Corso Universitario

Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Corso Universitario

Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D

Modalità: **Online**
Durata: **6 settimane**
Titolo: **TECH Università Tecnologica**
Ore teoriche: **150 o.**
Accesso al sito web: **www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-creazione-props-veicoli-complementi-2d**

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

La progettazione di *props*, veicoli e accessori per un videogioco è una parte elementare dello sviluppo di una creazione videoludica. Ciò consentirà ai personaggi di compiere azioni più complesse mentre interagiscono con elementi presenti nella trama principale o in quella secondaria. Iscrivendosi a questo programma, lo studente completerà il suo apprendimento e sarà in grado di rappresentare diversi oggetti in uno spazio fittizio. Lo studente avrà il supporto di un personale docente di grande esperienza e di tutto il materiale didattico necessario per una buona comprensione dei concetti e delle competenze presenti in questo programma.

Immergiti in questa modalità totalmente online avvalendoti di un sistema educativo multimediale adattato agli ultimi sviluppi digitali nel campo dell'istruzione"

Ogni videogioco ha dei personaggi che sono la colonna portante di una trama. Ci sono anche diversi elementi che, pur rimanendo sullo sfondo, sono importanti per lo sviluppo del videogioco stesso. Ad esempio, se il protagonista trova un'auto e la guida, può spostarsi da un luogo all'altro e quindi cambiare la situazione. Gli scenari in cui sono ambientati i videogiochi diventano sempre più originali e in essi vengono inseriti sempre più elementi per dare un maggiore senso di completezza.

Questo programma è un incentivo per tutti i professionisti che vogliono approfondire la loro formazione nella progettazione e nella creazione di personaggi per i videogiochi. Grazie a questa specializzazione imparerai le diverse tecniche e abilità per inserire i diversi pezzi che, insieme ai tuoi personaggi, formeranno il puzzle perfetto. Sono tutti questi piccoli elementi a dare un senso al videogioco, poiché senza di essi, le storie che si sviluppano sarebbero incomplete. Come progettare un'arma per "Call of Duty", un'auto per i giochi di *racing* o semplicemente la decorazione di un salotto di "Animal Crossing" sono alcune delle cose che apprenderai in questo programma indispensabile per creare un ambiente che non manca di dettagli.

Questo Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D è stato elaborato da grandi professionisti che aiuteranno lo studente a perfezionare le sue abilità. TECH ha una metodologia 100% online che, insieme alla sua innovativa proposta didattica multimediale, renderà lo studio avvincente, interessante e motivante allo stesso tempo. Questo programma è il complemento perfetto per chiunque voglia migliorare o sviluppare le proprie competenze nella progettazione e nella creazione di elementi nei videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- L'uso di casi di studio per un apprendimento più pratico
- I contenuti specializzati sullo sviluppo e sull'animazione dei videogiochi
- 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

Abbiamo tutto ciò che serve per conoscere le chiavi per progettare diversi oggetti di scena, veicoli e accessori"

Amplia le tue conoscenze senza preoccuparti del tempo. Grazie alla nostra metodologia 100% online, potrai conciliare i tuoi studi con il tuo lavoro e la tua vita privata"

