

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/design/specializzazione/specializzazione-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

L'industria dei videogiochi è in piena espansione, nessuno lo mette in dubbio. La tecnologia ha contribuito a questo successo, portando la grafica a un livello di realismo mai visto prima. A prescindere da tutto questo, esiste tuttavia una persona che si occupa di scrivere e progettare, in modo millimetrico, la storia di un gioco. Di conseguenza, gli sceneggiatori sono molto richiesti nel settore, poiché richiedono un alto livello di creatività e ingegno per creare delle buone storie. Questo programma offre ai professionisti interessati tutti gli strumenti e le risorse linguistiche di cui hanno bisogno per avere successo a livello internazionale in questo settore.



“

*Desideri svoltare a livello professionale?
Specializzati nella progettazione di
sceneggiature per videogiochi”*

Le sceneggiature sono una parte fondamentale di ogni lavoro. Tanto che, nei vari festival e cerimonie di premiazione, esiste un premio dedicato a questo aspetto. Nel mondo dei videogiochi questo non fa eccezione. Una buona sceneggiatura determina cosa, come e quando si verifica un evento che cambia il corso della storia e fornisce quel *"Plot Twist"* che manterrà alta l'attenzione e la motivazione dell'utente.

Lo sceneggiatore di un videogioco non scrive un documento solido, ma elabora i momenti chiave che andranno a comporre una storia completa. È questo che fa la differenza con le sceneggiature cinematografiche o teatrali, conferendo un ulteriore livello di difficoltà alla professione. Per questo motivo, le grandi aziende sono alla ricerca di profili in grado di accettare questa sfida, essendo una delle risorse umane più apprezzate e ricercate all'interno del settore.

Per questo motivo non potrebbe esserci momento migliore per specializzarsi in questo settore. Il programma in Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi aiuterà quindi lo studente a capire e ad apprendere ciò che serve per diventare uno sceneggiatore di successo, in grado di scrivere storie originali e interessanti che porteranno un videogioco alla fama della critica e dei fan.

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



Le tue idee saranno apprezzate all'interno del settore dopo aver completato questa qualifica"

“

Diventa uno dei pochi sceneggiatori di videogiochi sul mercato e sarai una risorsa preziosa per qualsiasi azienda"

Approfondisci le modalità di creazione di una sceneggiatura videoludica e la differenza che esiste tra videogiochi e cinema.

La sceneggiatura di un videogioco è lo scheletro che sostiene l'intera storia.

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

L'obiettivo di questo Esperto Universitario va oltre il fatto di fornire agli studenti conoscenze e tecniche narrative. L'intento di questo programma è quello di introdurre i designer in un nuovo mercato del lavoro, potenziando le loro capacità e competenze creative affinché possano realizzare una storia emozionante, dinamica, coinvolgente e, soprattutto, inedita. A questo scopo, avranno a disposizione un programma che permetterà loro di approfondire le strutture della narrazione e la loro complessa applicazione nella progettazione di un videogioco.

A close-up photograph of a textured, light-colored surface, possibly paper or fabric, with the word "LINE" printed in a dark, bold, sans-serif font. The image is partially obscured by a diagonal split: the top-left corner is white, and the bottom-right corner is a dark teal color. The word "LINE" is positioned in the upper right quadrant of the image.

“

*Realizzare i tuoi obiettivi professionali
sarà più facile una volta portato a
termine questo Esperto Universitario”*

