

# Esperto Universitario

## Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi





## Esperto Universitario Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/esperto-universitario/esperto-progettazione-sceneggiature-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/esperto-universitario/esperto-progettazione-sceneggiature-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

C'è stato un tempo nella storia dei Videogiochi in cui i giocatori si accontentavano di piccoli progressi nella grafica o nel gameplay. Ogni novità è stata accolta con favore, ma il livello della domanda è cresciuto rapidamente e con esso anche il livello dei videogiochi stessi, che hanno iniziato a raccontare storie complesse molto simili a quelle di un romanzo o di un film. Si iniziò così a prestare particolare attenzione alle sceneggiature, che iniziarono a essere considerate una parte fondamentale dei Videogiochi. Tuttavia, al momento non ci sono molti professionisti specializzati nella sceneggiatura di Videogiochi in grado di fornire buone storie e soluzioni per i titoli in fase di progettazione. In risposta a tale problematica, questo programma offre tutti gli strumenti necessari allo studente per diventare il prossimo sceneggiatore di successo nell'industria dei videogiochi.





*Sviluppa sceneggiature efficaci e trasformale  
in Videogiochi di successo"*

Anche se non sono visibili o tangibili come altri elementi, in particolare la grafica e il gameplay, le sceneggiature sono una parte fondamentale dei Videogiochi di successo. La sceneggiatura determina ciò che accade, come accade e quando accade, rendendo il resto dei componenti del videogioco complici dello svolgimento della storia. In breve: niente sceneggiatura, niente videogioco.

Questo è un aspetto che le aziende e i giocatori hanno rapidamente assimilato, per cui le sceneggiature sono diventate una delle questioni più analizzate e meglio preparate durante lo sviluppo di un gioco, e i bravi sceneggiatori sono una delle risorse umane più apprezzate del settore dal momento che scarseggiano.

Per questo motivo, si tratta di un momento chiave per imparare e specializzarsi in questo campo, in quanto occorrono sceneggiatori in grado di scrivere storie originali e interessanti che portino la cosiddetta nona arte a un altro livello narrativo. Gli studenti interessati a specializzarsi in questo settore possono così farlo con l'Esperto Universitario in Sceneggiatura per Videogiochi. Grazie a questo programma possono acquisire conoscenze specifiche applicate ai videogiochi con cui strutturare tutte le idee e le storie che hanno in mente e trasformarle in sceneggiature pronte a prendere vita.

Questa qualifica offre quindi la soluzione a tutti coloro che hanno pensato di entrare in questo settore, apportando talento e originalità a un ambito che è alla ricerca di professionisti che sappiano raccontare nuove storie nei Videogiochi.

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

- ◆ Nozioni specialistiche sulla Sceneggiatura per i Videogiochi, una disciplina nuova e interessante
- ◆ La metodologia di tipo pratico e incentrata sull'applicazione delle conoscenze in casi concreti e reali
- ◆ 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



*Hai molte idee e questo programma ti aiuterà a strutturarle e a trasformarle in sceneggiature"*

“

*La sceneggiatura non è visibile durante il gioco, ma è uno degli elementi più importanti di un videogioco. Diventa un elemento fondamentale del settore portando a termine questo Esperto Universitario"*

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.

