

# Master Privato

## Narrazione dei Videogiochi





**tech** università  
tecnologica

## Master Privato Narrazione dei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/master/master-narrazione-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/master/master-narrazione-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 14*

04

Competenze

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

05

Metodologia

---

*pag. 30*

06

Titolo

---

*pag. 38*

# 01

# Presentazione

Il successo della maggior parte dei grandi videogiochi di oggi è da accreditare alle loro storie avvincenti e ai loro personaggi complessi. Lo stato attuale dell'industria ha fatto sì che i giocatori richiedano narrazioni sempre più complesse e coinvolgenti e da ciò è emersa una figura ormai diventata essenziale: lo sceneggiatore di videogiochi. Le aziende hanno bisogno di sceneggiatori per scrivere i loro prossimi videogiochi e questo corso fornisce agli studenti tutte le conoscenze necessarie per farlo, rendendoli dei veri e propri professionisti in questo settore.





“

*Grazie a questo Master Privato sarai  
in grado di scrivere una sceneggiatura  
all'altezza di The Last of Us"*

Negli ultimi anni si è assistito a una rivoluzione nell'industria dei videogiochi che ha visto aumentare il numero di giocatori, il numero di nuovi titoli e la varietà degli stili di gioco. In questa trasformazione, gli utenti hanno richiesto una sempre maggiore complessità, un maggiore realismo e una maggiore dimensione, in tutti i sensi, nei videogiochi che utilizzano.

Una di queste richieste ha a che fare anche con la narrazione. I Gamers di oggi sono esigenti e vogliono giocare a videogiochi con storie avvincenti e profonde. Per questo motivo, le grandi aziende del settore hanno bisogno di sceneggiatori con una preparazione adeguata e in grado di creare storie appassionanti, adattate a questo mezzo audiovisivo.

Questo Master Privato in Narrazione dei Videogiochi è la risposta per tutti quei professionisti interessati a diventare dei grandi specialisti e a scrivere le storie che milioni di giocatori in tutto il mondo ameranno e apprezzeranno. Il programma offre una serie di competenze applicate alla creazione di sceneggiature di videogiochi che renderanno lo studente un vero esperto del settore, mettendolo in condizione di lavorare ai migliori progetti del mondo.

Questo **Master Privato in Narrazione dei 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 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



*Sarai l'Aaron Sorkin dei videogiochi"*

“

*Ti piace scrivere e creare storie e l'industria videoludica ha bisogno di persone creative come te: specializzati e raggiungi il successo”*

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.

*Scrivi avvincenti sceneggiature per videogiochi, grazie a questo corso.*

*Questo programma è la chiave per accedere alle grandi aziende del settore.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Master Privato in Narrazione dei Videogiochi è quello di offrire allo studente le migliori conoscenze incentrate sulla creazione di sceneggiature e storie per questo settore audiovisivo. Grazie a questo corso, lo studente otterrà tutti gli strumenti necessari per diventare un grande specialista del settore, con la possibilità di lavorare per le aziende più famose del mondo.





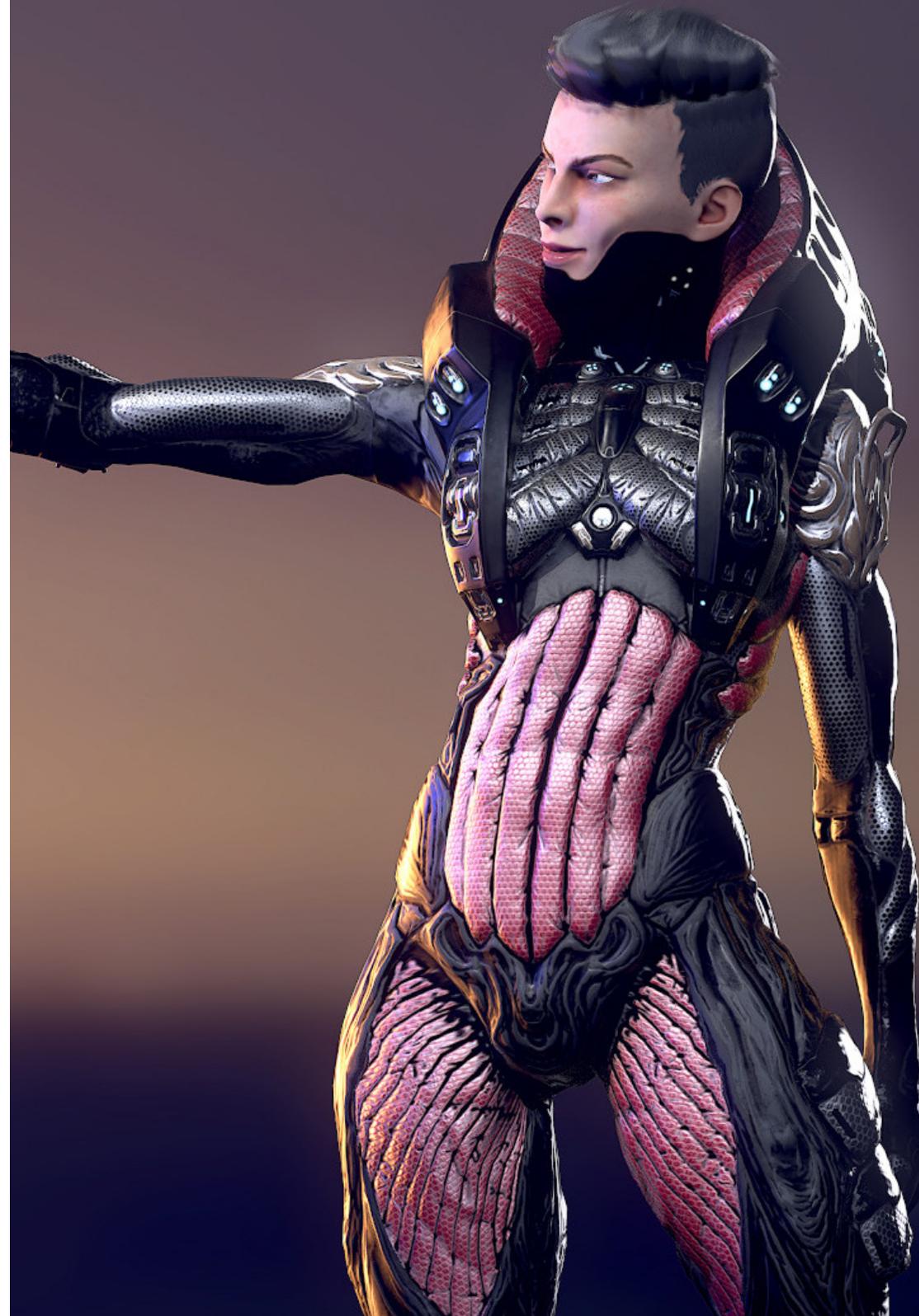
“ *Iscriviti e raggiungi i tuoi obiettivi* ”



## 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 nel 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. Game Design Document

- ◆ Redigere e illustrare un game design document professionale
- ◆ Conoscere ogni parte del progetto: idea generale, mercato, *Gameplay*, meccaniche, livelli, progressione, elementi di gioco, HUD e interfaccia
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un game design document o GDD per poter rappresentare la propria idea di gioco in un documento comprensibile, professionale e ben elaborato

### Modulo 3. 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 4. 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 come vendere efficacemente una sceneggiatura a un team di sviluppo
- ◆ Rivedere 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

