

# Esperto Universitario

## Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi



## Esperto Universitario Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-sceneggiatura-storyboard-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-sceneggiatura-storyboard-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 18*

05

Titolo

---

*pag. 26*

# 01

# Presentazione

Nel mondo dell'animazione, lo *storyboard* viene utilizzato per elaborare la sequenza di una storia. Per l'industria dei videogiochi, è il modello principale in cui si riflettono le diverse strutture del gioco. Per questo motivo è importante la figura dello sceneggiatore, che non solo avrà il compito di elaborare l'arco narrativo dell'opera, ma anche di fornire l'ordine logico di ogni sequenza, affidandosi a questo modello per realizzarlo. Il programma di questo corso è stato concepito per focalizzarsi sugli aspetti che aiuteranno lo studente a sviluppare una narrazione in qualsiasi modalità di gioco.

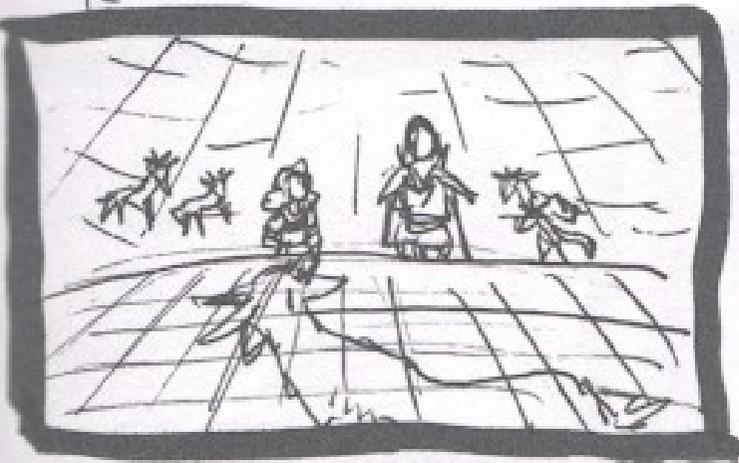




12.

13. clausurat. L → R (K → R → O)

14.



16. cont'd.

17.



22.

“

*La sceneggiatura è la spina dorsale di un gioco, aiuta a definire il filo conduttore della storia e a descrivere i personaggi e il loro ambiente"*

La sceneggiatura di un videogioco mescola gli elementi classici della narrazione, come l'uso dei personaggi, del narratore o del dialogo, con elementi di competizione, ad esempio le sfide, le gare o gli enigmi. È questa combinazione che rende un titolo così avvincente per gli utenti. La stesura di questa sinossi avviene in modo diverso dalla sceneggiatura di un film, in quanto non segue un ordine cronologico, ma è scritta in base ai livelli e alle difficoltà che il giocatore dovrà affrontare.

Alla luce di ciò, il seguente programma si concentrerà sull'approfondimento di tutti gli aspetti legati all'elaborazione della sceneggiatura e dello *storyboard*; essendo quest'ultimo un altro dei tasselli essenziali per costruire il filo conduttore della storia. Inizierai a conoscere la teoria della progettazione dei videogiochi e la creazione di enigmi e sfide per dare vita alla storia.

In seguito, verranno determinati gli impulsi narrativi in alcuni formati audiovisivi e il corretto sviluppo delle idee creative in differenti testi. In questo modo si getteranno le basi per la sceneggiatura e lo *storyboard*, approfondendo le principali fonti di ispirazione per la creazione di una nuova storia. Si valuterà anche l'uso di risorse letterarie come l'amore, l'umorismo, il terrore e il surrealismo, che danno alla storia un altro significato.

Pertanto, lo studente, una volta portato a termine il programma, avrà acquisito un insieme di competenze che gli consentiranno di creare e dare significato alle proprie sceneggiature, seguendo un ordine logico e basandosi su modelli sequenziali. Sarà considerato un professionista di alto profilo per le aziende internazionali del settore.

