

Tirocinio

Videogiochi





tech global
university

Tirocinio
Videogiochi

Indice

01

Introduzione

pag. 4

02

Perché svolgere questo
Tirocinio?

pag. 6

03

Obiettivi

pag. 8

04

Pianificazione
dell'insegnamento

pag. 12

05

Dove posso svolgere il
Tirocinio?

pag. 14

06

Condizioni generali

pag. 16

07

Titolo

pag. 18

01

Introduzione

Il mondo dei Videogiochi è diventato un settore in continua evoluzione e crescita. Parallelamente alla loro popolare forma di intrattenimento, sono stati integrati in modo eccellente nel campo dell'educazione e dell'innovazione aziendale negli ultimi anni. Per questo motivo, c'è una crescente domanda di esperti formati in aspetti come la creazione della sceneggiatura, il design artistico, sonoro o la programmazione per queste opere. Di conseguenza, TECH ha puntato a portare avanti questa qualifica, con la quale lo studente approfondirà questi rami dello sviluppo dei videogiochi in modo esclusivamente pratico. Per 3 settimane, sarà integrati in una prestigiosa azienda di questo settore per affinare le proprie competenze e crescere professionalmente in tale settore.

“

Grazie a questo programma, sarai in grado di padroneggiare le tecniche all'avanguardia di creazione della trama, dei personaggi o del design artistico per i Videogiochi, al fine di sviluppare opere ricordate dagli utenti”





La progettazione e lo sviluppo di Videogiochi è un processo complesso che coinvolge l'applicazione di una vasta gamma di competenze tecniche e creative. In questo senso, è necessario padroneggiare la creazione concettuale dello stesso, tenendo conto della trama, dei personaggi e delle loro meccaniche di gioco. Nella stessa linea, è indispensabile disporre di competenze in elaborazione grafica, programmazione software e realizzazione del suono. Tutti questi aspetti renderanno possibile la produzione di titoli di primo livello, interessanti per lo spettatore e che godono di un eccellente successo sul mercato. Per questo, le imprese dell'industria hanno bisogno di specialisti con elevate competenze in questi campi.

Per questo motivo, TECH ha deciso di creare questo programma, che fornirà agli studenti le migliori competenze nel campo della progettazione e sviluppo di Videogiochi, al fine di promuovere la loro crescita professionale in questo settore. In 120 ore di apprendimento intensivo 100% pratico, farai parte di un'eccellente azienda tecnologica. All'interno di un team di lavoro di alta qualità, avrai la capacità di gestire la creazione del documento di progettazione, padroneggiare la realizzazione di sceneggiature e storyboard o approfondire l'elaborazione dei grafici. Allo stesso modo, approfondirà i processi di programmazione e animazione delle opere.

Durante tutto il tirocinio, sarà guidato da un eccellente tutor designato appositamente per lui. Questo esperto è responsabile di garantire che le aspettative di apprendimento siano soddisfatte, nonché di risolvere i dubbi che sorgono durante questo periodo di insegnamento. Si tratta quindi di un'opportunità unica per aumentare le abilità nella creazione di Videogiochi in modo risolutivo.

02

Perché svolgere questo Tirocinio?

Nella stragrande maggioranza delle aree, l'esperienza pratica è fondamentale per raggiungere un successo professionale eccezionale. Nell'ambito della progettazione e dello sviluppo di Videogiochi, non basta conoscere le migliori strategie, ma è essenziale sapere come applicarle nel contesto lavorativo quotidiano. Per soddisfare questa esigenza, TECH ha realizzato questo Tirocinio, che offre agli studenti l'opportunità di lavorare per 3 settimane in una società dedicata alla creazione di diversi progetti tecnologici. In questo modo, insieme ad esperti con una vasta esperienza in questo campo, otterranno competenze che stimoleranno la crescita professionale nel mondo dei Videogiochi.



TECH è l'unica istituzione accademica che ti offre l'opportunità di migliorare le tue abilità pratiche in un ambiente di lavoro reale destinato al design e lo sviluppo di Videogiochi"

1. Aggiornarsi sulla base delle più recenti tecnologie disponibili

Negli ultimi anni, l'industria dei Videogiochi ha registrato un impressionante progresso, spinto dalla domanda del pubblico e dallo sviluppo di nuove tecniche nel campo artistico, della sceneggiatura e della programmazione, che hanno permesso la creazione di opere di altissimo livello. Per questo motivo, TECH ha creato questo programma, con l'obiettivo di consentire agli studenti di applicare nella loro pratica quotidiana tutti questi progressi.

