

Tirocinio

Progettazione di Videogiochi



tech



tech

Tirocinio
Progettazione di Videogiochi

Indice

01

Introduzione

pag. 4

02

Perché svolgere
questo Tirocinio?

pag. 6

03

Obiettivi

pag. 8

04

Strutturazione
del programma

pag. 10

05

Dove posso svolgere
il Tirocinio?

pag. 12

06

Condizioni generali

pag. 14

07

Titolo

pag. 16

01 Introduzione

I principali titoli che hanno avuto successo nell'industria dei videogiochi e che sono ampiamente accettati dai giocatori sono stati sviluppati da un team di professionisti altamente qualificati, che hanno padroneggiato alla perfezione i programmi di progettazione più avanzati. La padronanza delle tecnologie e dei software più recenti è fondamentale per gli specialisti che desiderano prosperare in questo settore. Per questo motivo, TECH ha creato questo programma 100% pratico, che offre la possibilità di accedere a un tirocinio in un prestigioso studio di design. In questo ambiente professionale di prim'ordine, lo studente potrà quindi lavorare al fianco di esperti creatori di titoli con una vasta esperienza nel settore. Un'eccellente opportunità per migliorare le competenze che solo questa istituzione accademica può offrire.



Con questo Tirocinio realizzerai progetti di videogiochi di alta qualità, seguendo le linee guida di esperti specialisti del settore"





La rivoluzione tecnologica ha potenziato il settore del *Gaming* a tal punto che i professionisti che progettano e creano videogiochi sono molto richiesti. Tuttavia, i continui aggiornamenti dei programmi e la comparsa di nuovi software di progettazione obbligano gli specialisti ad aggiornare continuamente le proprie conoscenze tecniche e a migliorare le proprie capacità creative.

Di fronte a questa realtà, TECH ha creato questo Tirocinio in Progettazione di Videogiochi, in cui il professionista entrerà in un'azienda di design che si distingue nel settore. Questo permetterà di ottenere le informazioni più rilevanti e aggiornate in questo campo e di dispiegare tutto il potenziale, insieme a esperti del settore.

Durante 3 settimane intensive, si avrà l'opportunità di scoprire le ultime novità riguardo ai software utilizzati per la creazione di personaggi e scene, nonché i principali dettagli che circondano la progettazione di titoli di alta qualità. Si tratta di un'eccellente opportunità offerta da questa istituzione accademica a tutti gli specialisti che desiderano progredire in un settore che negli ultimi anni ha visto un ampio sviluppo e una crescita del business.

“

Un programma in cui imparerai dai migliori a padroneggiare le tecniche e i software utilizzati per la modellazione 3D nei videogiochi”

02

Perché svolgere questo Tirocinio?

Il programma TECH va ben oltre la pedagogia tradizionale e offre un apprendimento che risponde concretamente alle esigenze di aggiornamento dei professionisti. Ha quindi creato questo Tirocinio, che porta lo specialista ad aggiornarsi e ad ampliare le proprie competenze nel campo della Progettazione di Videogiochi. Inoltre, ciò sarà possibile grazie al lavoro di collaborazione e al supporto fornito dai designer specializzati che compongono lo staff dello studio in cui si svolgerà il tirocinio. Una prestigiosa azienda del settore che darà una visione pratica al 100% degli ultimi sviluppi nella creazione di personaggi e scene in titoli che aspirano a catturare l'attenzione di milioni di giocatori. Un' eccellente opportunità, offerta solo da questa istituzione accademica, la più grande università digitale del mondo.



TECH è l'unica università che offre la possibilità di addentrarsi in un importante studio di videogiochi"

1. Aggiornare le proprie conoscenze sulla base delle più recenti tecnologie disponibili

Le nuove tecnologie sono alla base delle creazioni dei videogiochi attuali. È quindi necessario che i professionisti padroneggino tutti gli strumenti disponibili per ottenere progetti di qualità. Alla luce di questa realtà, TECH avvicina lo specialista a questa tecnologia, attraverso questo Tirocinio, in cui sarà in grado di entrare in un ambiente professionale di primo livello, in cui applicherà la tecnologia di ultima generazione nel campo del Progettazione di Videogiochi.