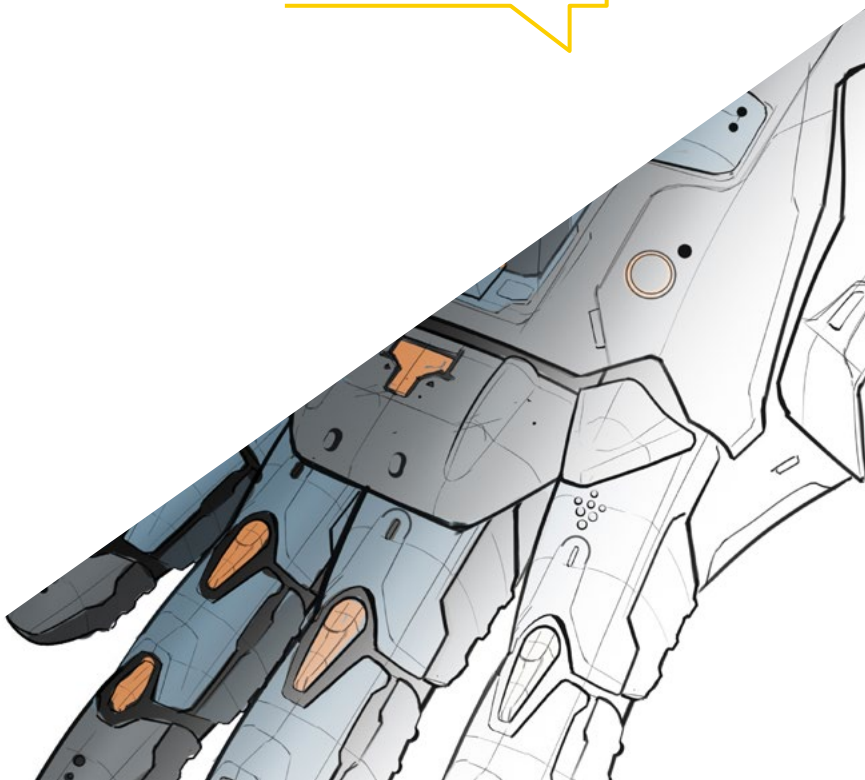
Cosa sarebbe un videogioco senza gli elementi che lo compongono? Crea e progetta oggetti che diano vita alla storia di ogni personaggio.

Avrai a disposizione il miglior personale docente e tutto il materiale didattico in formato digitale multimediale.

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.

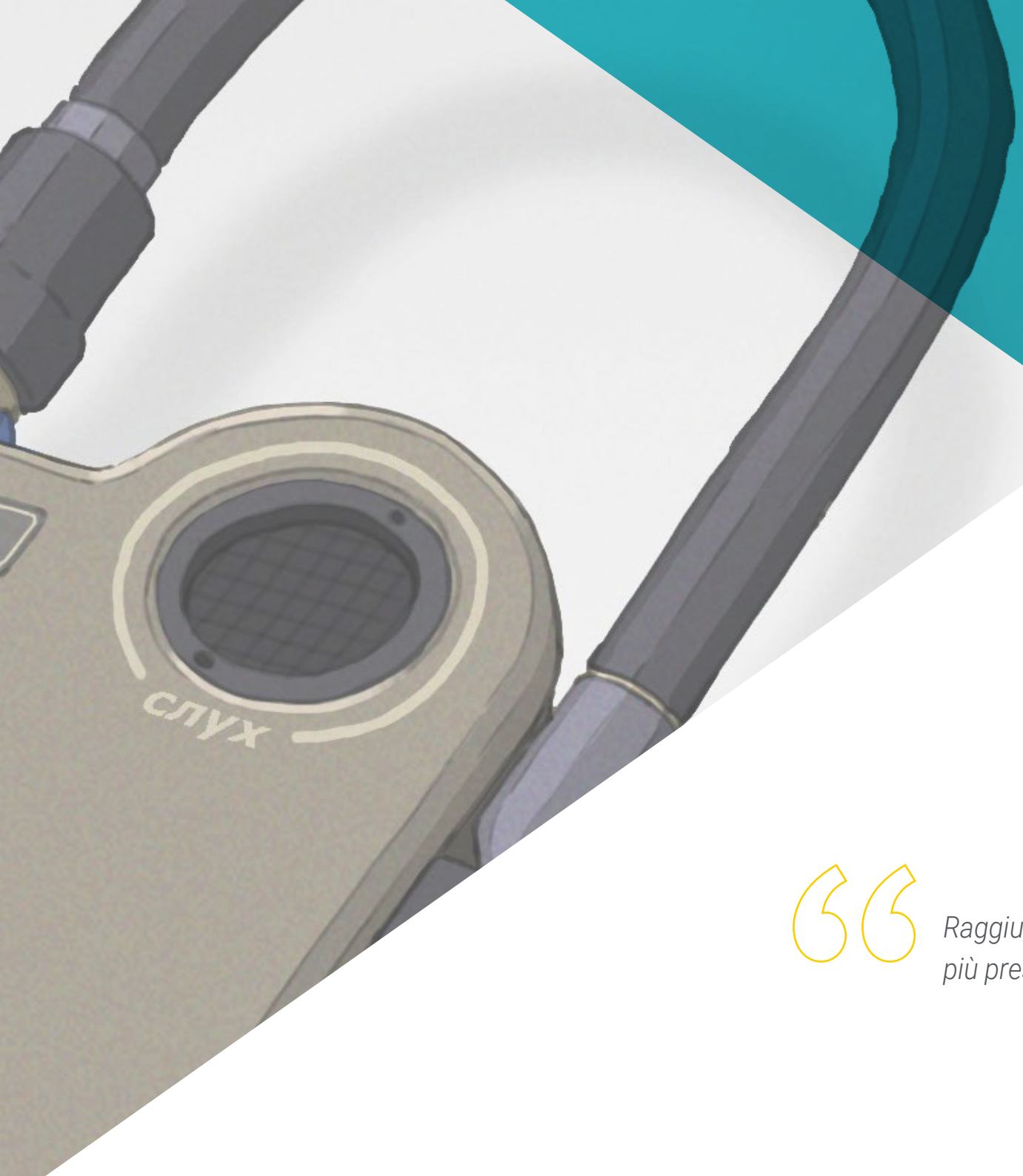
La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Nel settore dei videogiochi, l'attenzione ai dettagli è molto importante. Tutto conta, a maggior ragione in un settore in continuo movimento. Questo programma ha tutto ciò che serve per completare una specializzazione professionale nella progettazione dei personaggi per giochi digitali. Lo studente imparerà a progettare oggetti inanimati come *props*, veicoli o accessori in generale che accompagnino il personaggio durante tutta, o almeno alcune parti, della sua avventura.



