

Esperto Universitario

Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione



Esperto Universitario Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-sviluppo-videogiochi-3d-prototipazione

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

La gestione sperimentale degli strumenti di sviluppo e prototipazione nei progetti di videogiochi 3D è diventata una risorsa distintiva e molto richiesta nell'industria della produzione audiovisiva. La possibilità di padroneggiare alla perfezione le strategie e le tecniche più avanzate non è alla portata di tutti, o almeno non lo era fino a quando TECH non ha deciso di creare questa specializzazione. Si tratta di un programma conciso e completo grazie al quale lo studente acquisirà conoscenze specialistiche in questo campo e perfezionerà le proprie capacità creative professionali. Tutto questo grazie a un comodo formato 100% online, senza lezioni presenziali o orari fissi.



“

Se quello che cerchi è conoscere i dettagli della programmazione, la generazione di meccaniche e le tecniche di prototipazione dei videogiochi, questo Esperto Universitario è perfetto per te e TECH è la tua migliore garanzia"

L'industria dei videogiochi 3D è cresciuta in modo esponenziale negli ultimi anni, sfruttando lo sviluppo di tecniche come la realtà virtuale per creare esperienze creative altamente coinvolgenti e realistiche basate su diversi scenari, sia esistenti che immaginari. PlayStation, Nintendo o Xbox investono ogni anno centinaia di migliaia di dollari nella produzione di giochi che finiscono in cima alle classifiche dei best-seller.

Per questo motivo, il ruolo del professionista che padroneggia le tecniche e gli strumenti per lo sviluppo e la prototipazione di progetti di questo tipo avrà grandi opportunità di intraprendere un futuro di successo nel mercato del lavoro. Potrà quindi contare su questo Esperto Universitario progettato da TECH e da un team di esperti del settore. Si tratta di una specializzazione multidisciplinare, dinamica ed esaustiva, attraverso la quale lo studente potrà approfondire aspetti quali la programmazione, la generazione di meccaniche e le tecniche di prototipazione dei videogiochi. Approfondisce inoltre le chiavi della VR e le complessità dell'audio professionale in questo tipo di lavoro.

Avrà pertanto a disposizione 450 ore dei contenuti teorici, pratici e aggiuntivi presentati in diversi formati: video dettagliati, esercizi di auto-conoscenza gli articoli di ricerca articoli, letture complementari, riassunti dinamici e molto altro! Inoltre, grazie alla sua modalità 100% online, il creativo può accedere al programma da dove vuole e con un orario totalmente in linea con la sua disponibilità.

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ◆ 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



Una qualifica 100% online con la quale potrai perfezionare le tue capacità di creazione e simulazione di ragdoll in modo multidisciplinare"

“

Se vuoi approfondire i requisiti necessari a intraprendere uno sviluppo di successo, questo Esperto Universitario ti fornirà gli elementi chiave per creare progetti all'altezza delle richieste di grandi aziende come Tecent o Ubisoft”

L'Esperto Universitario include la creazione simulata di una Escape Room VR, per mettere in pratica le proprie competenze professionali.

Accedi ogni volta che ne avrai bisogno e da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet, sia esso un PC, un tablet o un telefono cellulare.

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, 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.



02 Obiettivi

Qualsiasi professionista del settore dei videogiochi che voglia eccellere in questo campo deve avere una conoscenza approfondita e specializzata dello sviluppo e della prototipazione di progetti di animazione. Per questo motivo, e con l'obiettivo di facilitare questa specializzazione, TECH ha progettato un programma completo che include, oltre al miglior piano di studio, gli strumenti accademici più sofisticati e all'avanguardia. Si tratta quindi un'opzione perfetta per adattare il proprio profilo alle richieste del mercato del lavoro odierno.