2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori professionisti

TECH si impegna a offrire un apprendimento intensivo e di qualità. Per questo motivo, durante il tirocinio, lo studente sarà seguito da uno specialista di design che ha una perfetta padronanza degli strumenti tecnici attualmente utilizzati per la creazione di videogiochi. In questo modo, gli studenti potranno incorporare nella loro pratica quotidiana le procedure, i metodi di lavoro e i programmi utilizzati da un prestigioso studio del settore *Gaming*.

3. Entrare in contesti di prim'ordine

TECH seleziona con cura tutti i centri disponibili per lo svolgimento di Tirocini. Grazie a ciò, lo specialista avrà accesso garantito a un ambiente prestigioso nel settore della Progettazione di Videogiochi. Gli studenti potranno così fare un salto di qualità nel loro lavoro e nella loro carriera professionale, in un settore che valorizza molto la tecnica, la creatività e l'innovazione.



4. Mettere in pratica ciò che si è appreso fin dall'inizio

L'obiettivo di questo Tirocinio è quello di fornire una pratica avanzata nel campo del Progettazione di Videogiochi fin dal primo giorno. Così, durante le 3 settimane di questo programma, il professionista svolgerà attività incentrate sulla pratica creativa di personaggi e scene, attraverso i programmi più avanzati. Tutto questo darà l'opportunità di portare tutto ciò nella pratica quotidiana, nel proprio studio o di entrare a far parte di team di progettazione di alto livello.

5. Ampliare le frontiere della conoscenza

L'aggiornamento delle conoscenze dalla pratica è un dovere nell'industria dei videogiochi, che ogni anno si pone la sfida di catturare una vasta comunità di giocatori attraverso progetti sempre più realistici, creativi e di qualità dell'immagine. Pertanto, accedendo a uno studio di alto livello con questo Tirocinio, i professionisti potranno migliorare significativamente le loro creazioni e ampliare i loro orizzonti professionali nel settore. Il tutto verrà impartito in sole 3 settimane di corso e in modalità online.

“

Avrai l'opportunità svolgere il tuo tirocinio all'interno di un centro di tua scelta”

03

Obiettivi

Questo tirocinio fornisce agli studenti un'esperienza professionale in un ambiente specializzato dove possono comprendere meglio l'industria dei videogiochi e le tecniche utilizzate per sviluppare personaggi, figure, oggetti e tutti gli elementi che compongono un titolo di successo. Un'opportunità eccellente per crescere in un settore in piena espansione. Il personale di professionisti che compongono l'azienda in cui si svolgerà il tirocinio sarà fondamentale in questo processo di apprendimento.



Obiettivi generali

- Padroneggiare le tecniche e i software più recenti utilizzati per la progettazione di videogiochi
- Integrare nei compiti quotidiani i metodi e i sistemi utilizzati dagli studi per la creazione di progetti nel settore del *Gaming*
- Conoscere i principali strumenti utilizzati per creare modellazione, illuminazione e colori avanzati





Obiettivi specifici

- ♦ Imparare a rappresentare correttamente le proporzioni e le posture della figura umana e altri elementi che possono essere inclusi nei videogiochi
- ♦ Applicare i mezzi disponibili per lo sviluppo dell'animazione 2D
- ♦ Utilizzare strumenti, filtri ed effetti nella produzione di originali grafici per agire efficacemente come membro di un team creativo
- ♦ Modellare e creare texture di oggetti e personaggi 3D
- ♦ Esaminare in modo approfondito i modelli di natura complessa e le tecniche di modellazione
- ♦ Applicare tecniche di visualizzazione, animazione, simulazione e interazione ai modelli
- ♦ Scegliere il paradigma e i linguaggi di programmazione più appropriati
- ♦ Applicare i principi della creazione dei personaggi
- ♦ Applicare l'uso di librerie di animazione e simulazione fisica nei videogiochi, nonché l'uso di software di animazione per il suono
- ♦ Acquisire competenze nell'uso di strumenti digitali

