

Corso Universitario Espressione Grafica e Artistica





Corso Universitario Espressione Grafica e Artistica

- » 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/espressione-grafica-artistica

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

L'evoluzione della grafica nei videogiochi è inarrestabile. Con motori sempre più potenti e tecnologie che permettono un realismo prima impensabile, il lavoro del grafico di videogiochi sta diventando più impegnativo che mai quando si tratta di rappresentare figure umane realistiche. Questo programma preparerà gli studenti ad affrontare l'intero processo di creazione di personaggi e scenari da zero, a partire dagli schizzi fino all'ideazione di personaggi realistici o in stile cartoon. Inoltre, lo studente acquisirà le competenze sufficienti per sviluppare un buon portfolio professionale con cui migliorare le proprie prospettive di lavoro.



“

*Grazie a questo Corso Universitario
nessuna figura umana o animale sarà
impossibile per te. Iscriviti subito e
migliora il tuo portfolio professionale”*

I giocatori di videogiochi chiedono personaggi, ambientazioni e ambienti migliori dal punto di vista grafico. Che si tratti di uno stile più cartonesco o di un contesto realistico, i nuovi progressi del software e dell'hardware grafico consentono una rappresentazione accurata di ogni ambientazione immaginabile.

In prima linea in questo campo, pertanto, vi sono i designer grafici, che devono fornire un lavoro di alta qualità per soddisfare le aspettative dei consumatori. Le competenze richieste per raggiungere questo livello di abilità sono complesse e varie, e comprendono l'illuminazione, il colore e le texture degli oggetti da rappresentare. Risulta inoltre necessario fornire una composizione e un movimento corretti per denotare il realismo richiesto oggi.

Questo Corso Universitario specializzerà gli studenti sull'intero processo di Espressione Grafica e Artistica, a partire dallo schizzo stesso e dalle proporzioni, sia umane che animali, nonché su come catturare queste idee e perfezionarle in un supporto digitale. Al termine della preparazione, lo studente saprà produrre scenari di videogiochi basati su diverse prospettive spaziali, nonché di rappresentare correttamente le proporzioni e le posture della figura umana.

Inoltre, la specializzazione verrà impartita in modalità 100% online, consentendo allo studente la massima flessibilità nello studio dei contenuti. Eliminando la necessità di recarsi presso un centro fisico o di adeguarsi a orari prestabiliti, gli studenti potranno adattare questo Corso Universitario in Espressione Grafica e Artistica alle proprie esigenze personali, lavorative o familiari.

Questo **Corso Universitario in Espressione Grafica e Artistica** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo dell'intero processo di creazione di personaggi e ambientazioni, compresa l'elaborazione e la metodologia per creare un buon portfolio professionale
- ◆ Contenuto con un forte sostegno audiovisivo, facilitando l'acquisizione delle conoscenze impartite
- ◆ Esercizi pratici per l'autovalutazione dell'apprendimento
- ◆ Metodologie moderne e innovative adattate ai nuovi tempi
- ◆ Programma elaborato da esperti del settore
- ◆ Disponibilità totale di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet



Imparerai ad affrontare il complesso processo di creazione di personaggi e ambienti, migliorando la tua preparazione professionale per lavorare nel settore che ti appassiona"

“*Scopri i personaggi che hanno segnato un prima e un dopo nella storia dei videogiochi. Puoi essere il designer del prossimo Link e iniziare una nuova leggenda*”

Hai giocato con loro per innumerevoli avventure. Ora è il tuo turno di imparare come nascono i personaggi che preferisci, dai loro schizzi fino a quando diventano realtà.

Grazie a questo Corso Universitario in Espressione Grafica e Artistica sarai in grado di migliorare il tuo portfolio e presentarlo alle migliori aziende del settore.

Il personale docente comprende professionisti 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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso universitario in Espressione Grafica e Artistica è quello di consentire allo studente di affrontare la creazione di personaggi e ambientazioni di qualità, comprendendo i diversi metodi di rappresentazione tridimensionale su una superficie piana. Pertanto, lo studente riceverà una preparazione in merito all'uso di strumenti grafici e informatici con cui produrre scenari di gioco basati su diverse prospettive spaziali.





“

Desideri creare i personaggi e gli ambienti che fanno innamorare milioni di giocatori in tutto il mondo. TECH ti aiuterà a raggiungere questo obiettivo"



Obiettivi generali

- ◆ Studiare la prospettiva del disegno e i diversi metodi di adattamento di figure umane e animali
- ◆ Analizzare come la luce, il colore, le texture e il movimento influenzino la qualità del lavoro grafico
- ◆ Imparare a comporre correttamente ambienti realistici e visivamente accattivanti
- ◆ Esplorare le diverse risorse grafiche digitali e i media digitali più utilizzati
- ◆ Approfondire l'ideazione di personaggi e ambientazioni per i videogiochi
- ◆ Costruire un portfolio professionale che contenga e metta in mostra tutte le competenze dello studente