Questo **Esperto Universitario in Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Sceneggiatura e Narrazione dei Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle 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



*Usate dispositivi letterari, come l'amore o il terrore, per dare un significato ai personaggi della tua storia"*

“

*Approfondisci la storia del videogioco e le principali fonti di idee e ispirazione utilizzando le immagini”*

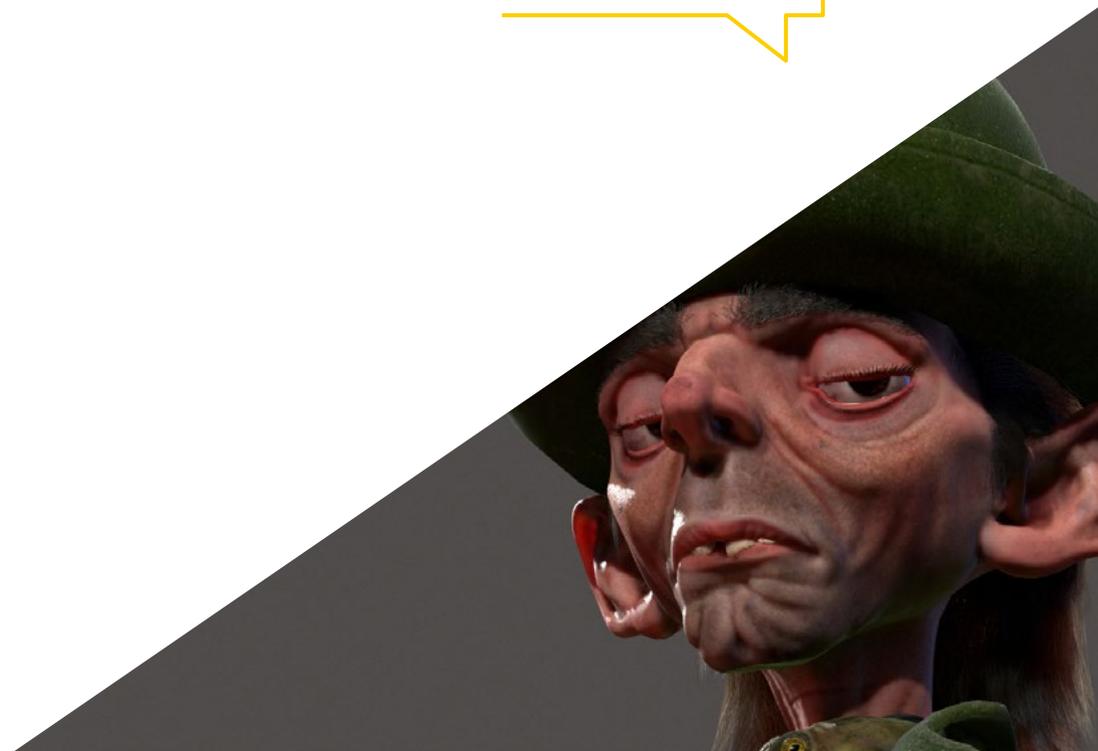
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Una sceneggiatura ben scritta è in grado di trasportare i giocatori su un piano che va oltre il videogioco.*

*Impara a creare una storia appassionante che catturi l'attenzione dei giocatori fin dalla prima scena.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di aiutare lo studente a conoscere le risorse utilizzate dai migliori creatori di videogiochi per scrivere grandi storie. Saranno approfonditi diversi aspetti, come gli elementi che compongono una sceneggiatura e l'uso di risorse letterarie per fornire uno scopo a ogni personaggio. Tutto questo sarà fondamentale per lo sviluppo dello studente nel suo percorso verso la creazione del prossimo successo globale.