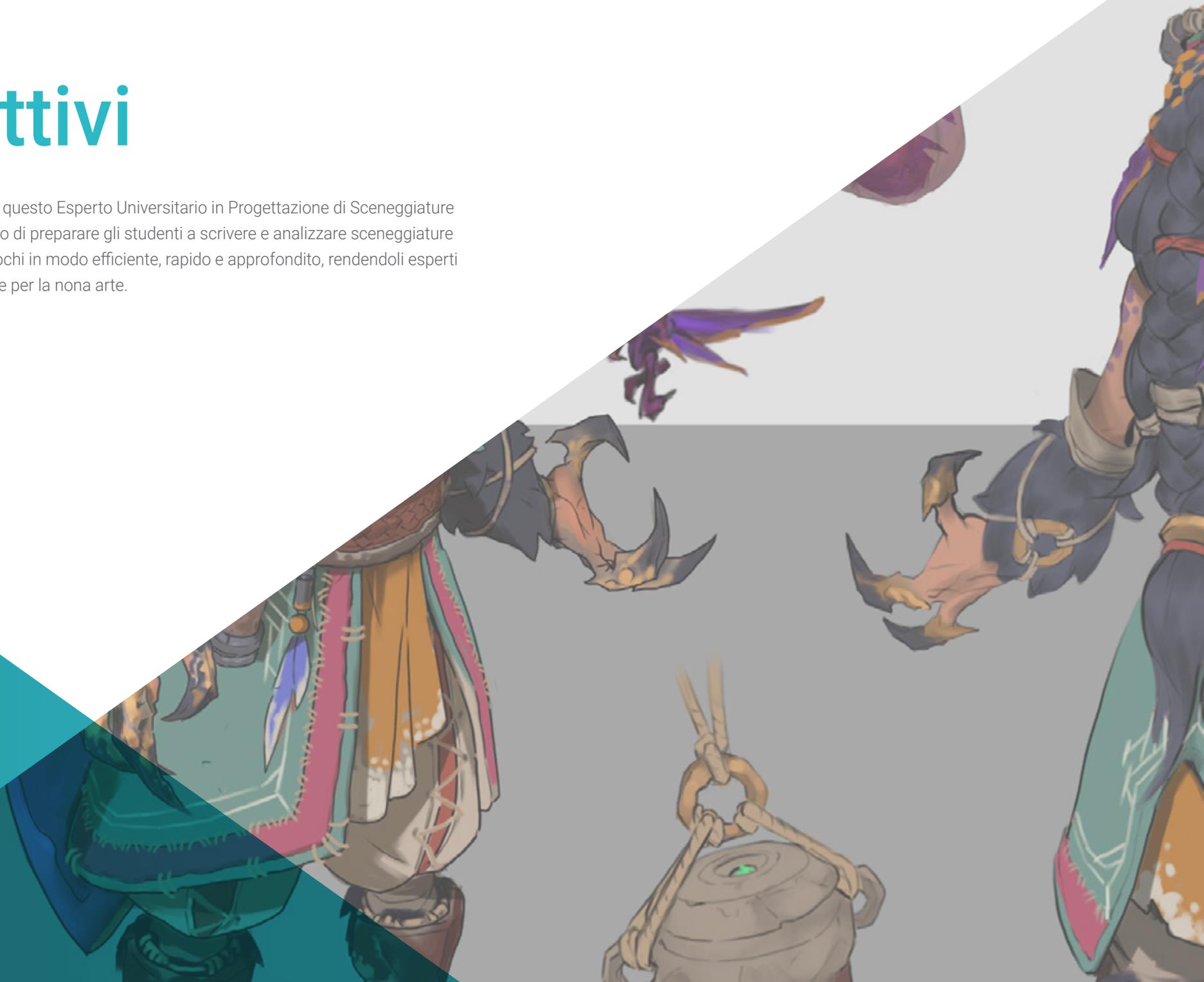
*L'industria dei videogiochi è alla ricerca di specialisti in grado di creare sceneggiature memorabili. Questo programma è la scelta giusta per poter sfondare nel settore.*

*Crea sceneggiature per Videogiochi alla pari di Tarantino.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi è quello di preparare gli studenti a scrivere e analizzare sceneggiature nel campo dei videogiochi in modo efficiente, rapido e approfondito, rendendoli esperti nella creazione di storie per la nona arte.





“

*Questa qualifica ti aiuta a raggiungere il tuo obiettivo: vedere le tue sceneggiature prendere vita nei migliori Videogiochi”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi dei videogiochi o alla loro progettazione
- ◆ 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
- ◆ Essere in grado di creare una *Startup* indipendente di intrattenimento digitale

“

*Le aziende più importanti sono alla ricerca di nuove storie per realizzare i loro prossimi videogiochi: potresti essere proprio tu ad aiutarli”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- ◆ Conoscere la teoria relativa alla 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 legate ai 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

### Modulo 2. Documento di progettazione

- ◆ Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
- ◆ Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, gameplay, meccaniche di gioco, livelli, sistema di 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. Progettazione narrativa e sceneggiatura

