

Master Privato

Arte per i Videogiochi





tech università
tecnologica

Master Privato Arte per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/master/master-arte-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 12

04

Direzione del corso

pag. 16

05

Struttura e contenuti

pag. 20

06

Metodologia

pag. 30

07

Titolo

pag. 38

01

Presentazione

Nel corso degli anni, l'arte ha assunto un peso ineguagliabile nello sviluppo di qualsiasi videogioco. Dai titoli indie che si distinguono per la loro originale linea artistica, come Gris o Hollow Knight, agli spettacolari videogiochi tripla A come God of War o Halo Infinite, la direzione artistica è talmente esigente che i professionisti devono mantenere un alto livello di competenze e conoscenze per avere successo nel settore. Questo programma di TECH nasce per rispondere a questa esigenza professionale, offrendo a tutti gli artisti e i professionisti che vogliono dedicarsi all'Arte del Videogioco un'opzione didattica unica nel suo genere, supportata dalla migliore metodologia accademica del panorama universitario.





“

Imparerai a distinguerti nelle comunità artistiche, nei social network e negli ambienti professionali più adatti a te"

Non sorprende che l'arte stia diventando sempre più importante sia per gli studi indie che per i giganti come Microsoft e Sony, dato che i miglioramenti nei motori grafici e nell'hardware hanno spinto l'industria a livelli di qualità prima inimmaginabili. I team artistici sono cresciuti in dimensioni e importanza, il che ha favorito la nascita di numerose opportunità di lavoro nel mercato dei videogiochi.

Questa specializzazione di TECH riunisce le conoscenze più importanti e aggiornate sull'arte nell'industria dei videogiochi, con una visione moderna che abbraccia le procedure artistiche più diffuse oggi nel settore, nonché la creazione di un portfolio professionale con cui distinguersi e aspirare a guidare prestigiosi team artistici.

Tutto questo in un percorso didattico completo ed elaborato da professionisti altamente qualificati, che si avvalgono del supporto della più grande istituzione accademica. Il programma di studi è arricchito, grazie al contributo di tali professionisti, con gli ultimi sviluppi dei software e dei social network destinati ai designer artistici, oltre che con la teoria più completa su argomenti di interesse come il volume, l'estetica, il colore e l'anatomia umana nei progetti artistici più ambiziosi.

È opportuno sottolineare anche che il formato del master è al 100% online, il che rende possibile conciliare le lezioni con tutti i tipi di impegni personali e professionali. Tutto il materiale didattico è disponibile per il download fin dal primo giorno e lo studente può accedervi da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet.

Questo **Master Privato in Arte per i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte per Videogiochi
- ◆ 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
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Sarai in grado di padroneggiare strumenti come Photoshop e Clip Studio Paint, adattandoli ai ritmi di lavoro più impegnativi"

“

Porta le tue conoscenze e abilità nel campo dell'estetica artistica a un nuovo traguardo, plasmando il tuo stile con i migliori strumenti del mercato”

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.

Potrai distinguerti in un settore in cui gli artisti sono riconosciuti per i loro grandi successi, come nel caso di Ghost of Tsushima o Hades.

Potrai migliorare il tuo portfolio professionale rendendolo attraente per i team artistici più importanti.



02 Obiettivi

Poiché l'arte dei videogiochi è estremamente importante al giorno d'oggi, l'obiettivo di questa specializzazione è quello di fornire a tutti i professionisti e a coloro che sono interessati a questo campo la migliore preparazione possibile per avere successo in questo settore. Grazie a contenuti completi che affrontano l'intero percorso artistico, dal disegno professionale al volume, al colore e alle pose, lo studente di questa specializzazione sarà pronto a raggiungere i propri obiettivi più ambiziosi.





“

Raggiungerai i tuoi obiettivi professionali gradualmente, affiancato da un personale tecnico e didattico di prim'ordine"



Obiettivi generali

- ◆ Creare lavori di qualità professionale
- ◆ Creare un portfolio specializzato per l'industria dei videogiochi
- ◆ Migliorare le proprie abilità nel disegno
- ◆ Capire come funziona l'industria dell'arte nei videogiochi
- ◆ Migliorare le capacità di lavoro di squadra
- ◆ Analizzare le diverse mansioni del settore
- ◆ Ampliare le competenze in materia di progettazione
- ◆ Promuovere la presentazione delle opere in modo professionale
- ◆ Approfondire le conoscenze tecniche in campo artistico
- ◆ Concentrarsi sulla carriera per ottenere il lavoro dei propri sogni



Obiettivi specifici

Modulo 1. Disegno professionale

- ◆ Conoscere i principali materiali con cui un artista lavora
- ◆ Imparare a realizzare schizzi digitali e tradizionali
- ◆ Studiare la semplificazione di forme geometriche complesse
- ◆ Migliorare il disegno delle linee

