



Master Specialistico Arte Digitale per Videogiochi

» Modalità: online

» Durata: 2 anni

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 120 ECTS

» Orario: a tua scelta

» Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-arte-digitale-videogiochi

Indice

02 Presentazione Obiettivi pag. 4 pag. 8 05 03 Competenze Direzione del corso Struttura e contenuti pag. 14 pag. 18 pag. 22 06 07 Metodologia Titolo pag. 38 pag. 46





tech 06 | Presentazione

La crescita dell'industria dell'intrattenimento digitale è stata esponenziale negli ultimi anni, soprattutto per quanto riguarda la creazione di videogiochi. Questo fenomeno ha generato una grande richiesta di professionisti specializzati nell'arte digitale per i videogiochi, in grado di progettare personaggi, ambienti, oggetti e scenari che soddisfino le esigenze del settore e forniscano all'utente un'esperienza di gioco indimenticabile.

TECH ha sviluppato questo Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi, con l'obiettivo di preparare in modo completo i professionisti di questo settore in continua evoluzione. Gli studenti iscritti a questo programma avranno l'opportunità di acquisire un'ampia gamma di competenze e conoscenze nel campo dell'arte digitale e saranno qualificati per lavorare in studi di sviluppo di videogiochi di alto livello.

Durante il programma, gli studenti approfondiranno aree principali come il disegno professionale, il volume, l'estetica, il colore, la scenografia e l' anatomia. Studieranno anche software e strumenti del settore, come Photoshop, Clip Estudio Paint y Procreate, imparando a padroneggiarne tutti i dettagli. Inoltre, avranno l'opportunità di sviluppare competenze nel lavoro di squadra, nell'analisi dei progetti e nella narrazione visiva, con l'obiettivo di essere pronti a fare un salto significativo nel mercato del lavoro.

Il tutto in una comoda modalità 100% online, che consente agli studenti di accedere ai contenuti da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento. Avranno maggiore flessibilità e libertà di adattare l'insegnamento agli orari e alle esigenze personali, senza dover sacrificare le proprie responsabilità.

Questo **Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di design artistico per 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
- Particolare enfasi sulle metodologie innovative riguardanti la creazione dei e modelli per videogiochi
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Potenzia la tua creatività e sviluppa il tuo stile artistico, dando un notevole impulso al tuo portfolio, con questo Master Specialistico di TECH"



Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore videoludico, 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. Padroneggia le tecniche di disegno professionale, il volume, l'estetica, il colore e l'anatomia per la progettazione di videogiochi con questo Master Specialistico.

Iscriviti ora e scopri le basi del design di abbigliamento e della scenografia, integrando i diversi ruoli dell'artista in un gruppo di lavoro interdisciplinare.





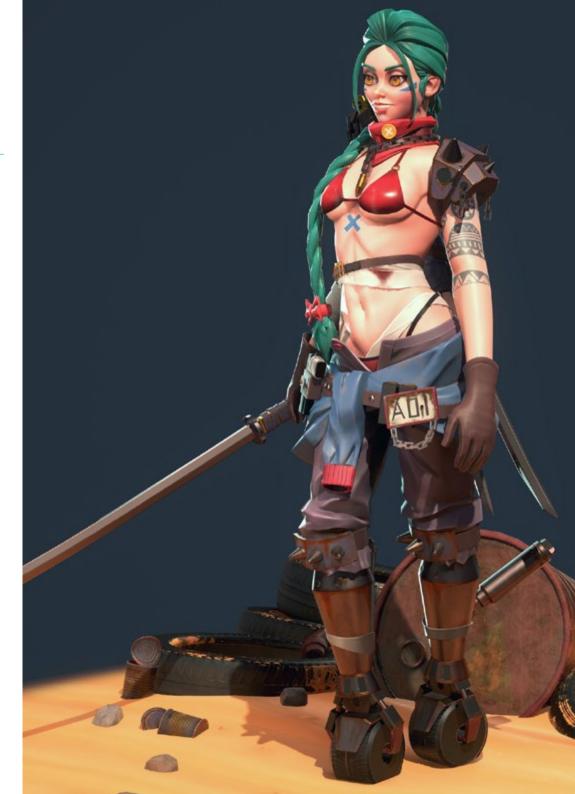


tech 10 | Obiettivi



Obiettivi generali

- Creare lavori di qualità professionale
- Creare un portfolio specializzato per l'industria dei videogiochi
- Migliorare le proprie abilità nel disegno
- Capire come funziona l'industria dell'arte nei videogiochi
- Migliorare le capacità di lavoro di squadra
- Analizzare le diverse mansioni del settore
- Ampliare le competenze in materia di progettazione
- Promuovere la presentazione delle opere in modo professionale
- Approfondire le conoscenze tecniche in campo artistico
- Concentrarsi sulla carriera per ottenere il lavoro dei propri sogni
- 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 retopology
- 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





Modulo 1. Disegno professionale

- Conoscere i principali materiali con cui un artista lavora
- Imparare a realizzare schizzi digitali e tradizionali
- Studiare la semplificazione di forme geometriche complesse
- Migliorare il disegno delle linee

Modulo 2. Volume

- Approfondire le differenze tra 2D e 3D
- Sviluppare la conoscenza delle ombre nei piani e dell'anatomia
- Conoscere i diversi tipi di ombreggiatura in base allo stile scelto
- Saper applicare il volume in base alla prospettiva e al colore

Modulo 3. Estetica

- Studiare i diversi stili e canoni moderni
- Approfondire la stilizzazione dell'essere umano
- Sviluppare il proprio stile
- Rafforzare la narrazione visiva delle opere

Modulo 4. Colore

- Comprendere come si comporta e propaga la luce
- Valutare i diversi aspetti della luce, le sfumature, la saturazione e il contrasto
- Studiare le diverse tecniche di applicazione del colore
- Conoscere l'importanza del colore nell'arte per i videogiochi

Modulo 5. Programmi del settore

- · Approfondire la conoscenza dei diversi programmi attualmente utilizzati nel settore
- Conoscere le differenze tra Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate
- Padroneggiare l'interfaccia e gli strumenti di Photoshop
- Imparare a digitalizzare professionalmente i media tradizionali

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- 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

Modulo 7. Anatomia

- Studiare l'anatomia delle forme organiche
- Differenziare uno scheletro complesso da uno con forme semplici
- Imparare a evitare gli errori più comuni guando si ritrae un volto umano
- Saper applicare correttamente il colore in base ai toni e alle sfumature sul corpo umano