### Modulo 5. Console e dispositivi per videogiochi

- ◆ Conoscere il funzionamento di base delle principali periferiche di input e output
- ◆ Comprendere le principali implicazioni progettuali delle diverse piattaforme
- ◆ Studiare la struttura, l'organizzazione, il funzionamento e l'interconnessione dei dispositivi e dei sistemi
- ◆ Comprendere la funzione del sistema operativo e dei kit di sviluppo per dispositivi mobili e piattaforme di videogiochi

### Modulo 6. Modellazione 3D

- ◆ Determinare la struttura interna di un motore grafico
- ◆ Stabilire gli elementi di un'architettura moderna dello stesso
- ◆ Comprendere le funzioni di ogni componente di un videogioco
- ◆ Esempificare i videogiochi realizzati con grafica 2D e 3D

### Modulo 7. Motori grafici

- ◆ Scoprire il funzionamento e l'architettura di un motore grafico
- ◆ Comprendere le caratteristiche di base dei motori grafici
- ◆ Programmare applicazioni per motori grafici in modo corretto ed efficiente
- ◆ Scegliere il paradigma e i linguaggi di programmazione più appropriati per la programmare le applicazioni destinate ai motori grafici

### Modulo 8. Interazione uomo-computer

- ◆ Esplorare le diverse linee guida sull'accessibilità, gli standard che le stabiliscono e gli strumenti per valutarle, nonché i diversi metodi di interazione con il computer, attraverso periferiche e dispositivi
- ◆ Comprendere l'importanza dell'usabilità delle applicazioni e i vari tipi di diversità umana, le limitazioni che comportano e come adattare le interfacce in base alle esigenze specifiche di ciascuna di esse
- ◆ Apprendere il processo di progettazione dell'interfaccia, dall'analisi dei requisiti fino alla valutazione
- ◆ Eseguire le varie fasi intermedie necessarie per realizzare un'interfaccia adeguata



### **Modulo 9. I videogiochi e la simulazione per la ricerca e l'educazione**

- ◆ Esaminare le caratteristiche principali dei serious games rappresentativi nei settori dell'educazione e della ricerca
- ◆ Comprendere come i videogiochi possono influenzare gli stati emotivi delle persone
- ◆ Ottenere la capacità di valutare i videogiochi in base ai suoi diversi approcci

### **Modulo 10. Reti e sistemi multigiocatore**

- ◆ Descrivere l'architettura del Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) e il funzionamento di base delle reti wireless
- ◆ Analizzare la sicurezza applicata ai videogiochi
- ◆ Acquisire la capacità di sviluppare giochi online multiplayer

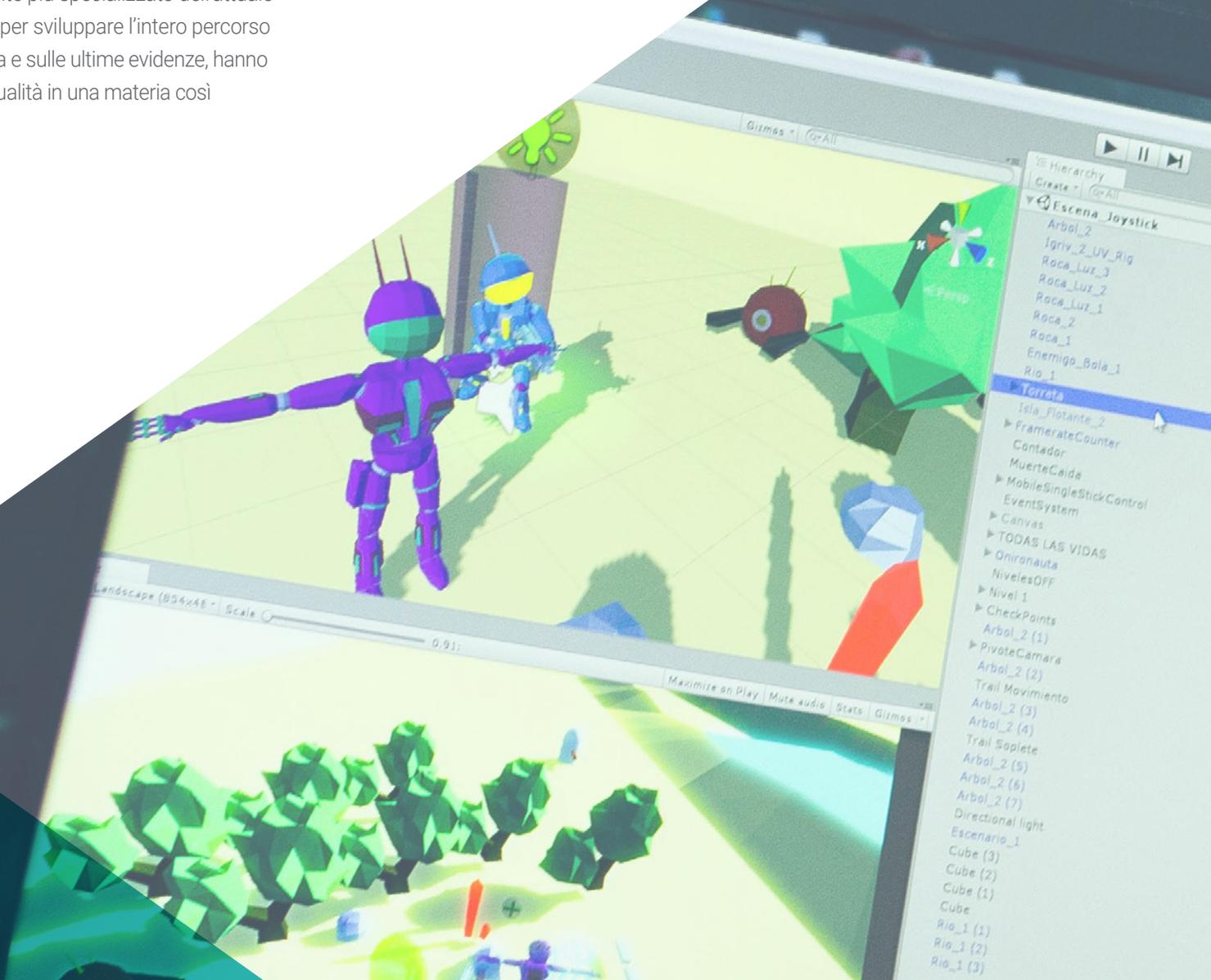
“

*Non esiste un programma migliore per diventare un grande sceneggiatore”*



# 03 Direzione del corso

Questo programma accademico dispone del personale docente più specializzato dell'attuale mercato educativo. Si tratta di specialisti selezionati da TECH per sviluppare l'intero percorso educativo. In questo modo, basandosi sulla propria esperienza e sulle ultime evidenze, hanno progettato i contenuti più aggiornati che offrono garanzia di qualità in una materia così rilevante.





“

*TECH mette a tua disposizione il personale docente più specializzato nell'area di studio. Iscriviti subito e approfitta della qualità che ti meriti”*

## Direttore ospite internazionale

Virginie Mosser, conosciuta anche come Navie o Mademoiselle Navie, è una figura di spicco mondiale della **scena letteraria, televisiva e multimediale**. La sua passione per la narrazione si è fusa in modo eccezionale con il suo amore per i **Videogiochi**, dove ha trovato terreno fertile per esplorare **nuove forme di narrazione e intrattenimento interattivo**.