2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti

Nel corso di questo programma, gli studenti saranno integrati in un team di lavoro eccezionale, composto dai migliori specialisti nello sviluppo di videogiochi, da cui acquisiranno le competenze più importanti in questa disciplina. Inoltre, ogni studente avrà un tutor personalizzato che lo guiderà nel perfezionamento delle sue abilità.

3. Accedere ad ambienti professionali di prim'ordine

TECH svolge un rigoroso processo di selezione dei luoghi dove si svolgerà il Tirocinio, al fine di garantire che gli studenti abbiano l'opportunità di svilupparsi in un ambiente tecnologico di prim'ordine per quanto riguarda la progettazione di Videogiochi. In questo modo, saranno in grado di lavorare su attrezzature altamente esigenti e con una qualità professionale eccezionale.



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

Oggi è comune trovare programmi educativi non adatti alle esigenze quotidiane dei lavoratori, offrendo contenuti teorici con scarsa applicabilità pratica. Per questo motivo, TECH ha progettato una qualifica con un approccio pedagogico innovativo, incentrato sui tirocinio, che consentirà agli studenti di consolidare le proprie competenze in un ambiente clinico di alto livello.

5. Ampliare le frontiere della conoscenza

TECH offre agli studenti l'opportunità di svolgere stage presso rinomate istituzioni, con l'obiettivo di imparare da esperti con una vasta esperienza in progetti legati al campo dei Videogiochi. Si tratta di un'opportunità esclusiva che solo questa istituzione educativa può offrire ai suoi studenti.



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

03

Obiettivi

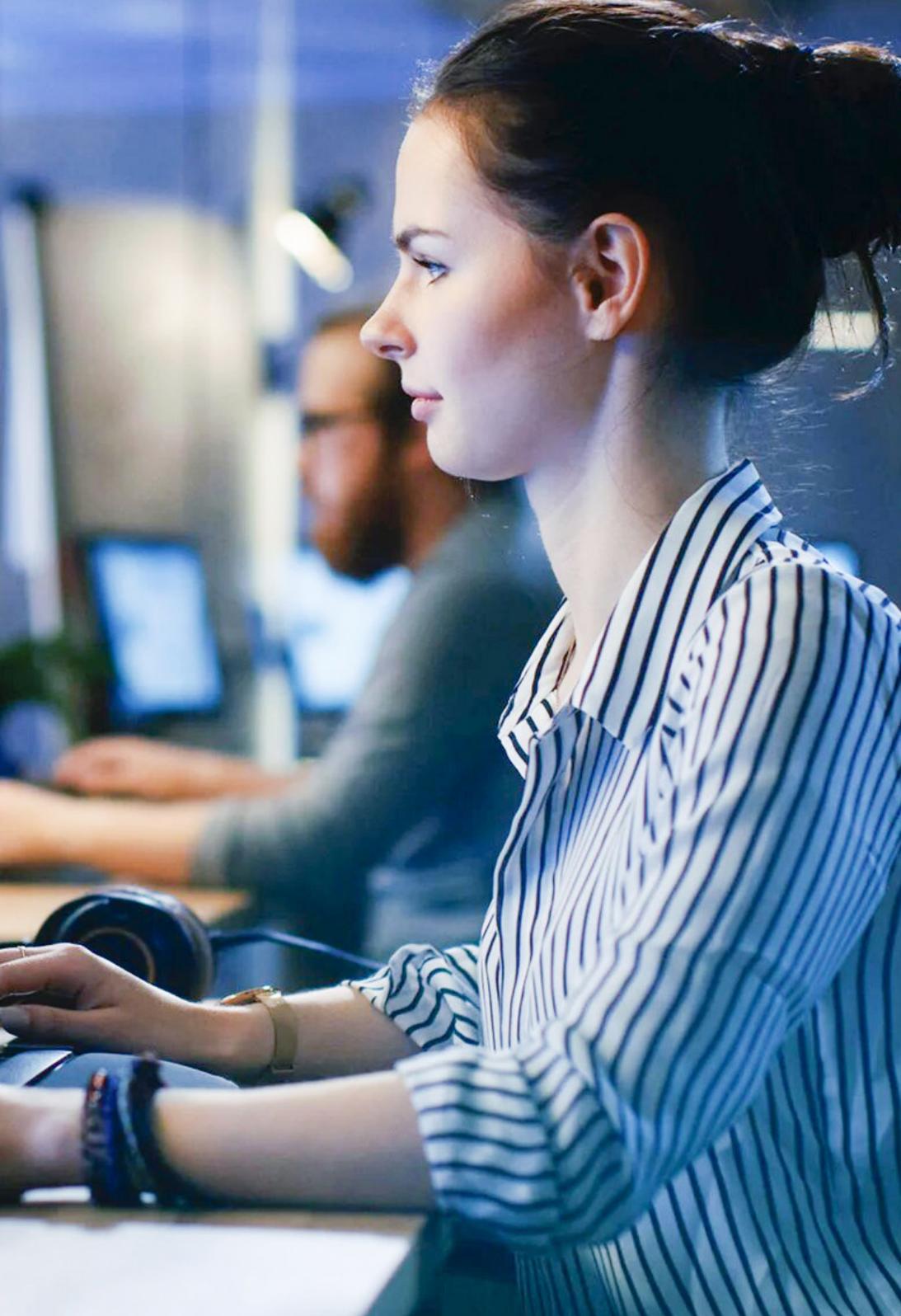
L'obiettivo principale del Tirocinio in Videogiochi è quello di fornire agli studenti competenze eccezionali in questa disciplina. Per raggiungere questo obiettivo, avranno l'opportunità di svolgere un tirocinio professionale di 120 ore presso un'azienda riconosciuta nel settore, che consentirà loro di acquisire competenze applicabili in un ambiente di lavoro reale, distinguendosi così in un campo in costante crescita e trasformazione.