Modulo 8. Creare un disegno

- Approfondire le tecniche di disegno
- Creare routine di lavoro professionali ed efficaci
- Conoscere le tecniche per uscire dalla zona di comfort
- Conoscere le comunità per parteciparvi attivamente e chiedere un feedback

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- Elaborare concetti artistici per la progettazione di videogiochi
- Imparare a progettare in modo professionale personaggi e *Props*
- Conoscere le basi dell'abbigliamento e della scenografia
- Analizzare il lavoro per sapere come pulirlo e presentarlo in modo appropriato

Modulo 10. Industria dell'arte videoludica: Must

- Conoscere i must have dell'industria dei videogiochi
- Creare un portfolio in diverse lingue
- Essere presenti su siti web e siti di social media rilevanti per il settore
- Comprendere il lavoro a distanza e la disciplina richiesta per mantenere la professionalità

tech 12 | Obiettivi

Modulo 11. Il progetto e il motore grafico Unity

- Sviluppare un progetto VR
- Approfondire Unity orientato alla VR
- Importare texture e implementare i materiali necessari in modo efficiente
- Creare un'illuminazione realistica e ottimizzata

Modulo 12. Blender

- Essere in grado di sviluppare materiali procedurali
- Essere in grado di animare la modellazione
- Essere a proprio agio con le simulazioni di fluidi, capelli, particelle e abbigliamento
- Realizzare rendering di qualità sia in Eevee che in Cycles
- Imparare a gestire la nuova Grease Pencil e a sfruttarla al meglio
- Imparare a utilizzare i nuovi *Geometry Nodes* e a realizzare una modellazione completamente procedurale

Modulo 13. 3ds Max

- Padroneggiare la modellazione in 3ds Max
- Conoscere la compatibilità di 3ds Max con Unity for VR
- Conoscere i modificatori più usati e come usarli con disinvoltura
- Utilizzare tecniche di flusso di lavoro reali

Modulo 14. Zbrush

- Essere in grado di creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare a modellare
- Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- Padroneggiare i pennelli IMM e Curve
- Portare una modellazione Low Poly a High Poly
- Creare una modellazione organica di qualità

Modulo 15. Retopology

- Padroneggiare la retopology in Zbrush
- Sapere quando usare Zremesher, Decimation Master e Zmodeler
- Essere in grado di eseguire la retopology di qualsiasi modellazione
- Padroneggiare l'uso di Topogun, uno strumento professionale specializzato
- Specializzare il professionista nella realizzazione di ritocchi complessi

Modulo 16. UV

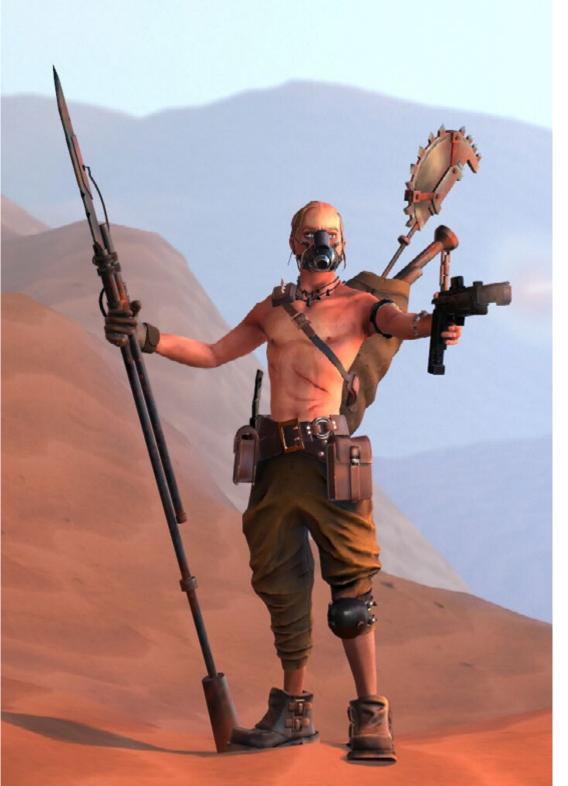
- Padroneggiare gli strumenti UV disponibili in ZBrush
- Sapere dove tagliare una modellazione
- Ottenere il massimo dallo spazio UV
- Padroneggiare lo strumento specializzato Rizom UV

Modulo 17. Baking

- · Capire le basi del Baking
- Saper risolvere i problemi che possono sorgere durante il Baking di un modello
- Essere in grado di fare il Baking di qualsiasi modello
- Padroneggiare il *Baking* in Marmoset in tempo reale

Modulo 18. Substance Painter

- Utilizzare le texture delle Sostanze in modo intelligente
- Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- Padroneggiare i generatori e i filtri
- Creare texture di qualità per la modellazione di Hard Surface
- Creare texture di qualità per la modellazione organica
- Essere in grado di realizzare un buon Render per mostrare Props



Modulo 19. Marmoset

- Analizzare questo strumento in maniera approfondita e dare al professionista un'idea dei suoi vantaggi
- Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- Padroneggiare i generatori e i filtri
- Creare texture di qualità per la modellazione di Hard Surface
- Creare texture di qualità per la modellazione organica
- Essere in grado di realizzare un buon Render per mostrare Props

Modulo 20. Sci-fi Environment

- 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*



Aumenta la tua presenza sui siti web e sui social media di settore conoscendo le basi per creare un portfolio accattivante in diverse lingue"