- ◆ Comprendere la narrazione generale nei Videogiochi
- ◆ Conoscere gli elementi complessi della narrazione come i personaggi, lo scopo e l'ambientazione
- ◆ Approfondire la comprensione delle strutture narrative e della loro complessa applicazione nella progettazione di videogiochi
- ◆ Conoscere le ultime novità sull'universo e le ambientazioni come il fantasy o la Fantascienza e le loro caratteristiche nelle trame
- ◆ Avere una conoscenza approfondita e consolidata di una trama
- ◆ Imparare a creare personaggi principali e secondari
- ◆ Approfondire la struttura della sceneggiatura di un videogioco e la differenza tra videogiochi e cinema
- ◆ Conoscere il processo di creazione e le caratteristiche di una sceneggiatura così come gli elementi per la sua realizzazione

03

# Direzione del corso

Questo programma si avvale del miglior personale docente, pronto a mettere a disposizione degli studenti la propria esperienza e conoscenza dell'industria videoludica e della sceneggiatura, in modo che possano imparare direttamente da professionisti esperti. Lo studente potrà così applicare i trucchi e le regole che il personale docente gli comunicherà nel suo percorso didattico.



“

*Impara a realizzare sceneggiature complete per i Videogiochi grazie agli specialisti di questo programma”*

## 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 conseguita presso la Scuola di Cinema della Catalogna
- ◆ Animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi. Currnet-CEV
- ◆ Studi specialistici in Sceneggiature di animazioni per bambini. Showrunners BCN
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