Raggiungi i tuoi obiettivi e accedi nelle più prestigiose aziende di videogiochi"

Obiettivo generale

- Creare tutti i tipi di veicoli e oggetti da utilizzare in qualsiasi disciplina di animazione in 2D e 3D

Gli oggetti, senza essere personaggi in quanto tali, sono elementi indispensabili in qualsiasi produzione"

Obiettivi specifici

- Progettare veicoli e accessori per l'interazione con i personaggi
- Comprendere l'importanza delle texture dei colori e di altri importanti elementi di design

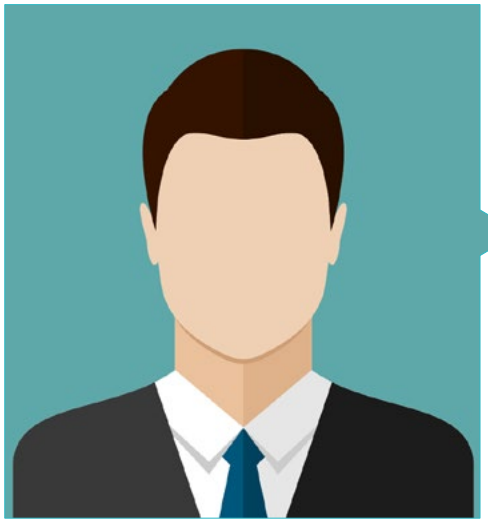
03

Direzione del corso

Per un buon utilizzo dei contenuti di questo Corso Universitario è importante avere grandi professionisti. Nel caso di TECH, abbiamo i migliori esperti del settore. Personalità di questo settore che, grazie alle loro carriere professionali, insegneranno allo studente come avere successo in questo programma. In questo modo, ti forniranno tutto il necessario per imparare e perfezionare la tua tecnica nella progettazione e nella creazione di *props*, veicoli e altri elementi presenti in un videogioco.