In questo modo, l'esperta è stata responsabile della leadership di team multidisciplinari e dell'assunzione di diverse sfide in prestigiose entità riconosciute a livello internazionale. In particolare, ha supervisionato la generazione di **universi unici** e la **coerenza del marchio** attraverso le **sceneggiature** e la **messa in scena**. Altre sue responsabilità sono state la revisione del contenuto editoriale dell'azienda per la **promozione interna** e il **marketing** esterno dei prodotti.

D'altra parte, Virginie Mosser ha assicurato che il suo successo professionale è legato a un **precoce interesse nel raccontare storie**. Fin da bambina, ha iniziato a scrivere e presto è arrivata a comporre **racconti divertenti e stravaganti**, come quello di Nelly C, uno dei suoi personaggi più primitivi e mai abbandonati. A queste personalità magnetiche dei suoi racconti, ha incorporato originalità ed elementi inclusivi.

Dopo anni di liberare la sua immaginazione sulla carta, si è avventurato in **diversi mezzi di espressione**. Dalle sceneggiature per la **televisione, i media digitali e la stampa**, ai **romanzi grafici**, ai **fumetti** e ai **giochi di società** come The Geek Culture Box, la sua carriera ha toccato la maggior parte dei terreni creativi. Inoltre, la sua versatilità e il suo talento l'hanno portata a lavorare come autrice indipendente, affrontando temi come il **femminismo**, la lotta contro la **gordofobia**, l'**uguaglianza di genere** e il sostegno alla comunità **LGBTQIA+**.



## Dott.ssa. Mosser, Virginie

---

- ♦ Direttrice narrativa dell'unità R&S incentrata su Gen AI
- ♦ Direttrice creativa per il progetto Mobvil su Ubisoft
- ♦ Consulente del Fondo di Aiuto al Videogioco appartenente al Centro Nazionale del Cinema e dell'Immagine in Movimento
- ♦ Sceneggiatrice indipendente di fumetti in Editions Delcourt
- ♦ Sceneggiatrice audiovisiva di Arena Films
- ♦ Sceneggiatrice televisiva in France Télévisions
- ♦ Regista Audiovisiva a FIRR Produzioni
- ♦ Editorialista di Lagardere Active
- ♦ Co-fondatrice e redattrice di Un Beau Jour
- ♦ Creatrice di contenuti per social media su Proximity BBDO
- ♦ Community Manager presso ArtFX Training
- ♦ Editorialista e revisore di FHM Magazine
- ♦ Master in storia contemporanea presso l'Università della Sorbona

“

*Grazie a TECH potrai  
apprendere con i migliori  
professionisti del mondo”*

# 03

## Competenze

Lo studente di questo corso acquisirà una serie di competenze e abilità relative alla sceneggiatura e alla scrittura di storie applicate ai videogiochi che lo faranno emergere nel settore videoludico. Lo studente sarà in grado di scrivere sceneggiature letterarie e tecniche, sviluppare storie a partire da storyboard e integrare tutto il suo lavoro nel processo di progettazione di un videogioco, un compito sostanzialmente diverso da quello di altre discipline in cui c'è anche una sceneggiatura o un copione da seguire, come il cinema o il teatro. In questo modo, lo studente diventerà un grande esperto del settore e i suoi servizi saranno ricercati dalle migliori aziende.





“

*Le nuove competenze che acquisirai ti aiuteranno a raggiungere il successo"*



## Competenze generali

---

- ◆ Comprendere cosa rende una storia buona
- ◆ Saper applicare le tecniche di scrittura creativa alla creazione di sceneggiature di videogiochi
- ◆ Specializzarsi come sceneggiatore di videogiochi
- ◆ Approfondire tutte le parti dello sviluppo di una sceneggiatura per videogiochi, conoscendo perfettamente tutte le fasi che la compongono
- ◆ Ottenere una visione del progetto nel suo complesso, fornendo soluzioni ai diversi problemi e sfide che si presentano durante la progettazione di un videogioco
- ◆ Fornire al progetto la creatività necessaria per raggiungere gli obiettivi

“

*Ti piacciono i videogiochi e hai il talento per creare storie nuove e interessanti: segui questo corso e acquisisci le competenze per farlo”*





## Competenze specifiche

---

- ◆ Scrivere sceneggiature per videogiochi in modo rapido ed efficiente
- ◆ Redigere sceneggiature letterarie e tecniche applicate a questa disciplina
- ◆ Conoscere strumenti come lo Storyboard per sviluppare il progetto in modo corretto
- ◆ Rispondere a tutti i problemi che possono sorgere nella fase creativa del videogioco
- ◆ Comprendere l'esperienza del giocatore e saper analizzare il gameplay
- ◆ Comprendere l'intero iter teorico e pratico del processo di creazione di un videogioco per poter integrare adeguatamente il lavoro di sceneggiatura

# 04

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Master Privato in Narrazione dei Videogiochi sono stati progettati dai maggiori esperti del settore, in modo che lo studente possa acquisire tutte le conoscenze necessarie per diventare uno specialista nello sviluppo di storie per videogiochi. La sua struttura in 10 moduli ti aiuterà a sviluppare una serie di competenze che ti permetteranno di scrivere le migliori sceneggiature per i migliori videogiochi del futuro.





“

*Questo programma di studi, realizzato da esperti del settore, garantisce un apprendimento esaustivo sull'animazione 3D in ambienti di realtà virtuale"*

## 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. Fisiche
  - 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. Game Design Document

- 2.1. Struttura di un documento
  - 2.1.1. Game Design Document
  - 2.1.2. Struttura
  - 2.1.3. Stile
- 2.2. Idea generale, mercato e riferimenti
  - 2.2.1. Idea generale
  - 2.2.2. Mercato
  - 2.2.3. Riferimenti
- 2.3. Ambientazione, storia e personaggi
  - 2.3.1. Ambientazione
  - 2.3.2. Storia
  - 2.3.3. Personaggi
- 2.4. *Gameplay*, meccaniche e nemici
  - 2.4.1. *Gameplay*
  - 2.4.2. Meccanismi
  - 2.4.3. Nemici e NPC
- 2.5. Controlli
  - 2.5.1. Gamepad
  - 2.5.2. Portatile
  - 2.5.3. Computer
- 2.6. Livelli e progressione
  - 2.6.1. Livelli
  - 2.6.2. Percorso
  - 2.6.3. Progressione

- 2.7. Items, abilità ed elementi
  - 2.7.1. Items
  - 2.7.2. Competenze
  - 2.7.3. Elementi
- 2.8. Risultati
  - 2.8.1. Medaglie
  - 2.8.2. Personaggi segreti
  - 2.8.3. Punti extra
- 2.9. HUD e interfaccia
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.2. Interfaccia
  - 2.9.3. Struttura
- 2.10. Salvataggi e annessi
  - 2.10.1. Salvataggio
  - 2.10.2. Informazioni annesse
  - 2.10.3. Dettagli finali

### Modulo 3. Narrativa del videogioco

- 3.1. Raccontare una storia, per quale motivo?
  - 3.1.1. Introduzione
  - 3.1.2. Narrazione e significato
  - 3.1.3. Videogiochi narrativi vs. Videogiochi basati sull'azione
  - 3.1.4. Sottigliezze nella narrazione
- 3.2. L'idea del racconto audiovisivo
  - 3.2.1. Narrazione di un videogioco
  - 3.2.2. Copione di un videogioco
  - 3.2.3. Temi predominanti nelle diverse trame di videogiochi
  - 3.2.4. Struttura, personaggi e dialoghi sviluppati nella sceneggiatura di un videogioco
- 3.3. La struttura del racconto audiovisivo
  - 3.3.1. L'idea
  - 3.3.2. La struttura del racconto
  - 3.3.3. Genere, formato e tono
  - 3.3.4. Punto di vista narrativo
- 3.4. Il contenuto della storia: nodo dell'azione e tipologie
  - 3.4.1. Esempi di nodi dell'azione
  - 3.4.2. Esempio pratico narrativo I
  - 3.4.3. Esempio pratico narrativo II
  - 3.4.4. Esempio pratico narrativo III
- 3.5. Il racconto nel videogioco: l'interazione
  - 3.5.1. Introduzione
  - 3.5.2. Nodi giocabili e strutture aperte
  - 3.5.3. Narrazione e interattività
  - 3.5.4. Applicazioni dello storytelling interattivo
- 3.6. Il racconto nel videogioco: l'immersione
  - 3.6.1. Introduzione
  - 3.6.2. Narrazione ambientale
  - 3.6.3. Narrazione visiva dei personaggi
  - 3.6.4. Evoluzione della narrazione nei videogiochi
- 3.7. Creazione dei personaggi
  - 3.7.1. Definendo il personaggio
  - 3.7.2. Pre-produzione, *Briefing*, date di consegna e *Milestone*
  - 3.7.3. Struttura di base del personaggio con forme geometriche Comprendere il canone e le proporzioni
  - 3.7.4. Espressività corporale Scorci. Dare personalità
  - 3.7.5. Struttura di base del viso, espressioni facciali e varianti nella struttura
  - 3.7.6. Finiture di design del personaggio in base alle necessità del progetto
  - 3.7.7. Preparare la scheda del personaggio per la produzione
- 3.8. Principi dello storytelling interattivo
  - 3.8.1. Pragmatica della progettazione Persuasione e seduzione
  - 3.8.2. Conflitto e idea nei discorsi interattivi
  - 3.8.3. Costruzione dei personaggi Avatar e rappresentazione del giocatore
  - 3.8.4. Strutture narrative e ludiche. Spazi narrativi nel videogioco. Albero dei dialoghi e ramificazioni

- 3.9. Teoria dello storytelling interattivo
  - 3.9.1. Introduzione alla narrazione e all' interazione
  - 3.9.2. Iper testo e cyber testo. Retorica digitale e procedurale
  - 3.9.3. Ludonarrazione e ludofiction. Mondi immaginari interattivi
  - 3.9.4. Applicazioni dello storytelling interattivo
- 3.10. Storia della narrativa nei videogiochi
  - 3.10.1. Anni 1980-1990
  - 3.10.2. Anni 1990-2000
  - 3.10.3. Anni 2000-2010
  - 3.10.4. Anni 2010-presente

#### Modulo 4. Progettazione di videogiochi: sceneggiatura e Storyboard

- 4.1. Sceneggiatura e *Storyboard*
  - 4.1.1. Storia del videogioco
  - 4.1.2. *Product Sheet*
  - 4.1.3. La fonte delle idee
  - 4.1.4. L'a narrazione attraverso le immagini
- 4.2. Componenti chiave di sceneggiature e *Storyboard*
  - 4.2.1. Il conflitto
  - 4.2.2. Protagonista: chiavi di lettura
  - 4.2.3. Antagonista, NPC
  - 4.2.4. L'ambientazione
- 4.3. La sceneggiatura: concetti chiave
  - 4.3.1. La storia
  - 4.3.2. Il tema
  - 4.3.3. La sceneggiatura letteraria
  - 4.3.4. La scaletta
  - 4.3.5. Sceneggiatura tecnica
- 4.4. La sceneggiatura: le basi della narrazione
  - 4.4.1. I dialoghi: la giusta importanza della parola
  - 4.4.2. Tipi di personaggi
  - 4.4.3. Come creare un personaggio
  - 4.4.4. Archi di trasformazione
  - 4.4.5. *pitching*: vendere una sceneggiatura

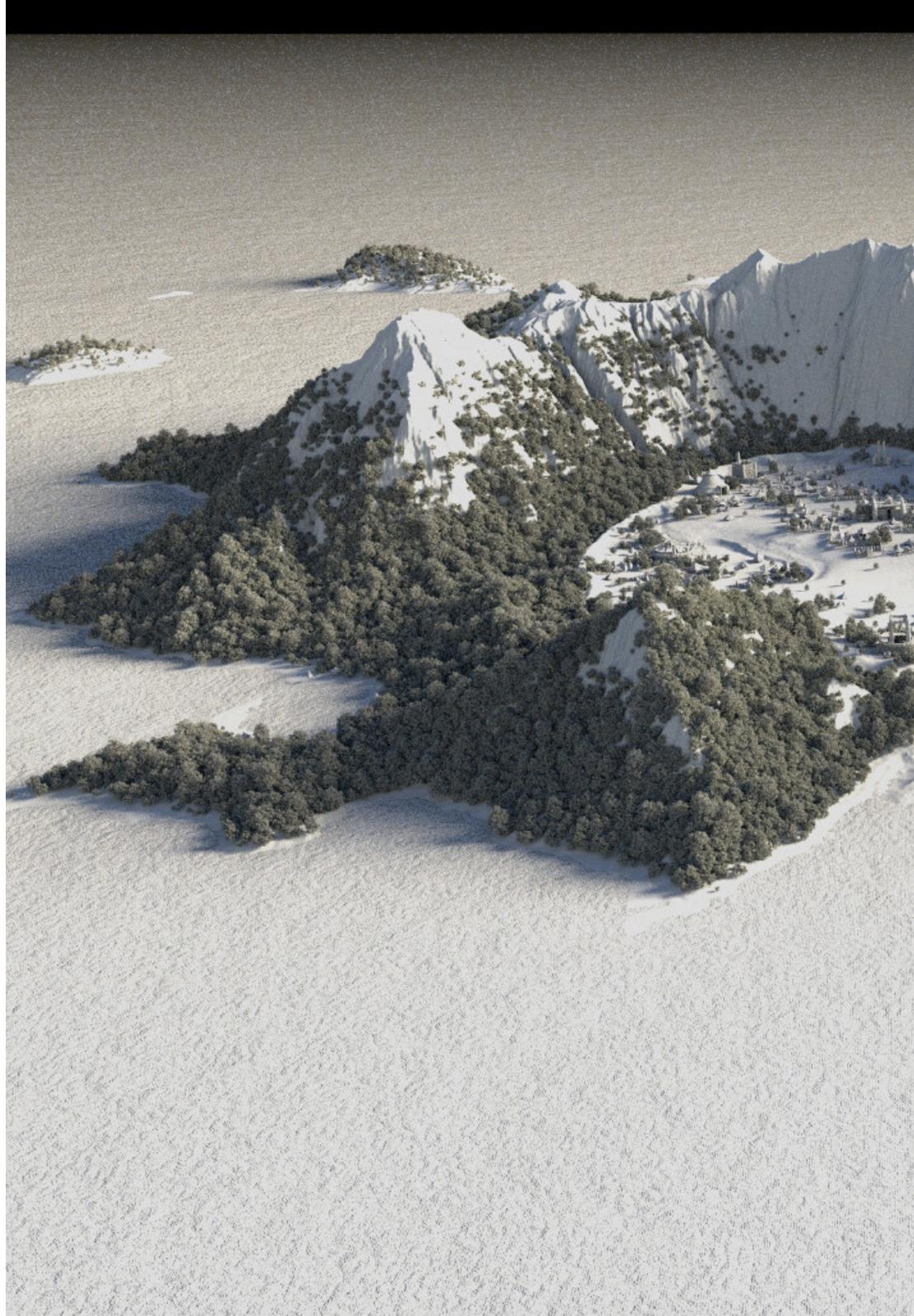
- 4.5. La sceneggiatura: il viaggio dell'eroe e la figura aristotelica
  - 4.5.1. Qual è il viaggio dell'eroe
  - 4.5.2. Le tappe del viaggio dell'eroe secondo Vogler
  - 4.5.3. Come applicare il viaggio dell'eroe alle nostre storie
  - 4.5.4. Esempi del viaggio dell'eroe applicato
- 4.6. Lo storyboard
  - 4.6.1. Introduzione, storia e valutazione dell'arte dello *Storyboard*
  - 4.6.2. Funzionalità e arte
  - 4.6.3. Scrivere e disegnare uno storyboard
  - 4.6.4. Scelta delle inquadrature, continuità, angolazione, chiarezza
  - 4.6.5. Messa in scena dei personaggi: *Pre-Posing*
  - 4.6.6. Ambienti, sfondi e ombre
  - 4.6.7. Informazioni scritte e segnali convenzionali
- 4.7. L'animazione
  - 4.7.1. Utilità dell'animazione
  - 4.7.2. Background dell'animazione nello *Storyboard*
  - 4.7.3. Come fare un'animazione
  - 4.7.4. *Timing*
- 4.8. Generi e narrazione poliedrica
  - 4.8.1. Progettazione dei personaggi
  - 4.8.2. Avventure
  - 4.8.3. Avventure narrative
  - 4.8.4. RPG
- 4.9. Narrazioni lineari
  - 4.9.1. Giochi arcade, FPS e giochi di piattaforme
  - 4.9.2. Alternative narrative
  - 4.9.3. Serious Game e giochi di simulazione
  - 4.9.4. Giochi di sport e di guida
- 4.10. Il dialogo attraverso la sceneggiatura
  - 4.10.1. Amore, umorismo e surrealismo
  - 4.10.2. Terrore, orrore e disgusto
  - 4.10.3. Dialoghi realistici
  - 4.10.4. Relazioni interpersonali

## Modulo 5. Console e dispositivi per videogiochi

- 5.1. Storia della programmazione nei videogiochi
  - 5.1.1. Periodo Atari (1977-1985)
  - 5.1.2. Periodo NES e SNES (1985-1995)
  - 5.1.3. Periodo PlayStation / PlayStation 2 (1995-2005)
  - 5.1.4. Periodo Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
  - 5.1.5. Periodo Xbox One, PS4 e Wii U-Switch (2005- presente)
  - 5.1.6. Il futuro
- 5.2. Storia della giocabilità nei videogiochi
  - 5.2.1. Introduzione
  - 5.2.2. Contesto sociale
  - 5.2.3. Diagramma strutturale
  - 5.2.4. Futuro
- 5.3. Adattamento ai tempi moderni
  - 5.3.1. Giochi basati sul movimento
  - 5.3.2. Realtà Virtuale
  - 5.3.3. Realtà Aumentata
  - 5.3.4. Realtà Mista
- 5.4. Unity: *Scripting* I ed esempi
  - 5.4.1. Cos'è uno *Script*?
  - 5.4.2. Il nostro primo *Script*
  - 5.4.3. Aggiungendo uno *Script*
  - 5.4.4. Aprendo uno *Script*
  - 5.4.5. MonoBehaviour
  - 5.4.6. *Debugging*
- 5.5. Unity: *Scripting* II ed esempi
  - 5.5.1. Input da tastiera e mouse
  - 5.5.2. Raycast
  - 5.5.3. Istanziamento
  - 5.5.4. Variabili
  - 5.5.5. Variabili pubbliche e serializzate
- 5.6. Unity: *Scripting* III ed esempi
  - 5.6.1. Ottenere i componenti
  - 5.6.2. Modificare i componenti
  - 5.6.3. Test
  - 5.6.4. Oggetti multipli
  - 5.6.5. *Colliders* e *triggers*
  - 5.6.6. Quaternioni
- 5.7. Periferiche
  - 5.7.1. Evoluzione e classificazione
  - 5.7.2. Periferiche e interfacce
  - 5.7.3. Periferiche attuali
  - 5.7.4. Futuro prossimo
- 5.8. Videogiochi: prospettive future
  - 5.8.1. Gioco basato sul cloud
  - 5.8.2. Assenza di controller
  - 5.8.3. Realtà immersiva
  - 5.8.4. Altre alternative
- 5.9. Architettura
  - 5.9.1. Esigenze speciali dei videogiochi
  - 5.9.2. Evoluzione dell'architettura
  - 5.9.3. Architettura attuale
  - 5.9.4. Differenze tra le architetture
- 5.10. I kit di sviluppo e la loro evoluzione
  - 5.10.1. Introduzione
  - 5.10.2. Terza generazione dei kit di sviluppo
  - 5.10.3. Quarta generazione dei kit di sviluppo
  - 5.10.4. Quinta generazione dei kit di sviluppo
  - 5.10.5. Sesta generazione dei kit di sviluppo

## Modulo 6. Modellazione 3D

- 6.1. Introduzione a C#
  - 6.1.1. Cos'è l'OOP?
  - 6.1.2. Ambiente *Visual Studio*
  - 6.1.3. Tipi di dati
  - 6.1.4. Conversioni di tipo
  - 6.1.5. Condizionali
  - 6.1.6. Oggetti e classi
  - 6.1.7. Modularità e incapsulamento
  - 6.1.8. Ereditarietà
  - 6.1.9. Classi astratte
  - 6.1.10. Polimorfismo
- 6.2. Fondamenti matematiche
  - 6.2.1. Strumenti matematici in fisica: grandezze scalari e vettoriali
  - 6.2.2. Strumenti matematici in fisica: prodotto scalare
  - 6.2.3. Strumenti matematici in fisica: prodotto vettoriale
  - 6.2.4. Strumenti matematici nell'OOP
- 6.3. Fondamenti fisici
  - 6.3.1. Il solido rigido
  - 6.3.2. Cinematica
  - 6.3.3. Dinamica
  - 6.3.4. Collisioni
  - 6.3.5. Proiettili
  - 6.3.6. Volo
- 6.4. Fondamenti dell'informatica Grafica
  - 6.4.1. Sistemi grafici
  - 6.4.2. Grafiche in 2D
  - 6.4.3. Grafiche in 3D
  - 6.4.4. Sistemi Raster
  - 6.4.5. Modellazione geometrica
  - 6.4.6. Rimozione di parti nascoste
  - 6.4.7. Visualizzazione realista
  - 6.4.8. Biblioteca grafica OpenGL





- 6.5. Unity: Introduzione e installazione
  - 6.5.1. Cos'è Unity?
  - 6.5.2. Perché Unity?
  - 6.5.3. Caratteristiche di Unity
  - 6.5.4. Installazione
- 6.6. Unity: 2D e 3D
  - 6.6.1. *Gameplay* in 2D: *Sprites* e *Tilemaps*
  - 6.6.2. *Gameplay* in 2D: *2D Physics*
  - 6.6.3. Esempi di videogiochi realizzati in 2D
  - 6.6.4. Introduzione a Unity 3D
- 6.7. Unity: installazione e creazione di oggetti
  - 6.7.1. Aggiungere componenti
  - 6.7.2. Eliminare componenti
  - 6.7.3. Importazione di Assets e texture
  - 6.7.4. Materiali e mappe per i materiali
- 6.8. Unity: Interazioni e fisica
  - 6.8.1. *Rigidbody*
  - 6.8.2. *Colliders*
  - 6.8.3. *Joints* (articolazioni)
  - 6.8.4. *Character Controllers*
  - 6.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
  - 6.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 6.9. Unity: intelligenza artificiale di base per NPCs
  - 6.9.1. *Pathfinding* in Unity: NavMesh
  - 6.9.2. Nemico con IA
  - 6.9.3. Albero di azione di un NPC
  - 6.9.4. Gerarchia e *Scripts* di un NPC
- 6.10. Unity: fondamenti dell'animazione e implementazione
  - 6.10.1. *Animation Controller*. Associazione al personaggio
  - 6.10.2. *Blend Tree: árbol*
  - 6.10.3. Transizione tra stati
  - 6.10.4. Modifica della soglia per le transizioni

## Modulo 7. Motori grafici

- 7.1. I videogiochi e le TIC
  - 7.1.1. Introduzione
  - 7.1.2. Opportunità
  - 7.1.3. Sfide
  - 7.1.4. Conclusioni
- 7.2. Storia dei motori dei videogiochi
  - 7.2.1. Introduzione
  - 7.2.2. Periodo Atari
  - 7.2.3. Gli anni '80
  - 7.2.4. Primi motori. Gli anni '90
  - 7.2.5. Motori attuali
- 7.3. Motori grafici
  - 7.3.1. Tipologie di motori
  - 7.3.2. Parti di un motore di videogiochi
  - 7.3.3. Motori attuali
  - 7.3.4. Selezionare un motore per il nostro progetto
- 7.4. Motor Game Maker
  - 7.4.1. Introduzione
  - 7.4.2. Progettazione degli ambienti
  - 7.4.3. *Sprites* e animazioni
  - 7.4.4. Collisioni
  - 7.4.5. *Scripting* nel GML
- 7.5. Motor Unreal Engine 4 Introduzione
  - 7.5.1. Cos'è l'Unreal Engine 4? Qual è la sua filosofia?
  - 7.5.2. Materiali
  - 7.5.3. UI
  - 7.5.4. Animazioni
  - 7.5.5. Sistema di particelle
  - 7.5.6. Intelligenza artificiale
  - 7.5.7. FPS
- 7.6. Motor Unreal Engine 4 *Visual Scripting*
  - 7.6.1. Filosofia dei Blueprints e il *Visual Scripting*
  - 7.6.2. *Debugging*
  - 7.6.3. Tipi di variabili
  - 7.6.4. Controllo del flusso di base
- 7.7. Motor Unity 5
  - 7.7.1. Programmazione in C# e Visual Studio
  - 7.7.2. Creazione di *Prefabs*
  - 7.7.3. Uso di *Gizmos* per il controllo del videogioco
  - 7.7.4. Motore adattivo: 2D e 3D
- 7.8. Motore Godot
  - 7.8.1. Filosofia progettuale di Godot
  - 7.8.2. Progettazione orientata agli oggetti e composizione
  - 7.8.3. Tutto incluso in un pacchetto
  - 7.8.4. Software libero e guidato dalla comunità
- 7.9. Motore RPG Maker
  - 7.9.1. Filosofia di RPG Maker
  - 7.9.2. Prendere come riferimento
  - 7.9.3. Creare un gioco con personalità
  - 7.9.4. Giochi commerciali di successo
- 7.10. Motor Source 2
  - 7.10.1. Filosofia di Source 2
  - 7.10.2. Source e Source 2: Evoluzione
  - 7.10.3. Uso della community: contenuti audiovisivi e videogiochi
  - 7.10.4. Futuro del motore Source 2
  - 7.10.5. *Mods* e giochi di successo

**Modulo 8. Interazione uomo-computer**

- 8.1. Introduzione e l'interazione uomo-computer
  - 8.1.1. Cos'è l'interazione uomo-computer
  - 8.1.2. Rapporto dell'interazione uomo-computer con altre discipline
  - 8.1.3. L'interfaccia utente
  - 8.1.4. Usabilità e accessibilità
  - 8.1.5. Esperienza dell'utente e progettazione incentrata sull'utente
- 8.2. Il computer e l'interazione: interfaccia utente e paradigmi d'interazione
  - 8.2.1. L'interazione
  - 8.2.2. Paradigmi e stili d'interazione
  - 8.2.3. Evoluzione delle interfacce utente
  - 8.2.4. Interfacce utente classiche: WIMP/GUI, comandi, voce, Realtà Virtuale
  - 8.2.5. Interfacce utente innovative: cellulari, portatili, collaborative, BCI
- 8.3. Il fattore umano: aspetti psicologici e cognitivi
  - 8.3.1. L'importanza del fattore umano nell'interazione
  - 8.3.2. L'elaborazione umana delle informazioni
  - 8.3.3. L'ingresso e l'uscita delle informazioni: visive, uditive e tattili
  - 8.3.4. Percezione e attenzione
  - 8.3.5. Conoscenza e modelli mentali: rappresentazione, organizzazione e acquisizione
- 8.4. Il fattore umano: limitazioni sensoriali e fisiche
  - 8.4.1. Diversità funzionale, disabilità e menomazioni
  - 8.4.2. Diversità visuale
  - 8.4.3. Diversità uditiva
  - 8.4.4. Diversità cognitiva
  - 8.4.5. Diversità motoria
  - 8.4.6. Il caso degli immigrati digitali
- 8.5. Il processo di progettazione (I): analisi dei requisiti per la progettazione dell'interfaccia utente
  - 8.5.1. Design incentrato sull'Utente
  - 8.5.2. Cos'è l'analisi dei requisiti
  - 8.5.3. La raccolta d'informazioni
  - 8.5.4. Analisi e interpretazione delle informazioni
  - 8.5.5. Analisi dell'usabilità e l'accessibilità
- 8.6. Il processo di progettazione (II): prototipazione e analisi dei compiti
  - 8.6.1. Progettazione concettuale
  - 8.6.2. Prototipazione
  - 8.6.3. Analisi gerarchico dei compiti
- 8.7. Il processo di progettazione (III): la valutazione
  - 8.7.1. La valutazione nel processo di progettazione: obiettivi e metodi
  - 8.7.2. Metodi di valutazione senza utenti
  - 8.7.3. Metodi di valutazione con utenti
  - 8.7.4. Standard e norme di valutazione
- 8.8. Accessibilità: definizione e linee guida
  - 8.8.1. Accessibilità e progettazione universale
  - 8.8.2. L'iniziativa WAI e le linee guida WCAG
  - 8.8.3. Linee guida WCAG 2.0 e 2.1
- 8.9. Accessibilità: valutazione e diversità funzionale
  - 8.9.1. Strumenti di valutazione dell'accessibilità al web
  - 8.9.2. Accessibilità e diversità funzionale
- 8.10. Il computer e l'interazione: periferiche e dispositivi
  - 8.10.1. Dispositivi e periferiche tradizionali
  - 8.10.2. Dispositivi e periferiche alternative
  - 8.10.3. Cellulari e tablets
  - 8.10.4. Diversità funzionale, interazione e periferiche