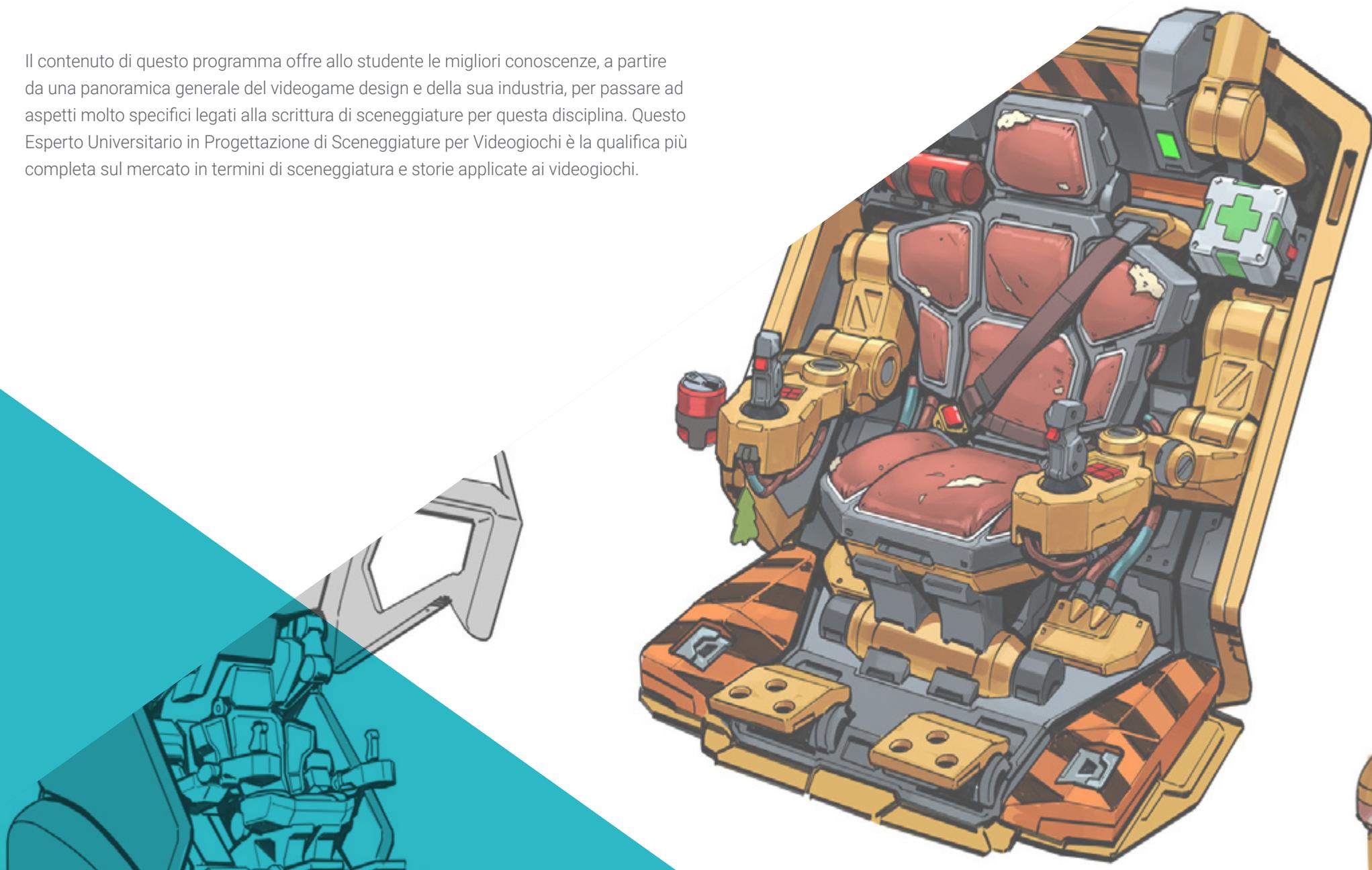
“

*Grazie a questo programma completo  
imparerai tutti i dettagli della Progettazione  
per le Sceneggiature dei Videogiochi”*

# 04

## Struttura e contenuti

Il contenuto di questo programma offre allo studente le migliori conoscenze, a partire da una panoramica generale del videogame design e della sua industria, per passare ad aspetti molto specifici legati alla scrittura di sceneggiature per questa disciplina. Questo Esperto Universitario in Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi è la qualifica più completa sul mercato in termini di sceneggiatura e storie applicate ai videogiochi.





“

*I migliori contenuti ti preparano a perfezionare la tua sceneggiatura per i Videogiochi”*

## 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. Assassini 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
  - 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 e NPC
- 2.5. Comandi
  - 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. Progettazione narrativa e sceneggiatura

- 3.1. Narrazione del Videogioco
  - 3.1.1. Archetipi
  - 3.1.2. Viaggio dell'eroe
  - 3.1.3. La struttura del monomito
- 3.2. Elementi della narrazione
  - 3.2.1. Lineari
  - 3.2.2. Ramificati
  - 3.2.3. Imbuti
- 3.3. Strutture narrative
  - 3.3.1. Narrazione non lineare: blocchi
  - 3.3.2. Narrazioni e sottotrame ambientali
  - 3.3.3. Altri tipi di strutture: racconti brevi, 4 atti
- 3.4. Risorse
  - 3.4.1. *Callback*
  - 3.4.2. *Foreshadowing*
  - 3.4.3. *Planting e Pay-Off*

- 3.5. Trama
  - 3.5.1. La trama
  - 3.5.2. Tensione drammatica
  - 3.5.3. Curva di interesse
- 3.6. Personaggi I
  - 3.6.1. Rotondi e piatti
  - 3.6.2. Sviluppo del personaggio
  - 3.6.3. Personaggi secondari
- 3.7. Personaggi II
  - 3.7.1. Psicologia
  - 3.7.2. Motivazione
  - 3.7.3. Competenze
- 3.8. Tipi di dialogo
  - 3.8.1. Interna
  - 3.8.2. Esterna
  - 3.8.3. Altri
- 3.9. Sceneggiatura: gli elementi
  - 3.9.1. Caratteristiche della sceneggiatura
  - 3.9.2. Scene e sequenze
  - 3.9.3. Elementi della sceneggiatura
- 3.10. Sceneggiatura: redazione
  - 3.10.1. Struttura
  - 3.10.2. Stile
  - 3.10.3. Altri dettagli



*I contenuti più specialistici per diventare il miglior sceneggiatore di Videogiochi del tuo settore"*