Il nostro personale docente è costituito da esperti del settore che ti aiuteranno a progettare un ambiente ideale per i tuoi personaggi"

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Designer di sfondi e assistente nel cortometraggio vincitore di un Goya "Pollo"
- Designer di sfondi, storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "Spirit of the forest", "Rughe" e "Phineas e Ferb"
- Intercalatore e designer presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

Personale docente

Dott. Lobo González, Manuel

- Amministratore e direttore della casa di produzione 12 Pingüinos S.L
- Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos S.L
- Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- Professore presso l'università Complutense di Madrid, nella facolta di Belle Arti, del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D

S.W.A.T.
BOLT
RELEASE
BOLT
RELEASE

04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario si concentra sull'apprendimento della progettazione di elementi visivi che accompagnano i personaggi di un videogioco, come un veicolo, un tavolo o un libro. Studiando le risorse selezionate dal personale docente, lo studente acquisirà le competenze necessarie per creare un ambiente reale in cui i suoi personaggi possano interagire e fare uso di questi oggetti durante lo svolgimento della storia.

Sia TECH che il suo personale docente selezionano il materiale migliore in modo che tu possa ottenere il massimo da questo Corso Universitario"

Modulo 1. Props. Veicoli e accessori

1.1. *Props*
- 1.1.1. Cos'è un *prop*?
- 1.1.2. Informazioni generali
- 1.1.3. *Props* con peso nella trama

1.2. Accessori
- 1.2.1. Accessori e costumi
- 1.2.2. Accessori reali Professioni
- 1.2.3. Accessori fantasy e di fantascienza

1.3. Auto
- 1.3.1. Classiche
- 1.3.2. Attuali
- 1.3.3. Futuristiche

1.4. Motociclette
- 1.4.1. Attuali
- 1.4.2. (Auturistas)
- 1.4.3. Moto a 3 ruote

1.5. Altri veicoli
- 1.5.1. Terrestri
- 1.5.2. Aerei
- 1.5.3. Marittimi

1.6. Armi bianche
- 1.6.1. Tipi e dimensioni
- 1.6.2. Design per epoca
- 1.6.3. Scudi

1.7. Armi da fuoco
  1.7.1. Lunghe
  1.7.2. Corte
  1.7.3. Funzionamento Parti mobili
1.8. Armi futuristiche
  1.8.1. Da fuoco
  1.8.2. Di energia
  1.8.3. FX delle armi futuristiche
1.9. Armature
  1.9.1. Classiche e attuali
  1.9.2. Futuristiche
  1.9.3. Meccanizzate e robotiche
1.10. *Props* nei videogiochi
  1.10.1. Differenze con i *props* di animazione
  1.10.2. *Props* e il loro uso
  1.10.3. Progettazione

Impara a progettare tutti i tipi di elementi in modo che il risultato finale del tuo lavoro sia degno di un professionista"

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 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