04

Strutturazione del programma

Gli studenti che seguono questo Tirocinio in Progettazione di Videogiochi trascorreranno 3 settimane in un'azienda leader del settore, dove saranno guidati da professionisti specializzati nella progettazione e con una vasta esperienza nel settore. Tutto ciò fornirà allo studente un'esperienza di apprendimento molto vicina alla realtà di questo settore, dove è sempre più richiesta una rinnovata e aggiornata conoscenza del design e di tutte le tecniche utilizzate dai grandi progettisti del settore.

Un'opportunità per gli studenti che saranno presenti in azienda dal lunedì al venerdì, in giornate consecutive di 8 ore, dove potranno sviluppare e sfruttare tutto il loro talento creativo e dimostrare le loro abilità nella Progettazione di Videogiochi. Un Tirocinio, durante il quale un insegnante TECH aiuterà a raggiungere gli obiettivi e a ottenere una formazione di qualità in conformità con i requisiti richiesti dal resto delle aziende del settore.

In questa proposta formativa, di natura completamente pratica, le attività sono finalizzate allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per l'erogazione di servizi di Progettazione di Videogiochi in cui è richiesto un elevato livello di qualificazione, e che sono orientate alla formazione specifica per l'esercizio dell'attività, in qualsiasi azienda dedicata alla creazione e allo sviluppo di videogiochi.

Nel corso di questo programma, gli studenti svilupperanno una serie di ore minime in cui saranno in grado di svolgere attività direttamente collegate alla Progettazione di Videogiochi. In questo modo, gli studenti saranno in grado di lavorare con la motion graphics 3D, di utilizzare le strutture grafiche 3D più comuni nei media digitali, di usare alcuni degli strumenti di modellazione 3D più utilizzati nel settore o di lavorare in un ambiente pratico con i principali programmi di videogiochi.

Un periodo che sarà altamente produttivo per il professionista che cerca di realizzare le proprie aspirazioni nel settore, avendo completato un tirocinio in cui sarà a diretto contatto con gli strumenti necessari per creare i propri progetti o fare il salto di qualità nel settore.

La fase pratica prevede la partecipazione attiva dello studente che svolgerà le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida del personale docente e degli altri compagni di corso che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica creazione di videogiochi (imparare a essere e imparare a relazionarsi).

Le procedure descritte di seguito costituiranno la base della parte pratica della formazione e la loro attuazione sarà soggetta alla disponibilità e al carico di lavoro del centro stesso; le attività proposte sono le seguenti:

Modulo	Attività Pratica
Espressione grafica e artistica	Creare texture e composizione di immagini per una rappresentazione grafica adeguata e programmazione dei movimenti
	Utilizzare le strutture grafiche 3D più comuni nei media digitali
	Arricchire il <i>Portfolio</i> personale con nuove creazioni in ambienti professionali reali
	Animare alcuni elementi in ambienti 2D, seguendo i principi fondamentali dell'animazione
	Lavorare con gli strumenti di animazione più comuni nei progetti 2D
	Mettere in risalto il lavoro finale con una posa adeguata e un'analisi compositiva
Arte e Design 3D	Creare una mappatura UV di qualità con i materiali e le tecniche appropriate
	Creare modelli inorganici e organici di personaggi con diverse complessità
	Gestire i principali strumenti per creare arte 3D
	Effettuare un'esportazione appropriata in base al motore su cui si lavorerà in seguito
	Lavorare con grafica in movimento in 3D in After Effects
	Creare animazioni con tecniche alternative come <i>Loop</i> , sequenze di livelli o trasformazioni libere
	Esportare correttamente il lavoro svolto per velocizzare e snellire i successivi processi di progettazione dei videogiochi
	Lavorare con alcuni dei più comuni strumenti di modellazione 3D
	Lavorare con gli strumenti di texturing 3D
	Renderizzare la mappatura delle texture e UV con metodologia di ottimizzazione
	Usare scene, <i>Render Layers</i> e <i>Passes</i> nel lavoro di rendering