Modulo 2. Volume

- ◆ Approfondire le differenze tra 2D e 3D
- ◆ Sviluppare la conoscenza delle ombre nei piani e dell'anatomia
- ◆ Conoscere i diversi tipi di ombreggiatura in base allo stile scelto
- ◆ Saper applicare il volume in base alla prospettiva e al colore

Modulo 3. Estetica

- ◆ Studiare i diversi stili e canoni moderni
- ◆ Approfondire la stilizzazione dell'essere umano
- ◆ Sviluppare il proprio stile
- ◆ Rafforzare la narrazione visiva delle opere

Modulo 4. Colore

- ◆ Comprendere il comportamento della luce e la sua propagazione
- ◆ Valutare i diversi aspetti della luce, le sfumature, la saturazione e il contrasto
- ◆ Studiare le diverse tecniche di applicazione del colore
- ◆ Conoscere l'importanza del colore nell'Arte per i Videogiochi

Modulo 5. Programmi del settore

- ◆ Approfondire la conoscenza dei diversi programmi attualmente utilizzati nel settore
- ◆ Conoscere le differenze tra Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate
- ◆ Padroneggiare l'interfaccia e gli strumenti di Photoshop
- ◆ Imparare a digitalizzare professionalmente i media tradizionali

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- ◆ Analizzare il panorama attuale dell'industria dell'intrattenimento digitale
- ◆ Approfondire la comprensione dei diversi tipi di artisti richiesti dal settore
- ◆ Studiare l'integrazione dei diversi ruoli dell'artista in un gruppo di lavoro trasversale
- ◆ Riconoscere l'importanza dell'art director in un progetto di videogiochi

Modulo 7. Anatomia

- ◆ Studiare l'anatomia delle forme organiche
- ◆ Differenziare uno scheletro complesso da uno scheletro con forme semplici
- ◆ Imparare a evitare gli errori più comuni quando si ritrae un volto umano
- ◆ Saper applicare correttamente il colore in base ai toni e alle sfumature sul corpo umano

Modulo 8. Creare un disegno

- ◆ Approfondire le tecniche di disegno
- ◆ Creare routine di lavoro professionali ed efficaci
- ◆ Conoscere le tecniche per uscire dalla zona di comfort
- ◆ Conoscere le comunità per parteciparvi attivamente e chiedere un *feedback*

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- ◆ Elaborazione di concetti artistici per la progettazione di videogiochi
- ◆ Imparare a progettare in modo professionale personaggi e *Props*
- ◆ Conoscere le basi dell'abbigliamento e della scenografia
- ◆ Analizzare il lavoro per sapere come pulirlo e presentarlo in modo appropriato

Modulo 10. Industria Artistica per i Videogiochi: *Must*

- ◆ Conoscere i *must have* dell'industria dei videogiochi
- ◆ Creare un portfolio in diverse lingue
- ◆ Essere presenti su siti web e siti di social media rilevanti per il settore
- ◆ Comprendere il lavoro a distanza e la disciplina richiesta per mantenere la professionalità



Potrai incorporare tutte le nozioni avanzate di TECH nel tuo portfolio di abilità e competenze ancor prima di terminare il programma"

03

Competenze

Come già detto, l'industria dei videogiochi richiede artisti altamente qualificati, in grado di affrontare grandi progetti di ogni tipo. Questo tipo di professionisti deve avere un profilo versatile e sapersi adattare a ritmi di lavoro intensi: ecco perché questo programma approfondisce non solo le competenze artistiche, ma anche quelle organizzative e di leadership che renderanno il curriculum dello studente ancora più appetibile per i migliori progetti videoludici.



“

*Ti collocherai con decisione nel settore,
rendendo il tuo portfolio una prova del tuo alto
livello di creatività e di capacità di adattamento”*

