

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di
Personaggi per Videogiochi



tech università
tecnologica

Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-personaggi-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

Nel mondo della produzione di personaggi per videogiochi, la creatività gioca un ruolo fondamentale. Ecco perché una buona guida che aiuta a organizzare e dare forma a tutte queste idee renderà più facile il passaggio dalla fantasia alla realtà. In questo programma lo studente acquisirà le conoscenze necessarie per raggiungere i suoi obiettivi. È stato concepito per i professionisti che desiderano aumentare e perfezionare le proprie conoscenze a partire da 0. Grazie alla metodologia online, lo studente potrà organizzare il suo apprendimento adattandolo agli orari che meglio si adattano alla sua vita quotidiana.



“

*La creazione dei personaggi è una porta
d'accesso a un mondo idilliaco dove
l'immaginazione non conosce limiti"*

I videogiochi sono in forte espansione. Sempre più persone trascorrono parte del loro tempo giocando a tutti i tipi di videogiochi. Personaggi come Lara Croft e Cloud Strife sono diventati icone del mondo dei giochi digitali nel corso degli anni. Grazie a diverse analisi e tecniche, sono state create grafiche migliori che imitano, con sempre maggiore precisione, esseri o oggetti reali. Ciò ha aumentato il numero di nuovi videogiochi che vengono rilasciati ogni giorno. Molti di essi sono nuovi e altri sono miglioramenti di quelli esistenti.

La creazione di un personaggio fa parte di un processo creativo nel quale entrano in gioco diversi fattori. L'aspetto fisico, il modo in cui si muove o le pose che utilizza sono solo alcuni degli elementi che fanno parte del processo creativo di un designer. Di conseguenza, molte aziende del settore sono alla ricerca di persone qualificate per sviluppare i loro prodotti. I designer e i creatori rappresentano un elemento chiave. I personaggi di un videogioco sono, per la maggior parte, il volto visibile e quindi ciò che il giocatore assocerà al gioco.

Al giorno d'oggi, in un campo così relativamente nuovo, non sono disponibili molte offerte educative. TECH ha quindi deciso di mettere a disposizione questo tipo di specializzazione, che offre un apprendimento nella creazione e nella progettazione dei personaggi a partire da 0. Grazie alla sua metodologia *Relearning*, è possibile trovare una combinazione molto proficua tra un elevato rigore pedagogico e le più moderne tecnologie educative.

L'Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi guiderà lo studente alla scoperta di tutti i tipi di personaggi esistenti. Allo stesso tempo, si indagherà sulla loro costruzione attraverso l'anatomia o la definizione del loro stile. Una particolarità di questa specializzazione è che si svolge completamente online, il che rende più facile per lo studente conciliarla con il lavoro e i suoi impegni personali.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione dei Personaggi per 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 nella creazione di personaggi fantasy e horror
- ◆ I contenuti grafici, schematici e eminentemente pratici del programma forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'attività professionale
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Crea tutti i tipi di personaggi in 2D e 3D avvalendoti delle tecniche più all'avanguardia, grazie a un programma 100% online e compatibile con le tue attività professionali e personali"

“

Grazie a questo Esperto Universitario, acquisirai le competenze necessarie per creare nuovi personaggi; dalla creazione di aspetti specifici come i capelli, alla loro fisionomia e altri aspetti”

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.

Libera la tua immaginazione e crea nuovi personaggi per videogiochi.

Il tuo personaggio può essere il nuovo Sonic.



02

Obiettivi

I personaggi sono una parte indispensabile del videogioco, per questo è così importante svilupparli con abilità e capacità. Questo Esperto Universitario è stato preparato per rafforzare e coltivare tutte le conoscenze e le competenze dello studente relative alla progettazione e alla creazione di personaggi per i videogiochi. Proponendo questo programma, TECH vuole fornire allo studente un corso aggiornato e moderno, sotto la supervisione di un team di professionisti.