Modulo	Attività Pratica
Progettazione e animazione dei personaggi	Progettare e animare personaggi 2D o 3D basandosi sulla modellazione, l'illuminazione e i colori più avanzati
	Produrre un modello di personaggio attraverso tutte le sue fasi, dalla concettualizzazione al texturing
	Preparazione del modello per una successiva animazione più fluida
	Simulazione di fluidi, fumo o altri corpi non rigidi in modo efficiente e in tempo reale
	Simulare abbigliamento e capelli in modo appropriato in base allo stile del personaggio su cui si sta lavorando
	Perfezionamento delle acquisizioni di movimento per accelerare il lavoro di animazione e simulazione
	Rigging dei personaggi
Creare pose che mettano in risalto le qualità dei personaggi su cui si sta lavorando	
Creare un <i>Facial Rigging</i> completo usando <i>Shape Keys</i>	
Utilizzare le tecniche più precise per poter realizzare il <i>Rigging di personaggi di alta qualità nel minor tempo possibile</i>	



Specializzati grazie a un programma accademico innovativo e a professionisti che ti aiuteranno a crescere professionalmente"

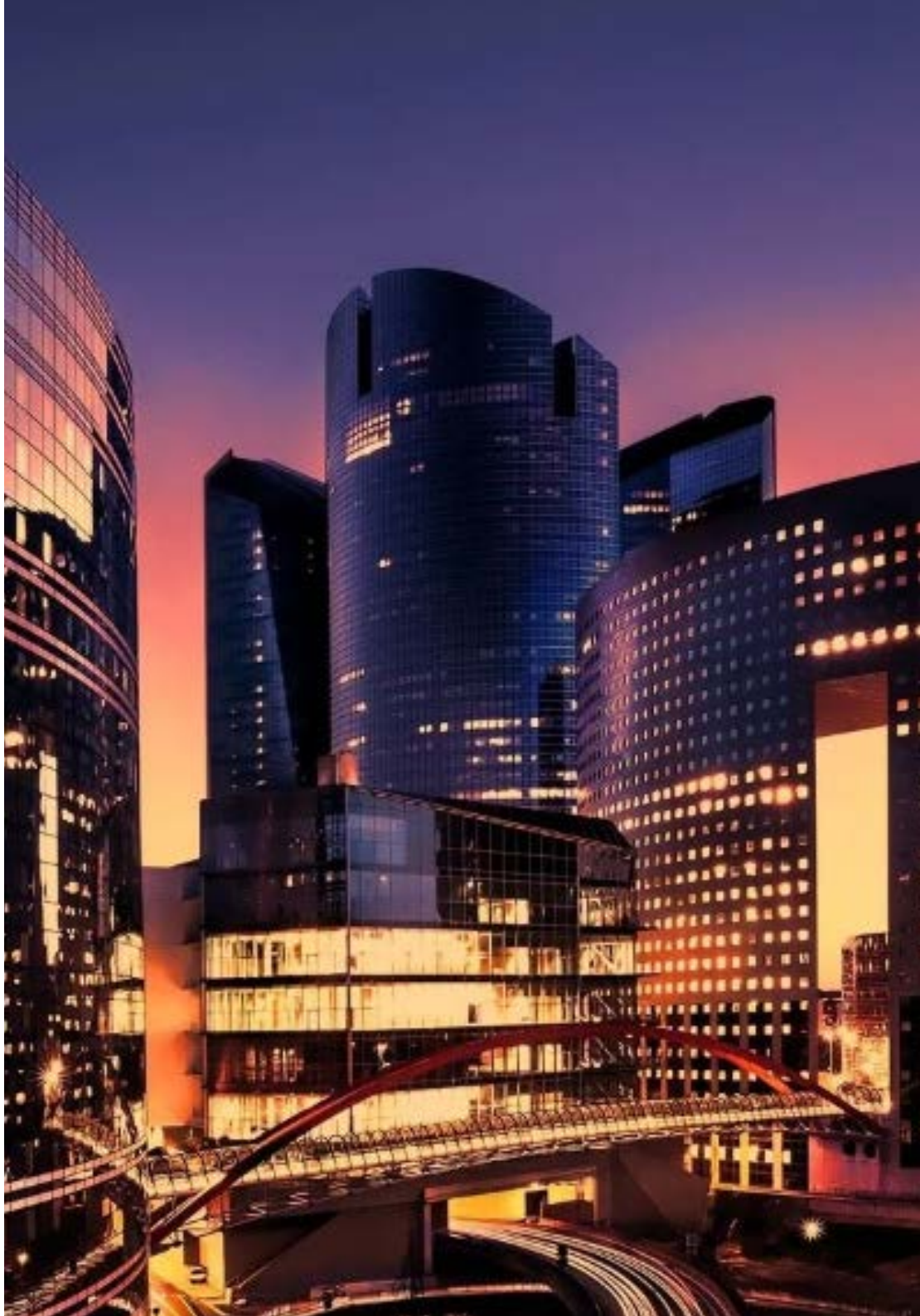
05

Dove posso svolgere il Tirocinio?

Il Tirocinio si svolgerà nelle aziende selezionate da TECH per offrire agli studenti di Progettazione di Videogiochi una formazione di qualità che fornirà loro tutto ciò di cui hanno bisogno per progredire nella loro carriera professionale. A tal fine, questa istituzione accademica ha preso in considerazione le attività che gli studenti potranno svolgere durante le 3 settimane di tirocinio e il personale di esperti che accompagnerà lo studente in questo processo di apprendimento.



Padroneggia i principali software utilizzati nel settore dei videogiochi dai migliori professionisti"





Lo studente potrà svolgere questo tirocinio presso i seguenti centri:



Videogiochi

Lab66

Paese	Città
España	Navarra

Indirizzo: Tomás Caballero n°2,
1ª Planta Oficina 9, 31005

Studio specializzato in Realtà Virtuale e Rendering 3D

Ambiti pratici di competenza:

- Modellazione 3D Organica
- Programmazione di Videogiochi

06

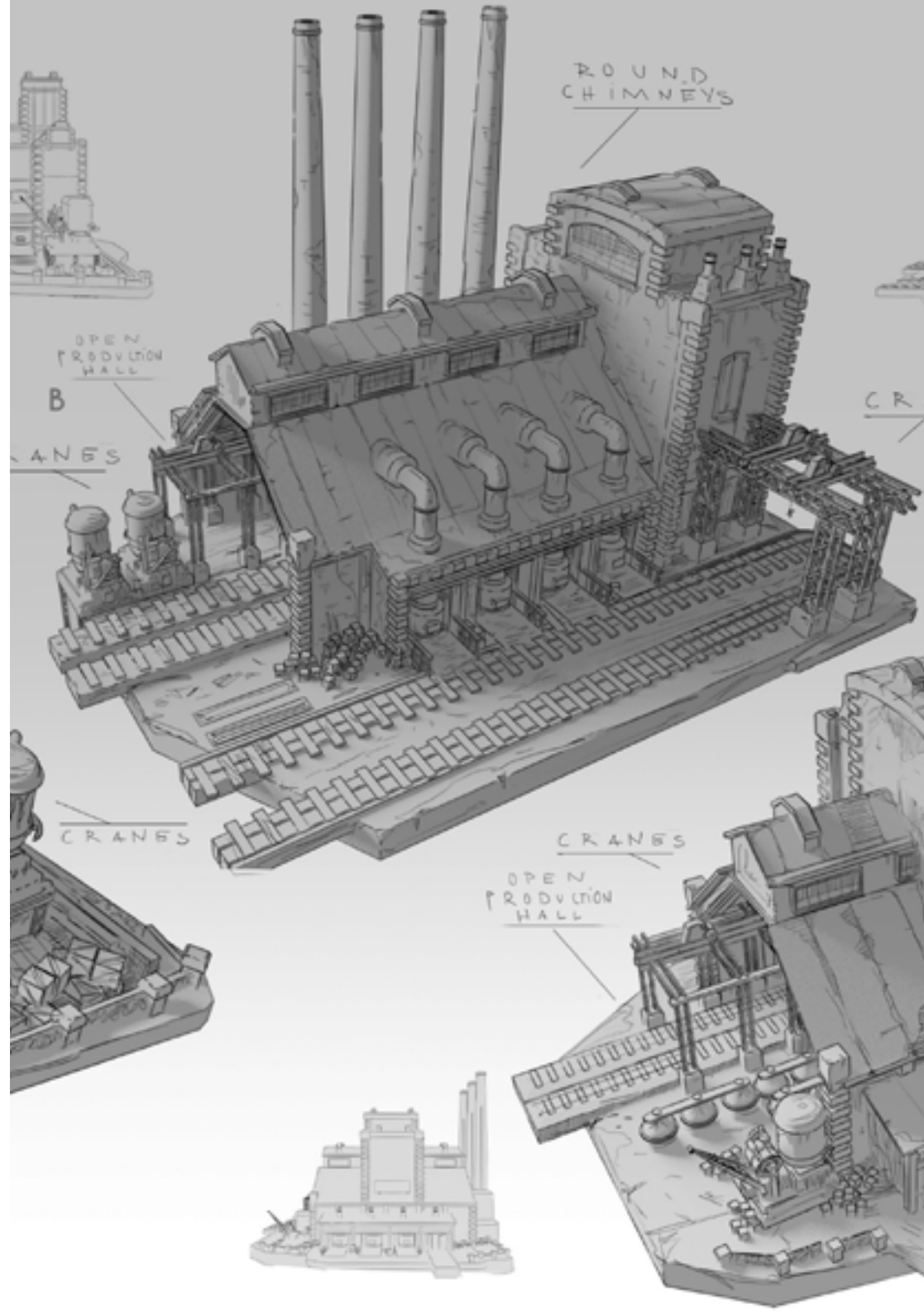
Condizioni generali

Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, questa istituzione educativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità che possa insorgere durante la permanenza presso il centro di tirocinio.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



Condizioni Generali di Tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

1. TUTORAGGIO: durante il Tirocinio agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande che potrebbero sorgere. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, lo studente disporrà anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e aiutando a risolvere qualsiasi problema durante l'intero percorso. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

2. DURATA: il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

3. MANCATA PRESENTAZIONE: in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Tirocinio, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

4 CERTIFICAZIONE: lo studente che supererà il Tirocinio riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

5 RAPPORTO DI LAVORO: il Tirocinio non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

6 STUDI PRECEDENTI: alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Tirocinio. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

7 NON INCLUSO: il Tirocinio non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

07 Titolo

Questo **Tirocinio in Progettazione di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del professionale e accademico.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata con ricevuta di ritorno, il corrispondente Certificato di Tirocinio rilasciato da TECH.

Il certificato rilasciato da TECH riporterà la valutazione ottenuta nel test.