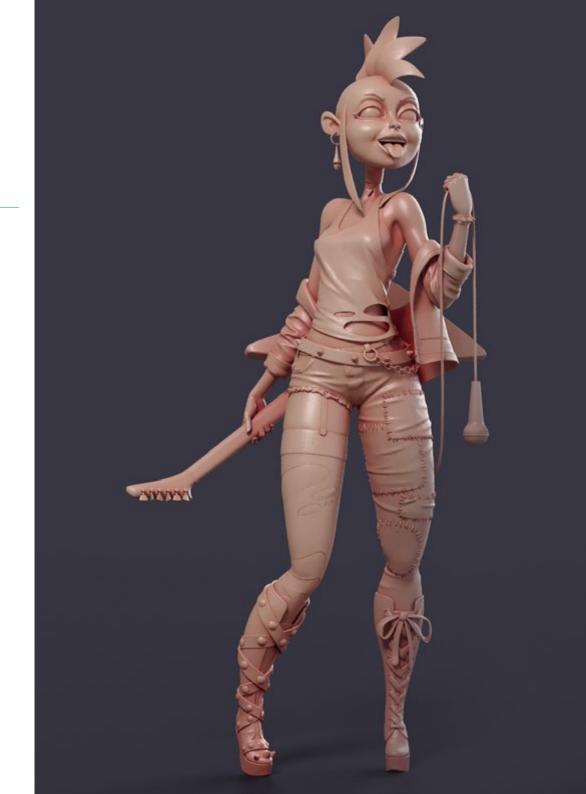


tech 16 | Competenze



Competenze generali

- Elaborare concetti e disegni per qualsiasi tipo di progetto
- Padroneggiare gli strumenti più comuni del settore
- Adattarsi a tutti i tipi di richieste, stili e ambienti di lavoro
- Creare una forte disciplina di lavoro per distinguersi dalla concorrenza
- Approfondire il proprio stile artistico e valorizzarlo al massimo livello
- Saper realizzare un progetto reale dall'inizio alla fine
- Padroneggiare gli strumenti necessari la creazione di progetti di Realtà Virtuale
- Applicare le conoscenze acquisite e la loro capacità di risoluzione per ottimizzare al massimo il tuo flusso di lavoro
- Integrare le conoscenze e ottenere una visione approfondita dei diversi usi della Realtà Virtuale
- Saper individuare i limiti e le differenze rispetto ad altri settori dell'industria 3D
- Comprendere e interiorizzare i materiali più comunemente utilizzati nella Realtà Virtuale applicati ai sistemi del settore per la loro efficienza e competitività nel mercato attuale
- Organizzare correttamente i file di un progetto professionale
- Promuovere l'ottimizzazione delle risorse esistenti nei diversi software destinati alla creazione di Realtà Virtuale





Competenze specifiche

- Studiare in dettaglio i metodi pittorici
- Comprendere a fondo le routine artistiche
- Comprendere a fondo l'archetipo umano
- Creare forme complesse a memoria
- Utilizzare il colore in modo professionale
- Migliorare i mezzi di presentazione delle proprie opere
- Semplificare forme geometriche complesse
- Descrivere adeguatamente il proprio lavoro e chiedere Briefing
- Utilizzare correttamente i riferimenti
- Generare un Development artistico specializzato
- Conoscere, padroneggiare e ottimizzare tutti gli strumenti di progettazione e i software utilizzati nella Realtà Virtuale
- Approfondire i concetti di rendering, modellazione, texturing e illuminazione nella creazione della Realtà Virtuale
- Differenziare le strategie necessarie per creare un progetto fin dall'inizio con una metodologia ordinata che faccia risparmiare risorse e tempo con un risultato professionale

- Ottenere una conoscenza esaustiva delle alternative ai problemi abituali che un designer deve affrontare nell'esecuzione di un progetto di Realtà Virtuale
- Acquisire una visione completa di tutti gli aspetti legati alla Realtà Virtuale, una fase essenziale per migliorare in un campo professionale specializzato
- Comprendere l'utilità dei diversi suggerimenti mostrati e la loro reale applicazione nella creazione di progetti VR
- Consolidare le conoscenze acquisite durante il processo di apprendimento grazie all'applicazione pratica dei contenuti
- Padroneggiare la progettazione delle fasi principali della creazione di materiale di Realtà Virtuale
- Elaborare un piano di controllo efficace del lavoro di creazione e seguire il progetto fino al suo completamento
- Presentare progetti professionali di Realtà Virtuale



Perfeziona il design dei personaggi, gli oggetti di scena e gli scenari di alta qualità con questo Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi di TECH"



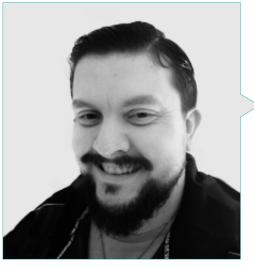


Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- Conceptual Artist per i Personaggi di English Coach Podcast
- Conceptual Artist in MasterD Render presso la Scuola di Videogiochi
- Specialista in Belle Arti presso l'Università dei Paesi Baschi/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/ EHU)
- Master in Concept Art e Illustrazione Digitale



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 Basch
- Master in Scultura e Modellazione Digitale del Centro Universitario per le Arti Digitali Voxel Schoo
- Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'Università U-Tad di Tecnologia e Arte



Personale docente

Dott.ssa Martínez Marín, Igone

- Produttrice di videogiochi e pubblicista presso SOEDESCO
- Ambasciatrice delle donne nei giochi WIGJ
- Redattrice Video Senior e Social Media presso Chicas Gamers
- Direttrice Pubblicitaria e Responsabile di Prodotto presso Meridiem Games
- Direttrice Marketing Digitale del Gruppo Atico34
- Redattrice Video presso Boomerang TV
- Laurea in Telecomunicazioni con Specializzazione in Immagine e Suono presso l'Università Politecnica di Madrid
- Ciclo di perfezionamento in Produzione di Media Audiovisivi presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso il Pearson College di Londra

Dott. Márquez Maceiras, Mario

- Operatore audiovisivo presso PTM Pictures That Moves
- Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- Creatore e Designer di Ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- Designer Artistico presso Seamantis Games
- Fondatore di Evolve Games
- Laurea in Disegno Grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- Laurea in Progettazione di Videogiochi e Contenuti Interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- Master in Game Design presso l'U-Tad di Tecnologia e Arte

Dott. Morro, Pablo

- Artista 3D specializzato in modellazione, VFX e texture
- Artista 3D presso Mind Trips
- Laurea in Creazione e Design di Videogiochi presso l'Università Jaume I





tech 24 | Struttura e contenuti

Modulo 1. Disegno professionale

- 1.1. Materiali
 - 1.1.1. Tradizionale
 - 1.1.2. Digitale
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e riscaldamento
 - 1.2.1. Riscaldamento
 - 1.2.2. Riposo
 - 1.2.3. Salute
- 1.3. Forme geometriche
 - 1.3.1. Linea
 - 1.3.2. Ellissi
 - 1.3.3. Forme 3D
- 1.4. Prospettiva
 - 1.4.1. Un punto di fuga
 - 1.4.2. Punti di fuga multipli
 - 1.4.3. Consigli
- 1.5. Schizzo
 - 1.5.1. Forma
 - 1.5.2. Digitale e Tradizionale
 - 1.5.3. Pulire
- 1.6. Lineart
 - 1.6.1. Sul bozzetto
 - 1.6.2. Digitale
 - 1.6.3. Consigli
- 1.7. Sfumature nel disegno
 - 1.7.1. Trame
 - 1.7.2. Sfocatura
 - 1.7.3. Riempimento
- 1.8. Semplificare le forme
 - 1.8.1. Forme organiche
 - 1.8.2. Struttura
 - 1.8.3. Fusione di forme semplici