“

*Iscrivendoti a questo programma sarai in grado di sviluppare e vendere una sceneggiatura a un gruppo di sviluppatori”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i diversi elementi che compongono una storia
- ◆ Applicare strutture narrative al formato del videogioco
- ◆ Approfondire il processo di creazione di sceneggiature e *Storyboard* per un videogioco, differenziando tutte le fasi che lo compongono
- ◆ Analizzare i concetti e le componenti chiave di una sceneggiatura
- ◆ Studiare i fondamenti della narrazione e il viaggio dell'eroe come una delle principali forme di narrazione
- ◆ Esaminare lo *Storyboard* e l'animazione, evidenziandone l'importanza all'interno del processo di sceneggiatura
- ◆ Conoscere i diversi generi e narrazioni esistenti nel mondo dei videogiochi
- ◆ Imparare a sviluppare dialoghi efficaci attraverso la sceneggiatura





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. La progettazione del videogioco

- ◆ Conoscere la teoria della progettazione dei videogiochi
- ◆ Approfondire gli elementi di design e gamification
- ◆ Imparare a conoscere le tipologie di giocatori, le loro motivazioni e le loro caratteristiche
- ◆ Conoscere le meccaniche di gioco, il modello MDA e le altre teorie del game design
- ◆ Apprendere le basi critiche dell'analisi dei videogiochi con teoria ed esempi
- ◆ Imparare a progettare i livelli di gioco, a creare enigmi all'interno di questi livelli e a posizionare gli elementi di design nell'ambiente

### Modulo 2. Narrazione del videogioco

- ◆ Determinare i ritmi della narrazione in alcuni formati audiovisivi
- ◆ Sviluppare le proprie idee in modo creativo e strutturato in differenti testi
- ◆ Sviluppare personaggi e dialoghi che possano essere utilizzati nella sceneggiatura di un videogioco

### Modulo 3. Progettazione di videogiochi: sceneggiatura e *Storyboard*

- ◆ Approfondire la storia del videogioco, le principali fonti di idee e la narrazione attraverso le immagini
- ◆ Studiare i diversi elementi che compongono una sceneggiatura, i suoi protagonisti, gli antagonisti e l'ambientazione
- ◆ Affrontare il *pitching* e il modo di vendere efficacemente una sceneggiatura a un team di sviluppo
- ◆ Ripercorrere la storia e l'evoluzione dello *Storyboard*, concentrandosi sul suo uso specifico nella sceneggiatura dei videogiochi
- ◆ Approfondire la narrazione dei giochi arcade, FPS, RPG, d'avventura e di piattaforma
- ◆ Valutare l'uso dell'amore, dell'umorismo, del terrore, dell'orrore e del surrealismo all'interno dei dialoghi narrativi



*Sviluppa le tue capacità di scrivere una sceneggiatura che guidi la cinematica delle prossime uscite"*

# 03

## Struttura e contenuti

I contenuti ideati per questo Esperto Universitario in Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi sono essenziali per lo sviluppo professionale dello studente interessato a questo settore. Pertanto, gli verrà fornito un approccio dettagliato ai diversi aspetti della scrittura di una storia che attiri l'attenzione degli utenti. In questo senso, lo studente apprenderà come elaborare le meccaniche del gioco, il contenuto della storia, stabilire la personalità dei personaggi, ecc.