“

Avrai a disposizione un'ampia gamma di risorse e contenuti che sicuramente miglioreranno le tue conoscenze"



Obiettivi generali

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Sapere come strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Creare tutti i tipi di veicoli e oggetti da utilizzare in qualsiasi disciplina di animazione in 2D e 3D
- ◆ Sviluppare in modo approfondito i personaggi specifici per i videogiochi in 2D e 3D

“

Al termine di questa specializzazione sarai in grado di raggiungere la qualità professionale dei più grandi progetti di videogiochi"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Videogiochi e personaggi

- ◆ Creare personaggi per videogiochi
- ◆ Analizzare i diversi tipi di videogiochi
- ◆ Conoscere il pubblico di riferimento

Modulo 2. Personaggi

- ◆ Studiare i diversi stili e culture esistenti
- ◆ Imparare a sviluppare personaggi attraverso il tempo
- ◆ Applicare le conoscenze a diversi formati
- ◆ Conoscere le differenti tecniche applicate a personaggi specifici
- ◆ Conoscere gli stili più recenti

Modulo 3. Costruzione dei personaggi

- ◆ Creare personaggi dall'inizio alla fine
- ◆ Applicare tutte le forme anatomiche possibili
- ◆ Lavorare sulle linee d'azione, sulle assi e sulle posizioni
- ◆ Progettare le diverse parti del personaggio attraverso una base di disegno.

03

Direzione del corso

Come personale docente, a questo Esperto Universitario partecipano grandi professionisti nel campo dei videogiochi. Lo studente acquisirà non solo conoscenze generali e specifiche, ma anche *tips* basati sull'esperienza del personale docente che aiuteranno il suo sviluppo. Questa è una garanzia di apprendimento che ti ricompenserà con una perfetta preparazione al lavoro.





“

Il personale docente di questo Esperto Universitario ti aiuterà a migliorare nella tua carriera professionale”

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Designer di sfondi e assistente del 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 SL
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos SL
- ◆ Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- ◆ Professore presso l'università Complutense di Madrid, nella facoltà di Belle Arti, del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D

Dott. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinatore della produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I 4 Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamúsicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Professore di Produzione e Sceneggiatura e coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisivi di Madrid)
- ◆ Professore di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e all'U-tad.
- ◆ Conferenziere su temi legati al cinema d'animazione in varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU).
- ◆ Membro dell'Accademia Spagnola delle Arti e Scienze Cinematografiche
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diverse testate
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in diversi programmi di Cadena COPE

Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborazioni in cartoni animati con lo studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parco Tematico Warner, Kalise-Menorquina, Tre gemelle e una Strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ◆ Progetti di illustrazione e design in Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea

04

Struttura e contenuti

L'intero programma ruota attorno alla Progettazione e alla Creazione di Personaggi per Videogiochi, spaziando dai tradizionali personaggi 2D e pixellati alla costruzione di personaggi complessi, con argomenti dedicati all'anatomia, alla testa, ai capelli, agli arti e persino argomenti dedicati esclusivamente allo stile animato. La metodologia didattica di TECH favorisce l'acquisizione di tutte queste conoscenze attraverso il Relearning, in modo che il professionista non debba investire eccessive ore di studio per apprendere alla perfezione come creare tutti i tipi di personaggi per qualsiasi videogioco.





“

Avrai accesso a un materiale multimediale avanzato con video di approfondimento, letture complementari e riassunti interattivi per approfondire le tipologie, gli stili e il design dei personaggi dei videogiochi”

Modulo 1. Videogiochi e personaggi

- 1.1. Personaggi e videogiochi
 - 1.1.1. Analisi dei personaggi nei videogiochi
 - 1.1.2. *Target* del personaggio
 - 1.1.3. Riferimenti
- 1.2. Tipi
 - 1.2.1. 2D-3D
 - 1.2.2. Piattaforme e tipologie
 - 1.2.3. Personaggi pixellati
- 1.3. Metodologia
 - 1.3.1. Pianificazione del lavoro e tipi di documenti
 - 1.3.2. Disegno analitico
 - 1.3.3. Disegnatore di linee e disegnatore di forme
- 1.4. Definire uno stile
 - 1.4.1. Riferimenti e punti chiave
 - 1.4.2. Luce e colore: creando un'atmosfera
 - 1.4.3. Personaggi: personalità e coerenza
- 1.5. 2D tradizionale
 - 1.5.1. Riferimenti
 - 1.5.2. Creazione
 - 1.5.3. Pacchetto di *model sheet*
- 1.6. *Cut out I*
 - 1.6.1. Riferimenti
 - 1.6.2. Metodologia
 - 1.6.3. Costruzione
- 1.7. *Cut out II*
 - 1.7.1. Colore
 - 1.7.2. *Rig*
 - 1.7.3. Biblioteche
- 1.8. 3D
 - 1.8.1. Riferimenti
 - 1.8.2. Progettazione
 - 1.8.3. Costruzione