- 1.9. Strumenti di inchiostrazione
 - 1.9.1. Inchiostro
 - 1.9.2. Penna
 - 1.9.3. Digitale
- 1.10. Miglioramento della linea
 - 1.10.1. Esercizio
 - 1.10.2. Ripassare la linea
 - 1.10.3. Fare pratica

Modulo 2. Volume

- 2.1. Forme tridimensionali
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mescolare le forme
 - 2.1.3. Studio
- 2.2. Ombre sui piani
 - 2.2.1. Mancanza di luce
 - 2.2.2. Direzione della luce
 - 2.2.3. Ombre su diversi oggetti
- 2.3. Ambient Oclusion
 - 2.3.1. Definizione
 - 2.3.2. Difficoltà luce
 - 2.3.3. Contatto
- 2.4. Ombre in anatomia
 - 2.4.1. Volto
 - 2.4.2. Piani del corpo umano
 - 2.4.3. Illuminazione
- 2.5. Ombreggiatura narrativa
 - 2.5.1. Esempio
 - 2.5.2. Quando bisogna farne uso
 - 2.5.3. Esagerazione
- 2.6. Ombreggiatura nei fumetti
 - 2.6.1. Stili
 - 2.6.2. Trame
 - 2.6.3. Autori

Struttura e contenuti | 25 tech

- 2.7. Ombreggiatura nei manga
 - 2.7.1. Stili
 - 2.7.2. Autori
 - 2.7.3. Esecuzione
- 2.8. Trame
 - 2.8.1. Tradizionale
 - 2.8.2. Digitale
 - 2.8.3. Trame realizzate
- 2.9. Volume e prospettiva
 - 2.9.1. Nessuna ombreggiatura
 - 2.9.2. Forme
 - 2.9.3. Esecuzione
- 2.10. Volume in base ai colori
 - 2.10.1. Profondità
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pennellata

Modulo 3. Estetica

- 3.1. Stili
 - 3.1.1. Antichità
 - 3.1.2. Moderni
 - 3.1.3. Videogiochi
- 3.2. Stili e canoni moderni
 - 3.2.1. 8 teste
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videogiochi
- 3.3. Stile americano
 - 3.3.1. Fumetti
 - 3.3.2. Illuminismo
 - 3.3.3. Animazione
- 3.4. Stile asiatico
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradizionale

- 3.5. Stile europeo
 - 3.5.1. Storia
 - 3.5.2. Fumetto
 - 3.5.3. Illuminismo
- 3.6. Estetica per genere
 - 3.6.1. Bambini/ragazzi
 - 3.6.2. Fantasia
 - 3.6.3. Altri
- 3.7. Canoni
 - 3.7.1. Storia
 - 3.7.2. Canoni
 - 3.7.3. Flessibilità
- 3.8. Stilizzazione
 - 3.8.1. Essere umano
 - 3.8.2. Adattarsi
 - 3.8.3. Forme
- 3.9. Narrazione visiva
 - 3.9.1. Significato
 - 3.9.2. Intenzione
 - 3.9.3. Ambiente
- 3.10. Stile personale
 - 3.10.1. Analisi
 - 3.10.2. Pratica
 - 3.10.3. Consigli

tech 26 | Struttura e contenuti

Modulo 4. Colore

- 4.1. Propagazione della luce
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Esempio
 - 4.1.3. Colore e luce
- 4.2. Luce sulle superfici
 - 4.2.1. Riflessi
 - 4.2.2. Rimbalzi
 - 4.2.3. Subsurface Scattering
- 4.3. Progettazione e colore
 - 4.3.1. Esagerazione
 - 4.3.2. Immaginazione
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luce nelle ombre
 - 4.4.1. Riflessi
 - 4.4.2. Colore nelle ombre
 - 4.4.3. Trucchi
- 4.5. HUE/Tonalità
 - 4.5.1. Definizione
 - 4.5.2. Importanza
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturazione
 - 4.6.1. Definizione
 - 4.6.2. Importanza
 - 4.6.3. Uso
- 4.7 Value/contrasto
 - 4.7.1. Definizione
 - 4.7.2. Contrasto nelle ombre
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Colore nell'illustrazione
 - 4.8.1. Differenze
 - 4.8.2. Libertà
 - 4.8.3. Teoria

- 4.9. Il colore nella Concept Art
 - 4.9.1. Importanza
 - 4.9.2. Progettazione e colore
 - 4.9.3. Prop scenici per personaggi
- 4.10. Colore nell'arte
 - 4.10.1. Storia
 - 4.10.2. Cambiamenti
 - 4.10.3. Riferimenti

Modulo 5. Programmi del settore

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. Nel settore
 - 5.1.2. Basi
 - 5.1.3. Raccomandazioni
- 5.2. Clip Studio Paint
 - 5.2.1. Differenze
 - 5.2.2. Cosa lo rende unico?
 - 5.2.3. A chi si rivolge?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. Nel settore
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programmi alternativi
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Altri
- 5.5. Interfaccia di Photoshop
 - 5.5.1. Strumenti
 - 5.5.2. Personalizzazione
 - 5.5.3. Consigli
- 5.6. Livelli di Photoshop
 - 5.6.1. Stile del livello
 - 5.6.2. Maschera del livello
 - 5.6.3. Consigli

- 5.7. Pennelli di Photoshop
 - 5.7.1. Dove trovarli?
 - 5.7.2. Crearne di personali
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato e dimensioni
 - 5.8.1. JPG e PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Risoluzione dell'immagine
- 5.9. Il colore in Photoshop
 - 5.9.1. Un livello
 - 5.9.2. Livelli multipli
 - 5.9.3. Consigli
- 5.10. Digitalizzato partendo dai media tradizionali
 - 5.10.1. Scansione
 - 5.10.2. Editing con Photoshop
 - 5.10.3. Cancellare i colori

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- 6.1. Industria dell'intrattenimento digitale
 - 6.1.1. Attualità
 - 6.1.2. Concorrenza
- 6.2. Concept Art
 - 6.2.1. Importanza
 - 6.2.2. Tipologie
 - 6.2.3. Cinema/videogiochi
- 6.3. Illustrazione
 - 6.3.1. Illustrazione per videogiochi
 - 6.3.2. Utilità
 - 6.3.3. Raccomandazioni
- 6.4 UI Artist
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Progetto
 - 6.4.3. Storia
- 6.5. Environment Artist
 - 6.5.1. Differenza
 - 6.5.2. Importanza
 - 6.5.3. Indie

- 6.6. Pixel Art
 - 6.6.1. Attualità
 - 6.6.2. Consigli
 - 6.6.3. Programmi
- 6.7. Animatori
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D nei videogiochi
 - 6.7.3. Consiglio
- 6.8. Storyboarder
 - 6.8.1. Importanza
 - 6.8.2. Studi di grandi dimensioni
 - 6.8.3. Nei videogiochi
- 6.9. Splash Art
 - 6.9.1. Online
 - 692 Attualità
 - 6.9.3. Consigli
- 6.10. Direttore artistico
 - 6.10.1. Importanza
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Concorrenza

Modulo 7. Anatomia

- 7.1. Inserimento e forme organiche
 - 7.1.1. Pratica
 - 7.1.2. Complessità
 - 7.1.3. Routine
- 7.2. Riferimenti
 - 721 Dal vivo
 - 7.2.2. Pagine web
 - 7.2.3. Buoni riferimenti
- 7.3. Forme semplici dello scheletro
 - 7.3.1. Comprensione
 - 7.3.2. Sulle immagini
 - 7.3.3. Semplificare

tech 28 | Struttura e contenuti

- 7.4. Scheletro complesso
 - 7.4.1. Avanzare
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. Dal semplice al complesso
- 7.5. I muscoli
 - 7.5.1. Riferimenti
 - 7.5.2. Muscoli per utilità
 - 7.5.3. Tipi di corpi
- 7.6. Cranio
 - 7.6.1. Struttura
 - 7.6.2. Loomins
 - 7.6.3. Consigli
- 7.7. Volto umano
 - 7.7.1. Proporzioni
 - 7.7.2. Errori più comuni
 - 7.7.3. Consigli
- 7.8. Profilo anatomico
 - 7.8.1. Consigli
 - 7.8.2. Differenze
 - 7.8.3. Costruzione
- 7.9. Anatomia 3/4
 - 7.9.1. Cosa prendere in considerazione?
 - 7.9.2. Consigli
 - 7.9.3. Differenze
- 7.10. Colore del corpo umano
 - 7.10.1. Traslucenza
 - 7.10.2. Colore nelle ombre
 - 7.10.3. Tonalità

Modulo 8. Creare un disegno

- 8.1. Disegnare con l'immaginazione
 - 8.1.1. Iniziare
 - 8.1.2. Pratica
 - 8.1.3. Consigli
- 8.2. Ricerca e sviluppo di riferimenti
 - 8.2.1. Riferimenti diversi
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Riferimenti da evitare
- 8.3. Routine
 - 8.3.1. Routine
 - 8.3.2. Divertirsi negli studi
 - 8.3.3. Riposo
- 8.4. Disegno di pose
 - 8.4.1. Pagine
 - 8.4.2. Tempo
 - 8.4.3. Giornaliere
- 8.5. Creare un taccuino
 - 8.5.1. Che taccuino?
 - 8.5.2. Quando?
 - 8.5.3. Contenuto
- 8.6. Uscire dalla zona di comfort
 - 8.6.1. Cambiare
 - 8.6.2. Astrazione
- 8.7. Provare gli stili
 - 8.7.1. Autori
 - 8.7.2. Differenti
 - 8.7.3. Studiarlo
- 8.8. Ricerca di feedback
 - 8.8.1. Amicizie
 - 8.8.2. Social network
 - 8.8.3. Non prenderla sul personale





- 8.9. Partecipare alle comunità
 - 8.9.1. Comunità online
 - 8.9.2. Eventi in città
- 8.10. Migliorare le basi
 - 8.10.1. Pratica
 - 8.10.2. Tornare
 - 8.10.3. Rifare

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- 9.1. Progettazione nei videogiochi
 - 9.1.1. Progettazione e videogiochi
 - 9.1.2. Concept
- 9.2. Ideazione
 - 9.2.1. Riferimenti
 - 9.2.2. Scritto
 - 9.2.3. Schizzi
- 9.3. Iterazione
 - 9.3.1. Sagome
 - 9.3.2. Consigli
 - 9.3.3. Shape Design
- 9.4. Progettazione del personaggio
 - 9.4.1. Psicologia del personaggio
 - 9.4.2. Colore
 - 9.4.3. Dettagli
- 9.5. Progettazione dei *Props*
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilità
 - 9.5.3. Importanza
- 9.6. Progettazione degli scenari
 - 9.6.1. Composizione
 - 9.6.2. Dettagli
 - 9.6.3. Profondità
- 9.7. Progettazione dell'abbigliamento
 - 9.7.1. Riferimenti
 - 9.7.2. Ispirazione
 - 9.7.3. Originalità

tech 30 | Struttura e contenuti

- 9.8. Il colore nella progettazione 9.8.1. Significato 9.8.2. Psicologia 9.8.3. Punti focali Utilità nell'opera 9.9.1. Industria videoludica 9.9.2. Attrezzatura 3D 9.9.3. Progetto 9.10. Design dello show artistico 9.10.1. Pitch Deck 9.10.2. Lavoro finito 9.10.3. Pulizia Modulo 10. Industria dell'arte videoludica: Must 10.1. Immagine professionale 10.1.1. Mostrare il proprio lavoro 10.1.2. Popolarità 10.1.3. Comunità 10.2. Portfolio 10.2.1. Pagine
 - 10.2.2. Fisico
 - 10.2.3. Consigli
- 10.3. Presentazione dei lavori
 - 10.3.1. Ripulire gli schizzi
 - 10.3.2. Montaggio
 - 10.3.3. Formato
- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consigli
 - 10.4.2. Lingue
 - 10.4.3. Dati
- 10.5. Pratica
 - 10.5.1. A livello internazionale
 - 10.5.2. In modo ibrido

- 10.6. Social network
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. Linkedin
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Internet
 - 10.7.1. Piattaforme
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contatto
- 10.8. Lavoro di gruppo
 - 10.8.1. Consigli
 - 10.8.2. Comunicazione
 - 10.8.3. Importanza
- 10.9. Lavoro in remoto
 - 10.9.1. Orario
 - 10.9.2. Disciplina
 - 10.9.3. Lingue

Modulo 11. Il progetto e il motore grafico Unity

- 11.1. Il disegno:
 - 11.1.1. Pureref
 - 11.1.2. Scala
 - 11.1.3. Differenze e limiti
- 11.2. Pianificazione del progetto
 - 11.2.1. Pianificazione modulare
 - 11.2.2. Blockout
 - 11.2.3. Montaggio
- 11.3. Visualizzazione in Unity
 - 11.3.1. Configurare Unity per Oculus
 - 11.3.2. App Oculus
 - 11.3.3. Impostazioni di collisione e telecamera
- 11.4. Visualizzazione in Unity: Scene
 - 11.4.1. Configurazione della Scene per VR
 - 11.4.2. Esportare gli APKs
 - 11.4.3. Installare gli APK su Oculus Quest 2