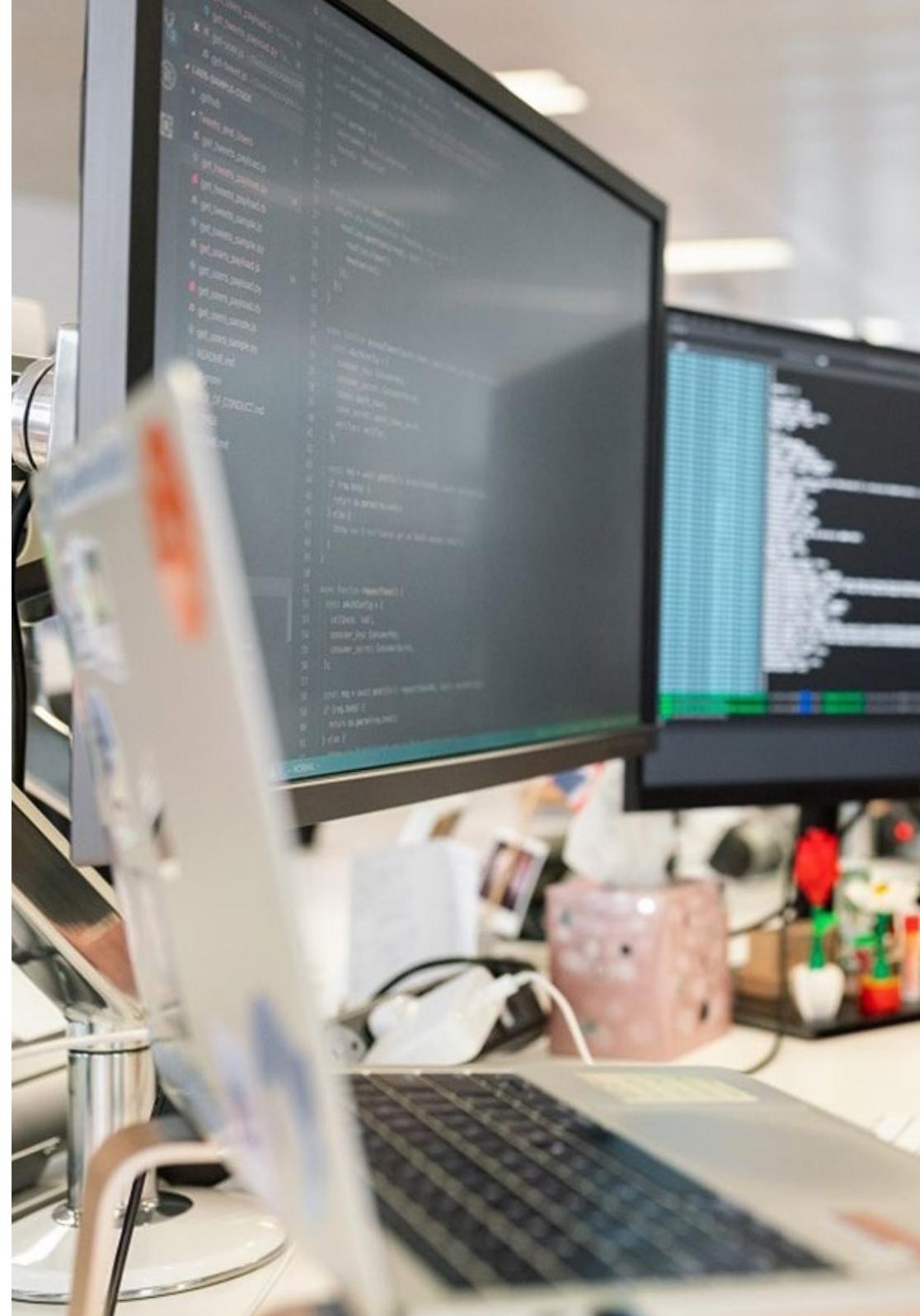


“

*Impara a scrivere sceneggiature in base al genere del gioco”*

## Modulo 1. La progettazione del videogioco

- 1.1. La progettazione
  - 1.1.1. Progettazione
  - 1.1.2. Tipi di progettazione
  - 1.1.3. Processo di progettazione
- 1.2. Elementi della progettazione
  - 1.2.1. Regole
  - 1.2.2. Bilancio
  - 1.2.3. Divertimento
- 1.3. Tipologie di giocatore
  - 1.3.1. Esplorativo e sociale
  - 1.3.2. Assassino e vincitori
  - 1.3.3. Differenze
- 1.4. Abilità del giocatore
  - 1.4.1. Abilità nei giochi di ruolo
  - 1.4.2. Abilità nei giochi d'azione
  - 1.4.3. Abilità nei giochi di piattaforma
- 1.5. Meccaniche del gioco I
  - 1.5.1. Elementi
  - 1.5.2. Fische
  - 1.5.3. Items
- 1.6. Meccaniche del gioco II
  - 1.6.1. Chiavi
  - 1.6.2. Piattaforme
  - 1.6.3. Nemici
- 1.7. Altri elementi
  - 1.7.1. Meccanismi
  - 1.7.2. Dinamiche
  - 1.7.3. Estetica