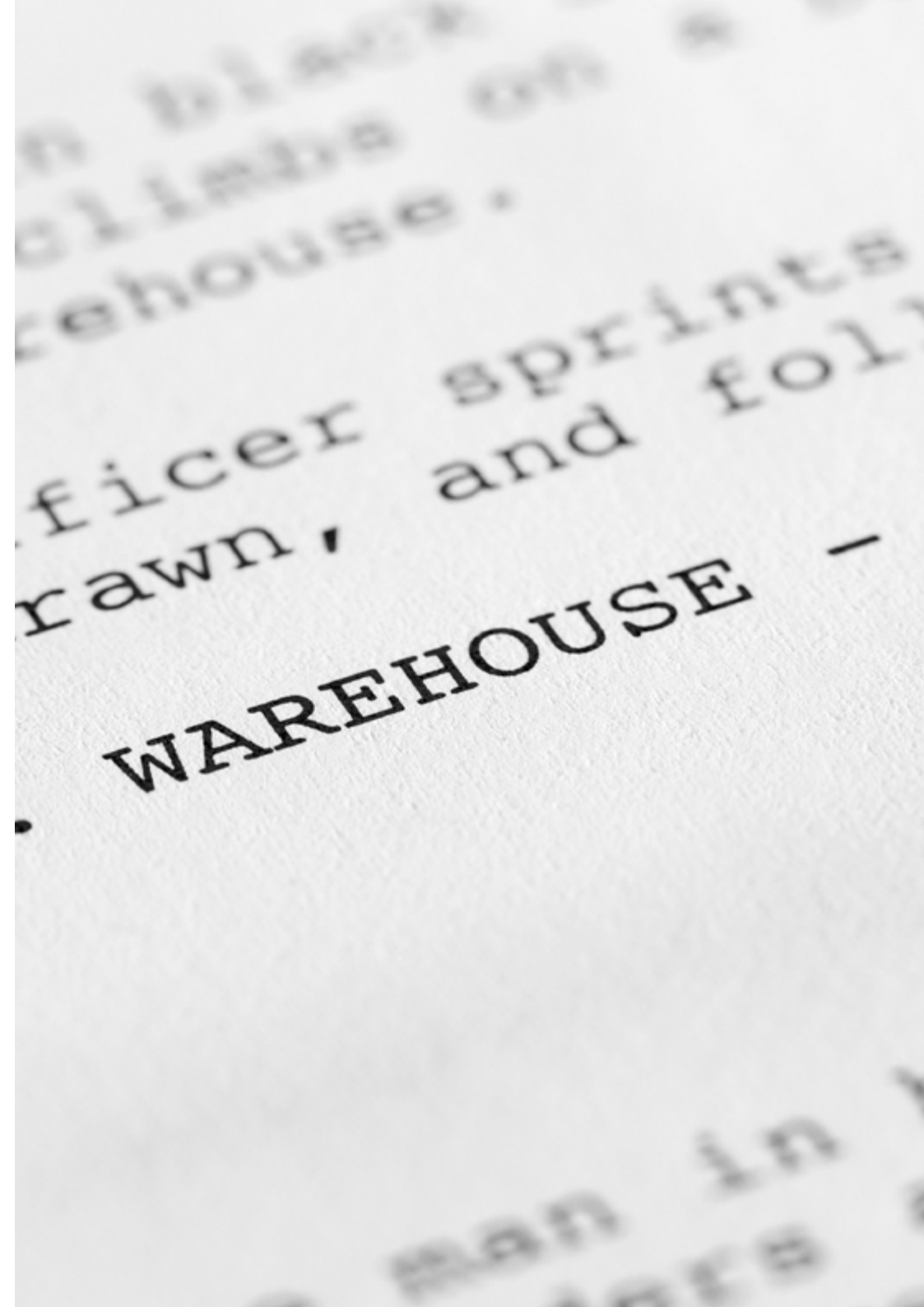


Obiettivi generali

- ♦ 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
- ♦ Essere in grado di creare una *Startup* indipendente di intrattenimento digitale



Potresti scrivere la storia del prossimo videogioco di successo. Inizia oggi stesso questo percorso iscrivendoti al programma"





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 di 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. Documento di progettazione

- ♦ Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
- ♦ Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, *Gameplay*, meccaniche, livelli, 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. Ideazione della narrazione e della 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 caratteristiche delle loro 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

Il personale docente di questo programma è composto da eccellenti professionisti del settore. Hanno dedicato la loro carriera a perfezionare le tecniche utilizzate per scrivere e creare le sceneggiature di vari videogiochi. Sono quindi più che capaci non solo di impartire le conoscenze empiriche dell'Esperto Universitario, ma anche di motivare gli studenti a raggiungere l'eccellenza in questo campo professionale.



“

Questo personale docente si è specializzato nella scrittura e nella creazione di sceneggiature che hanno portato al successo di diversi videogiochi”

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 ambienti interattivi. Currnet – CEV 2020
- ◆ Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini. Showrunners BCN 2018
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

