

# Esperto Universitario

## Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Personaggi 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.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-personaggi-videogiochi](http://www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-personaggi-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. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

Se c'è un settore in cui la produzione di personaggi di ogni tipo è cresciuta vertiginosamente, è quello dei videogiochi. Sia i protagonisti che gli antagonisti di diverse saghe hanno conquistato l'attenzione di milioni di giocatori in tutto il mondo. Gli iconici boss di Cuphead, la splendida ambientazione di Hollow Knight o il famoso Gris sono solo alcuni esempi di come i personaggi 2D possano essere un elemento distintivo e unico del prodotto finale. I disegnatori specializzati nella creazione di personaggi per i videogiochi hanno un vantaggio determinante quando si tratta di ottenere incarichi di primo piano in questo settore, ragion per cui questo programma si concentra sui principali fondamenti che renderanno il disegnatore un esperto in questo campo. Il tutto con il miglior personale docente possibile e con la flessibilità che contraddistingue TECH, in un formato 100% online e senza alcuna difficoltà per lo studente.





“

*Fatti strada nel mondo dei videogiochi, un settore dal futuro radioso, grazie a questo Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi”*

L'industria videoludica è oggi uno dei settori in più rapida crescita, con migliaia di titoli ogni anno che richiedono disegnatori esperti con conoscenze molto specifiche nella creazione e nella progettazione di vari personaggi. L'alto livello di concorrenza nel settore rende più che mai necessario distinguersi dai propri concorrenti, e il modo più efficace per farlo è un'attenta progettazione di protagonisti e antagonisti.

Gli artisti 2D di tutti i tipi sono richiesti da una moltitudine di studi, sia per le produzioni su larga scala che per i giochi per cellulari più modesti, quindi le opportunità di crescere come *character designer* sono numerose. Questo programma riunisce un team di disegnatori con una vasta esperienza nella creazione di tutti i tipi di personaggi, che hanno elaborato un programma di studio incentrato sul mondo dei videogiochi.

Il disegnatore passerà in rassegna i principali fondamenti degli stili, delle culture e delle metodologie di costruzione dei personaggi, nonché l'evoluzione dal 2D al 3D e le diverse tipologie di personaggi a seconda del pubblico di riferimento e del videogioco. Il tutto con un programma esaustivo e metodico, incentrato sulla possibilità di ottimizzare le competenze del disegnatore.

Lo studente è inoltre libero di distribuire il carico di studio secondo i propri ritmi. Ciò è reso possibile dal suo formato completamente online, grazie al quale tutti i contenuti del corso sono disponibili per il download fin dal primo giorno del programma.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

Le caratteristiche principali sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi animati 2D di ogni tipo
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di 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 mobile dotato di connessione a internet



*Migliora le tue capacità grazie alle conoscenze di artisti e disegnatori con una vasta esperienza nella creazione di tutti i tipi di personaggi"*

“

*Questo Esperto Universitario favorirà la tua carriera professionale in un campo che offre grandi opportunità di crescita professionale e personale”*

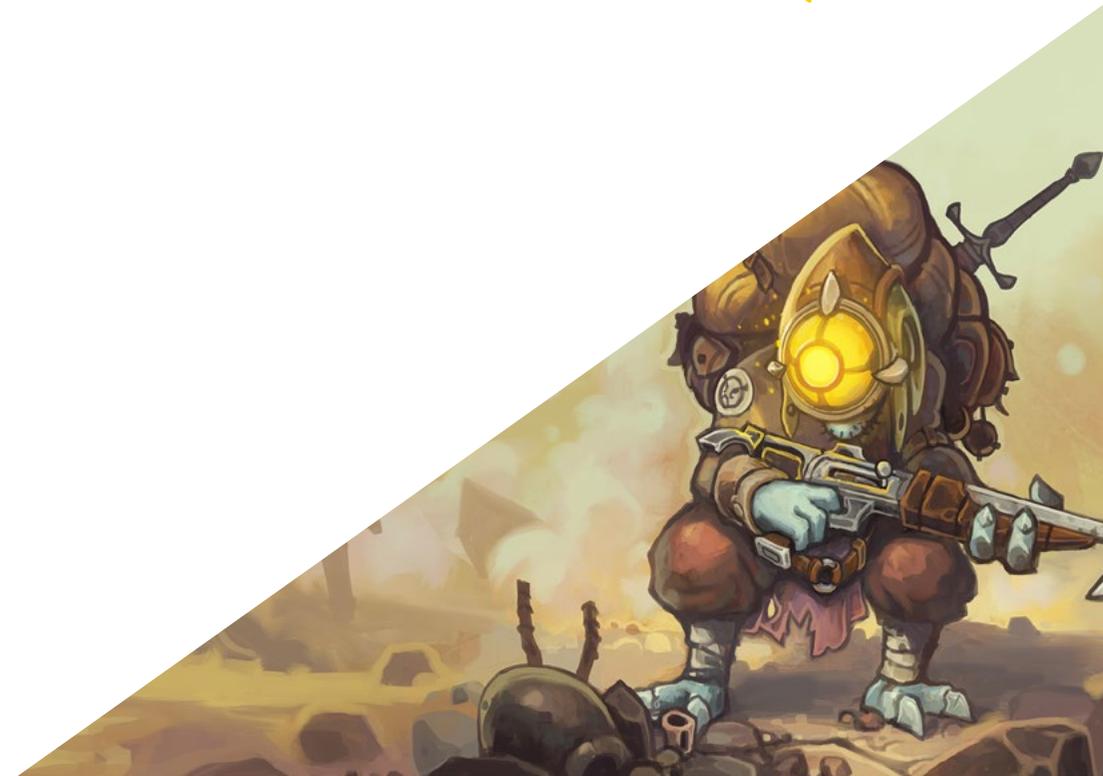
*Dai primi modelli di Lara Croft all'impressionante dinamismo di Aloy o Kratos. Scopri l'evoluzione del 2D e del 3D nel mondo dei videogiochi.*