Obiettivi generali

- ♦ Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i videogiochi
- ♦ Eseguire attività di modellazione 3D
- ♦ Eseguire una programmazione professionale con il motore Unity 3D





Obiettivi specifici

- ◆ 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
- ◆ Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
- ◆ Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, gameplay, meccaniche di gioco, livelli, sistema di 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
- ◆ 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
- ♦ Conoscere la teoria artistica, del colore, del carattere e dell'ambiente
- ♦ Creare bozzetti complessi e *concept art*
- ♦ Addentrarsi nell'arte 2D di personaggi, oggetti e ambienti con i programmi di Photoshop
- ♦ Creare oggetti, personaggi e ambienti 3D con 3D Studio Max e Mudbox
- ♦ Conoscere gli stili artistici dei personaggi e delle ambientazioni, nonché le tipologie di ambientazione e la loro rappresentazione nei disegni
- ♦ Saper usare il motore più utilizzato nello sviluppo di videogiochi: Unity 3D Engine
- ♦ Studiare la programmazione del motore grafico Unity e imparare l'interfaccia del programma
- ♦ Imparare a creare un videogioco 2D: programmare i movimenti dei personaggi, i nemici e le animazioni
- ♦ Sviluppare diversi elementi del gioco, come piattaforme o chiavi
- ♦ Creare l'interfaccia di gioco o HUD
- ♦ Approfondire la conoscenza della IA, sia per la creazione di nemici che di NPC (personaggi non giocabili) in 2D
- ♦ 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
- ♦ Saper eseguire una programmazione avanzata
- ♦ Progettare personaggi e ambienti 3D
- ♦ Programmare diversi gameplay, enigmi di ambientazione e oggetti che compongono i vari livelli
- ♦ Creare diversi elementi di gioco e programmare le abilità del giocatore, come saltare, correre, sparare o nascondersi
- ♦ Creare un gioco per computer
- ♦ 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
- ◆ Definire la composizione e lo sviluppo della musica
- ◆ Progettare il software di composizione musicale
- ◆ Saper eseguire il processo di produzione e post-produzione
- ◆ Imparare a realizzare il mixaggio interno e il design del suono
- ◆ Utilizzare librerie di suoni, suoni sintetici e *Foley*
- ◆ Conoscere le tecniche di composizione per i videogiochi
- ◆ Sapere come avviene la produzione di un videogioco e quali sono le diverse fasi
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di produttori
- ◆ Conoscere il project management per lo sviluppo dei videogame
- ◆ Utilizzare diversi strumenti per la produzione
- ◆ Coordinare i team e la gestione dei progetti

