

Corso Universitario  
SCI-Environment nell'Arte  
per la Realtà Virtuale



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/sci-environment-arte-realta-virtuale](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/sci-environment-arte-realta-virtuale)

# 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

L'industria dei Videogiochi basata sulla tecnologia della Realtà Virtuale prevede che in futuro il numero di *Gamers* connessi sarà doppio rispetto alle cifre attuali. Di fronte a un settore in crescita, il professionista che vuole essere presente nei migliori studi che creano titoli deve essere specializzato e avere un dossier con i suoi migliori progetti. In questo programma, il team di docenti, esperti nel campo del design, simulerà la commissione di un progetto per un videogioco VR. In questo modo, il professionista sarà in grado di creare un sci-fi *environment* completo e perfetto. Il metodo di insegnamento online, il sistema *Relearning* e i riassunti video faciliteranno il consolidamento di tutte le conoscenze che verranno insegnate in questo corso di studi.





“

*Preparati al boom dell'industria dei Videogiochi nella Realtà Virtuale. Mostra il tuo miglior ambiente fantascientifico e conquista i grandi studi del settore"*

Il Corso Universitario in SCI-Environment d'Arte per la Realtà Virtuale prepara i professionisti a presentare in modo ottimale le loro creazioni 3D in un'industria di videogiochi che è alla ricerca di personale sempre più qualificato e specializzato.

Questo programma fornisce al professionista gli strumenti fondamentali per essere in grado di creare Asset di qualità e un SCI-Fi *Environment* al livello dei grandi designer del settore dei giochi. Il meticoloso lavoro creativo sarà guidato da un team di docenti che hanno padronanza della tecnica e dei software più utilizzati nel campo del design per Videogiochi e Realtà Virtuale.

Questo programma eminentemente pratico permetterà al professionista di ottimizzare le risorse e i processi di lavoro, in modo da saper discernere dove investire più o meno tempo nella progettazione a seconda del risultato desiderato. Una preparazione che si avvicina alla domanda delle aziende del settore e che aiuterà il professionista a rilanciare la propria carriera.

Una grande opportunità offerta da TECH Università Tecnologica per gli studenti che desiderano ampliare le proprie conoscenze attraverso un sistema *Relearning* e un modello di insegnamento online flessibile. L'ampia varietà di risorse multimediali e l'apprendimento attraverso casi reali completeranno un programma pensato per i professionisti della progettazione 3D del presente e del futuro.

Questo **Corso Universitario in SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte per Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline 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



*Questo Corso Universitario ti aiuterà a fare un passo avanti nella tua carriera professionale nell'industria dei videogiochi"*

“

*Le tue creazioni artistiche sono fantastiche, ora devi solo presentare un dossier eccellente grazie all'apprendimento di questo Corso Universitario"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 progettazione 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 corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Specializzati nella Progettazione Artistica di Videogiochi in Realtà Virtuale e garantisci il tuo futuro professionale.*

*Supera te stesso e crea un ambiente SCI-FI che lascerà perplessi i grandi studi di videogiochi VR.*



# 02 Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario in SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale mostrerà al professionista come realizzare efficacemente un *environment* dall'inizio alla fine. Inoltre, gli studenti saranno in grado di identificare le migliori opzioni da applicare a seconda del progetto e del programma utilizzato. In questo processo di apprendimento, il team di docenti fornirà i principali suggerimenti per realizzare un progetto di alta qualità nella modellazione di videogiochi di realtà virtuale.



“

*Iscriviti al Corso Universitario, che ti fornirà le linee guida per realizzare progetti efficaci per l'industria dei videogiochi VR"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i vantaggi e i vincoli offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *Hard Surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere i fondamenti della retopologia
- ◆ Comprendere le basi delle UV
- ◆ Padroneggiare il *Bake* in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza i livelli
- ◆ Essere in grado di creare un *Dossier* e presentare il lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali programmi si adattano meglio alla *Pipeline* dello studente