- 1.9. Personaggi pixellati
 - 1.9.1. Riferimenti e documentazione
 - 1.9.2. Progettazione
 - 1.9.3. Pose
- 1.10. Riferimento per la modellazione 3D
 - 1.10.1. Tavolozza dei colori
 - 1.10.2. Texture
 - 1.10.3. Luci e ombre

Modulo 2. Personaggi

- 2.1. Forme geometriche
 - 2.1.1. Base
 - 2.1.2. Combinazione di forme
 - 2.1.3. Assi
- 2.2. Linee d'Azione
 - 2.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 2.2.2. Forme semplici nella linea di azione
 - 2.2.3. Struttura e arti
- 2.3. Forme complesse
 - 2.3.1. Geometrie combinate
 - 2.3.2. La posa
 - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. L'anatomia
 - 2.4.1. Canone umano classico
 - 2.4.2. Proporzioni
 - 2.4.3. Pose di azione
- 2.5. La testa
 - 2.5.1. Costruzione
 - 2.5.2. Assi
 - 2.5.3. Occhi e parti della faccia

- 2.6. I capelli
 - 2.6.1. Femminile
 - 2.6.2. Maschio
 - 2.6.3. Acconciature
- 2.7. Creazione di personaggi *cartoon*
 - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 2.7.2. Teste ed espressioni
 - 2.7.3. Silhouette e pose
- 2.8. Animali *cartoon*
 - 2.8.1. Animali domestici
 - 2.8.2. Quadrupedi e Uccelli
 - 2.8.3. Altri tipi
- 2.9. Arti
 - 2.9.1. La costruzione
 - 2.9.2. Articolazioni
 - 2.9.3. Pose
- 2.10. Mani
 - 2.10.1. Costruzione generale
 - 2.10.2. Umani
 - 2.10.3. *Cartoni Animati*

Modulo 3. Costruzione dei personaggi

- 3.1. Forme geometriche
 - 3.1.1. Base
 - 3.1.2. Combinazione di forme
 - 3.1.3. Assi
- 3.2. Linee d'Azione
 - 3.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 3.2.2. Forme semplici nella linea di azione
 - 3.2.3. Struttura e arti

- 3.3. Forme complesse
 - 3.3.1. Geometrie combinate
 - 3.3.2. La posa
 - 3.3.3. Divisione in teste
- 3.4. L'anatomia
 - 3.4.1. Canone umano classico
 - 3.4.2. Proporzioni
 - 3.4.3. Pose di azione
- 3.5. La testa
 - 3.5.1. Costruzione
 - 3.5.2. Assi
 - 3.5.3. Occhi e parti della faccia
- 3.6. I capelli
 - 3.6.1. Femminile
 - 3.6.2. Maschio
 - 3.6.3. Acconciature
- 3.7. Creazione di personaggi *cartoon*
 - 3.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 3.7.2. Teste ed espressioni
 - 3.7.3. Silhouette e pose
- 3.8. Animali *cartoon*
 - 3.8.1. Animali domestici
 - 3.8.2. Quadrupedi e Uccelli
 - 3.8.3. Altri tipi
- 3.9. Arti
 - 3.9.1. La costruzione
 - 3.9.2. Articolazioni
 - 3.9.3. Pose
- 3.10. Mani
 - 3.10.1. Costruzione generale
 - 3.10.2. Umani
 - 3.10.3. *Cartoni Animati*

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 Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **450 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 lingua

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Progettazione e Creazione
di Personaggi per Videogiochi

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di
Personaggi per Videogiochi