“

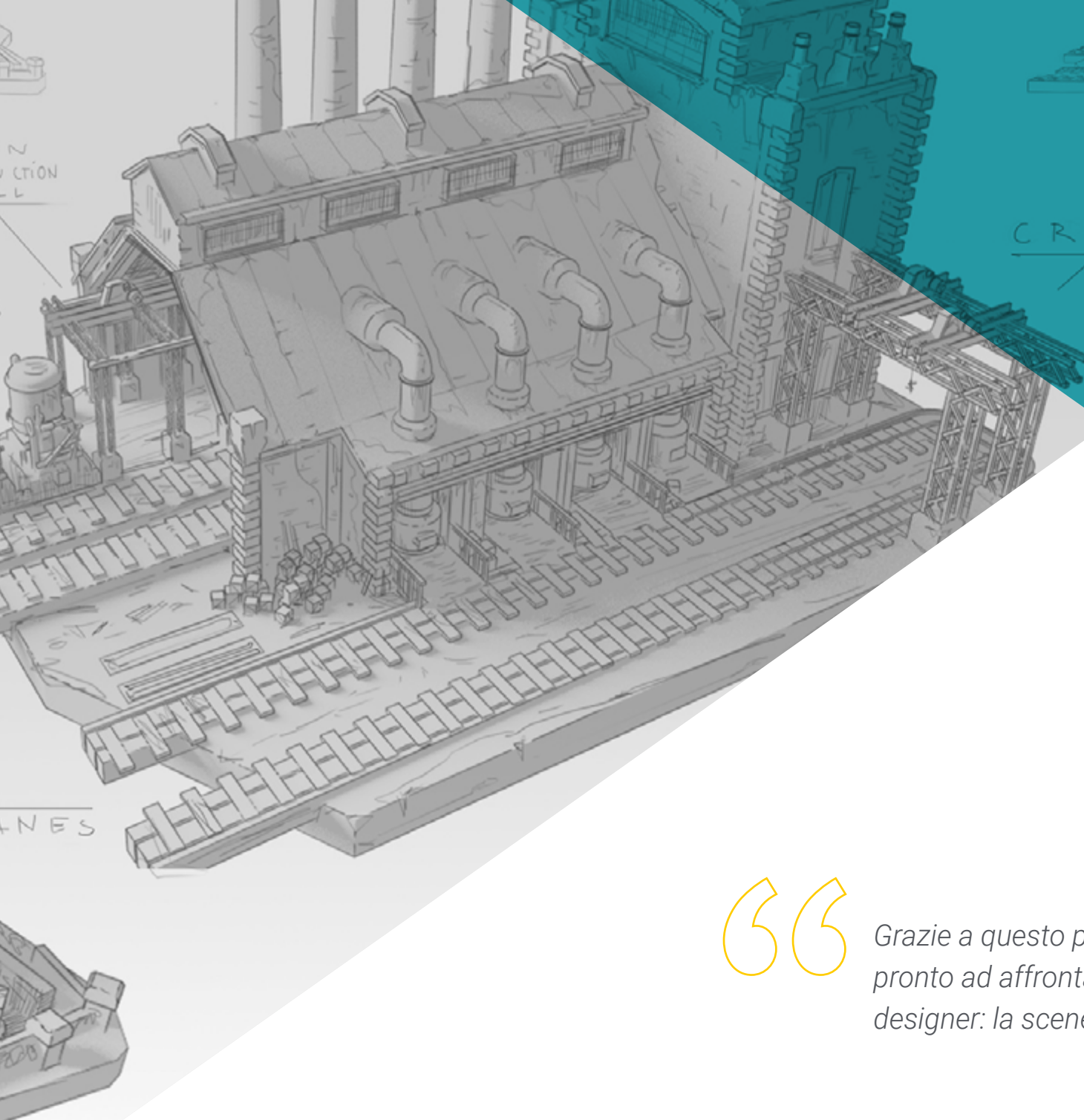
*Non perdere l'opportunità
di studiare con i migliori
insegnanti del settore"*

04

Struttura e contenuti

Tutti i contenuti di questo Esperto universitario in Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi serviranno a gettare le basi necessarie per approfondire la strutturazione di una sceneggiatura per videogiochi e la differenza tra videogiochi e cinema. Al termine del programma, gli studenti saranno quindi pronti a fare la differenza nel settore, introducendo storie nuove e stimolanti nell'industria. Disponiamo inoltre dell'esperienza di un gruppo di professionisti che si sono specializzati in questo campo, il che consente di ottenere una preparazione completa.





C R A N E S

“

Grazie a questo programma di studi sarai pronto ad affrontare la tua prossima sfida come designer: la sceneggiatura di un videogioco"

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. Assassino 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 A
 - 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 ed NPC
- 2.5. Controller
 - 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. Ideazione della trama e della sceneggiatura

- 3.1. Trama 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



Non rimandare oltre. Questo è il momento migliore per iscriversi e iniziare a crescere nel mondo dei 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.