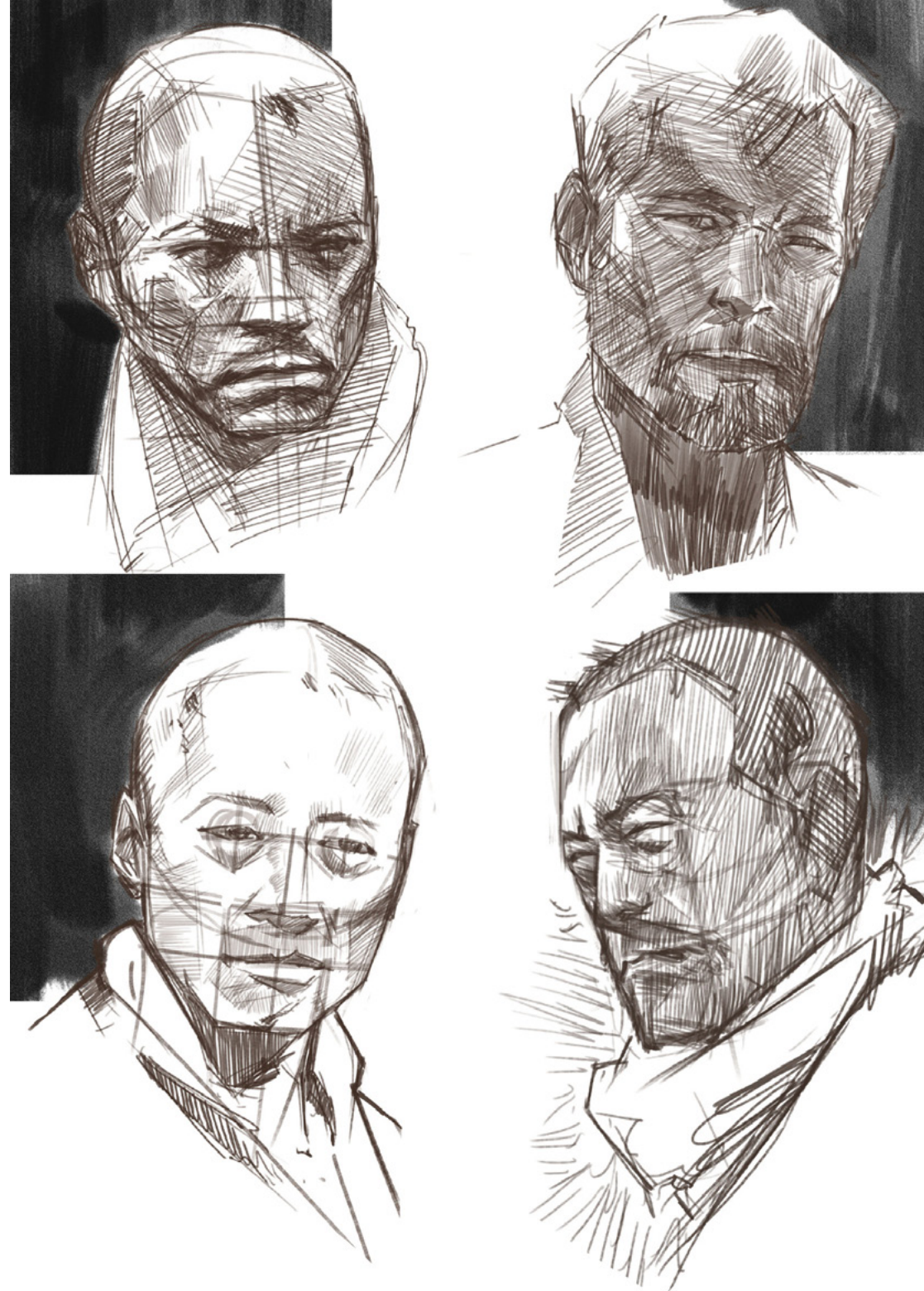


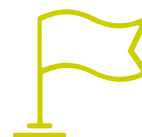
Competenze generali

- ◆ Elaborare concetti e disegni per qualsiasi tipo di progetto
- ◆ Padroneggiare gli strumenti più comuni del settore
- ◆ Adattarsi a tutti i tipi di richieste, stili e ambienti di lavoro
- ◆ Creare una forte disciplina di lavoro per distinguersi dalla concorrenza
- ◆ Approfondire il proprio stile artistico e valorizzarlo al massimo livello

“

Migliorando le tue competenze in Video Game Art, otterrai un vantaggio competitivo senza pari che aggiungerà qualità al tuo CV”





Competenze specifiche

- ◆ Studiare in dettaglio i metodi pittorici
- ◆ Comprendere a fondo le routine artistiche
- ◆ Comprendere a fondo l'archetipo umano
- ◆ Creare forme complesse a memoria
- ◆ Utilizzare il colore in modo professionale
- ◆ Migliorare i mezzi di presentazione delle proprie opere
- ◆ Semplificare forme geometriche complesse
- ◆ Descrivere adeguatamente il proprio lavoro e chiedere *Briefing*
- ◆ Utilizzare correttamente i riferimenti
- ◆ Generare un *Development* artistico specializzato

04

Direzione del corso

Per lo sviluppo di questo programma, TECH si è avvalsa di professionisti con elevate capacità artistiche e organizzative, in modo da poter trasmettere allo studente le linee guida e i metodi più utili per raggiungere il successo nell'industria artistica dei videogiochi. Proprio per questo motivo, agli studenti viene assicurata l'alta qualità tecnica e professionale dell'intero programma di studio, che è stato appositamente studiato per migliorare il loro profilo professionale e renderli protagonisti dei progetti artistici più ambiziosi.