Titolo: **Tirocinio in Progettazione di Videogiochi**

Durata: **3 settimane**

Frequenza: **dal lunedì al venerdì, turni da 8 ore consecutive**

Ore teoriche: **120 ore di pratica professionale**

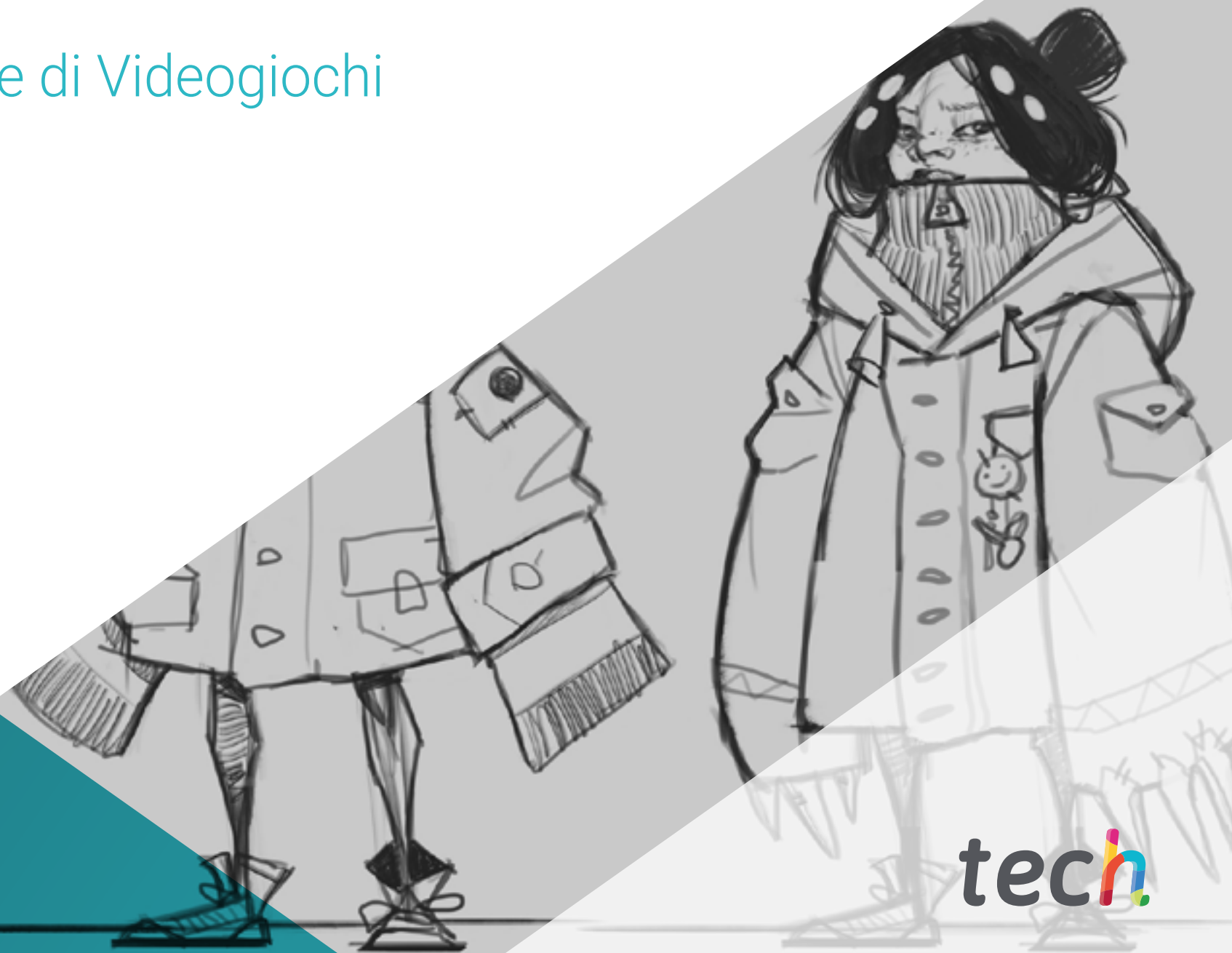


tech

Tirocinio
Progettazione di Videogiochi

Tirocinio

Progettazione di Videogiochi



tech