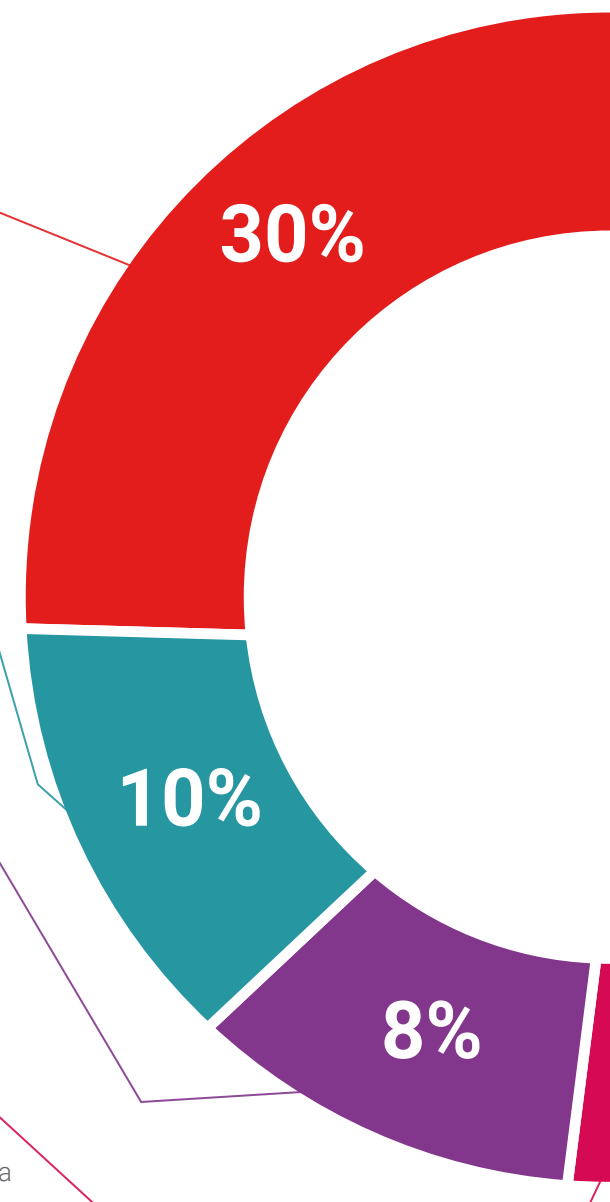
Pratiche di competenze e competenze

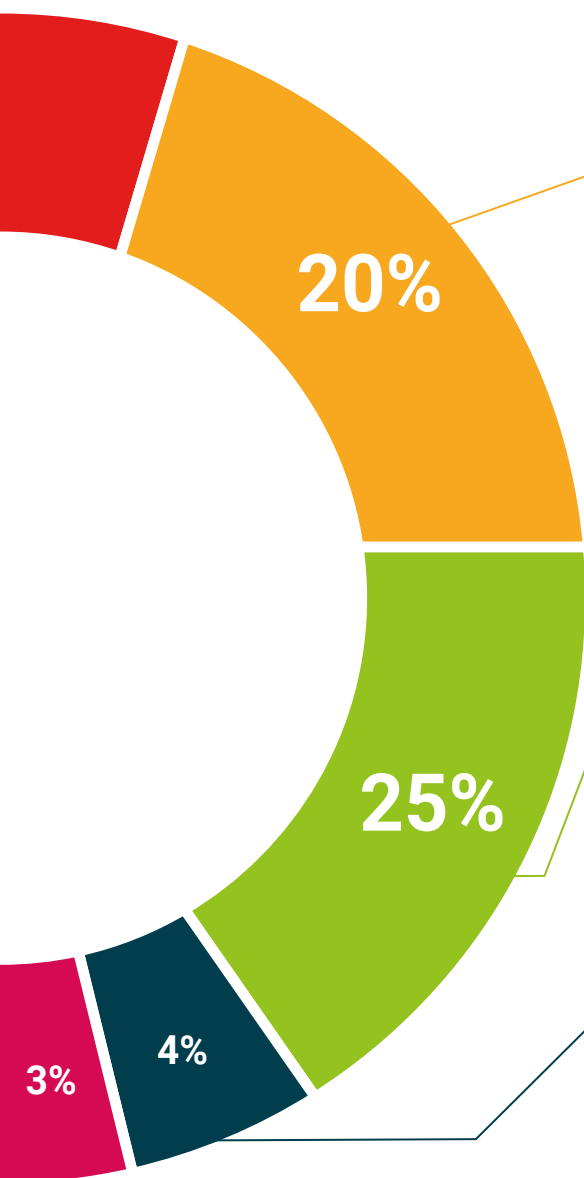
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lectures 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 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** 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 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.



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

Esperto Universitario

Progettazione di Sceneggiature per Videogiochi