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

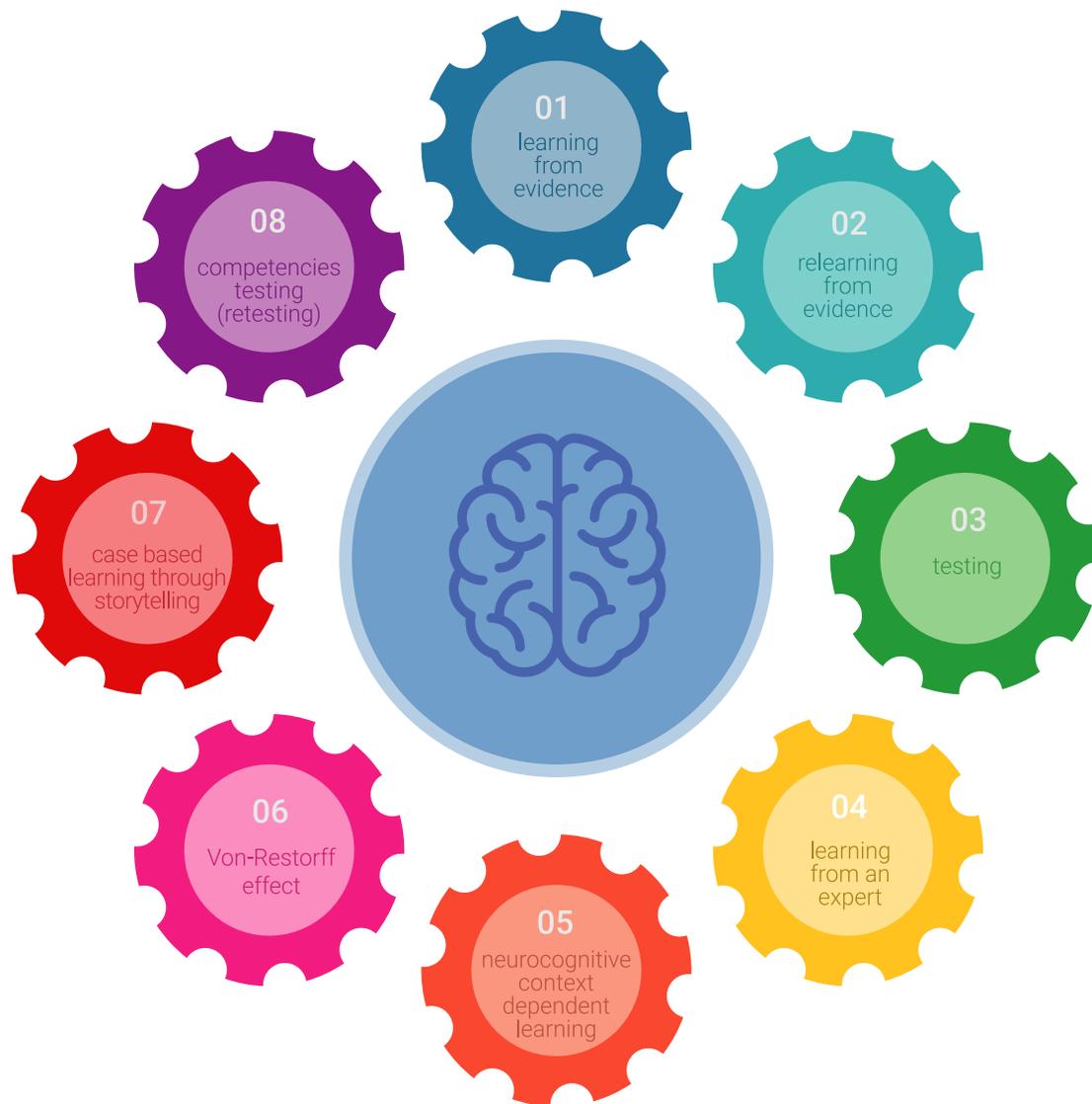
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.

