

# Esperto Universitario Arte e Animazione nei Videogiochi





## Esperto Universitario Arte e Animazione nei 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/specializzazione/specializzazione-arte-animazione-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-arte-animazione-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

Due degli elementi più importanti della progettazione di videogiochi sono l'animazione e l'arte. L'aspetto più sorprendente di un videogioco è il suo look visivo, poiché è la prima cosa che il giocatore apprezza ed è ciò che attira subito la sua attenzione. Per questo motivo è una disciplina così importante nel campo del game design, in quanto può definire se un gioco sarà un successo o se verrà presto dimenticato. È quindi necessaria una preparazione specifica che approfondisca questo settore e insegni agli studenti come realizzare una modellazione, una progettazione 3D e un'animazione di qualità per i nuovi videogiochi che le grandi aziende di tutto il mondo stanno sviluppando.



“

*Le grandi aziende del settore dei videogiochi hanno bisogno di animatori. Uno di loro potresti essere proprio tu"*



I videogiochi sono una delle principali industrie audiovisive del mondo. Milioni di giocatori passano molte ore alla settimana a giocare ai loro giochi preferiti, motivo per cui le aziende leader del settore devono preparare nuovi progetti con continuità per soddisfare la domanda del momento.

Il processo di creazione di un videogioco coinvolge diversi professionisti di vari settori, come sceneggiatori, sound designer, project manager, ecc. E una delle figure più importanti in questo contesto è l'animatore. L'animatore modella e dà vita ai diversi personaggi ed elementi visivi che compongono il videogioco, ed è quindi un elemento fondamentale per il suo stesso sviluppo.

L'animazione è inoltre strettamente legata a un'altra disciplina, l'arte, che si occupa di creare e progettare i personaggi, i concetti visivi, stabilire i codici colore per armonizzare l'estetica del videogioco, ecc. Questo Esperto Universitario in Arte e Animazione nei Videogiochi risponde dunque, da una parte, alla domanda dell'industria di professionisti qualificati in grado di affrontare le sfide della modellazione e dell'animazione nei videogiochi e, dall'altra, alle esigenze dei potenziali studenti interessati a entrare in questo settore e a lasciare un segno nel mercato.

Questo programma è dunque fondamentale per l'apprendimento dei futuri professionisti dell'industria dei videogiochi, grazie ai suoi efficaci contenuti, creati dai migliori professionisti del settore, e alla sua metodologia didattica, fortemente incentrata su esercitazioni pratiche che preparano adeguatamente gli studenti ad affrontare le sfide professionali.

Questo **Esperto Universitario in Arte e Animazione nei 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 Video Game Art e Animazione
- ◆ I contenuti ampi e allo stesso tempo molto specifici, studiati appositamente per fornire agli studenti conoscenze specifiche e generali sull'Animazione dei Videogiochi
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Al termine di questo programma, sarai in grado di animare e disegnare personaggi da abbinare ai tuoi videogiochi preferiti"*

“

*L'Arte e l'Animazione sono elementi fondamentali, specializzati nel ramo più richiesto dell'industria videoludica"*

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.

*Se hai sempre voluto creare e dare vita ai tuoi propri personaggi, non esitare a iscriverti a questo programma.*

*Impara tutto ciò che ti serve per diventare un professionista specializzato nell'animazione di videogiochi.*



02

# Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario è quello di fornire agli studenti i migliori strumenti per diventare animatori e artisti pienamente qualificati per entrare a far parte delle migliori aziende di videogiochi del mondo. Questo obiettivo, in linea con i contenuti e il personale docente del programma, è ambizioso ma realistico, e mira a trasformare gli studenti in professionisti esperti del settore.







“

*Questo Esperto Universitario ti offre l'opportunità di lavorare nell'industria dei videogiochi"*



## 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
- ◆ Approfondire l'animazione 2D e 3D, oltre agli elementi chiave dell'animazione di oggetti e personaggi
- ◆ Saper eseguire attività di modellazione 3D
- ◆ Eseguire una programmazione professionale con il motore Unity 3D
- ◆ Essere in grado di creare una startup indipendente di intrattenimento digitale

“

*Il tuo obiettivo è progettare videogiochi: l'obiettivo di TECH è che tu possa riuscirci”*





## 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 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 circostante

### Modulo 2. Arte 3D

- ◆ Modellare e creare texture di oggetti e personaggi 3D
- ◆ Conoscere l'interfaccia del programma 3D Studio Max e Mudbox per la modellazione di oggetti e personaggi
- ◆ Comprendere la teoria della modellazione 3D
- ◆ Saper estrarre le texture
- ◆ Conoscere il funzionamento delle telecamere 3D