“

*Unisciti a un team di successo,
con il quale potrai migliorare la
tua carriera e raggiungere gli
obiettivi che ti sei prefissato”*

Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- ◆ Conceptual artist per i personaggi di English Coach Podcast
- ◆ Conceptual artist in Master D
- ◆ Laurea in Arte conseguita presso l'Università di Belle Arti UPV
- ◆ Concept Art e Illustrazione Digitale presso Rendr, Scuola di Videogiochi di Master D

Personale docente

Dott.ssa Martínez Marín, Igone

- ◆ Head of Publishing & Product Manager presso Meridiem Games
- ◆ Redattrice senior di video e social media presso Chicas Gamers
- ◆ Laurea in Ingegneria delle Telecomunicazioni conseguita presso l'Università Politecnica di Madrid
- ◆ Formazione in Progettazione 3D con Autodesk Maya realizzata con EscuelaTrazos

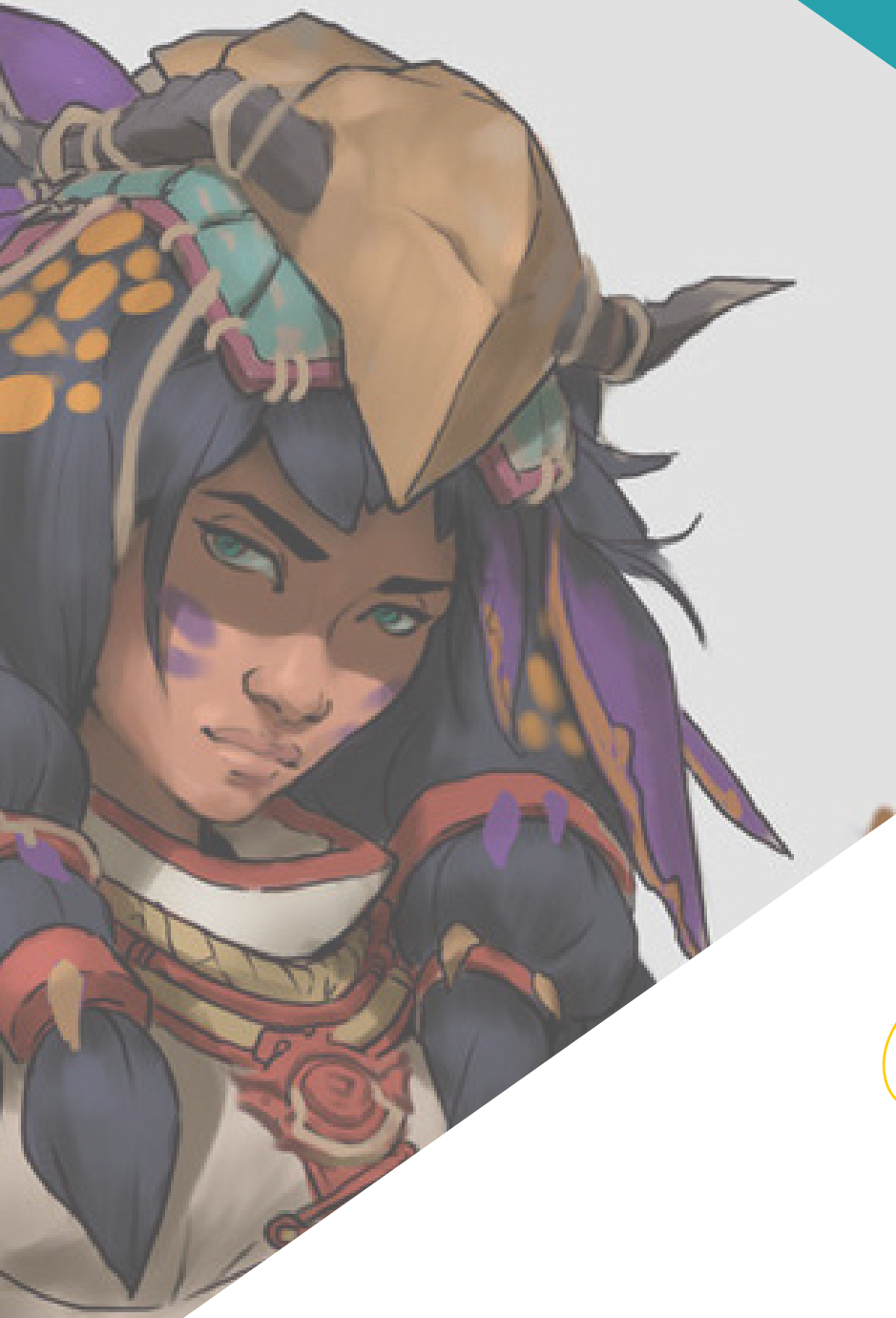


05

Struttura e contenuti

Utilizzando le metodologie didattiche più innovative del panorama accademico, TECH garantisce che questa specializzazione sia di massima efficacia per lo studente. Proprio per questo motivo, per impartire tutti i contenuti viene adottato il relearning, che TECH è una delle poche università autorizzate a utilizzare. Grazie a questa metodologia innovativa, lo studente può acquisire i termini e i concetti più rilevanti relativi alla specializzazione in modo naturale e progressivo, senza dover fare grandi sforzi o investire enormi quantità di ore per il superamento del corso.





“

Troverai una grande quantità di esercizi, letture riflessive, scenari simulati, riassunti e video motivazionali che ti serviranno come ottimi supporti didattici per tutta la durata della specializzazione"

Modulo 1. Disegno professionale

- 1.1. Materiali
 - 1.1.1. Tradizionale
 - 1.1.2. Digitale
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e riscaldamento
 - 1.2.1. Riscaldamento
 - 1.2.2. Riposo
 - 1.2.3. Salute
- 1.3. Forme geometriche
 - 1.3.1. Linea
 - 1.3.2. Ellissi
 - 1.3.3. Forme 3D
- 1.4. Prospettiva
 - 1.4.1. Un punto di fuga