- 11.5. Materiali in Unity
 - 11.5.1. Standard
 - 11.5.2. Unlit: peculiarità di questo materiale e quando usarlo
 - 11.5.3. Ottimizzazione
- 11.6. Texture in Unity
 - 11.6.1. Importare texture
 - 11.6.2. Trasparente
 - 11.6.3. Sprite
- 11.7. Lighting: Illuminazione
 - 11.7.1. Illuminazione in VR
 - 11.7.2. Menu lighting in Unity
 - 11.7.3. *Skybox* VR
- 11.8. Lighting: Lightmapping
 - 11.8.1. Lightmapping Settings
 - 11.8.2. Tipi di luci
 - 11.8.3. Emissioni
- 11.9. Lighting 3: Baking
 - 11.9.1. Baking
 - 11.9.2. Ambient Occlusion
 - 11 9 3 Ottimizzazione
- 11.10. Organizzazione ed esportazione
 - 11.10.1. Folders
 - 11.10.2. Prefab
 - 11.10.3. Esportare *Unity Package* e importare

Modulo 12. Blender

- 12.1. Interfaccia
 - 12.1.1. Software Blender
 - 12.1.2. Controlli e Scorciatoie
 - 12.1.3. Scene e personalizzazione
- 12.2. Modellazione
 - 12.2.1. Strumenti
 - 12.2.2. Rete
 - 12.2.3. Curve e superfici

- 12.3. Modificatori
 - 12.3.1. Modificatori
 - 12.3.2. Come vengono utilizzati?
 - 12.3.3. Tipi di modificatori
- 12.4. Modellazione Hard Surface
 - 12.4.1. Modellazione dei Props
 - 12.4.2. Modellazione dei Props Evoluzione
 - 12.4.3. Modellazione dei Props Finale
- 12.5. Materiali
 - 12.5.1. Assegnazione e componenti
 - 12.5.2. Creazione di materiali
 - 12.5.3. Creare materiali procedurali
- 12.6. Animazione e Rigging
 - 12.6.1. Keyframes
 - 12.6.2. Armatures
 - 12.6.3. Constraint
- 12.7. Simulazione
 - 12.7.1. Fluidi
 - 12.7.2. Capelli e particelle
 - 12.7.3. Abbigliamento
- 12.8. Rendering
 - 12.8.1. Cycles e Eevee
 - 12.8.2. Luci
 - 12.8.3. Fotocamere
- 12.9. Grease Pencil
 - 12.9.1. Struttura e primitive
 - 12.9.2. Proprietà e modificatori
 - 12.9.3. Esempi
- 12.10. Geometry Nodes
 - 12.10.1. Attributi
 - 12.10.2. Tipi di nodi
 - 12.10.3. Esempio pratico

tech 32 | Struttura e contenuti

Modulo 13. 3ds Max

- 13.1 Configurazione dell'interfaccia
 - 13.1.1. Avvio del progetto
 - 13.1.2. Salvataggio automatico e incrementale
 - 13.1.3. Unità di misura
- 13.2. Menù Create
 - 13.2.1. Obiettivi
 - 13.2.2. Luci
 - 13.2.3. Oggetti cilindrici e sferici
- 13.3. Menù Modify
 - 13.3.1. Il menù
 - 13.3.2. Configurazione dei pulsanti
 - 13.3.3. Usi
- 13.4. Edit Poly: Poligoni
 - 13.4.1. Edit Poly Mode
 - 13.4.2. Edit Poligons
 - 13.4.3. Edit Geometry
- 13.5. Edit poly: selezione
 - 13.5.1. Selection
 - 13.5.2. Soft Selection
 - 13.5.3. IDs e Smoothing Groups
- 13.6. Menù Hierarchy
 - 13.6.1. Posizione del pivot
 - 13.6.2. Reset XFom e Freeze Transform
 - 13.6.3. Adjust Pivot Menù
- 13.7. Material Editor
 - 13.7.1. Compact Material Editor
 - 13.7.2. Slate Material Editor
 - 13.7.3. Multi/Sub-Object
- 13.8. Modifier List
 - 13.8.1. Modificatori di modellazione
 - 13.8.2. Modificatori dell'evoluzione della modellazione
 - 13.8.3. Modificatori finali della modellazione

- 13.9. Xview e Non-Quads
 - 13.9.1. XView
 - 13.9.2. Controllo degli errori geometrici
 - 13.9.3. Non-Ouads
- 13.10. Esportare per Unity
 - 13.10.1. Triangolazione degli Asset
 - 13.10.2. DirectX u OpenGL per il normale
 - 13.10.3. Conclusioni

Modulo 14. ZBrush

- 14.1. ZBrush
 - 14.1.1. Polymesh
 - 14.1.2. Subtools
 - 14.1.3. Gizmo 3D
- 14.2. Creare maglie
 - 14.2.1. Quick Mesh e primitive
 - 14.2.2. Mesh Extract
 - 14.2.3. Boolean
- 14.3 Modellazione
 - 14.3.1. Simmetria
 - 14.3.2. Pennelli principali
 - 14.3.3. Dynamesh
- 14.4. Maschere
 - 14.4.1. Menu Pennelli e maschere
 - 14.4.2. Maschere sui pennelli
 - 14.4.3. Polygroups
- 14.5. Scultura di Prop organico k
 - 14.5.1. Scultura LowPoly
 - 14.5.2. Scultura LowPoly evoluzione
 - 14.5.3. Scultura LowPoly finale
- 14.6. Scultura LowPoly finale
 - 14.6.1. Controller
 - 14.6.2. Insert Multi Mesh
 - 14.6.3. Creare pennelli IMM

- 14.7. Pennelli Curve
 - 14.7.1. Controller
 - 14.7.2. Creazione di pennelli Curve
 - 14.7.3. Pennelli IMM con curve
- 14.8. High Poly
 - 14.8.1. Suddivisioni e Dynamic Subdivisions
 - 14.8.2. HD-geometry
 - 14.8.3. Projettare il rumore
- 14.9. Altri tipi di mesh
 - 14.9.1. MicroMesh
 - 14.9.2. NanoMesh
 - 14.9.3. ArrayMesh
- 14.10. Scultura di Prop organici High Poly
 - 14.10.1. Scultura di Prop
 - 14.10.2. Scultura dei Props evoluzione
 - 14.10.3. Scultura dei Props finale