### Modulo 3. L'animazione

- ◆ Realizzare animazioni in 2D e 3D
- ◆ Conoscere la teoria dell'animazione relativa agli elementi e ai personaggi
- ◆ Conoscere il *Rigging* dell'animazione 2D
- ◆ Realizzare animazioni in 3D Studio Max: movimento di elementi e personaggi
- ◆ Conoscere il *Rigging* di 3D Studio Max
- ◆ Saper eseguire animazioni avanzate dei personaggi



# 03

## Direzione del corso

I migliori professionisti del settore sono incaricati delle lezioni di questo Esperto Universitario in Arte e Animazione nei Videogiochi, in modo che il percorso di apprendimento sia immediato e basato sull'esperienza del personale docente. Gli studenti potranno così conoscere in prima persona le esigenze del mercato e acquisire conoscenze che potranno mettere in pratica fin dal primo momento della loro carriera professionale. Questo è il punto di forza del personale docente: trasmettere la propria esperienza direttamente agli studenti.







“ *I professionisti più esperti ti svelano i loro suggerimenti in modo che un domani tu possa diventare il prossimo esperto del settore*”

## 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 Ambientazioni Interattive. Curnet – CEV 2020
- ◆ Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini. Showrunners BCN 2018
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

“

*Non perdere l'opportunità  
di studiare con i migliori  
insegnanti del settore”*

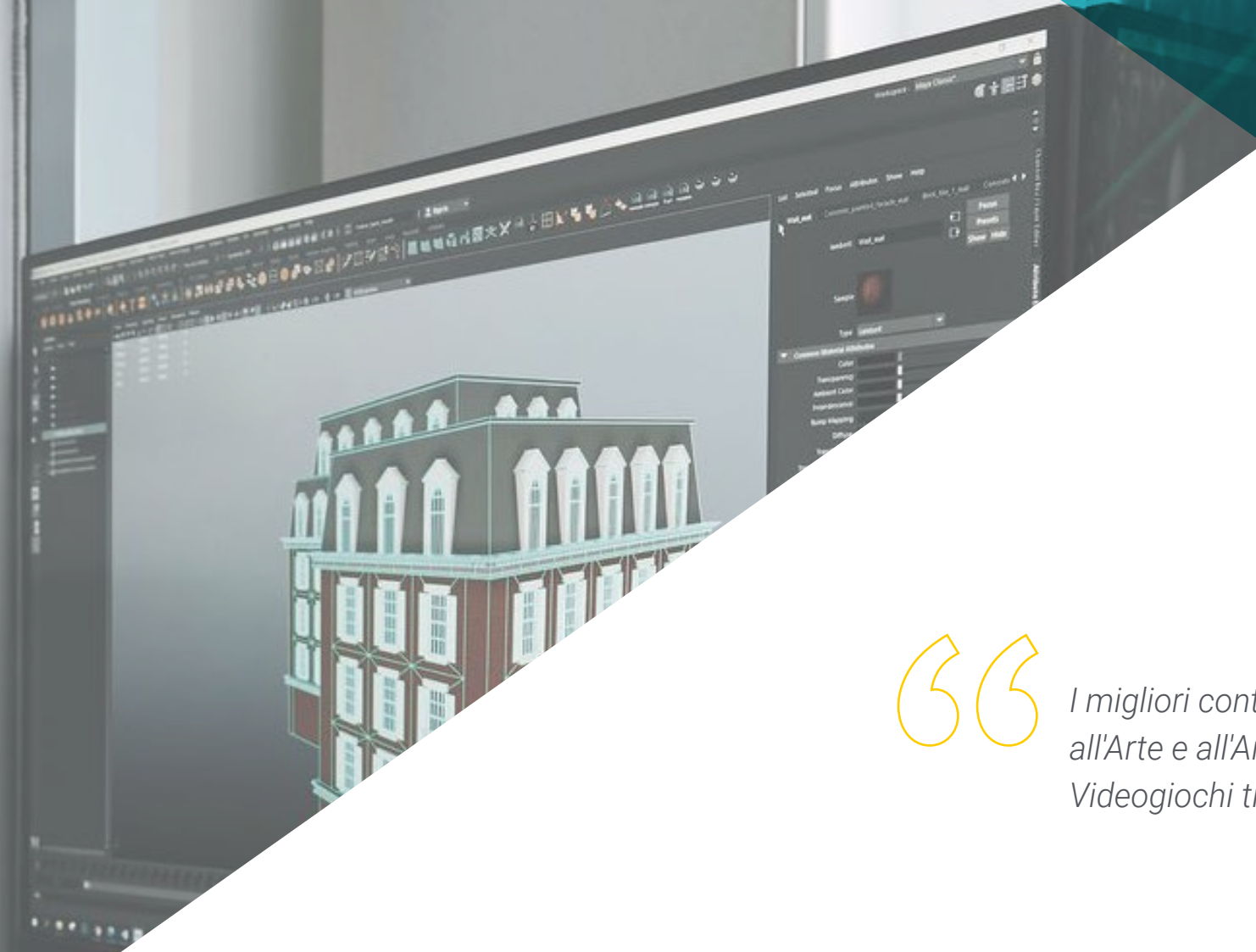
# 04

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo programma sono stati appositamente studiati per fornire agli studenti conoscenze specifiche sull'Arte e l'Animazione nei Videogiochi, attingendo ai migliori esperti del settore che conoscono tutti i dettagli di questo settore professionale. Questo Esperto Universitario è suddiviso in tre moduli attraverso i quali gli studenti apprenderanno tutto ciò di cui hanno bisogno per accedere con tutte le garanzie possibili al mercato del lavoro.