 - 1.4.2. Punti di fuga multipli
 - 1.4.3. Consigli
- 1.5. Schizzo
 - 1.5.1. Forma
 - 1.5.2. Digitale e Tradizionale
 - 1.5.3. Pulire
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sul bozzetto
 - 1.6.2. Digitale
 - 1.6.3. Consigli
- 1.7. Sfumature nel disegno
 - 1.7.1. Trame
 - 1.7.2. Sfocatura
 - 1.7.3. Riempimento
- 1.8. Semplificare le forme
 - 1.8.1. Forme organiche
 - 1.8.2. Struttura
 - 1.8.3. Fusione di forme semplici

- 1.9. Strumenti di inchiostrazione
 - 1.9.1. Inchiostro
 - 1.9.2. Penna
 - 1.9.3. Digitale
- 1.10. Miglioramento della linea
 - 1.10.1. Esercizio
 - 1.10.2. Ripassare la linea
 - 1.10.3. Fare pratica

Modulo 2. Volume

- 2.1. Forme tridimensionali
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mescolare le forme
 - 2.1.3. Studio
- 2.2. Ombre sui piani
 - 2.2.1. Mancanza di luce
 - 2.2.2. Direzione della luce
 - 2.2.3. Ombre su diversi oggetti
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definizione
 - 2.3.2. Difficoltà luce
 - 2.3.3. Contatto
- 2.4. Ombre in anatomia
 - 2.4.1. Volto
 - 2.4.2. Piani del corpo umano
 - 2.4.3. Illuminazione
- 2.5. Ombreggiatura narrativa
 - 2.5.1. Esempio
 - 2.5.2. Quando usarla?
 - 2.5.3. Esagerazione
- 2.6. Ombreggiatura nei fumetti
 - 2.6.1. Stili
 - 2.6.2. Trame
 - 2.6.3. Autori



- 2.7. Ombreggiatura nei manga
 - 2.7.1. Stili
 - 2.7.2. Autori
 - 2.7.3. Esecuzione
- 2.8. Trame
 - 2.8.1. Tradizionale
 - 2.8.2. Digitale
 - 2.8.3. Trame realizzate
- 2.9. Volume e prospettiva
 - 2.9.1. Nessuna ombreggiatura
 - 2.9.2. Forme
 - 2.9.3. Esecuzione
- 2.10. Volume in base ai colori
 - 2.10.1. Profondità
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pennellata

Modulo 3. Estetica

- 3.1. Stili
 - 3.1.1. Antichità
 - 3.1.2. Moderni
 - 3.1.3. Videogiochi
- 3.2. Stili e canoni moderni
 - 3.2.1. 8 teste
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videogiochi
- 3.3. Stile americano
 - 3.3.1. Fumetti
 - 3.3.2. Illustrazione
 - 3.3.3. Animazione
- 3.4. Stile asiatico
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradizionale

- 3.5. Stile europeo
 - 3.5.1. Storia
 - 3.5.2. Fumetto
 - 3.5.3. Illustrazione
- 3.6. Estetica per genere
 - 3.6.1. Bambini/ragazzi
 - 3.6.2. Fantasia
 - 3.6.3. Altri
- 3.7. Canoni
 - 3.7.1. Storia
 - 3.7.2. Canoni
 - 3.7.3. Flessibilità
- 3.8. Stilizzazione
 - 3.8.1. Essere umano
 - 3.8.2. Adattarsi
 - 3.8.3. Forme
- 3.9. Narrazione visiva
 - 3.9.1. Significato
 - 3.9.2. Intenzione
 - 3.9.3. Ambiente
- 3.10. Stile personale
 - 3.10.1. Analisi
 - 3.10.2. Pratica
 - 3.10.3. Consigli

Modulo 4. Colore

- 4.1. Propagazione della luce
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Esempio
 - 4.1.3. Colore e luce
- 4.2. Luce sulle superfici
 - 4.2.1. Riflessi
 - 4.2.2. Rimbalzi
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*
- 4.3. Progettazione e colore
 - 4.3.1. Esagerazione
 - 4.3.2. Immaginazione
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luce nelle ombre
 - 4.4.1. Riflessi
 - 4.4.2. Colore nelle ombre
 - 4.4.3. Trucchi
- 4.5. HUE/Tonalità
 - 4.5.1. Definizione
 - 4.5.2. Importanza
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturazione
 - 4.6.1. Definizione
 - 4.6.2. Importanza
 - 4.6.3. Uso
- 4.7. *Value*/contrasto
 - 4.7.1. Definizione
 - 4.7.2. Contrasto nelle ombre
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Colore nell'illustrazione
 - 4.8.1. Differenze
 - 4.8.2. Libertà
 - 4.8.3. Teoria
- 4.9. Il colore nella *Concept Art*
 - 4.9.1. Importanza
 - 4.9.2. Progettazione e colore
 - 4.9.3. *Prop* scenici per personaggi
- 4.10. Colore nell'arte
 - 4.10.1. Storia
 - 4.10.2. Cambiamenti
 - 4.10.3. Riferimenti

Modulo 5. Programmi del settore

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. Nel settore
 - 5.1.2. Basi
 - 5.1.3. Raccomandazioni
- 5.2. Clip Studio Paint
 - 5.2.1. Differenze
 - 5.2.2. Cosa lo rende unico?
 - 5.2.3. A chi si rivolge?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. Nel settore
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programmi alternativi
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Altri
- 5.5. Interfaccia di Photoshop
 - 5.5.1. Strumenti
 - 5.5.2. Personalizzazione
 - 5.5.3. Consigli
- 5.6. Livelli di Photoshop
 - 5.6.1. Stile del livello
 - 5.6.2. Maschera del livello
 - 5.6.3. Consigli
- 5.7. Pennelli di Photoshop
 - 5.7.1. Dove trovarli?
 - 5.7.2. Crearne di personali
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato e dimensioni
 - 5.8.1. JPG e PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Risoluzione dell'immagine

- 5.9. Il colore in Photoshop
 - 5.9.1. Un livello
 - 5.9.2. Livelli multipli
 - 5.9.3. Consigli
- 5.10. Digitalizzato partendo dai media tradizionali
 - 5.10.1. Scansione
 - 5.10.2. Editing con Photoshop
 - 5.10.3. Cancellare i colori

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- 6.1. Industria dell'intrattenimento digitale
 - 6.1.1. Attualità
 - 6.1.2. Competenza
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Importanza
 - 6.2.2. Tipologie
 - 6.2.3. Cinema/videogiochi
- 6.3. Illustrazione
 - 6.3.1. Illustrazione per videogiochi
 - 6.3.2. Utilità
 - 6.3.3. Raccomandazioni
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Progettazione
 - 6.4.3. Storia
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Differenza
 - 6.5.2. Importanza
 - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Attualità
 - 6.6.2. Consigli
 - 6.6.3. Programmi

- 6.7. Animatori
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D nei videogiochi
 - 6.7.3. Consiglio
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importanza
 - 6.8.2. Studi di grandi dimensioni
 - 6.8.3. Nei videogiochi
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Attualità
 - 6.9.3. Consigli
- 6.10. Direttore artistico
 - 6.10.1. Importanza
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Competenza

Modulo 7. Anatomia

- 7.1. Inserimento e forme organiche
 - 7.1.1. Pratica
 - 7.1.2. Complessità
 - 7.1.3. Routine
- 7.2. Riferimenti
 - 7.2.1. Dal vivo
 - 7.2.2. Pagine web
 - 7.2.3. Buoni riferimenti
- 7.3. Forme semplici dello scheletro
 - 7.3.1. Comprensione
 - 7.3.2. Sulle immagini
 - 7.3.3. Semplificare





