

Corso Universitario

Progettazione 2D per Videogiochi





Corso Universitario Progettazione 2D per Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-2d-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01 Presentazione

La progettazione 2D è essenziale per la composizione visiva di un gran numero di videogiochi. Senza un'adeguata concettualizzazione 2D, il videogioco può risultare poco avvincente e quindi fallire. Le imprese ne sono consapevoli e, per questo motivo, cercano i migliori professionisti in grado di realizzare i loro progetti 2D.

Questa specializzazione fornisce allo studente tutte le conoscenze in merito a tale soggetto, in modo che possa diventare un vero esperto, ricercato dalle migliori aziende del settore.



“

*Crea i migliori progetti 2D per videogiochi
e vedrai come le grandi aziende del settore
inizieranno a bussare alla tua porta"*

Lo sviluppo di un videogioco coinvolge un gran numero di professionisti specializzati in diversi settori. A seconda del genere, dello stile e del pubblico di riferimento, il videogioco avrà un determinato approccio visivo. Pertanto, ci possono essere videogiocchi progettati prevalentemente in 3D e altri che sono parzialmente o completamente in 2D.

La progettazione 2D è quindi una parte importante dell'industria videoludica, che necessita di esperti per realizzare questa importante sezione estetica del videogioco. Tuttavia, il settore sperimenta una carenza di personale qualificato per questo tipo di mansioni, pertanto le aziende sono alla ricerca urgente di nuovi professionisti che si occupino della progettazione 2D dei loro videogiochi.

Questo Corso Universitario in Progettazione 2D per Videogiochi mette a disposizione dello studente le competenze e le conoscenze necessarie per accedere alle posizioni di rilievo nell'industria videoludica, che è alla continua ricerca di esperti con cui sviluppare i propri progetti.

Questo **Corso Universitario in Progettazione 2D Per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in progettazione 2D applicata all'ambito dei videogiochi
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Questa specializzazione è ciò che stavi cercando per dare uno slancio alla tua carriera nel mondo dei videogiochi"

“

Non aspettare oltre. Grazie a questo Corso Universitario raggiungerai tutti i tuoi obiettivi professionali”

Il personale docente del programma è composto da rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie per 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.

L'industria è alla ricerca di specialisti in progettazione 2D per videogiochi: ti stanno aspettando.

Apprendi tutto sulla progettazione 2D e la tua carriera progredirà rapidamente.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Progettazione 2D per Videogiochi è quello di offrire allo studente un aggiornamento esaustivo e all'avanguardia, in modo che possa raggiungere un importante miglioramento professionale. Lo studente acquisirà le conoscenze e le competenze più recenti in materia e sarà in grado di metterle direttamente in pratica nella sua attività professionale.





“

Se il tuo obiettivo è quello di lavorare per le grandi compagnie del settore, questa specializzazione ti aiuterà a raggiungerlo"



Obiettivi generali

- ◆ Imparare a comporre correttamente ambienti realistici e visivamente accattivanti
- ◆ Esplorare le diverse risorse grafiche digitali e i supporti digitali più comunemente utilizzati
- ◆ Approfondire la concezione di personaggi e ambientazioni per videogiochi
- ◆ Comprendere quali sono gli elementi che compongono la progettazione 2D

“

*Ottenete il lavoro dei tuoi sogni
grazie a questo Corso Universitario"*





Obiettivi specifici

- ◆ Utilizzare applicazioni di disegno vettoriale, elaborazione di immagini e animazione 2D
- ◆ Acquisire una visione spaziale e la conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica, sia con i metodi tradizionali della geometria metrica e della geometria descrittiva, sia con le applicazioni di progettazione assistita dal computer
- ◆ Progettare e creare elementi grafici e la loro applicazione nello sviluppo dei videogiochi

03

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario in Progettazione 2D per Videogiochi è stato elaborato dai migliori esperti del settore ed è stato strutturato in un unico modulo, che approfondirà tematiche quali la progettazione di videogiochi con Game Maker e la grafica vettoriale con il software Illustrator. Questi contenuti sono altamente specializzati e vengono incontro alle richieste dalle aziende del settore, che sono sempre alla ricerca di professionisti in grado di utilizzare questi specifici strumenti.





“

I migliori contenuti di progettazione 2D applicata ai videogiochi sono ora a portata di mano"