*I tuoi personaggi affascineranno milioni di giocatori in tutto il mondo, creando prodotti audiovisivi senza tempo.*

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

I grandi protagonisti di tutti i tipi di videogiochi sono così ricchi di dettagli che di solito richiedono interi team di progettazione per ottenere il massimo da ciascuno di essi. Il chiaro obiettivo di questo programma è quello di istruire lo studente a far parte o addirittura a dirigere tali team, esaminando ampiamente sia la teoria tecnologica più recente che la prassi effettiva nell'uso di diversi metodi e programmi moderni.



“

*Darai una svolta alla tua carriera professionale grazie a un bagaglio di conoscenze specialistiche, perfezionando la tua tecnica di creazione di personaggi per i videogiochi”*



## Obiettivi generali

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Creare ogni tipo di veicolo e di oggetto da utilizzare con qualsiasi disciplina di animazione 2D e 3D
- ◆ Elaborare in modo dettagliato personaggi specifici per videogiochi in 2D e 3D

“

*Potrai indirizzare la tua carriera verso studi di progettazione specializzati in videogiochi, dimostrando il tuo valore in questo campo"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Videogiochi e Personaggi

- ◆ Creare personaggi per i videogiochi
- ◆ Analizzare i diversi tipi di videogiochi
- ◆ Conoscere il pubblico di riferimento

### Modulo 2. Personaggi

- ◆ Studiare i diversi stili e culture esistenti
- ◆ Imparare a costruire i personaggi nel tempo
- ◆ Applicare le conoscenze a diversi formati
- ◆ Conoscere le diverse tecniche applicate a personaggi specifici
- ◆ Conoscere gli stili più recenti

### Modulo 3. Costruzione dei Personaggi

- ◆ Creare personaggi dall'inizio alla fine
- ◆ Applicare tutte le forme anatomiche possibili
- ◆ Lavorare su linee d'azione, assi e posizioni
- ◆ Progettare le diverse parti del personaggio attraverso una base di disegno

03

# Direzione del corso

I migliori designer sono stati scelti da TECH per riunire in questo Esperto Universitario le più moderne conoscenze e chiavi di lettura per la creazione di personaggi per i videogiochi. Gli studenti potranno consultare direttamente il personale docente per qualsiasi dubbio, con un tutoraggio personalizzato per tutta la durata del programma.





“

*Un personale docente che si impegna al 100% per farti migliorare sul piano professionale e che sarà pronto ad aiutarti in ogni momento”*

## Direzione



### Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Scenografo e assistente nel cortometraggio "Pollo", vincitore del premio Goya
- Scenografo, disegnatore di storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "El espíritu del bosque-Lo spirito della foresta", "Arrugas-Rughe" e "Phineas e Ferb"
- Collaboratore e disegnatore presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

## Personale docente

### Dott. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager e direttore della società di produzione 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager e direttore della società di produzione Cazatalentos SL
- ♦ Membro accademico dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema Spagnola
- ♦ Docente del corso di Disegno Sperimentale e Animazione 2D presso l'Università Complutense di Madrid, nella Facoltà di Belle Arti

### Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Collaborazioni con i cartoni animati dello studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Warner Bros Park, Kalise-Minorchina, Tre gemelle e una strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ♦ Progetti di illustrazione e disegno per Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel e Ikea



### **Dott. Delgado Sánchez, Cruz**

- ◆ Coordinatore di produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamusicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Docente di Produzione e Sceneggiatura, Coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisiv di Madrid)
- ◆ Docente di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Disegno, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e presso l'U-tad
- ◆ Relatore di argomenti relativi al cinema d'animazione presso varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membro dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diversi testi
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in vari programmi della Catena COPE

### **Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo**

- ◆ Collaborazioni con i cartoni animati dello studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Warner Bros Park, Kalise-Minorchina, Tre gemelle e una strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ◆ Progetti di illustrazione e disegno per Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel e Ikea

# 04

## Struttura e contenuti

Il personale docente ha preparato con particolare cura e attenzione tutti i contenuti disponibili in questo Esperto Universitario. Ciò significa che tutti gli argomenti sono stati esaminati per fornire le competenze, i suggerimenti, i segreti e le indicazioni più importanti per la progettazione e la creazione di personaggi di gioco, senza ricorrere ad argomenti inutili o superflui. Il materiale didattico rappresenta inoltre un'ottima guida di riferimento anche dopo aver completato il programma, in quanto può essere scaricato integralmente da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.



“

*Avrai a disposizione una moltitudine di letture complementari con cui approfondire ogni argomento trattato, scegliendo da solo gli ambiti in cui desideri rafforzare le tue conoscenze"*

## Modulo 1. Videogiochi e personaggi

- 1.1. Personaggi e videogiochi
  - 1.1.1. Analisi dei personaggi nei videogiochi
  - 1.1.2. Target del personaggio
  - 1.1.3. Riferimenti
- 1.2. Tipologie
  - 1.2.1. 2D-3D
  - 1.2.2. Piattaforme e tipi
  - 1.2.3. Personaggi pixelati
- 1.3. Metodologia
  - 1.3.1. Pianificazione del lavoro e tipi di documenti
  - 1.3.2. Disegno analitico
  - 1.3.3. Disegnatore di linee e disegnatore di forme
- 1.4. Definire uno stile
  - 1.4.1. Riferimenti e punti chiave
  - 1.4.2. Luce e colore: creare un'atmosfera
  - 1.4.3. Personaggi: personalità e coerenza
- 1.5. 2D tradizionale
  - 1.5.1. Riferimenti
  - 1.5.2. Creazione
  - 1.5.3. Pacchetto di *model sheet*
- 1.6. Cut out I
  - 1.6.1. Riferimenti
  - 1.6.2. Metodologia
  - 1.6.3. Costruzione
- 1.7. Cut out II
  - 1.7.1. Colore
  - 1.7.2. *Rig*
  - 1.7.3. Librerie





- 1.8. 3D
  - 1.8.1. Riferimenti
  - 1.8.2. Progettazione
  - 1.8.3. Costruzione
- 1.9. Personaggi pixelati
  - 1.9.1. Riferimenti e documentazione
  - 1.9.2. Progettazione
  - 1.9.3. Pose
- 1.10. Riferimento per la modellazione 3D
  - 1.10.1. Tavolozze di colori
  - 1.10.2. Texture
  - 1.10.3. Luci e ombre

## Modulo 2. Personaggi

- 2.1. Forme geometriche
  - 2.1.1. Basiche
  - 2.1.2. Combinazione di forme
  - 2.1.3. Assi
- 2.2. Linee d'Azione
  - 2.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
  - 2.2.2. Forme semplici nella linea d'azione
  - 2.2.3. Struttura ed estremità
- 2.3. Forme complesse
  - 2.3.1. Geometrie combinate
  - 2.3.2. La posa
  - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. Anatomia
  - 2.4.1. Canone umano classico
  - 2.4.2. Proporzioni
  - 2.4.3. Pose d'azione

- 2.5. La testa
  - 2.5.1. Costruzione
  - 2.5.2. Assi
  - 2.5.3. Occhi e parti del volto
- 2.6. Capelli
  - 2.6.1. Femminili
  - 2.6.2. Maschili
  - 2.6.3. Pettinature
- 2.7. Creazione di personaggi *cartoon*
  - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
  - 2.7.2. Teste ed espressioni
  - 2.7.3. Profilo e pose
- 2.8. Animali *cartoon*
  - 2.8.1. Animali da compagnia
  - 2.8.2. Quadrupedi e volatili
  - 2.8.3. Altri tipi
- 2.9. Arti
  - 2.9.1. La costruzione
  - 2.9.2. Articolazioni
  - 2.9.3. Pose
- 2.10. Mani
  - 2.10.1. La costruzione generale
  - 2.10.2. Umani
  - 2.10.3. *Cartoon*

