

Corso Universitario

Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi





Corso Universitario Uso del 2D nell'Industria dei 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/uso-2d-industria-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

Lo sviluppo di videogiochi su piattaforme 2D è ancora in auge nonostante l'evoluzione tecnologica, e utilizza diversi strumenti e tecniche che rendono l'esperienza dell'utente sempre più suggestiva. In questo programma lo studente sarà introdotto a tutte le conoscenze necessarie per integrare la realtà professionale degli artisti 2D nell'industria dei videogiochi. Verranno approfonditi *Concept Art*, *Splash Art*, *Storyboarder*, *Pixel Art*, come alcuni degli strumenti principali per la professione di designer e animatore di videogiochi, rafforzando i criteri di scelta del ruolo da ricoprire all'interno dell'ambito professionale.





“

Desideri crescere a livello professionale nell'industria dei videogiochi? Grazie a questo Corso Universitario potrai comprendere i diversi ruoli degli artisti digitali 2D"

Fin dall'inizio, ci sono stati alcuni progetti di grande successo come Pacman, divenuto un fenomeno mondiale e detentore del Guinness World Record per il gioco arcade di maggior successo di tutti i tempi. Questi videogiochi 2D sono caratterizzati dall'uso di una grafica piatta e dallo *Scroll* orizzontale dello schermo, come nei casi di Super Mario Bros o Sonic the Hedgehog; o scroll verticale, come in Bubble Bobble e Donkey Kong, il cui processo creativo richiede l'intervento di artisti digitali con profili specifici. Con l'arrivo di nuove console per videogiochi e il lancio di grandi giochi in 2D, cresce la richiesta di specialisti che sappiano raccontare storie, creare scenari e dirigere il lavoro; ecco perché in questo Corso Universitario in Design 2D nell'Industria dei Videogiochi imparerai tutto ciò che serve per crescere sul piano professionale.

Lo studente esaminerà gli sviluppi dell'industria dell'intrattenimento digitale, la sua storia e i suoi punti salienti. Si approfondiranno i diversi programmi implementati nel design 2D fino a conoscere il profilo di ciascuno dei professionisti del settore, compreso l'art director, con le sue competenze e la sua importanza. Potrai conoscere la diversità delle proposte che esistono nell'ambito del design 2D e che mostrano originalità nei loro approcci, come nel caso dei videogiochi *Indie*.

Un programma di sei settimane organizzato da TECH Università Tecnologica, in modalità totalmente online e fruibile in qualsiasi momento e ovunque ti trovi. Il percorso didattico risulta così più agevole e pratico, anche grazie al supporto di un personale docente specializzato nell'arte videoludica che integrerà la piattaforma di insegnamento di TECH.

Questo **Corso Universitario in Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di design per videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Amplia i tuoi orizzonti imparando a conoscere i diversi ruoli dell'artista digitale nell'industria dei videogiochi"

“

Grazie a questo Corso Universitario sarai in grado di distinguerti come Environment Artist comprendendo la sua importanza nell'industria dell'intrattenimento digitale"

Il 2D è lo stile di platform più classico e diffuso nell'industria dei videogiochi.

Il campus virtuale di TECH ti offre un approccio sicuro e conveniente per i tuoi studi.

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

Il Corso Universitario in Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi fornirà agli studenti una visione completa dei diversi ruoli dell'artista, sia nel contesto professionale, che nell'implementazione della tecnica 2D per la creazione di elementi visivi accattivanti nelle piattaforme virtuali per l'intrattenimento. Ti aiuterà a scoprire la strada professionale più adatta al tuo stile mediante l'applicazione di esempi ed esercizi pratici supportati da contenuti teorici creati dagli esperti. Nell'ambito di questo processo di selezione, TECH ha stabilito una serie di obiettivi generali e specifici per rendere più efficiente l'apprendimento dello studente.