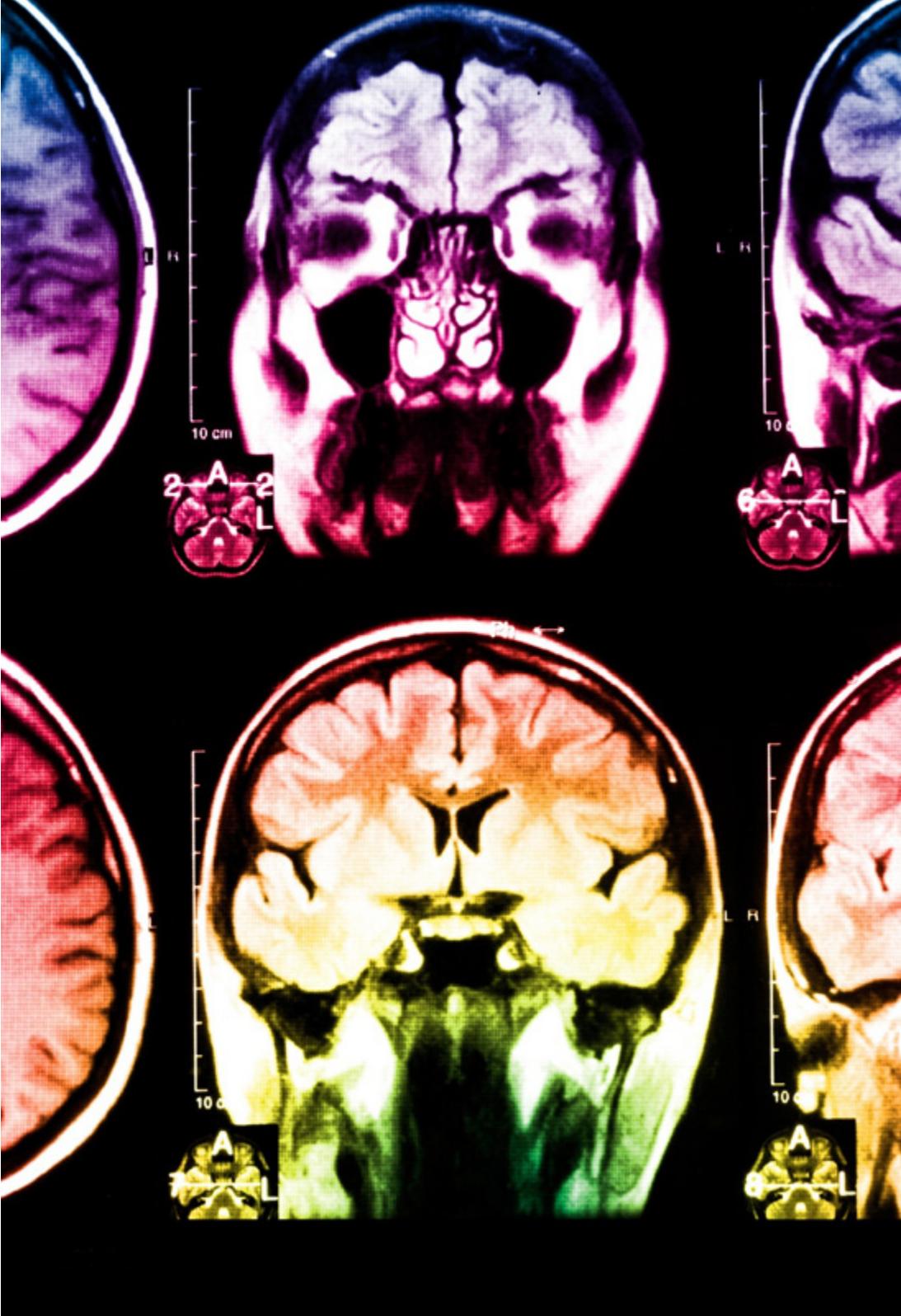


Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti 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.