“

Un modo intuitivo e dinamico per raggiungere i propri obiettivi di carriera attraverso un programma che offre un'esperienza accademica unica sul mercato"



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire lo sviluppo di elementi, componenti visivi e sistemi relativi all'ambiente 3D
- ◆ Generare sistemi particellari e *Shader* per migliorare la finitura artistica del gioco
- ◆ Sviluppare ambienti immersivi i cui componenti visivi possano essere gestiti ed eseguiti in modo ottimale
- ◆ Sviluppare personaggi avanzati per videogiochi 3D
- ◆ Utilizzare sistemi di animazione e altre risorse come biblioteche in un progetto professionale
- ◆ Preparare il progetto per un'esportazione di successo
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite all'ambiente VR
- ◆ Adattare il comportamento dei componenti dei videogiochi alla VR
- ◆ Integrare i contenuti progettati e implementati in un progetto giocabile completo

“

Supererai le tue aspettative con un successo garantito, gestendo alla perfezione la prototipazione 3D e i suoi strumenti più avanzati”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Sviluppo di videogiochi 2D e 3D

- ◆ Imparare a utilizzare le risorse grafiche raster da integrare nei videogiochi 3D
- ◆ Implementare interfacce e menù per videogiochi 3D, facilmente applicabili ad ambienti VR
- ◆ Creare sistemi di animazione versatili per videogiochi professionali
- ◆ Utilizzare *shaders* e materiali per dare una finitura professionale
- ◆ Creare e configurare sistemi di particelle
- ◆ Utilizzare tecniche di illuminazione ottimizzate per ridurre l'impatto sulle prestazioni del motore di gioco
- ◆ Generare VFX di qualità professionale
- ◆ Conoscere i diversi componenti per gestire i vari tipi di audio in un videogioco 3D

Modulo 2. Tecniche di programmazione, generazione meccanica e tecniche di prototipazione

- ◆ Lavorare su modelli *Low Poly* e *High Poly* nello sviluppo professionale in ambienti *Unity* 3D
- ◆ Implementare funzionalità e comportamenti avanzati nei personaggi dei videogiochi
- ◆ Importare correttamente animazioni dei personaggi nell'ambiente di lavoro
- ◆ Controllare *Ragdoll Systems* e *Skeletal Meshes*
- ◆ Padroneggiare le risorse disponibili, come le librerie di *Assets* e le funzionalità, e importarle nel progetto configurato dallo studente
- ◆ Scoprire i punti chiave del lavoro di squadra per i professionisti tecnici coinvolti nella programmazione e nell'animazione 3D
- ◆ Configurare il progetto per esportarlo correttamente e garantirne il funzionamento

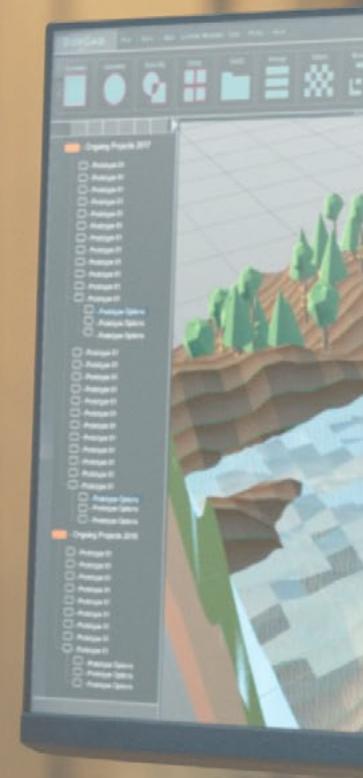
Modulo 3. Sviluppo di videogiochi immersivi in VR

- ◆ Determinare le principali differenze tra i videogiochi tradizionali e i videogiochi basati su ambienti VR
- ◆ Modificare i sistemi di interazione per adattarli alla realtà virtuale
- ◆ Gestire il motore fisico per supportare le azioni del giocatore eseguite con i dispositivi VR
- ◆ Applicare lo sviluppo di elementi dell'interfaccia utente alla VR
- ◆ Integrare i modelli 3D sviluppati nello scenario VR
- ◆ Configurare l'avatar con i parametri appropriati per un'esperienza VR
- ◆ Ottimizzare il progetto VR per un'esecuzione di successo

03

Direzione del corso

Il team di docenti di questo Esperto Universitario in Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione è stato selezionato da TECH per aggiungere un plus di qualità al corso. L'esperienza e la traiettoria che li accompagna li rende ideali per impartire questa specializzazione, basando il programma non solo sulla situazione attuale dell'industria dei videogiochi, ma anche sulle proprie esperienze e strategie pregresse.





“

Nell'Aula Virtuale troverai un forum in cui il personale docente proporrà argomenti di attualità su cui discutere e lavorare su alcuni aspetti dei contenuti in modo dinamico e partecipativo"

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso il Gruppo Intervenía
- Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- Autore del libro Video Game Design
- Membro del Consiglio Assessore di Nima World



Personale docente

Dott. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produttore musicale specializzato nella composizione e nella progettazione di musica originale per media audiovisivi e videogiochi
- ◆ Audio designer e compositore musicale presso Risin' Goat S.L.
- ◆ Tecnico del doppiaggio audiovisivo in SOUNDUB S.A.
- ◆ Creatore di contenuti per il Master Talentum in Creazione di Videogiochi presso Telefónica Educación Digital
- ◆ Tecnico Superiore in Formazione Professionale in Suono dell'Università di Francisco de Vitoria
- ◆ Livello intermedio di istruzione musicale ufficiale presso il Conservatorio Manuel de Falla, con specializzazione in pianoforte e sassofono

Dott. Ferrer Mas, Miquel

- ◆ Programmatore capo in Big Bang Box
- ◆ Cofondatore e programmatore di videogiochi presso Carbonbyte
- ◆ Programmatore audiovisivo presso Unkasoft Advergaming
- ◆ Programmatore di videogiochi presso Enne
- ◆ Direttore del design di Bioalma
- ◆ Tecnico superiore in Informatica di Na Camel-la
- ◆ Master in Programmazione di videogiochi presso CICE
- ◆ Corso di introduzione all'apprendimento profondo con PyTorch di Udacity

04

Struttura e contenuti

L'idea di creare specializzazioni complete, esaustive, dinamiche e 100% online nasce dalla mancanza di offerte accademiche che si adattino ai requisiti, alle richieste e alle novità degli studenti. Qui sta il successo di TECH, nella possibilità di studiare programmi come questo Esperto Universitario, altamente qualificati e con un grado di personalizzazione basato non solo sugli orari, ma anche sul livello di approfondimento che gli studenti possono raggiungere.



“

Avere una guida per risparmiare sui costi di sviluppo ti aiuterà a creare progetti più produttivi con un margine di profitto più elevato”

Modulo 1. Sviluppo di videogiochi 2D e 3D

- 1.1. Risorse grafiche raster
 - 1.1.1. *Sprites*
 - 1.1.2. *Atlas*
 - 1.1.3. *Texture*
- 1.2. Sviluppo dell'interfaccia e dei menu
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI Toolkit*
- 1.3. Sistemi di animazione
 - 1.3.1. Curve e chiavi di animazione
 - 1.3.2. Eventi di animazione applicati
 - 1.3.3. Modificatori
- 1.4. Materiali e *Shader*
 - 1.4.1. Componenti con un materiale
 - 1.4.2. Tipi di *Render Pass*
 - 1.4.3. *Shader*
- 1.5. Particelle
 - 1.5.1. Sistema di particelle
 - 1.5.2. Trasmettitori e subtrasmettitori
 - 1.5.3. *Scripting*
- 1.6. Illuminazione
 - 1.6.1. Modalità di illuminazione
 - 1.6.2. *Backing* delle luci
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. Mecanim
 - 1.7.1. *State Machines*, *SubState Machines* e le transizioni tra le animazioni
 - 1.7.2. *Blend Tree*
 - 1.7.3. *Animation Layers* e IK