“

Voler essere il migliore richiede sforzo e dedizione. Grazie al sistema di apprendimento di TECH il tuo percorso sarà molto più agevole”



Obiettivi generali

- ◆ Creare progetti per piattaforme 2D per l'industria audiovisiva
- ◆ Comporre un portfolio specializzato per l'industria dei videogiochi
- ◆ Ampliare le conoscenze sull'uso attuale del design 2D nell'industria dei videogiochi
- ◆ Promuovere la presentazione delle opere in modo professionale
- ◆ Approfondire le conoscenze tecniche in campo artistico

“

*Se ti appassionano i videogiochi,
entrare in questo settore come
professionista è una decisione
assolutamente vincente”*





Obiettivi specifici

- ◆ Analizzare il panorama attuale dell'industria dell'intrattenimento digitale
- ◆ Approfondire la comprensione dei diversi tipi di artisti richiesti dal settore
- ◆ Studiare l'integrazione dei diversi ruoli dell'artista in un gruppo di lavoro trasversale
- ◆ Riconoscere l'importanza dell'art director in un progetto di videogiochi

03

Direzione del corso

Il personale docente di TECH Università Tecnologica contribuisce ad offrire sempre una didattica eccellente, grazie alla sua esperienza e alla metodologia di studio del campus virtuale. Il Corso Universitario in Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi si avvale di esperti d'arte, con una vasta esperienza e con una preparazione specifica che permette loro di fornire i migliori strumenti allo studente, agevolando lo sviluppo di tutte le sue competenze, delineando il suo profilo professionale affinché riesca a distinguersi in mercati sempre più competitivi come quello dell'Arte per i videogiochi.





“

La visione del personale docente di questo programma permetterà agli studenti di vivere una vera esperienza di crescita professionale"

Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- Conceptual artist per i personaggi di English Coach Podcast
- Conceptual artist in Master D
- Laurea in Arte conseguita presso l'Università di Belle Arti UPV
- Concept Art e Illustrazione Digitale presso Rendr, Scuola di Videogiochi di Master D



04

Struttura e contenuti

Il piano di studi del Corso Universitario in Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi è stato ideato per un apprendimento dinamico basato sul collaudato sistema *Relearning* di TECH Università Tecnologica, l'unica istituzione autorizzata a utilizzarlo. Il piano di studi del programma permetterà allo studente di comprendere i concetti più moderni, iniziando dalle competenze e dall'importanza dell'industria dell'intrattenimento digitale, passando per ciascuno dei ruoli artistici e delle tecniche 2D nei videogiochi. Grazie a contenuti teorici e pratici, in un sistema integrato che consentirà un facile apprendimento in modo progressivo e interattivo.