- 1.8. Analisi dei videogiochi
  - 1.8.1. Analisi della giocabilità
  - 1.8.2. Analisi artistica
  - 1.8.3. Analisi dello stile
- 1.9. La progettazione di un livello
  - 1.9.1. Progettare livelli in spazi interni
  - 1.9.2. Progettare livelli in spazi esterni
  - 1.9.3. Progettare livelli misti
- 1.10. Progettazione di un livello avanzato
  - 1.10.1. Puzzle
  - 1.10.2. Nemici
  - 1.10.3. Contesto

## Modulo 2. Narrazione del videogioco

- 2.1. Raccontare una storia, per quale motivo?
  - 2.1.1. Introduzione
  - 2.1.2. Narrazione e significato
  - 2.1.3. Videogiochi narrativi vs. Videogiochi basati sull'azione
  - 2.1.4. Sottigliezze nella narrazione
- 2.2. L'idea del racconto audiovisivo
  - 2.2.1. Narrazione di un videogioco
  - 2.2.2. Copione di un videogioco
  - 2.2.3. Temi predominanti nelle diverse trame di videogiochi
  - 2.2.4. Struttura, personaggi e dialoghi sviluppati nella sceneggiatura di un videogioco
- 2.3. La struttura del racconto audiovisivo
  - 2.3.1. L'idea
  - 2.3.2. La struttura del racconto
  - 2.3.3. Genere, formato e tono
  - 2.3.4. Punto di vista narrativo

- 2.4. Il contenuto della storia: nodo dell'azione e tipologie
  - 2.4.1. Esempi di nodi dell'azione
  - 2.4.2. Esempio pratico narrativo I
  - 2.4.3. Esempio pratico narrativo II
  - 2.4.4. Esempio pratico narrativo III
- 2.5. Il racconto nel videogioco: l'interazione
  - 2.5.1. Introduzione
  - 2.5.2. Nodi giocabili e strutture aperte
  - 2.5.3. Narrazione e interattività
  - 2.5.4. Applicazioni dello storytelling interattivo
- 2.6. Il racconto nel videogioco: l'immersione
  - 2.6.1. Introduzione
  - 2.6.2. Narrazione ambientale
  - 2.6.3. Narrazione visiva dei personaggi
  - 2.6.4. Evoluzione della narrazione nei videogiochi
- 2.7. Creazione dei personaggi
  - 2.7.1. Definendo il personaggio:
  - 2.7.2. Pre-produzione, *Briefing*, date di consegna e *Milestone*
  - 2.7.3. Struttura di base del personaggio con forme geometriche. Comprendere il canone e le proporzioni
  - 2.7.4. Espressività corporale. Scorci. Dare personalità
  - 2.7.5. Struttura di base del viso, espressioni facciali e varianti nella struttura
  - 2.7.6. Finiture di design del personaggio in base alle necessità del progetto
  - 2.7.7. Preparare la scheda del personaggio per la produzione
- 2.8. Principi dello storytelling interattivo
  - 2.8.1. Pragmatica della progettazione. Persuasione e seduzione
  - 2.8.2. Conflitto e idea nei discorsi interattivi
  - 2.8.3. Costruzione dei personaggi. Avatar e rappresentazione del giocatore
  - 2.8.4. Strutture narrative e ludiche. Spazi narrativi nel videogioco. Albero dei dialoghi e ramificazioni

- 2.9. Teoria dello storytelling interattivo
  - 2.9.1. Introduzione alla narrazione e all' dell'interazione
  - 2.9.2. Iper testo e cyber testo. Retorica digitale e procedurale
  - 2.9.3. Ludonarrazione e ludofiction. Mondi immaginari interattivi
  - 2.9.4. Applicazioni dello storytelling interattivo
- 2.10. Storia della narrativa nei videogiochi
  - 2.10.1. Anni 1980-1990
  - 2.10.2. Anni 1990-2000
  - 2.10.3. Anni 2000-2010
  - 2.10.4. Anni 2010-presente