## Modulo 9. I videogiochi e la simulazione per la ricerca e l'educazione

- 9.1. Introduzione ai serious game
  - 9.1.1. Che cos'è un serious game?
  - 9.1.2. Caratteristiche
  - 9.1.3. Punti salienti
  - 9.1.4. Vantaggi dei serious game
- 9.2. Motivazione e obiettivi dei serious game
  - 9.2.1. Creazione dei serious game
  - 9.2.2. Motivazione dei serious game
  - 9.2.3. Obiettivi dei serious game
  - 9.2.4. Conclusioni
- 9.3. Giochi di simulazione
  - 9.3.1. Introduzione
  - 9.3.2. La simulazione-gioco
  - 9.3.3. I giochi e le TIC
  - 9.3.4. Giochi, simulazioni e management
- 9.4. Progettazione orientata alla specializzazione: gamification
  - 9.4.1. Modello di gamification
  - 9.4.2. Ricompense
  - 9.4.3. Incentivo
  - 9.4.4. La gamification applicata al lavoro
- 9.5. Come realizzare un'efficace gamification
  - 9.5.1. La teoria del divertimento
  - 9.5.2. Gamification e forza di volontà
  - 9.5.3. Gamification e nuove tecnologie
  - 9.5.4. Esempi celebri
- 9.6. Il processo di apprendimento: flusso di gioco e progresso
  - 9.6.1. Flusso di gioco
  - 9.6.2. Senso del progresso
  - 9.6.3. Feedback
  - 9.6.4. Grado di completamento
- 9.7. Il processo di apprendimento: valutazione basata sul gioco
  - 9.7.1. Kahoot!
  - 9.7.2. Metodologia
  - 9.7.3. Risultati
  - 9.7.4. Conclusioni
- 9.8. Campi di studio: applicazioni educative
  - 9.8.1. Caso di studio: applicazione delle tecniche di gamification in classe
  - 9.8.2. Fase 1: analisi degli utenti e del contesto
  - 9.8.3. Fase 2: definizione degli obiettivi di apprendimento
  - 9.8.4. Fase 3: progettazione dell'esperienza
  - 9.8.5. Fase 4: identificazione delle risorse
  - 9.8.6. Fase 5: applicazione degli elementi di gamification
- 9.9. Campi di studio: simulazione e padronanza delle competenze
  - 9.9.1. Gamification, simulatori e orientamento all'imprenditorialità
  - 9.9.2. Campioni
  - 9.9.3. Raccolta di dati
  - 9.9.4. Analisi di dati e di risultati
  - 9.9.5. Conclusioni
- 9.10. Campi di studio: strumenti di terapia (casi reali)
  - 9.10.1. Gamification terapeutica: obiettivi principali
  - 9.10.2. Terapie in Realtà Virtuale
  - 9.10.3. Terapie con periferiche adattate
  - 9.10.4. Conclusioni

**Modulo 10.** Reti e sistemi multigiocatore

- 10.1. Storia ed evoluzione dei videogiochi multiplayer
  - 10.1.1. Anni '70: i primi giochi multiplayer
  - 10.1.2. Anni 90: Duke Nukem, Doom, Quake
  - 10.1.3. Ascesa dei videogiochi multiplayer
  - 10.1.4. Multiplayer locale e online
  - 10.1.5. Giochi di società
- 10.2. Modelli di business Multiplayer
  - 10.2.1. Origine e funzionamento dei modelli di business emergenti
  - 10.2.2. Servizi di vendita online
  - 10.2.3. Free to play
  - 10.2.4. Micropagamento
  - 10.2.5. Pubblicità
  - 10.2.6. Abbonamento con pagamenti mensili
  - 10.2.7. Pay to play
  - 10.2.8. Try-before-buy
- 10.3. Giochi locali e giochi in rete
  - 10.3.1. Giochi locali: origini
  - 10.3.2. Giochi di società: Nintendo e l'unione della famiglia
  - 10.3.3. Giochi in rete: origini
  - 10.3.4. Evoluzione dei giochi in rete
- 10.4. Modello OSI: livelli I
  - 10.4.1. Modello OSI: introduzione
  - 10.4.2. Livello fisico
  - 10.4.3. Livello di collegamento dati
  - 10.4.4. Livello di rete
- 10.5. Modello OSI: livelli II
  - 10.5.1. Livello di trasporto
  - 10.5.2. Livello di sessione
  - 10.5.3. Livello di presentazione
  - 10.5.4. Livello di applicazione
- 10.6. Reti informatiche e internet
  - 10.6.1. Cosa sono le reti informatiche?
  - 10.6.2. Software
  - 10.6.3. Hardware
  - 10.6.4. Server
  - 10.6.5. Network Attached Storage
  - 10.6.6. Protocolli di rete
- 10.7. Reti mobili e wireless
  - 10.7.1. Rete mobile
  - 10.7.2. Rete wireless
  - 10.7.3. Funzionamento delle reti mobili
  - 10.7.4. Tecnologia digitale
- 10.8. Sicurezza
  - 10.8.1. Personal security
  - 10.8.2. *Hacks* y *Cheats* nei videogiochi
  - 10.8.3. Sicurezza anti-cheat
  - 10.8.4. Analisi dei sistemi di sicurezza anti-cheat
- 10.9. Sistemi multiplayer: server
  - 10.9.1. Hosting server
  - 10.9.2. Videogiochi MMO
  - 10.9.3. Server dedicati ai videogiochi
  - 10.9.4. *LAN Parties*
- 10.10. Progettazione di videogiochi multiplayer e programmazione
  - 10.10.1. Fondamenti della progettazione dei videogiochi multiplayer in Unreal
  - 10.10.2. Fondamenti della progettazione dei videogiochi multiplayer in Unity
  - 10.10.3. Come rendere divertente un gioco multiplayer
  - 10.10.4. Oltre il controller: innovazione nei controlli multiplayer



*Grazie alle conoscenze acquisite in questo Master Privato sarai in grado di accedere alle migliori aziende di videogiochi e progettazione 3D"*

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

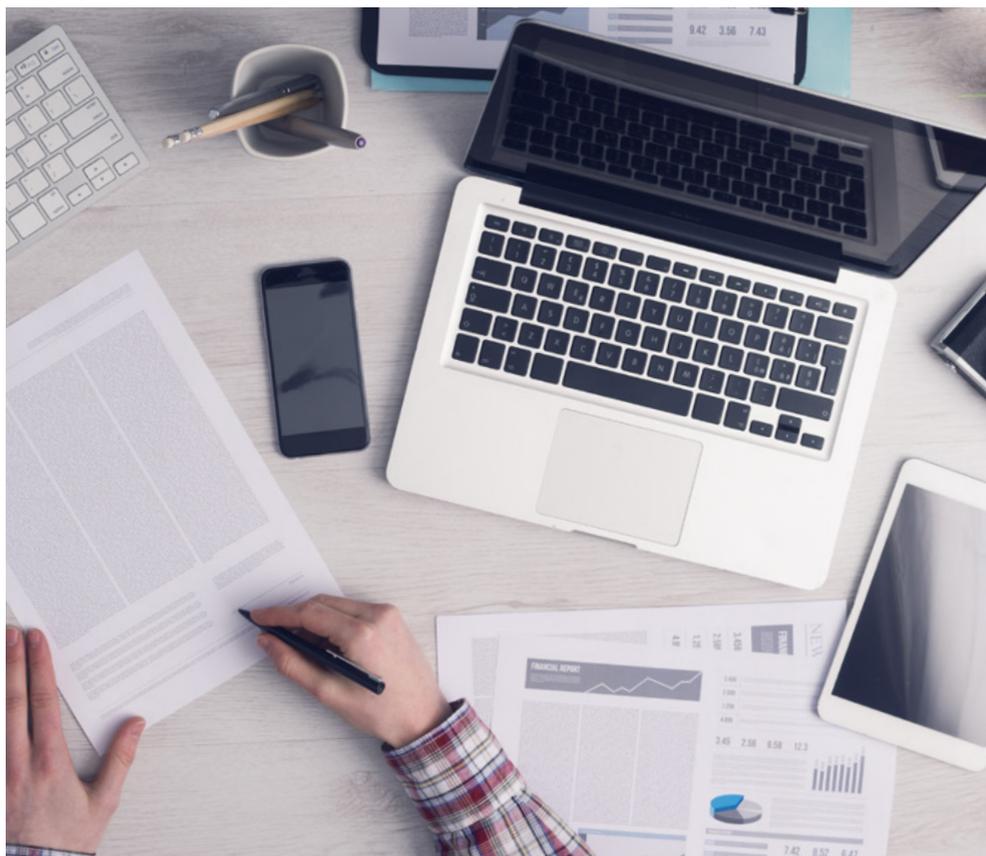
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*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.