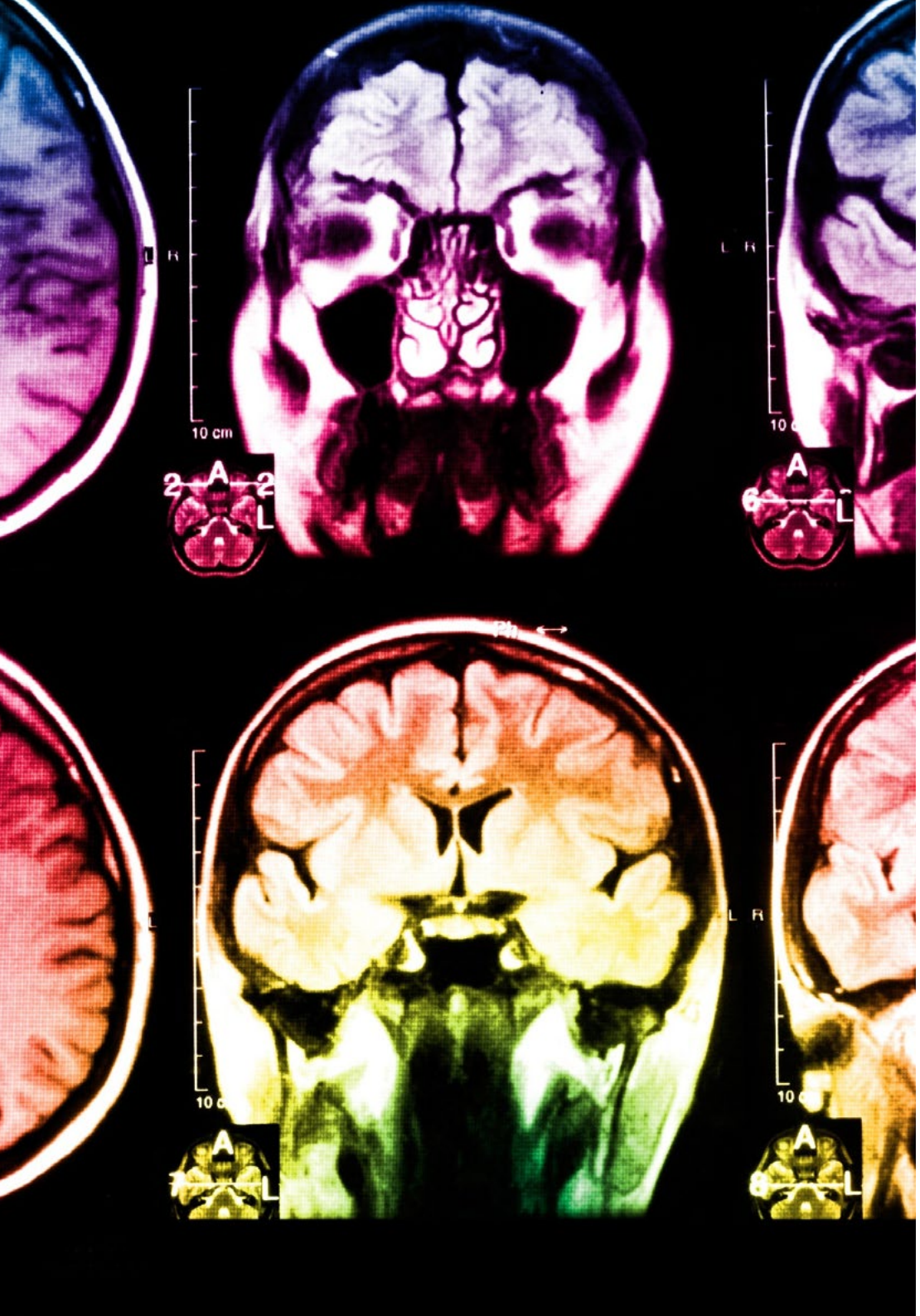
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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 migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:

Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati da specialisti che insegneranno nel corso, appositamente per esso, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente 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 prove scientifiche sull'utilità dell'osservazione di terzi esperti.