- 7.4. Scheletro complesso
 - 7.4.1. Avanzare
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. Dal semplice al complesso
- 7.5. I muscoli
 - 7.5.1. Riferimenti
 - 7.5.2. Muscoli per utilità
 - 7.5.3. Tipi di corpi
- 7.6. Cranio
 - 7.6.1. Struttura
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Consigli
- 7.7. Volto umano
 - 7.7.1. Proporzioni
 - 7.7.2. Errori più comuni
 - 7.7.3. Consigli
- 7.8. Profilo anatomico
 - 7.8.1. Consigli
 - 7.8.2. Differenze
 - 7.8.3. Costruzione
- 7.9. Anatomia 3/4
 - 7.9.1. Cosa prendere in considerazione?
 - 7.9.2. Consigli
 - 7.9.3. Differenze
- 7.10. Colore del corpo umano
 - 7.10.1. Traslucenza
 - 7.10.2. Colore nelle ombre
 - 7.10.3. Tonalità

Modulo 8. Creare un disegno

- 8.1. Disegnare con l'immaginazione
 - 8.1.1. Iniziare
 - 8.1.2. Fare pratica
 - 8.1.3. Consigli
- 8.2. Ricerca e sviluppo di riferimenti
 - 8.2.1. Riferimenti diversi
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Riferimenti da evitare
- 8.3. Routine
 - 8.3.1. Routine
 - 8.3.2. Divertirsi negli studi
 - 8.3.3. Riposo
- 8.4. Disegno di pose
 - 8.4.1. Pagine
 - 8.4.2. Tempo
 - 8.4.3. Giornaliere
- 8.5. Creare un taccuino
 - 8.5.1. Che taccuino?
 - 8.5.2. Quando?
 - 8.5.3. Contenuti
- 8.6. Uscire dalla zona di comfort
 - 8.6.1. Cambiare
 - 8.6.2. Astrazione
- 8.7. Provare gli stili
 - 8.7.1. Autori
 - 8.7.2. Differenti
 - 8.7.3. Studiarlo

- 8.8. Ricerca di *feedback*
 - 8.8.1. Amicizie
 - 8.8.2. Social network
 - 8.8.3. Non prenderla sul personale
- 8.9. Partecipare alle comunità
 - 8.9.1. Comunità online
 - 8.9.2. Eventi in città
- 8.10. Migliorare le basi
 - 8.10.1. Fare pratica
 - 8.10.2. Tornare
 - 8.10.3. Rifare

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- 9.1. Progettazione nei videogiochi
 - 9.1.1. Progettazione e videogiochi
 - 9.1.2. Concept
- 9.2. Ideazione
 - 9.2.1. Riferimenti
 - 9.2.2. Scritto
 - 9.2.3. Schizzi
- 9.3. Iterazione
 - 9.3.1. Sagome
 - 9.3.2. Consigli
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Progettazione del personaggio
 - 9.4.1. Psicologia del personaggio
 - 9.4.2. Colore
 - 9.4.3. Dettagli
- 9.5. Progettazione dei *Props*
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilità
 - 9.5.3. Importanza

- 9.6. Progettazione degli scenari
 - 9.6.1. Composizione
 - 9.6.2. Dettagli
 - 9.6.3. Profondità
- 9.7. Progettazione dell'abbigliamento
 - 9.7.1. Riferimenti
 - 9.7.2. Ispirazione
 - 9.7.3. Originalità
- 9.8. Il colore nella progettazione
 - 9.8.1. Significato
 - 9.8.2. Psicologia
 - 9.8.3. Punti focali
- 9.9. Utilità nell'opera
 - 9.9.1. Industria videoludica
 - 9.9.2. Attrezzatura 3D
 - 9.9.3. Progetto
- 9.10. Progettazione della mostra artistica
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Lavoro finito
 - 9.10.3. Pulizia

Modulo 10. Industria Artistica per i Videogiochi: *Must*

- 10.1. Immagine professionale
 - 10.1.1. Mostrare il proprio lavoro
 - 10.1.2. Popolarità
 - 10.1.3. Comunità
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Pagine
 - 10.2.2. Fisico
 - 10.2.3. Consigli

- 10.3. Presentazione dei lavori
 - 10.3.1. Ripulire gli schizzi
 - 10.3.2. Montaggio
 - 10.3.3. Formato
- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consigli
 - 10.4.2. Lingue
 - 10.4.3. Dati
- 10.5. Fare pratica
 - 10.5.1. A livello internazionale
 - 10.5.2. In modo ibrido
- 10.6. Social network
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Internet
 - 10.7.1. Piattaforme
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contatto
- 10.8. Lavoro di gruppo
 - 10.8.1. Consigli
 - 10.8.2. Comunicazione
 - 10.8.3. Importanza
- 10.9. Lavoro in remoto
 - 10.9.1. Orario
 - 10.9.2. Disciplina
 - 10.9.3. Lingue

06

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.



