

Esperto Universitario

Estetica per i Videogiochi





Esperto Universitario Estetica per i Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-estetica-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

I videogiochi sono considerati una forma d'arte dal 1980. Sono stati visti fin dalla loro origine come una distrazione, che soddisfaceva un bisogno di intrattenimento per un settore della società. Questa visione ha subito però notevoli trasformazioni con l'arrivo delle nuove tecnologie, conquistando un numero sempre maggiore di appassionati. L'industria è cresciuta rapidamente, generando migliaia di posti di lavoro in tutto il mondo e richiede specialisti del settore capaci di gestire le tecniche più avanzate. Per tale ragione questo programma fornirà le conoscenze più all'avanguardia avvalendosi di una metodologia unica e specifica all'interno del settore.





“

*Migliora le tue capacità creative
con le tecniche più aggiornate
dell'estetica videoludica"*

TECH Università Tecnologica ha creato un nuovo programma specializzato nell'arte dei videogiochi, con contenuti specifici per i professionisti che desiderano acquisire nuove conoscenze e affermarsi in questo settore.

Con questa specializzazione, gli studenti potranno approfondire i dettagli del volume, del colore e dell'estetica in ogni loro creazione, realizzando progetti unici. Potranno applicare tecniche innovative e comprendere l'evoluzione dell'arte videoludica e la sua importanza al giorno d'oggi, grazie alla metodologia offerta dal personale docente, composto da esperti di arte videoludica.

Un programma impartito al 100% online che permette agli studenti di studiare in tutta comodità, dove e quando preferiscono. Avrai solo bisogno di un dispositivo con accesso a internet per iniziare a dare una svolta alla tua carriera. Una modalità in linea con i tempi attuali e con tutte le garanzie per affermarsi in un settore molto richiesto.

Questo **Esperto Universitario in Estetica per 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 teoriche e 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/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet

“

Diventa un punto di riferimento nell'arte videoludica specializzandoti nelle caratteristiche estetiche di ogni nuovo progetto"

“

Ogni giorno il mondo dei videogiochi diventa sempre più sorprendente. Partecipa all'innovazione e impara dagli esperti"

Sperimenta la tecnologia più avanzata nel campo dell'arte videoludica.

Mostra al mondo il tuo stile applicando le migliori tendenze estetiche alle tue creazioni.

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.



02 Obiettivi

La struttura del programma di questo Esperto Universitario in Estetica per Videogiochi consentirà agli studenti di acquisire le competenze necessarie per rimanere sempre aggiornati e approfondire gli aspetti chiave del design. Svilupperai competenze che ti renderanno un professionista versatile, al passo con i tempi e unico nel suo genere, e che ti guideranno verso l'eccellenza in un settore in crescita e in costante evoluzione. TECH stabilisce proprio a questo proposito, una serie di obiettivi generali e specifici per soddisfare al meglio lo studente.



“

Scopri le competenze necessarie per crescere nel mondo dell'arte dei videogiochi e raggiungere tutti i tuoi obiettivi"



Obiettivi generali

- ◆ Diventare un artista unico nel mondo dell'arte dei videogiochi
- ◆ Gestire in modo efficiente e innovativo le diverse tecniche di volume, colore ed estetica
- ◆ Unire elementi di storia dell'arte e nuove tecnologie
- ◆ Essere in grado di applicare in modo dettagliato le variabili dell'estetica nel design
- ◆ Ottimizzare i risultati grazie all'apprendimento di metodologie innovative applicate in questo programma
- ◆ Ottenere una conoscenza differenziata per ogni progetto



Distinguiti e fai la differenza nel mondo dei videogiochi grazie alle conoscenze più avanzate"





Obiettivi specifici

Modulo 1. 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 2. 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 3. Colore

- ◆ Comprendere come si comporta e propaga la luce
- ◆ 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



03

Direzione del corso

Con la premessa di offrire un'istruzione d'élite per tutti, TECH si avvale di professionisti specializzati in modo che lo studente acquisisca sempre conoscenze solide. L'Esperto Universitario in Estetica per Videogiochi si avvale di un eccellente personale docente, che offrirà agli studenti i migliori strumenti e le migliori conoscenze per potenziare tutte le loro capacità. Sapranno così distinguersi in un mondo sempre più competitivo come quello dell'arte videoludica.





“

Per essere innovativi è necessario tenersi sempre aggiornati. Grazie a questo programma potrai acquisire la capacità di giudizio estetico necessaria per fare la differenza"

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



04

Struttura e contenuti

Il programma è stato ideato per un apprendimento dinamico e approfondito basato su contenuti teorici e pratici, seguendo i requisiti e i parametri di tutti i programmi offerti da TECH Università Tecnologica. Questo Esperto Universitario suddiviso in 3 moduli permetterà allo studente di comprendere i concetti più all'avanguardia dell'Estetica per Videogiochi applicando nuove tecnologie e procedure che lo renderanno molto più competente.