### Modulo 3. Progettazione di Videogiochi: Sceneggiatura e *Storyboard*

- 3.1. Sceneggiatura e *Storyboard*
  - 3.1.1. Storia del videogioco
  - 3.1.2. *Product Sheet*
  - 3.1.3. La fonte delle idee
  - 3.1.4. La narrazione attraverso le immagini
- 3.2. Componenti chiave nella sceneggiatura e nello *storyboard*
  - 3.2.1. Il conflitto
  - 3.2.2. Protagonista: chiavi di lettura
  - 3.2.3. Antagonista, NPC
  - 3.2.4. L'ambientazione
- 3.3. La sceneggiatura: concetti chiave
  - 3.3.1. La storia
  - 3.3.2. Il tema
  - 3.3.3. La Sceneggiatura letteraria
  - 3.3.4. La scaletta
  - 3.3.5. Sceneggiatura tecnica

- 3.4. La sceneggiatura: le basi della narrazione
  - 3.4.1. I dialoghi: la giusta importanza della parola
  - 3.4.2. Tipi di personaggi
  - 3.4.3. Come creare un personaggio
  - 3.4.4. Archi di trasformazione
  - 3.4.5. *pitching*: vendere una sceneggiatura
- 3.5. La sceneggiatura: il viaggio dell'eroe e la figura aristotelica
  - 3.5.1. Qual è il viaggio dell'eroe
  - 3.5.2. Le tappe del viaggio dell'eroe secondo Vogler
  - 3.5.3. Come applicare il viaggio dell'eroe alle nostre storie
  - 3.5.4. Esempi del viaggio dell'eroe applicato
- 3.6. Lo *storyboard*
  - 3.6.1. Introduzione, storia e valutazione dell'arte dello *Storyboard*
  - 3.6.2. Funzionalità e arte
  - 3.6.3. Scrittura e disegni di uno *storyboard*
  - 3.6.4. Scelta delle inquadrature, continuità, angolazione, chiarezza
  - 3.6.5. Messa in scena dei personaggi: *Pre-Posing*
  - 3.6.6. Ambienti, sfondi e ombre
  - 3.6.7. Informazioni scritte e segnali convenzionali
- 3.7. L'animazione
  - 3.7.1. Utilità dell'animazione
  - 3.7.2. Background dell'animazione nello *storyboard*
  - 3.7.3. Come fare un'animazione
  - 3.7.4. *Timing*
- 3.8. Generi e narrazione poliedrica
  - 3.8.1. Progettazione dei personaggi
  - 3.8.2. Avventure
  - 3.8.3. Avventure narrative
  - 3.8.4. RPG
- 3.9. Narrazioni lineari
  - 3.9.1. Giochi arcade, FPS e giochi di piattaforme
  - 3.9.2. Alternative narrative
  - 3.9.3. Serious Game e giochi di simulazione
  - 3.9.4. Giochi di sport e di guida
- 3.10. Il dialogo attraverso la sceneggiatura
  - 3.10.1. Amore, umorismo e surrealismo
  - 3.10.2. Terrore, orrore e disgusto
  - 3.10.3. Dialoghi realistici
  - 3.10.4. Relazioni interpersonali



*Scrivi una buona trama per gli sparatutto che aiuti i giocatori a identificarsi con il personaggio"*

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.