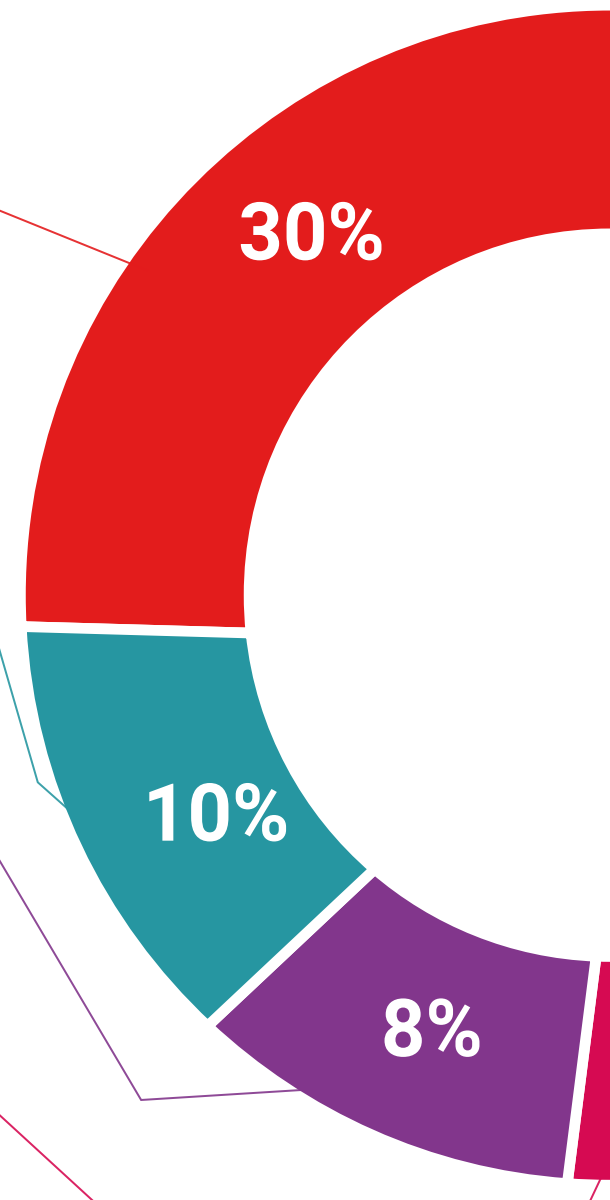
Pratiche di competenze e competenze

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.



07 Titolo

Il Master Privato in Arte per i Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

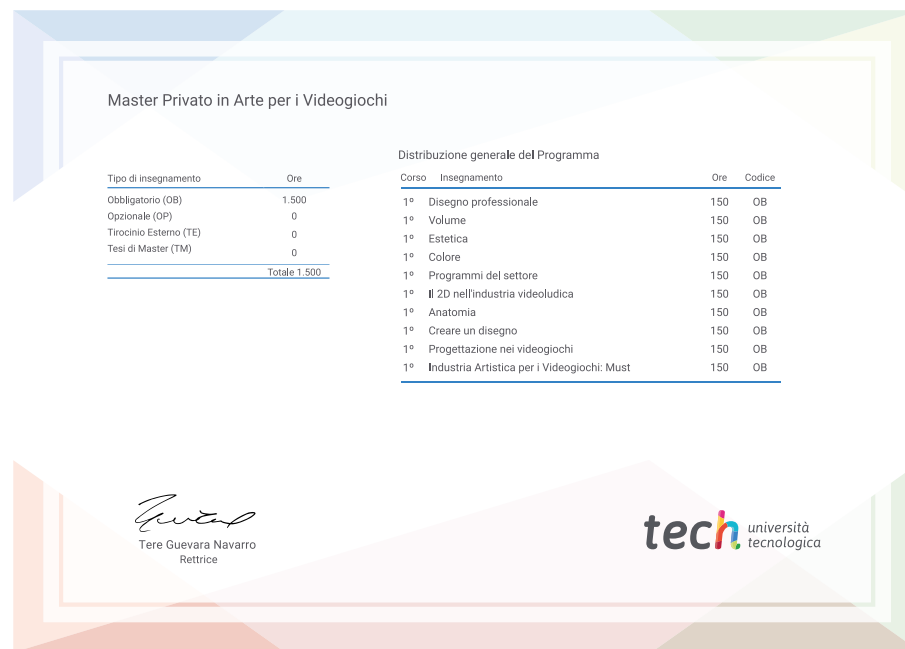
Questo **Master Privato in Arte per i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Arte per i Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **1.500**



*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

Master Privato Arte per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Arte per i Videogiochi