfruttare gli insegnamenti provenienti dall'esperienza del personale docente direttamente nella propria carriera.



“

*Il miglior personale docente ti aiuta a raggiungere l'obiettivo che ti sei prefissato"*

## 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



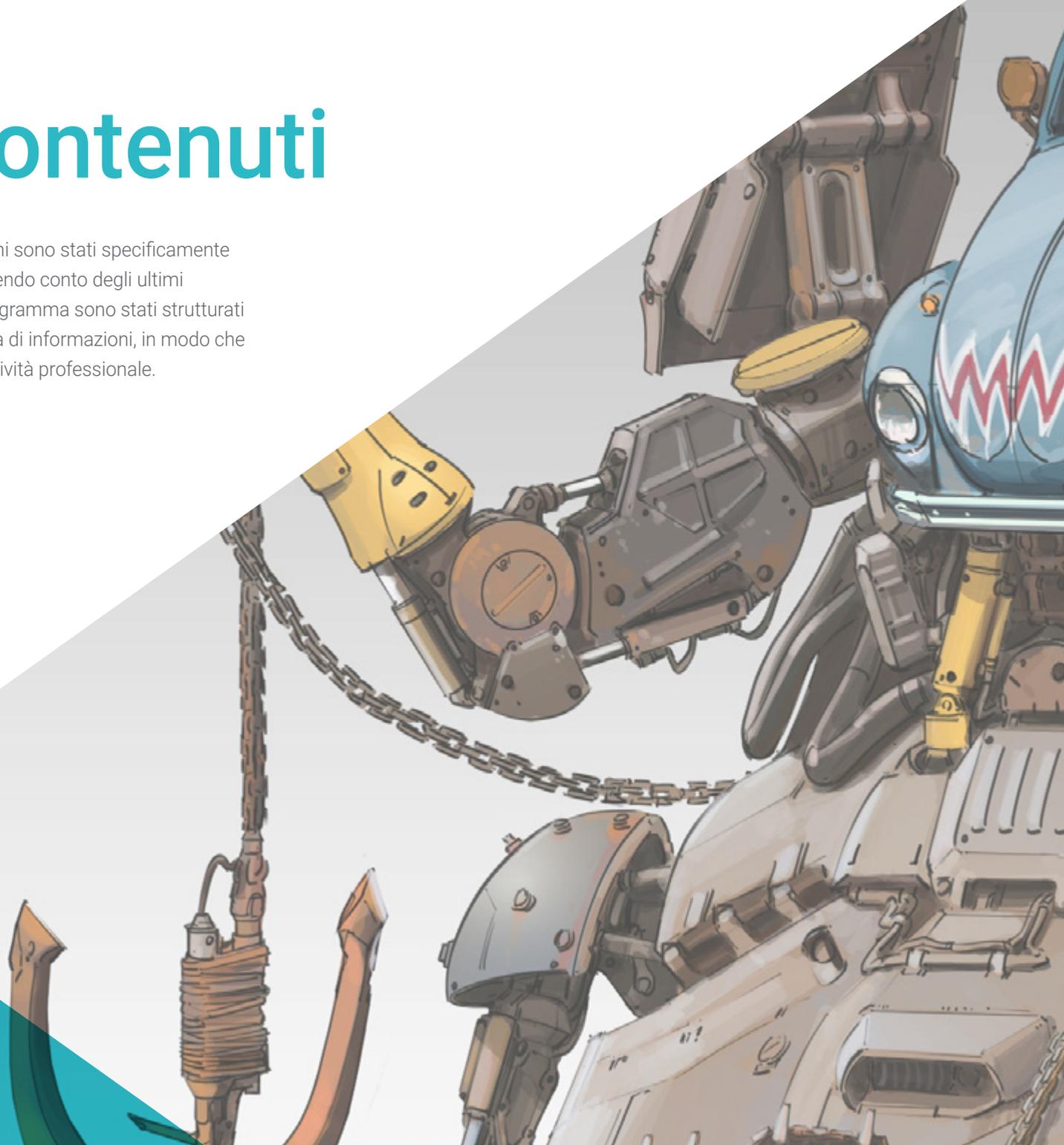
“

*Un eccellente personale  
docente per professionisti  
che vogliono progredire nel  
loro percorso lavorativo”*

# 04

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario in Arte nei Videogiochi sono stati specificamente pensati per preparare gli studenti al settore professionale, tenendo conto degli ultimi sviluppi dell'industria dei videogiochi. I contenuti di questo programma sono stati strutturati in un modulo con 10 argomenti che coprono un'ampia gamma di informazioni, in modo che lo studente possa acquisire diverse competenze per la sua attività professionale.





“

*Contenuti pensati per aiutarti a  
progredire a livello professionale”*

## Modulo 1. L'arte nei Videogiochi

- 1.1. L'arte
  - 1.1.1. Basi artistiche
  - 1.1.2. Teoria del colore
  - 1.1.3. Software
- 1.2. Concept Art
  - 1.2.1. Schizzo
  - 1.2.2. Concept art
  - 1.2.3. Dettagli
- 1.3. Scenari dei videogiochi
  - 1.3.1. Scenari non modulari
  - 1.3.2. Scenari modulari
  - 1.3.3. Props e oggetti di scena
- 1.4. Ambientazione
  - 1.4.1. Fantasia
  - 1.4.2. Realista
  - 1.4.3. Fantascienza
- 1.5. Props e oggetti
  - 1.5.1. Organico
  - 1.5.2. Inorganico
  - 1.5.3. Dettagli
- 1.6. Personaggi ed elementi del videogioco
  - 1.6.1. Creazione del personaggio
  - 1.6.2. Creazione di ambientazioni per videogiochi
  - 1.6.3. Creazione di oggetti e props





- 1.7. Stile Cartoon
  - 1.7.1. Cartoon
  - 1.7.2. Manga
  - 1.7.3. Iperrealistico
- 1.8. Stile Manga
  - 1.8.1. Disegno di personaggi manga
  - 1.8.2. Disegno di ambientazioni manga
  - 1.8.3. Disegno di oggetti manga
- 1.9. Stile realista
  - 1.9.1. Disegno di personaggi realistici
  - 1.9.2. Ambientazione realistica
  - 1.9.3. Oggetti realistici
- 1.10. Dettagli finali
  - 1.10.1. Ritocchi finali
  - 1.10.2. Evoluzione e stile
  - 1.10.3. Dettagli e migliorie

“

*Le aziende che si occupano di sviluppo di videogiochi aspettano te, non rimandare oltre e specializzati subito”*

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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Arte nei Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Arte nei 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 **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 Arte nei Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **150 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 lingue

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Arte nei Videogiochi

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

# Corso Universitario

## Arte nei Videogiochi