### Modulo 3. Costruzione del personaggio

- 3.1. Forme geometriche
  - 3.1.1. Basiche
  - 3.1.2. Combinazione di forme
  - 3.1.3. Assi
- 3.2. Linee d'Azione
  - 3.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
  - 3.2.2. Forme semplici nella linea d'azione
  - 3.2.3. Struttura ed estremità
- 3.3. Forme complesse
  - 3.3.1. Geometrie combinate
  - 3.3.2. La posa
  - 3.3.3. Divisione in teste
- 3.4. Anatomia
  - 3.4.1. Canone umano classico
  - 3.4.2. Proporzioni
  - 3.4.3. Pose d'azione
- 3.5. La testa
  - 3.5.1. Costruzione
  - 3.5.2. Assi
  - 3.5.3. Occhi e parti del volto
- 3.6. Capelli
  - 3.6.1. Femminili
  - 3.6.2. Maschili
  - 3.6.3. Pettinature
- 3.7. Creazione di personaggi *cartoon*
  - 3.7.1. Esagerare le proporzioni
  - 3.7.2. Teste ed espressioni
  - 3.7.3. Profilo e pose



- 3.8. Animali *cartoon*
  - 3.8.1. Animali da compagnia
  - 3.8.2. Quadrupedi e volatili
  - 3.8.3. Altri tipi
- 3.9. Arti
  - 3.9.1. La costruzione
  - 3.9.2. Articolazioni
  - 3.9.3. Pose
- 3.10. Mani
  - 3.10.1. La costruzione generale
  - 3.10.2. Umani
  - 3.10.3. *Cartoon*

“ Crea personaggi completamente unici, adattati sia allo stile cartoon che a quello iperrealistico, grazie a questo programma sulla Progettazione e la Creazione di Personaggi per Videogiochi”

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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



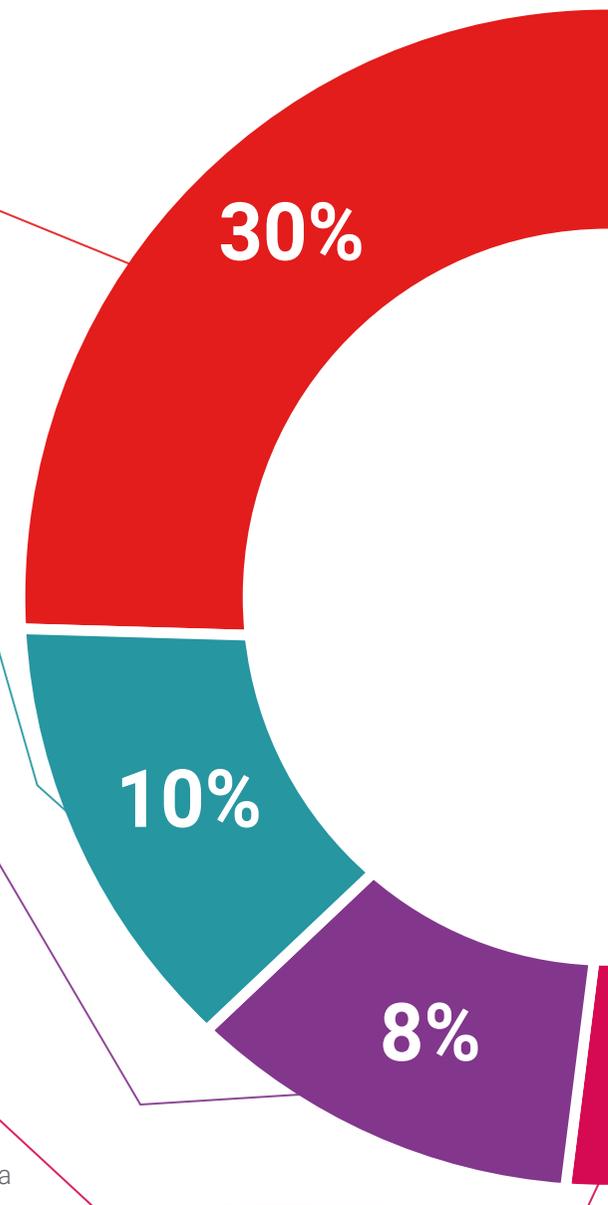
#### Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi 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 e Creazione di Personaggi 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 nel 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 e Creazione di Personaggi 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**  
Progettazione e Creazione  
di Personaggi  
per Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi