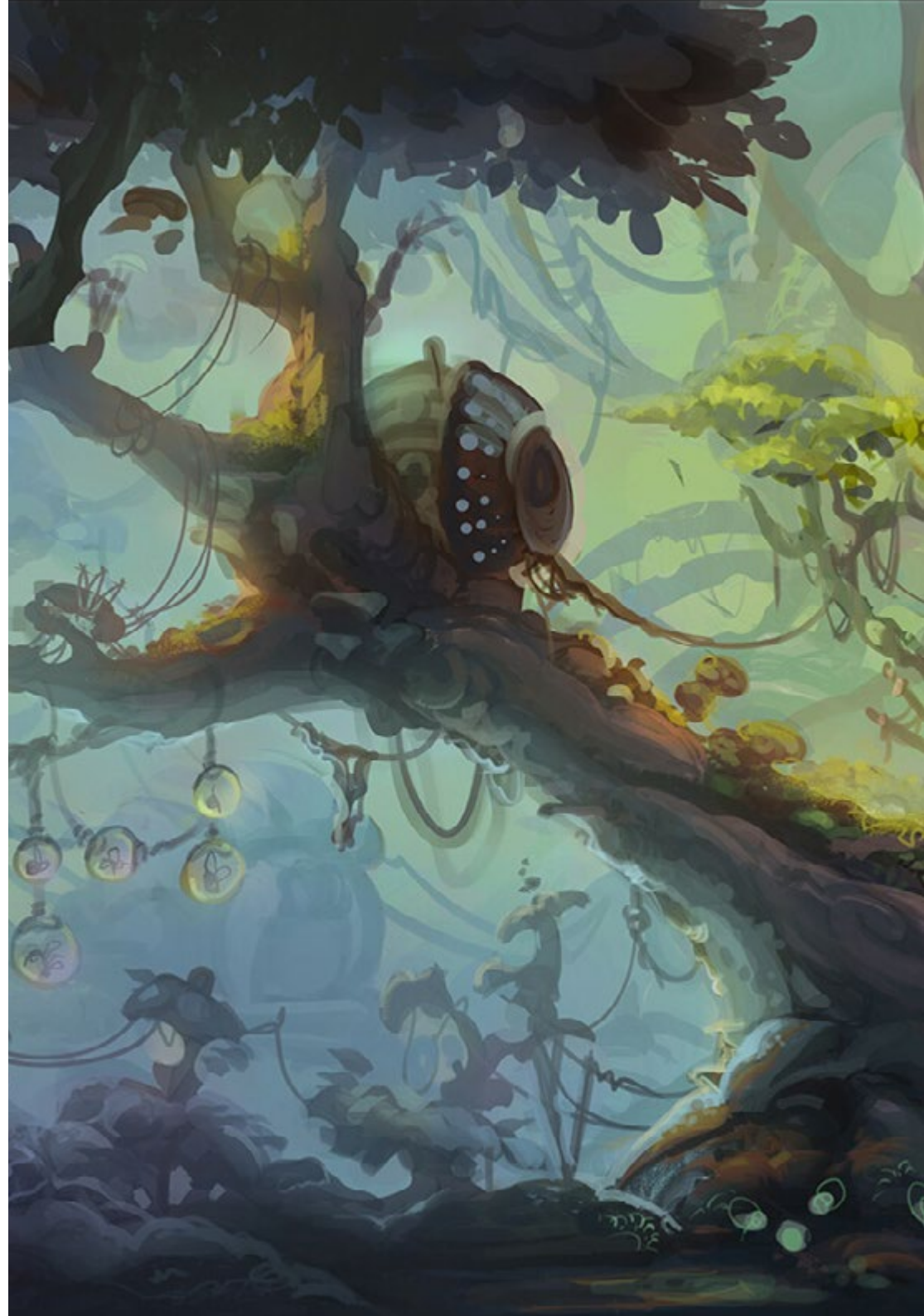


“

Studierai in un contesto dinamico i riferimenti del mondo 2D nell'industria dei videogiochi e capirai qual è il tuo vero profilo e stile professionale"

Modulo 1. Il 2D nell'industria videoludica

- 1.1. Industria dell'intrattenimento digitale
 - 1.1.1. Attualità
 - 1.1.2. Competenza
 - 1.1.3. Industria nazionale
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Importanza
 - 1.2.2. Tipologie
 - 1.2.3. Cinema/videogiochi
- 1.3. Illustrazione
 - 1.3.1. Illustrazione per videogiochi
 - 1.3.2. Utilità
 - 1.3.3. Raccomandazioni
- 1.4. *UI Artist*
 - 1.4.1. Uso
 - 1.4.2. Progettazione
 - 1.4.3. Storia
- 1.5. *Environment Artist*
 - 1.5.1. Differenza
 - 1.5.2. Importanza
 - 1.5.3. Indie
- 1.6. *Pixel Art*
 - 1.6.1. Attualità
 - 1.6.2. Consigli
 - 1.6.3. Programmi





- 1.7. Animatori
 - 1.7.1. 3D
 - 1.7.2. 2D nei videogiochi
 - 1.7.3. Consiglio
- 1.8. *Storyboarder*
 - 1.8.1. Importanza
 - 1.8.2. Studi di grandi dimensioni
 - 1.8.3. Nei videogiochi
- 1.9. *Splash Art*
 - 1.9.1. Online
 - 1.9.2. Attualità
 - 1.9.3. Consigli
- 1.10. Direttore artistico
 - 1.10.1. Importanza
 - 1.10.2. Indie
 - 1.10.3. Competenza

“

Affina le tue capacità e scopri quello che ti serve per entrare a far parte del settore professionale degli artisti 2D nell'industria 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 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.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi 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 Uso del 2D nell'Industria dei 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 Uso del 2D nell'Industria dei 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 immersione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale linguistica

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Uso del 2D nell'Industria
dei Videogiochi

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

Corso Universitario

Uso del 2D nell'Industria dei Videogiochi