- 1.8. Finitura cinematografica
 - 1.8.1. *Timeline*
 - 1.8.2. Effetti di post-elaborazione
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline* e *High Definition Render Pipeline*
- 1.9. VFX avanzato
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Pipeline Tools*
- 1.10. Componenti audio
 - 1.10.1. *Audio Source* e *Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Modulo 2. Tecniche di programmazione, generazione meccanica e tecniche di prototipazione

- 2.1. Processo tecnico
 - 2.1.1. Modelli *Low Poly* e *High Poly* a Unity
 - 2.1.2. Configurazione del materiale
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. Design di personaggi
 - 2.2.1. Movimento
 - 2.2.2. Design di *Colliders*
 - 2.2.3. Creazione e comportamento
- 2.3. Importazione di *Skeletal Meshes* a Unity
 - 2.3.1. Esportazione *Skeletal Meshes* del software 3D
 - 2.3.2. *Skeletal Meshes* in Unity
 - 2.3.3. Punti di ancoraggio per gli accessori



- 2.4. Importare le animazioni
 - 2.4.1. Preparazione dell'animazione
 - 2.4.2. Importare le animazioni
 - 2.4.3. *Animator* e transizioni
- 2.5. Editor di animazioni
 - 2.5.1. Creazione di *Blend Spaces*
 - 2.5.2. Creazione di un *montaggio di animazione*
 - 2.5.3. Editing di animazioni *Read-Only*
- 2.6. Creazione e simulazione di un *Ragdoll*
 - 2.6.1. Configurazione di un *Ragdoll*
 - 2.6.2. *Ragdoll* a un'animazione grafica
 - 2.6.3. Simulazione di un *Ragdoll*
- 2.7. Risorse per la costruzione dei personaggi
 - 2.7.1. Librerie
 - 2.7.2. Importazione ed esportazione di materiale dalle biblioteche
 - 2.7.3. Movimentazione dei materiali
- 2.8. Squadre di lavoro
 - 2.8.1. Gerarchia e ruoli lavorativi
 - 2.8.2. Sistemi di controllo della versione
 - 2.8.3. Risoluzione di conflitti
- 2.9. Requisiti per uno sviluppo di successo
 - 2.9.1. Produzione di successo
 - 2.9.2. Sviluppo ottimale
 - 2.9.3. Requisiti essenziali
- 2.10. Imballaggio per la pubblicazione
 - 2.10.1. *Player Settings*
 - 2.10.2. *Build*
 - 2.10.3. Creazione di un installatore

Modulo 3. Sviluppo di videogiochi immersivi in VR

- 3.1. Unicità della VR
 - 3.1.1. Videogiochi tradizionali e VR. Differenze
 - 3.1.2. *Motion Sickness*: fluidità contro effetti
 - 3.1.3. Interazioni uniche della VR
- 3.2. Interazione
 - 3.2.1. Eventi
 - 3.2.2. *Triggers* fisici
 - 3.2.3. Mondo virtuale vs. Mondo reale
- 3.3. Locomozione immersiva
 - 3.3.1. Teletrasporto
 - 3.3.2. *Arm Swinging*
 - 3.3.3. *Forward Movement* con e senza *Facing*
- 3.4. Fisiche in VR
 - 3.4.1. Oggetti afferrabili e lanciabili
 - 3.4.2. Peso e massa in VR
 - 3.4.3. Gravità in VR
- 3.5. UI in VR
 - 3.5.1. Posizionamento e curvatura degli elementi dell'interfaccia utente
 - 3.5.2. Modalità di interazione del menu VR
 - 3.5.3. Buone pratiche per un'esperienza confortevole
- 3.6. Animazione VR
 - 3.6.1. Integrazione di modelli animati in VR
 - 3.6.2. Oggetti e personaggi animati vs. Oggetti fisici
 - 3.6.3. Transizioni animate vs. Procedurali