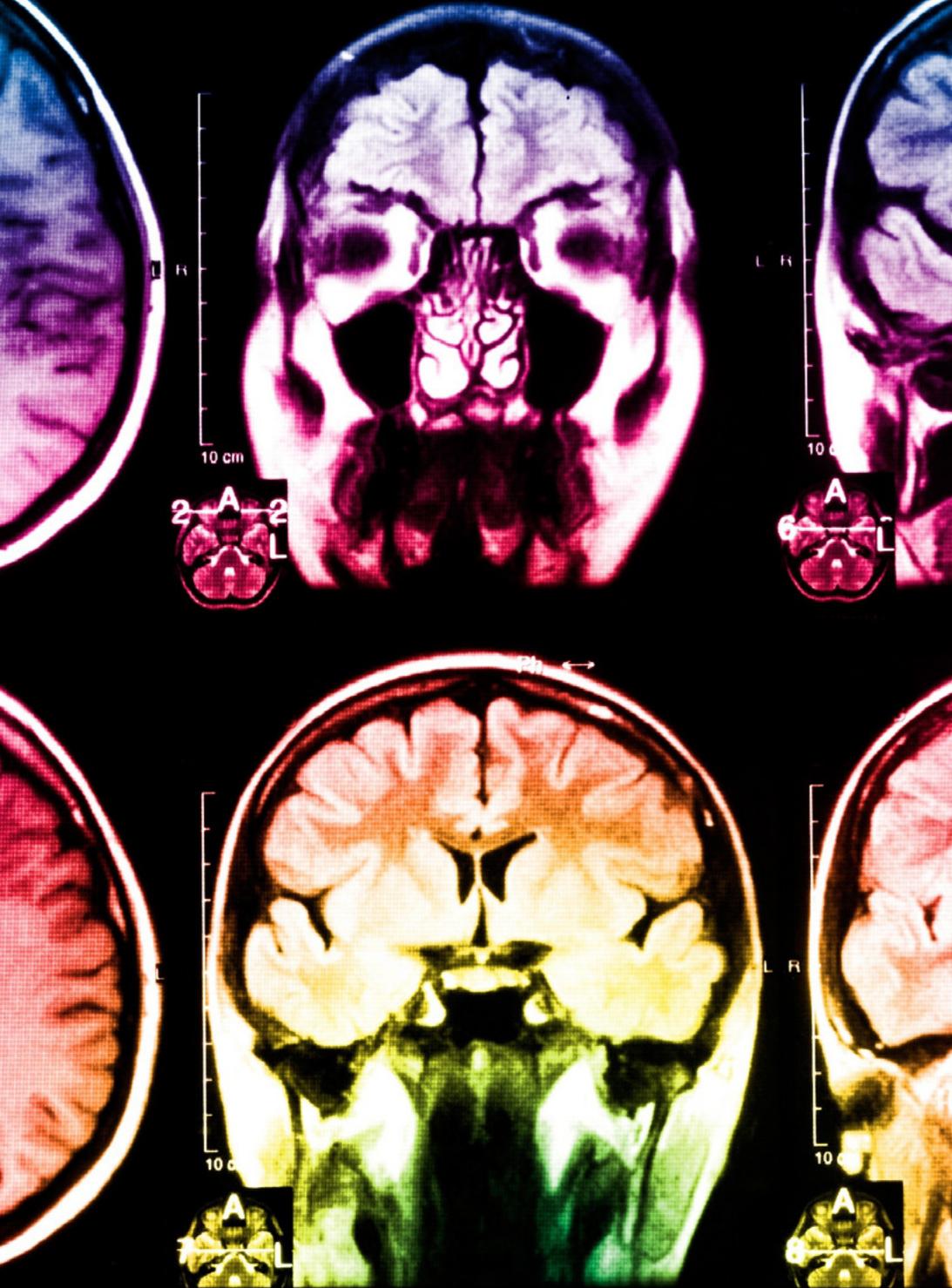


Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti 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 Master Privato in Narrazione dei Videogiochi i garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

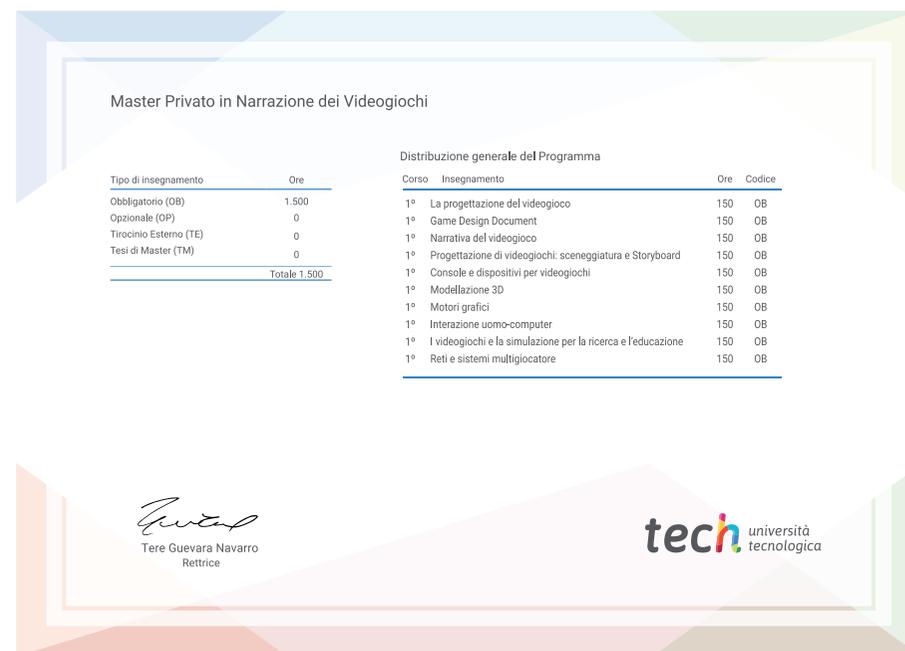
Questo **Master Privato in Narrazione dei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Narrazione dei Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **1.500 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 lingu



## Master Privato

### Narrazione dei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Master Privato

## Narrazione dei Videogiochi