“

Un programma di studi realizzato nel migliore dei modi e con contenuti sempre aggiornati per permetterti di avanzare a livello professionale"

Modulo 1. Volume

- 1.1. Forme tridimensionali
 - 1.1.1. 2D a 3D
 - 1.1.2. Mescolare le forme
 - 1.1.3. Studio
- 1.2. Ombre sui piani
 - 1.2.1. Mancanza di luce
 - 1.2.2. Direzione della luce
 - 1.2.3. Ombre su diversi oggetti
- 1.3. *Ambient Occlusion*
 - 1.3.1. Definizione
 - 1.3.2. Difficoltà luce
 - 1.3.3. Contatto
- 1.4. Ombre in anatomia
 - 1.4.1. Volto
 - 1.4.2. Piani del corpo umano
 - 1.4.3. Illuminazione
- 1.5. Ombreggiatura narrativa
 - 1.5.1. Esempio
 - 1.5.2. Quando usarla?
 - 1.5.3. Esagerazione
- 1.6. Ombreggiatura nei Fumetti
 - 1.6.1. Stili
 - 1.6.2. Trame
 - 1.6.3. Autori
- 1.7. Ombreggiatura nei manga
 - 1.7.1. Stili
 - 1.7.2. Autori
 - 1.7.3. Esecuzione
- 1.8. Trame
 - 1.8.1. Tradizionale
 - 1.8.2. Digitale
 - 1.8.3. Trame realizzate

- 1.9. Volume e prospettiva
 - 1.9.1. Nessuna ombreggiatura
 - 1.9.2. Forme
 - 1.9.3. Esecuzione
- 1.10. Volume in base ai colori
 - 1.10.1. Profondità
 - 1.10.2. Forma
 - 1.10.3. Pennellata

Modulo 2. Estetica

- 2.1. Stili
 - 2.1.1. Antichità
 - 2.1.2. Moderni
 - 2.1.3. Videogiochi
- 2.2. Stili e canoni moderni
 - 2.2.1. 8 teste
 - 2.2.2. Disney
 - 2.2.3. Videogiochi
- 2.3. Stile americano
 - 2.3.1. Fumetti
 - 2.3.2. Illustrazione
 - 2.3.3. Animazione
- 2.4. Stile asiatico
 - 2.4.1. Manga
 - 2.4.2. Anime
 - 2.4.3. Tradizionale
- 2.5. Stile europeo
 - 2.5.1. Storia
 - 2.5.2. Fumetti
 - 2.5.3. Illustrazione

- 2.6. Estetica per genere
 - 2.6.1. Bambini/ragazzi
 - 2.6.2. Fantasia
 - 2.6.3. Altri
- 2.7. Canoni
 - 2.7.1. Storia
 - 2.7.2. Canoni
 - 2.7.3. Flessibilità
- 2.8. Stilizzazione
 - 2.8.1. Essere umano
 - 2.8.2. Adattarsi
 - 2.8.3. Forme
- 2.9. Narrazione visiva
 - 2.9.1. Significato
 - 2.9.2. Intenzione
 - 2.9.3. Ambiente
- 2.10. Stile personale
 - 2.10.1. Analisi
 - 2.10.2. Pratica
 - 2.10.3. Consigli

Modulo 3. Colore

- 3.1. Propagazione della luce
 - 3.1.1. Tecnicismo
 - 3.1.2. Esempio
 - 3.1.3. Colore e luce
- 3.2. Luce sulle superfici
 - 3.2.1. Riflessi
 - 3.2.2. Rimbalzi
 - 3.2.3. *Subsurface Scattering*
- 3.3. Progettazione e colore
 - 3.3.1. Esagerazione
 - 3.3.2. Immaginazione
 - 3.3.3. Uso
- 3.4. Luce nelle ombre
 - 3.4.1. Riflessi
 - 3.4.2. Colore nelle ombre
 - 3.4.3. Trucchi
- 3.5. Hue/tonalità
 - 3.5.1. Definizione
 - 3.5.2. Importanza
 - 3.5.3. Uso
- 3.6. Saturazione
 - 3.6.1. Definizione
 - 3.6.2. Importanza
 - 3.6.3. Uso
- 3.7. *Value*/contrasto
 - 3.7.1. Definizione
 - 3.7.2. Contrasto nelle ombre
 - 3.7.3. Uso
- 3.8. Colore nell'illustrazione
 - 3.8.1. Differenze
 - 3.8.2. Libertà
 - 3.8.3. Teoria
- 3.9. Il colore nella *Concept Art*
 - 3.9.1. Importanza
 - 3.9.2. Progettazione e colore
 - 3.9.3. *Prop* scenici per personaggi
- 3.10. Colore nell'arte
 - 3.10.1. Storia
 - 3.10.2. Cambiamenti
 - 3.10.3. Riferimenti

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.