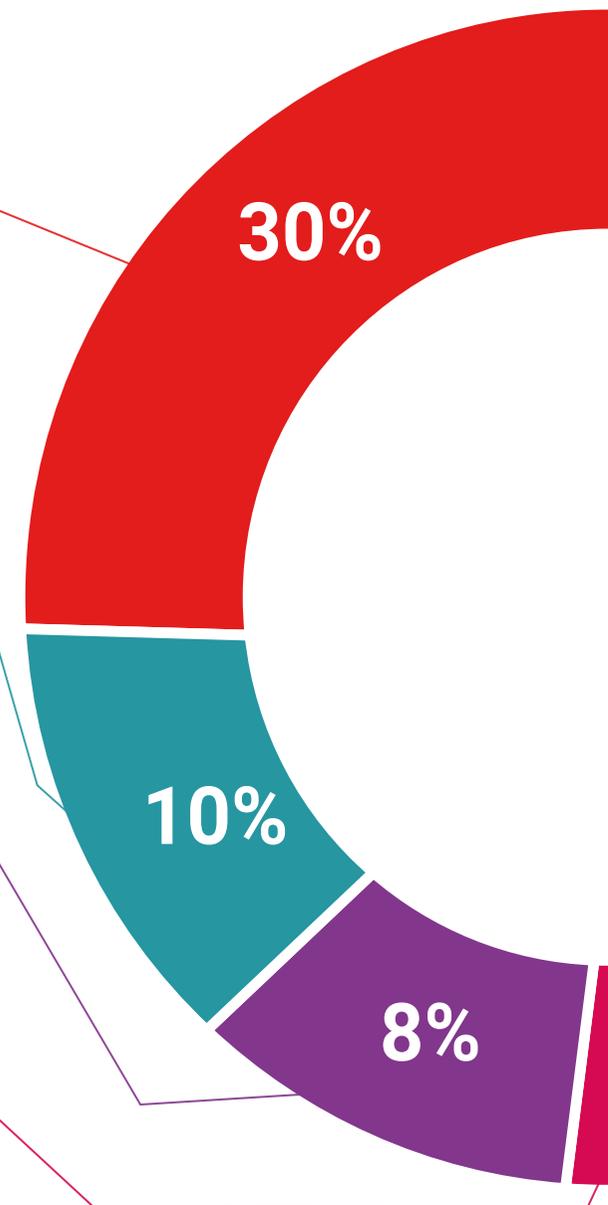
#### Pratiche di competenze e competenze

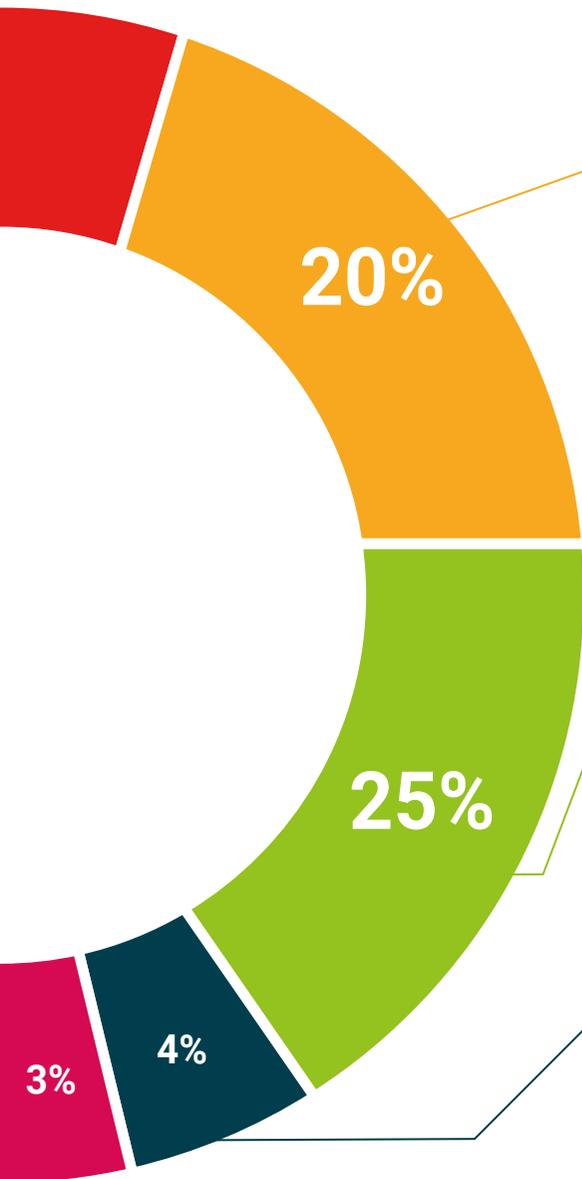
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi** possiede il programma scientifico 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 Sceneggiatura e Storyboard 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Sceneggiatura e Storyboard  
per Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Sceneggiatura e Storyboard per Videogiochi