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere la teoria e l'armonia del colore per sapere come viene percepito
- ◆ Svelare tutti gli elementi che compongono un buon scenario videoludico
- ◆ Comprendere l'uso di diversi strumenti software per creare e ritoccare immagini e strutture volumetriche, con particolare attenzione ad Adobe Photoshop
- ◆ Distinguere la concezione di un personaggio e di un'ambientazione da cartone animato da quella di un personaggio e di un'ambientazione realistici

“

Diventerai il miglior esperto nella creazione di ambienti e personaggi per i videogiochi grazie al tuo sforzo e alle conoscenze che acquisirai in questo Corso Universitario”

03

Struttura e contenuti

Il programma del Corso Universitario in Espressione Grafica e Artistica è stato sviluppato da un personale docente esperto nel settore, seguendo i criteri e le esigenze dell'industria dei videogiochi. I contenuti sono stati strutturati in un unico modulo, con 10 materie che tratteranno tutte le competenze necessarie e faciliteranno il lavoro di apprendimento dello studente.





“

*Tutto quello che c'è da sapere
sull'Espressione Grafica e Artistica
nei videogiochi strutturato in
modo chiaro, conciso e semplice”*

Modulo 1. Espressione Grafica e Artistica

- 1.1. Disegno e prospettiva
 - 1.1.1. Disegno a mano libera o sketch. L'importanza di realizzare uno schizzo
 - 1.1.2. Prospettiva e metodi di rappresentazione spaziale
 - 1.1.3. Proporzioni e metodi di adattamento: La figura umana
 - 1.1.4. Proporzioni e metodi di adattamento: La figura animale
- 1.2. Luci e colori
 - 1.2.1. Il chiaroscuro: Luci e ombre
 - 1.2.2. Teoria del colore e della pittura. Come viene percepito il colore
 - 1.2.3. Strumenti plastici per creare contrasti
 - 1.2.4. Armonia del colore. Tipi di armonia cromatica
- 1.3. Texture e movimento
 - 1.3.1. Texture e metodi di rappresentazione dei materiali
 - 1.3.2. Analisi di opere texturizzate
 - 1.3.3. Rappresentazione di azioni e movimenti
 - 1.3.4. Analisi delle opere in movimento
- 1.4. Composizione
 - 1.4.1. Aspetti strutturali dell'immagine: il punto, la linea e il piano
 - 1.4.2. Leggi della Gestalt
 - 1.4.3. Operazioni formali: sviluppo della forma a partire dai concetti
 - 1.4.4. Ritmo, struttura, scala, simmetria, equilibrio, tensione, attrazione e raggruppamento
 - 1.4.5. Modelli
- 1.5. Approccio all'ambiente iconografico digitale
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. Verifica del campo di generazione dell'iconografia digitale
 - 1.5.3. Adozione di nuovi archetipi iconografici digitali
 - 1.5.4. Estetica e funzionalità come concetti derivati dall'uso della macchina
- 1.6. Analisi delle risorse grafiche digitali. Immagine di sintesi
 - 1.6.1. Tipologie iconografiche digitali: immagini riciclate e immagini sintetiche
 - 1.6.2. Formati di file grafici digitali
 - 1.6.3. Forme bidimensionali. Analisi dei software di creazione e ritocco delle immagini
 - 1.6.4. Forme tridimensionali. Analisi del software per la creazione di strutture volumetriche
 - 1.6.5. Strutture grafiche 3D. Introduzione. Strutture metalliche
 - 1.6.6. Dispositivi per la visualizzazione e l'interazione con applicazioni multimediali
 - 1.6.7. Terminologia assegnata al settore in cui viene inquadrata l'immagine digitale





- 1.7. Espressione artistica su supporto digitale: Elementi di grafica in Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installazione e introduzione a Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Strumenti di base di Adobe Photoshop
 - 1.7.3. Analisi e studio di Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Uso di strumenti digitali nel lavoro grafico per la creazione di videogiochi
- 1.8. Scenari e ambientazioni per videogiochi
 - 1.8.1. Scenari e ambientazione cartoon
 - 1.8.2. Analisi della composizione
 - 1.8.3. Scenari e ambientazione realistica
 - 1.8.4. Analisi della composizione
- 1.9. Personaggi per videogiochi
 - 1.9.1. Personaggi cartoon
 - 1.9.2. Analisi della composizione
 - 1.9.3. Personaggi realistici
 - 1.9.4. Analisi della composizione
- 1.10. Presentazione del portfolio professionale
 - 1.10.1. Approccio
 - 1.10.2. Metodologia
 - 1.10.3. Software per la creazione di documenti
 - 1.10.4. Studio analitico dei portfolio professionali



Un'esperienza educativa unica per migliorare la tua preparazione in questo campo"

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 Espressione Grafica e Artistica garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Espressione Grafica e Artistica** 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 Espressione Grafica e Artistica**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia. 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
Espressione Grafica
e Artistica

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

Corso Universitario Espressione Grafica e Artistica