Modulo 15. Retopology

- 15.1. Retopology in Zbrush-Zremesher
 - 15.1.1. Zremesher
 - 15.1.2. Le guide
 - 15.1.3. Esempi
- 15.2. Retopology in Zbrush Decimation Máster
 - 15.2.1. Decimation Master
 - 15.2.2. Combinazione con i pennelli
 - 15.2.3. Workflow
- 15.3. Retopology in Zbrush-Zmodeler
 - 15.3.1. Zmodeler
 - 15.3.2. Modalità
 - 15.3.3. Correzione della mesh
- 15.4. Retopology dei *Prop*
 - 15.4.1. Retopology di Prop HardSurface
 - 15.4.2. Retopology di *Prop* Organico
 - 15.4.3. Retopology a una mano

- 15.5. TopGun
 - 15.5.1. Vantaggi di TopGun
 - 15.5.2. L'interfaccia
 - 15.5.3. Importazione
- 15.6. Tools: Edit
 - 15.6.1. Simple Edit tool
 - 15.6.2. Simple Create tool
 - 15.6.3. Draw Tool
- 15.7. Tools: Bridge
 - 15.7.1. Bridge Tool
 - 15.7.2. Brush Tool
 - 15.7.3. Extrude Tool
- 15.8. Tools: Tubazioni
 - 15.8.1. Tubes Tool
 - 15.8.2. Symmetry Setup
 - 15.8.3. Suddivisione Feature e Baking di mappe
- 15.9. Retopology di una testa
 - 15.9.1. Loops facciali
 - 15.9.2. Ottimizzazione della mesh
 - 15.9.3. Esportazione
- 15.10. Retopology del corpo intero
 - 15.10.1. Loops del corpo
 - 15.10.2. Ottimizzazione della mesh
 - 15.10.3. Requisiti per la VR

tech 34 | Struttura e contenuti

Modulo 16. UV

- 16.1. UVs avanzate
 - 16.1.1. Warnings
 - 16.1.2. Tagli
 - 16.1.3. Densità della texture
- 16.2. Creare UVs in Zbrush -UVMaster
 - 16.2.1. Controller
 - 16.2.2. Unwrap
 - 16.2.3. Topologia Insolita
- 16.3. UVMaster: Painting
 - 16.3.1. Control Painting
 - 16.3.2. Creazione di Seams
 - 16.3.3. Checkseams
- 16.4. UVMaster: Packing
 - 16.4.1. UV Packing
 - 16.4.2. Creazione di isole
 - 16.4.3. Flatten
- 16.5. UVMaster: cloni
 - 16.5.1. Lavorare con i cloni
 - 16.5.2. Polygrups
 - 16.5.3. Control Painting
- 16.6. Rizom UV
 - 16.6.1. Rizom Script
 - 16.6.2. L'interfaccia
 - 16.6.3. Importazione con o senza UV
- 16.7. Seams and Cuts
 - 16.7.1. Scorciatoie di tastiera
 - 16.7.2. Pannello 3D
 - 16.7.3. Pannello UV
- 16.8. Pannello UV Unwrap e Layout
 - 16.8.1. Unfold
 - 16.8.2. Optimize
 - 16.8.3. Layout e Packing

- 16.9. UV più Tools
 - 16.9.1. Align, Straighten, Flip e Fit
 - 16.9.2. TopoCopy e Stack1
 - 16.9.3. Edge Loop parametri
- 16.10. UV Rizom avanzato
 - 16.10.1. Auto Seams
 - 16.10.2. UVs Channels
 - 16.10.3. Texel Density

Modulo 17. Baking

- 17.1. Baking della modellazione
 - 17.1.1. Preparazione del modello per il Baking
 - 17.1.2. Fondamenti del Baking
 - 17.1.3. Opzioni di lavorazione
- 17.2. Baking del modello: Painter
 - 17.2.1. Baking in Painter
 - 17.2.2. Bake Low Poly
 - 17.2.3. Bake High Poly
- 17.3. Baking del modello: scatole
 - 17.3.1. Usare le scatole
 - 17.3.2. Regolare le distanze
 - 17.3.3. Compute Tangent Space per Fragment
- 17.4. Bake di mappe
 - 17.4.1. Normali
 - 17.4.2. ID
 - 17.4.3. Ambient Occlusion
- 17.5. Bake di mappe: curvature
 - 17.5.1. Curvatura
 - 17.5.2. Thickness
 - 17.5.3. Migliorare la qualità delle mappe
- 17.6. Baking in Marmoset
 - 17.6.1. Marmoset
 - 17.6.2. Funzioni
 - 17.6.3. Baking in Real time

- 17.7. Configurare il documento per il Baking in Marmoset
 - 17.7.1. High Poly e Low Poly in 3ds Max
 - 17.7.2. Disporre la scena in Marmoset
 - 17.7.3. Verificare che tutto sia corretto
- 17.8. Pannello Bake Project
 - 17.8.1. Bake Group, High e Low
 - 17.8.2. Menù Geometry
 - 17.8.3. Load
- 17.9. Opzioni avanzate
 - 17.9.1. Output
 - 17.9.2. Regolazione della Cage
 - 17.9.3. Configurare Mappe
- 17.10. Baking
 - 17.10.1. Mappe
 - 17.10.2. Anteprima dei risultati
 - 17.10.3. Baking della geometria fluttuante

Modulo 18. Substance Painter

- 18.1. Creazione di Progetti
 - 18.1.1. Importare le mappe
 - 18.1.2. UV
 - 18.1.3. Baking
- 18.2. Livelli
 - 18.2.1. Tipi di livelli
 - 18.2.2. Opzioni dei livelli
 - 18.2.3. Materiali
- 18.3. La pittura
 - 18.3.1. Tipi di pennelli
 - 18.3.2. Fill Projections
 - 18.3.3. Advance Dynamic Painting
- 18.4. Effetti
 - 18.4.1. Fill
 - 18.4.2. Livelli
 - 18.4.3. Anchor Points