3.7. Avatar

- 3.7.1. Rappresentazione dell'avatar dai propri occhi
- 3.7.2. Rappresentazione esterna del proprio avatar
- 3.7.3. Cinematica inversa e animazione procedurale applicata agli avatar

3.8. Audio

- 3.8.1. Configurazione di *Audio Sources* e *Audio Listeners* in VR
- 3.8.2. Effetti disponibili per un'esperienza più coinvolgente
- 3.8.3. *Audio Spatializer VR*

3.9. Ottimizzazione nei progetti VR e AR

- 3.9.1. *Occlusion Culling*
- 3.9.2. *Static Batching*
- 3.9.3. Impostazioni di qualità e tipi di Render Pass

3.10. Pratica: *Escape Room VR*

- 3.10.1. Experience design
- 3.10.2. *Layout* dello scenario
- 3.10.3. Sviluppo di meccaniche

“

Non pensarci due volte: iscriviti subito a questo Esperto Universitario e dai alla tua carriera professionale la spinta necessaria a farti diventare uno dei migliori professionisti nel settore dello sviluppo di videogiochi 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.



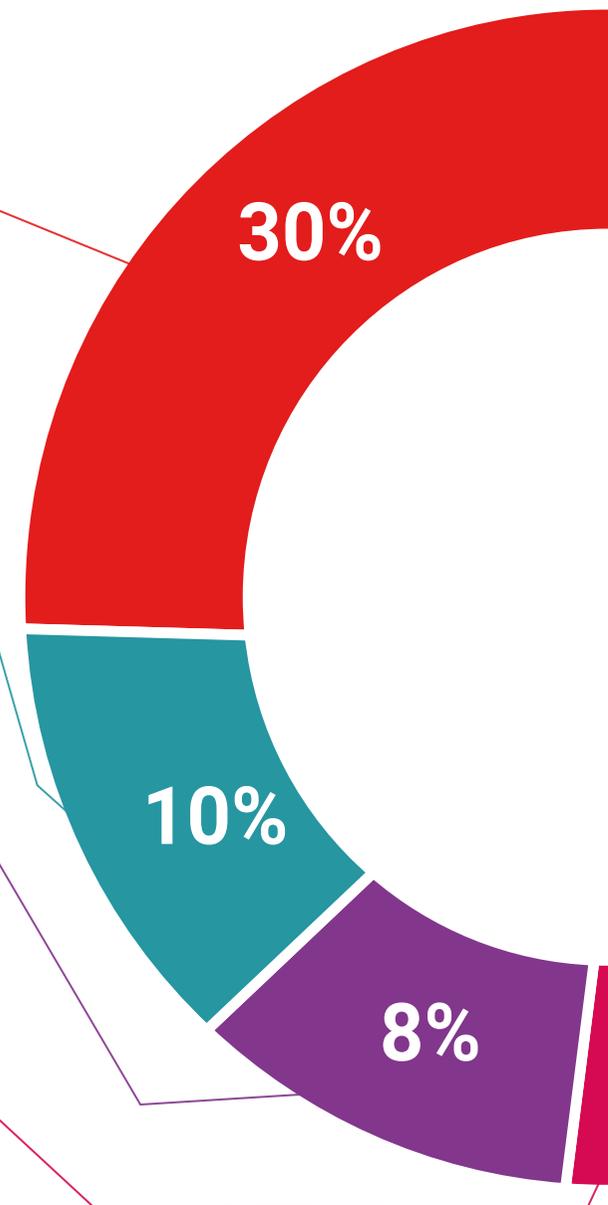
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



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

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Sviluppo di Videogiochi
3D e Prototipazione

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

Esperto Universitario

Sviluppo di Videogiochi 3D e Prototipazione