Modulo 1. Disegno 2D

- 1.1. Progettazione di un videogioco
 - 1.1.1. Storia dei videogiochi
 - 1.1.2. Strumenti di base per lo sviluppo di videogiochi: Game Maker
 - 1.1.3. Strumenti di base per lo sviluppo di videogiochi: Unity 2D
 - 1.1.4. Strumenti di base per lo sviluppo di videogiochi: Godot
- 1.2. Game Maker: introduzione, installazione e interfaccia
 - 1.2.1. Introduzione
 - 1.2.2. Installazione
 - 1.2.3. Interfaccia
 - 1.2.4. Policy aziendale Game Maker
- 1.3. Game Maker: Animazione e movimento
 - 1.3.1. Cosa sono gli *sprites*
 - 1.3.2. *Pixel Art*
 - 1.3.3. Come creare *Sprites*: alternative del software
 - 1.3.4. Creazione di animazioni e implementazione in Game Maker
- 1.4. Game Maker: Visual scripting
 - 1.4.1. Cos'è lo *Visual Scripting*?
 - 1.4.2. *Visual Scripting* in Game Maker: implementazione
 - 1.4.3. Blocchi di base di Visual Scripting
 - 1.4.4. Blocchi avanzati di Visual Scripting
- 1.5. Game Maker: Scripting programmatico
 - 1.5.1. Commenti
 - 1.5.2. Variabili
 - 1.5.3. Programmi e algoritmi
 - 1.5.4. Strutture di controllo
 - 1.5.5. Programmare in GML
- 1.6. Game Maker: menu e altri elementi del programma
 - 1.6.1. Introduzione all'interfaccia
 - 1.6.2. *Workflow*
 - 1.6.3. Test del progetto
 - 1.6.4. Impostazione di un nuovo progetto





- 1.7. Game Maker: creazione di videogiochi come esempi pratici
 - 1.7.1. Introduzione
 - 1.7.2. Vantaggi e svantaggi di usare GML
 - 1.7.3. Videogiochi commerciali creati con Game Maker
 - 1.7.4. Commercializzazione e distribuzione di videogiochi creati con Game Maker
- 1.8. Illustrator: introduzione alle Grafiche Vettoriali
 - 1.8.1. Cosa sono le grafiche vettoriali?
 - 1.8.2. Vantaggi e svantaggi delle grafiche vettoriali
 - 1.8.3. Videogiochi che usano grafiche vettoriali
 - 1.8.4. Ottimizzazione del *Workflow* con le grafiche vettoriali
- 1.9. Illustrator: lavorare con vettori
 - 1.9.1. Disegno con forme geometriche di base
 - 1.9.2. Righelli guida e griglie
 - 1.9.3. Layout
 - 1.9.4. Curve Bézier
- 1.10. Illustrator: *Workflow* e integrazione in un videogioco
 - 1.10.1. Inserire Illustrator nel *Workflow* di un'azienda
 - 1.10.2. *Concept Art* di personaggi con Illustrator
 - 1.10.3. *Concept Art* di *personaggi* con Illustrator
 - 1.10.4. Implementazione di Illustrator nei videogiochi



Questa è la tua grande occasione,
non lasciartela sfuggire"

04

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.



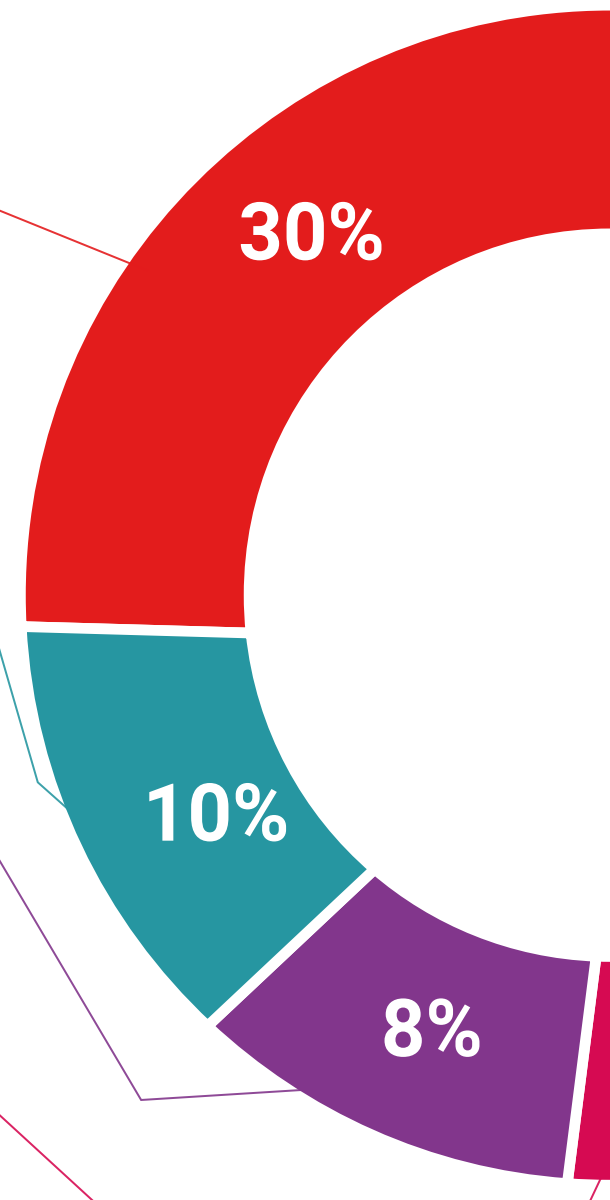
Pratiche di competenze e competenze

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.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione 2D Per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Progettazione 2D 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Progettazione 2D per Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **150 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 lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Progettazione 2D
per Videogiochi

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

Corso Universitario

Progettazione 2D per Videogiochi