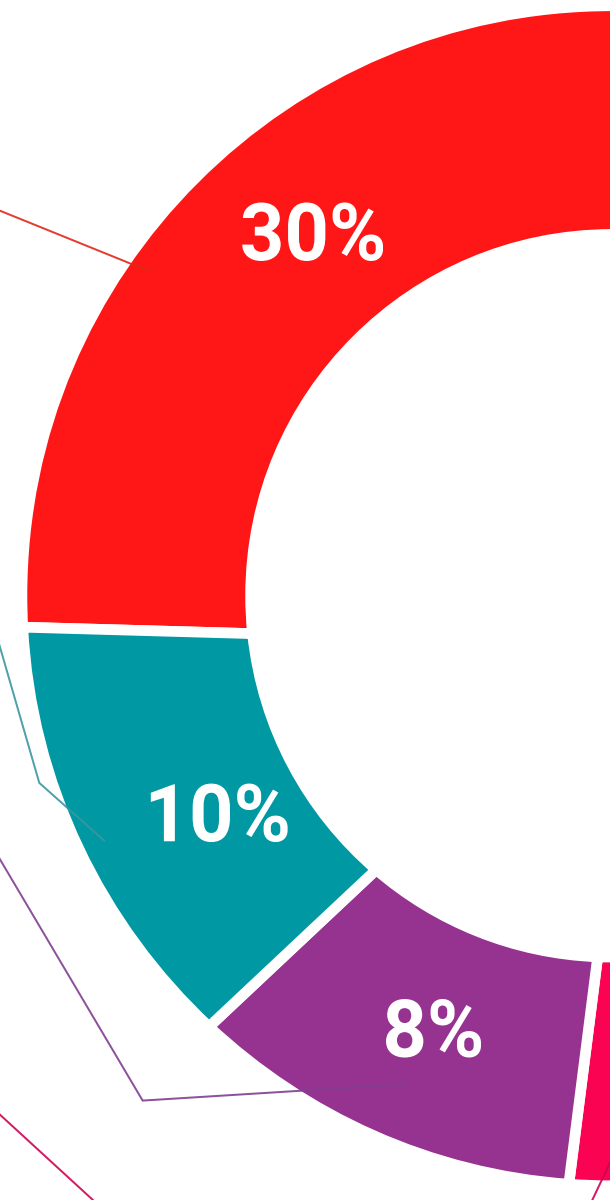
Pratiche di competenze e competenze

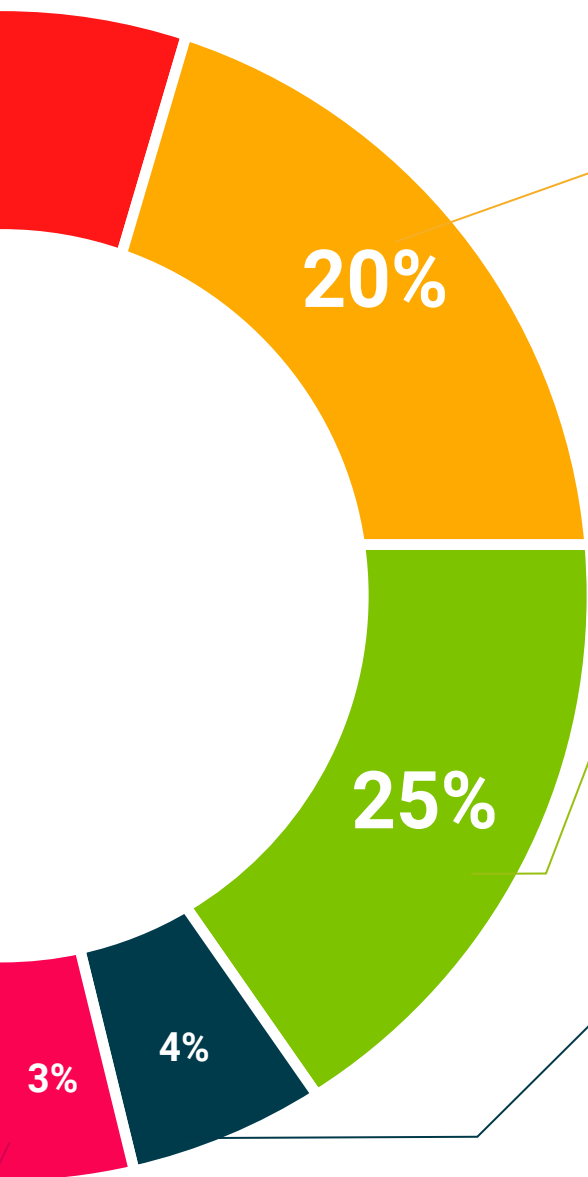
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Estetica 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 Estetica 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** 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 Estetica per Videogiochi**

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



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Estetica per i Videogiochi

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

Esperto Universitario

Estetica per i Videogiochi