### Obiettivi specifici

---

- ◆ Consolidare le conoscenze acquisite
- ◆ Comprendere l'utilità di tutti i *Tips* applicati a un progetto reale
- ◆ Decidere consapevolmente quali programmi si adattano meglio alla *Pipeline* dello studente
- ◆ Avere un lavoro di qualità professionale nel dossier

“

*La simulazione di casi reali in questa specializzazione ti permetterà di metterti nei panni dei grandi designer di modellazione 3D del settore dei videogiochi VR"*

# 03

## Direzione del corso

Il team di docenti che insegnerà questo programma è stato selezionato dalla TECH Università Tecnologica, mantenendo la sua filosofia di fornire agli studenti un'istruzione d'élite disponibile a tutti. Per conseguire una specializzazione nel campo dei videogiochi VR, questa specializzazione si avvale di un personale docente con una vasta esperienza. Il loro grande contributo in questo programma, insieme alla varietà di risorse multimediali, sarà il punto di forza di questo Corso Universitario, che permetterà la crescita professionale degli studenti.



“

*In questo Corso Universitario, l'esperienza del team di insegnanti nell'industria dei videogiochi sarà molto utile per conoscere la domanda del settore”*

## Direzione



### **Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván**

- ◆ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ◆ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ◆ Artista di oggetti di scena e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ◆ Laurea in Belle Arti presso l'UPV (Università dei Paesi Baschi)
- ◆ Specializzazione in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ◆ Master in Scultura e Modellazione Digitale presso la Voxel School di Madrid
- ◆ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'Università U-Tad di Madrid



# 04

## Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario è stato progettato dal personale docente da un punto di vista eminentemente pratico, per mettere il professionista che vuole che la sua creatività e la sua arte entrino finalmente a far parte dei migliori Videogiochi di Realtà Virtuale in una situazione reale. Gli studenti perfezioneranno la loro tecnica durante le sei settimane di questo corso, attraverso tutti gli elementi e gli strumenti utilizzati per creare un *Environment* sci-fi di alta qualità.



“

*Un Corso Universitario pensato appositamente per te, affinché tu possa vedere le tue creazioni artistiche nelle migliori testate del settore"*

## Modulo 1. Sci-Fi Environment

- 1.1. Sci-Fi *Concept* e pianificazione
  - 1.1.1. Riferimenti
  - 1.1.2. Pianificazione
  - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementazione in Unity
  - 1.2.1. Importazione del *Blockout* e verifica della scalatura
  - 1.2.2. *Skybox*
  - 1.2.3. File e materiali *preliminari*
- 1.3. Modulo 1: pavimento
  - 1.3.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.3.2. UVs e *Baked*
  - 1.3.3. Texturing
- 1.4. Modulo 2: pareti
  - 1.4.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.4.2. UVs E *Baked*
  - 1.4.3. Texturing
- 1.5. Modulo 3: tetti
  - 1.5.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.5.2. Ritocco, UVs e *Baked*
  - 1.5.3. Texturing
- 1.6. Modulo 4: extra (tubi, ringhiere, ecc.)
  - 1.6.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.6.2. UVs e *Baked*
  - 1.6.3. Texturing
- 1.7. *Hero Asset* 1: porta meccanica
  - 1.7.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.7.2. Ritocco, UVs e *Baked*
  - 1.7.3. Texturing





- 1.8. *Hero Asset 2: camera di ibernazione*
  - 1.8.1. Modellazione modulare *High to Low*
  - 1.8.2. Ritocco, UVs e *Baked*
  - 1.8.3. Texturing
- 1.9. In Unity
  - 1.9.1. Importazione di texture
  - 1.9.2. Applicazione dei materiali
  - 1.9.3. Illuminazione della scena
- 1.10. Completamento del progetto
  - 1.10.1. Visualizzazione in VR
  - 1.10.2. *Prefab* ed esportazione
  - 1.10.3. Conclusioni

“ Le tue creazioni 3D meritano un risultato e una presentazione eccellenti. Raggiungi i tuoi obiettivi con questo Corso Universitario”

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 SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale 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 SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale** 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 SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale**

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 lingu

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
SCI-Environment nell'Arte  
per la Realtà Virtuale

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150

# Corso Universitario SCI-Environment nell'Arte per la Realtà Virtuale