“

*I migliori contenuti relativi  
all'Arte e all'Animazione nei  
Videogiochi ti attendono"*

## 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. Arte 3D

- 2.1. Arte avanzata
  - 2.1.1. Dal *Concept Art* al 3D
  - 2.1.2. Principi di modellazione 3D
  - 2.1.3. Tipi di modellazione: organica / inorganica
- 2.2. Interfaccia 3D Max
  - 2.2.1. *Software* 3D Max
  - 2.2.2. Interfaccia base
  - 2.2.3. Organizzare le scene
- 2.3. Modellazione inorganica
  - 2.3.1. Modellazione con primitive e deformatore
  - 2.3.2. Modellazione con poligoni modificabili
  - 2.3.3. Modellazione con *Graphite*
- 2.4. Modellazione organica
  - 2.4.1. Modellazione del personaggio I
  - 2.4.2. Modellazione del personaggio II
  - 2.4.3. Modellazione del personaggio III
- 2.5. Creazione delle UV
  - 2.5.1. Materiali e mappe di base
  - 2.5.2. *Unwrapping* e proiezioni di texture
  - 2.5.3. Retopology
- 2.6. 3D avanzato
  - 2.6.1. Creazione di atlanti di texture
  - 2.6.2. Gerarchie e creazione di ossa
  - 2.6.3. Applicazione di uno scheletro

- 2.7. Sistemi di animazione
  - 2.7.1. Bipet
  - 2.7.2. CAT
  - 2.7.3. *Rigging* tipico
- 2.8. *Rigging* facciale
  - 2.8.1. Espressioni
  - 2.8.2. Restrizioni
  - 2.8.3. Controllori
- 2.9. Principi dell'animazione
  - 2.9.1. Cicli
  - 2.9.2. Librerie e uso dei file di acquisizione dei movimenti MoCap
  - 2.9.3. *Motion Mixer*
- 2.10. Esportazione nei motori grafici
  - 2.10.1. Esportazione in Unity Engine
  - 2.10.2. Esportazione dei modelli
  - 2.10.3. Esportazione di animazioni

### Modulo 3. L'animazione

- 3.1. L'animazione
  - 3.1.1. Animazione tradizionale
  - 3.1.2. Animazione in 2D
  - 3.1.3. Animazione in 3D
- 3.2. I 12 Principi dell'animazione I
  - 3.2.1. Schiacciare e allungare
  - 3.2.2. Anticipazione
  - 3.2.3. Messa in scena
- 3.3. I 12 Principi dell'animazione II
  - 3.3.1. Azione diretta o da posa a posa
  - 3.3.2. Azione continua e sovrapposta
  - 3.3.3. Accelerazione e decelerazione
- 3.4. I 12 Principi dell'animazione III
  - 3.4.1. Curve
  - 3.4.2. Azione secondaria
  - 3.4.3. Timing
- 3.5. I 12 Principi dell'animazione IV
  - 3.5.1. Esagerazione
  - 3.5.2. Disegno solido
  - 3.5.3. Personalità
- 3.6. Animazione in 3D
  - 3.6.1. Animazione in 3D I
  - 3.6.2. Animazione in 3D II
  - 3.6.3. Cinematica 3D
- 3.7. Animazione avanzata 2D
  - 3.7.1. Movimento del personaggio I
  - 3.7.2. Movimento del personaggio II
  - 3.7.3. Movimento del personaggio III
- 3.8. Rigging dell'animazione 2D
  - 3.8.1. Introduzione del Rig 2D
  - 3.8.2. Creazione del *Rig* nel 2D
  - 3.8.3. *Rig* facciale 2D
- 3.9. Animazione in 2D
  - 3.9.1. Movimento degli oggetti I
  - 3.9.2. Movimento degli oggetti II
  - 3.9.3. Movimento degli oggetti III
- 3.10. Cinematica
  - 3.10.1. Creazione di una cinematica 2D: introduzione di base
  - 3.10.2. Creazione di una cinematica 2D: movimenti nell'ambientazione
  - 3.10.3. Creazione di una cinematica 2D: esportazione

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 Esperto Universitario in Arte e Animazione nei 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 Arte e Animazione 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 **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 Arte e Animazione nei 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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Arte e Animazione  
nei Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Arte e Animazione nei Videogiochi