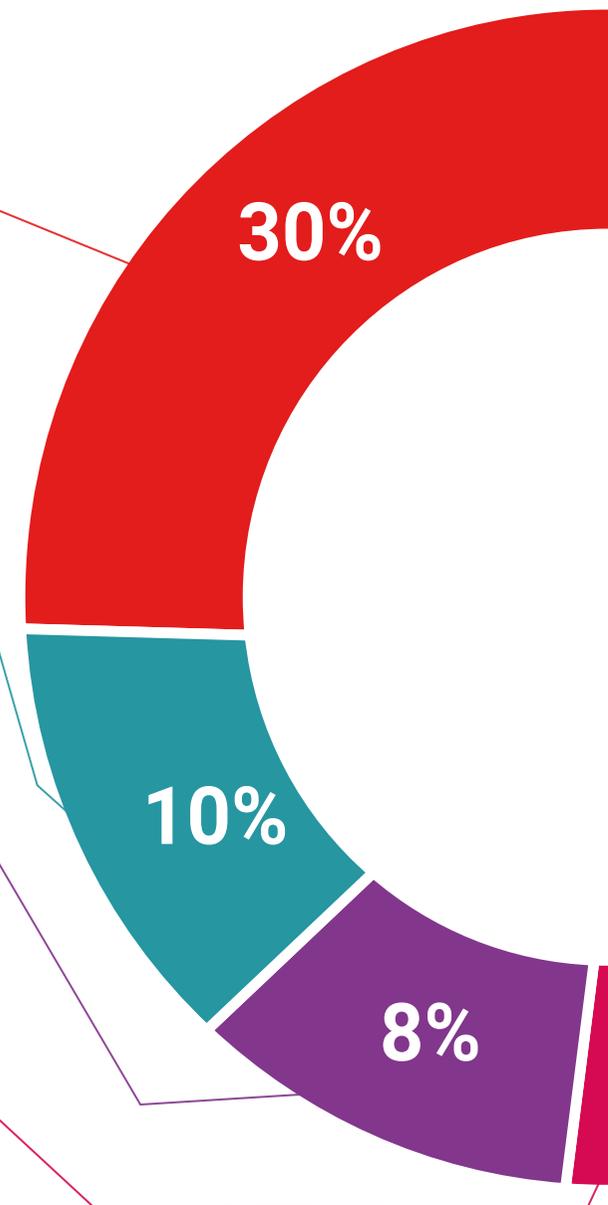
#### Pratiche di competenze e competenze

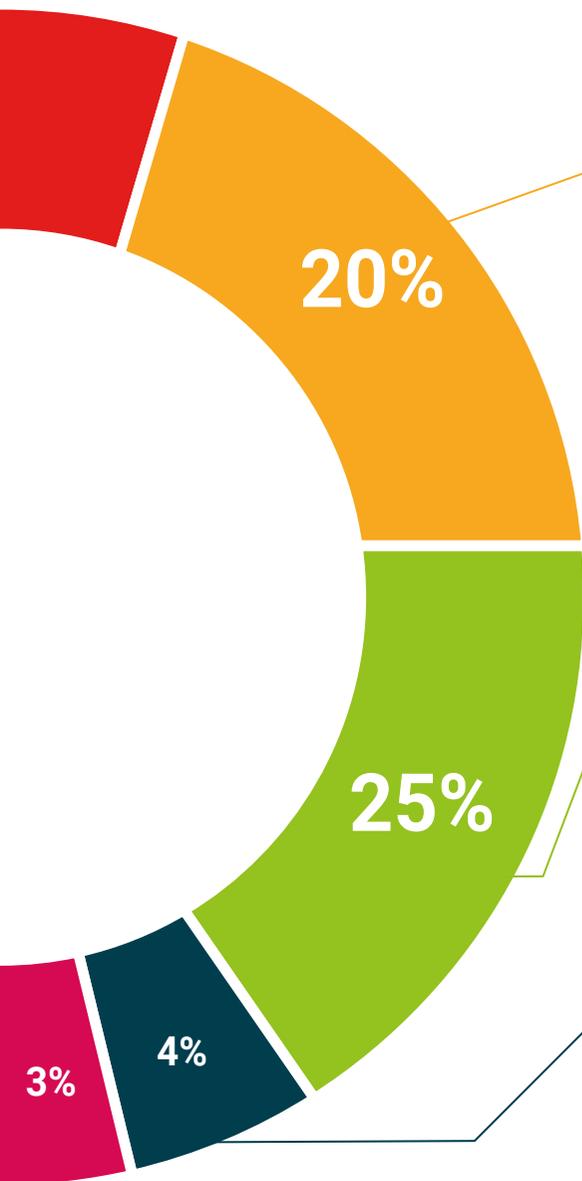
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Progettazione di Sceneggiature per 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 Sceneggiature per 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** indica 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 Sceneggiature per Videogiochi**

N. 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Progettazione di Sceneggiature  
dei Videogiochi

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

# Esperto Universitario Progettazione di Sceneggiature dei Videogiochi