- 18.5. Maschere
 - 18.5.1. Alphas
 - 18.5.2. Procedurali e Grunges
 - 18.5.3. Hard Surfaces
- 18.6. Generatori
 - 18.6.1. Generatori
 - 18.6.2. Usi
 - 18.6.3. Esempi
- 18.7. Filtri
 - 18.7.1. Filtri
 - 18.7.2. Usi
 - 18.7.3. Esempi
- 18.8. Texturing di Prop Hard surface
 - 18.8.1. Texturing di Prop
 - 18.8.2. Texturing di Prop evoluzione
 - 18.8.3. Texturing di Prop finale
- 18.9. Texturing di Prop organico
 - 18.9.1. Texturing di Prop
 - 18.9.2. Texturing di Prop evoluzione
 - 18.9.3. Texturing di Prop finale
- 18.10. Render
 - 18.10.1. Iray
 - 18.10.2. Post-elaborazione
 - 18.10.3. Gestione del colore

tech 36 | Struttura e contenuti

Modulo 19. Marmoset

4	0 -	1	11.	L	- 41	_
П	9.1	١.	La	ltern	ativ	а

19.1.1. Importare

19.1.2. Interfaccia

19.1.3. Viewport

19.2. Classic

19.2.1. Scene

19.2.2. Tool Settings

19.2.3. Storia

19.3. Dentro Scene

19.3.1. Render

19.3.2. Main Camera

19.3.3. *Sky*

19.4. Lights

19.4.1. Tipologie

19.4.2. Shadow Catcher

19.4.3. Fog

19.5. Texture

19.5.1. Texture project

19.5.2. Importare le mappe

19.5.3. Viewport

19.6. Layers: Paint

19.6.1. Paint Layer

19.6.2. Fill Layer

19.6.3. *Group*

19.7. Layers: Adjustments

19.7.1. Adjustment Layer

19.7.2. Imput processor Layer

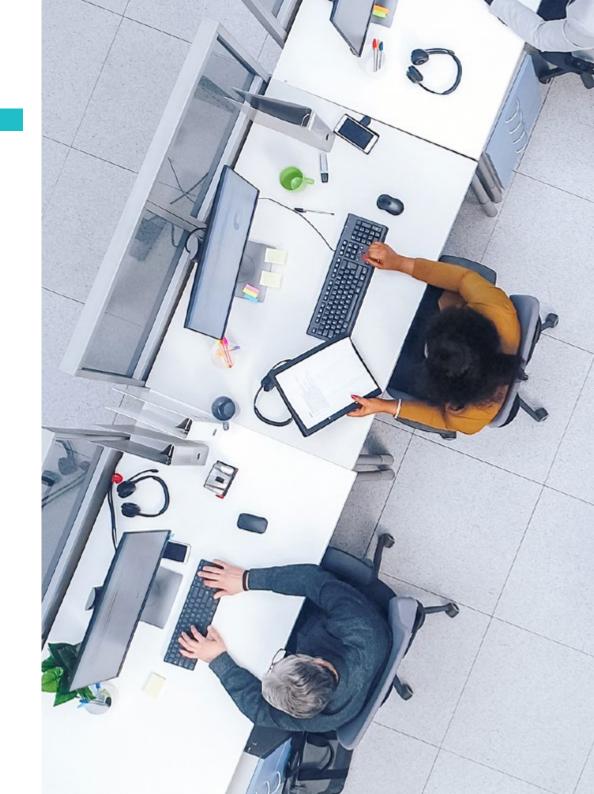
19.7.3. Procedural Layer

19.8. Layers: Masks

19.8.1. *Mask*

19.8.2. Channels

19.8.3. *Maps*



19.9. Materiali

19.9.1. Tipologie di materiali

19.9.2. Configurazioni

19.9.3. Applicarli alla scena

19.10. Dossier

19.10.1. Marmoset Viewer

19.10.2. Esportazione immagini di Render

19.10.3. Esportazione di video

Modulo 20. Sci-Fi Environment

20.1. Sci-Fi Concept e pianificazione

20.1.1. Riferimenti

20.1.2. Pianificazione

20.1.3. Blockout

20.2. Implementazione in Unity

20.2.1. Importazione del Blockout e verifica della scalatura

20.2.2. Skybox

20.2.3. File e materiali *preliminari*

20.3. Modulo 1: pavimento

20.3.1. Modellazione modulare High to Low

20.3.2. UVs e Baked

20.3.3. Texturing

20.4. Modulo 2: pareti

20.4.1. Modellazione modulare High to Low

20.4.2. UVs e Baked

20.4.3. Texturing

20.5. Modulo 3: tetti

20.5.1. Modellazione modulare High to Low

20.5.2. Ritocco, UVs e Baked

20.5.3. Texturing

20.6. Modulo 4: extra (tubi, ringhiere, ecc.)

20.6.1. Modellazione modulare High to Low

20.6.2. UVs e Baked

20.6.3. Texturing

20.7. Hero Asset 1: porte meccaniche

20.7.1. Modellazione modulare High to Low

20.7.2. Ritocco, UVs e Baked

20.7.3. Texturing

20.8. Hero Asset 2: camera di ibernazione

20.8.1. Modellazione modulare High to Low

20.8.2. Retopology, UVs e Baking

20.8.3. Texturing

20.9. In Unity

20.9.1. Importazione di texture

20.9.2. Applicazione dei materiali

20.9.3. Illuminazione della scena

20.10. Completamento del progetto

20.10.1. Visualizzazione in VR

20.10.2. Prefab ed esportazione

20.10.3. Conclusioni



Approfitta del formato online e accedi ai contenuti quando vuoi, scaricandoli sul tablet, smartphone o computer di tua scelta"





tech 40 | Metodologia

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.



Metodologia | 43 tech

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 socioeconomico 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:



Materiale 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.



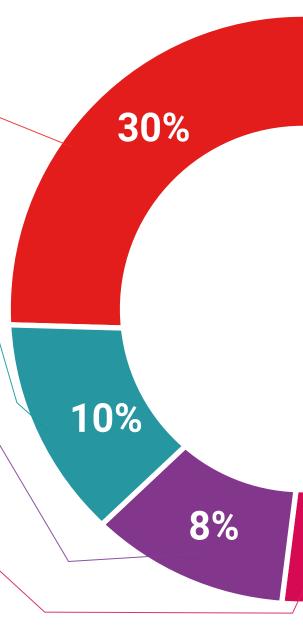
Pratiche di competenze e competenze

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.



Metodologia | 45 tech



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



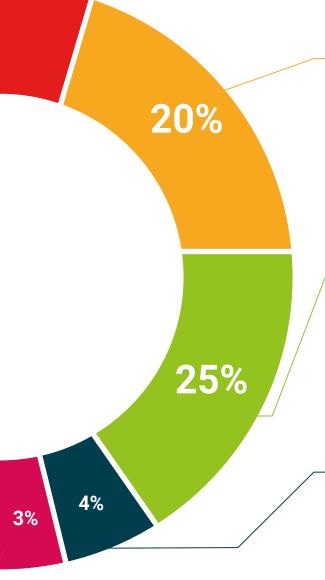
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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.







tech 48 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi

Modalità: online

Durata: 12 mesi

Accreditamento: 120 ECTS







^{*}Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

tech global university

university

Master Specialistico Arte Digitale per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 120 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