“

*Aumenta le tue competenze
nella progettazione e sviluppo di
Videogiochi attraverso questo
Tirocinio di 120 ore"*

04

Pianificazione dell'insegnamento

Il Tirocinio ha una durata di 3 settimane consecutive, dal lunedì al venerdì, durante le quali lo studente sarà integrato nel personale di un'azienda tecnologica rinomata. In questo modo, è possibile partecipare a progetti legati alla creazione di Videogiochi, in un ambiente di lavoro eccezionale, utilizzando le tecniche e gli strumenti più avanzati disponibili in questo campo.

In questa proposta di formazione, di carattere completamente pratico, le attività sono rivolte allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per lavorare su progetti di alta qualità nel settore dei Videogiochi, e che sono orientate alla formazione specifica per l'esercizio dell'attività.

Questo approccio pedagogico innovativo permetterà agli studenti di affrontare in modo efficace le sfide che possono presentarsi nella loro carriera professionale nel mondo dei Videogiochi, fornendo loro le competenze necessarie per distinguersi come specialisti in questo settore.

L'insegnamento pratico si svolgerà con la partecipazione attiva dello studente che prenderà parte alle attività e alle procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con il supporto e la guida dei docenti e degli altri compagni di tirocinio che facilitano il lavoro di squadra, e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica della progettazione (imparare a essere e imparare a relazionarsi con gli altri).





Le procedure descritte qui di seguito saranno la base della parte pratica della formazione, e la loro realizzazione sarà soggetta alla disponibilità propria del centro ed al suo volume di lavoro, essendo le attività proposte come segue:

Modulo	Attività Pratica
Documento di Progettazione	Redigere e illustrare un documento di progettazione professionale
	Realizzare la progettazione delle meccaniche e dei livelli di un videogioco
Narrativa e progettazione di sceneggiature	Realizzare una trama orientata a un videogioco
	Creare personaggi principali e secondari
	Strutturare correttamente la sceneggiatura di un videogioco
	Eeguire il processo di creazione di uno script, tenendo conto delle caratteristiche e gli elementi disponibili per la sua creazione
Arte per i videogiochi	Creare disegni 2D di personaggi, oggetti e ambienti in Photoshop
	Creare oggetti, personaggi e ambienti tridimensionali con 3D Studio Max e Mudbox
	Modellare e testurizzare oggetti e personaggi in 3D
Programmazione	Eeguire una programmazione avanzata
	Progettare personaggi e ambienti 3D
	Programmare diversi <i>gameplay</i> , enigmi di ambientazione e oggetti di livello
	Creare diversi elementi di gioco e programmare le abilità del giocatore, come saltare, correre, sparare o nascondersi
Animazione	Realizzare il <i>rigging</i> di un personaggio in 3D Studio Max
	Eeguire animazioni avanzate dei personaggi