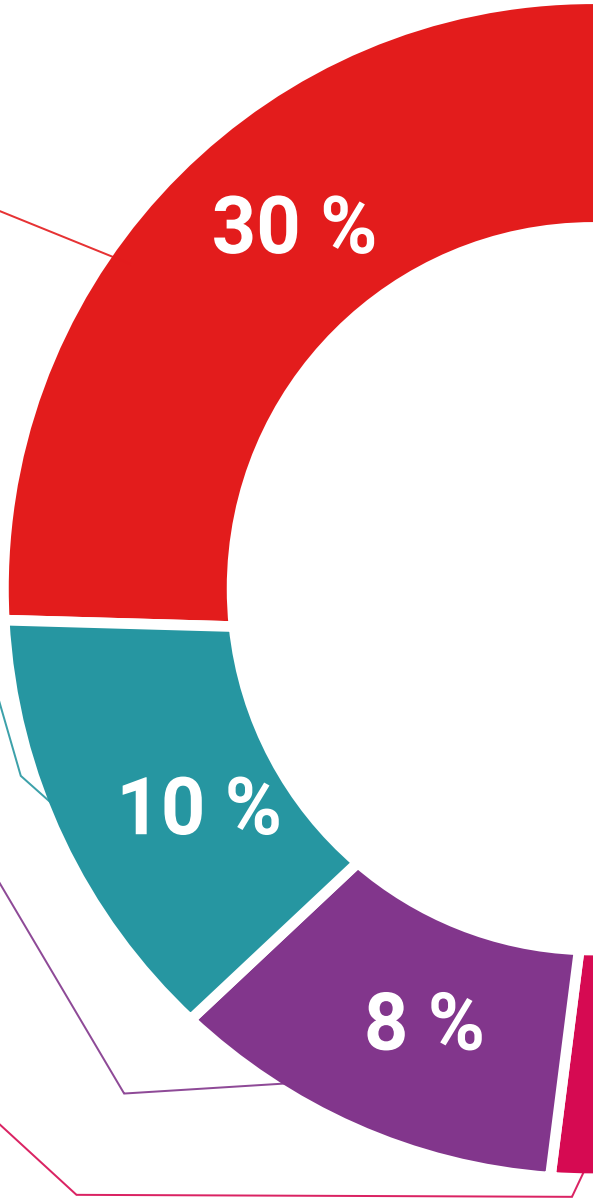
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

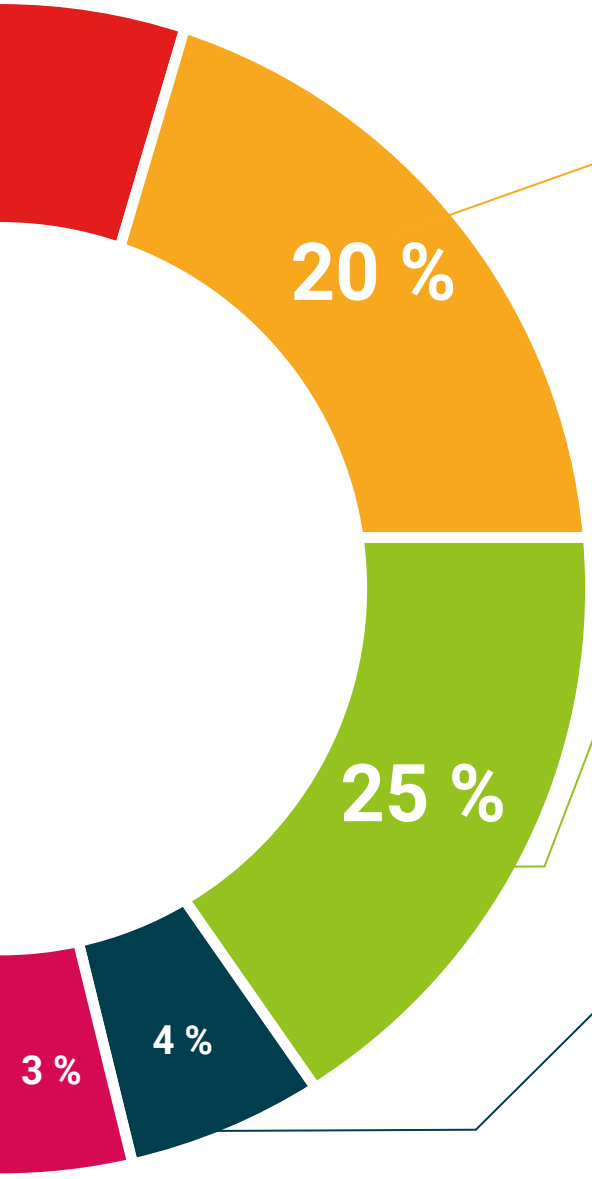
Pratiche di competenze e competenze

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 formazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori casi di studio, scelti appositamente per questo corso di studi. 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 unico 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 Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D ti 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 e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D** 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 e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____ con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 150 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*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.

Corso Universitario

Progettazione e Creazione
di Props, Veicoli e Accessori in 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

Corso Universitario

Progettazione e Creazione di Props, Veicoli e Accessori in 2D

tech università tecnologica