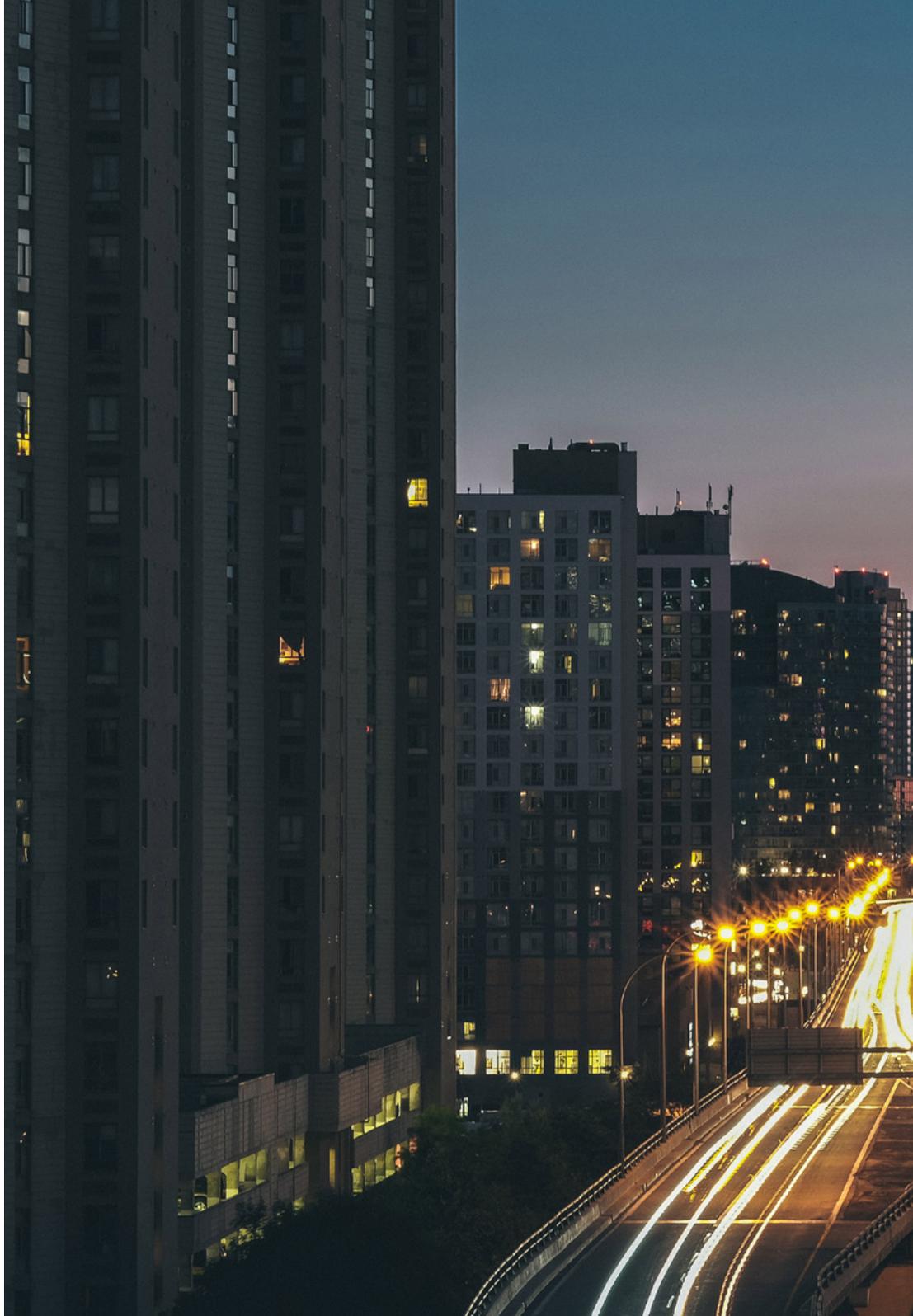
05

Dove posso svolgere il Tirocinio?

TECH offre la possibilità di acquisire esperienza pratica in un'azienda leader nel settore tecnologico. Durante un programma intensivo di 3 settimane, gli studenti avranno l'opportunità di migliorare le loro abilità nella progettazione e creazione di Videogiochi in un ambiente professionale di alto livello.

“

Realizza il tuo tirocinio in un ambiente tecnologico di prim'ordine e spicca nel mondo dei Videogiochi"





Lo studente potrà svolgere questo tirocinio presso i seguenti centri:



Progettazione

Lab66

Paese	Città
Spagna	Navarra

Indirizzo: Tomás Caballero nº2,
1ª Planta Oficina 9, 31005

Studio specializzato in Realtà Virtuale e Rendering 3D

Tirocini correlati:

- Modellazione 3D Organica
- Programmazione di Videogiochi



Cogli questa opportunità per circondarti di professionisti esperti e nutrirti della loro metodologia di lavoro"

06

Condizioni generali

Assicurazione di responsabilità civile

La massima preoccupazione di questa istituzione è garantire la sicurezza sia dei tirocinanti che degli altri collaboratori necessari nei processi di formazione pratica 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 il tirocinio educativo presso il centro.

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 INCLUDE: 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 programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Tirocinio in Videogiochi** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Tirocinio in Videogiochi**

Durata: **3 settimane**

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

Crediti: **4 ECTS**



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 global
university

Tirocinio
Videogiochi

Tirocinio Videogiochi

