

Esperto Universitario

Serious Games Industriali





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Serious Games Industriali

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-serious-games-industriali

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

L'uso dei Serious Games da parte di enti pubblici come i consigli comunali e i governi come strumenti di sensibilizzazione per pubblicizzare determinate questioni sociali e culturali sta diventando sempre più frequente. Per questo motivo, i creativi che vogliono concentrare la propria carriera nel settore dei serious games hanno, in questa specialità, un'opportunità professionale con grandi aspettative per il futuro. Tuttavia, trovare una qualifica che fornisca loro tutte le conoscenze necessarie per padroneggiare questo settore era praticamente impossibile, fino a quando TECH e il suo team di esperti hanno deciso di mettere a punto questo programma. Si tratta di una qualifica completamente online, adattata alle sue esigenze accademiche, che le fornirà tutto ciò che deve sapere per padroneggiare la creazione dei migliori Serious Games Industriali del panorama attuale.



“

Hai davanti a te la migliore opportunità accademica della tua carriera per specializzarti in Serious Games Industriali con esperti del settore e con la più grande università online del mondo"

La pandemia ha accelerato lo sviluppo di nuove tecnologie, sempre più adatte a soddisfare le esigenze della società. Ha avuto anche una nota influenza sull'industria dei videogiochi, in particolare nel settore dei Serious Games, che nell'ultimo anno ha assunto una rilevanza molto importante legata alla sensibilizzazione e alla promozione dell'educazione e dell'inculcamento di valori attraverso la creazione di titoli educativi e solidali.

L'accettazione che ha avuto nel mercato si è riflessa anche nell'implementazione, da parte di istituzioni pubbliche come governi e consigli comunali, di alternative ricreative legate all'ambiente didattico, sanitario, urbano o sociale, favorendo una seria mentalizzazione attraverso il divertimento. Per questo motivo, il mercato richiede sempre più la presenza di professionisti specializzati nell'applicazione industriale di questo genere, ed è per questo che TECH e il suo team di esperti hanno deciso di proporre, in modo pionieristico nell'ambiente accademico, questo Esperto Universitario.

Si tratta di una qualifica composta da 450 ore del miglior materiale teorico, pratico e aggiuntivo che si svolge nell'arco di 6 mesi. Descrive le possibilità dei Serious Games al giorno d'oggi, approfondendo la loro caratterizzazione e le complessità della loro progettazione. Inoltre, pone particolare enfasi sull'adattamento dei titoli di studio al settore industriale e sulla concettualizzazione degli stessi attraverso le regole e gli obiettivi dell'area.

Tutto questo attraverso un'esperienza accademica 100% online, accessibile 24 ore su 24 e perfettamente compatibile con qualsiasi altra attività. Si tratta quindi della migliore opportunità per conseguire un titolo di studio altamente qualificato, che fornirà le conoscenze più complete e aggiornate della professione, facendo dello studente un esperto di spicco in meno tempo di quanto si pensi.

Questo **Esperto Universitario in Serious Games Industriali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Serious Games
- ◆ 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 speciale sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Conosci le differenze tra gamification e Serious Games? Con questo programma approfondirai sullo scopo di ognuna di esse e sulla sua applicazione come veicolo di sensibilizzazione nella società di oggi"

“

Il programma perfetto per conoscere nel dettaglio i contenuti dei Serious Games e il loro significato nell'industria"

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Nell'Aula Virtuale troverai le migliori letture complementari e articoli di ricerca relativi al futuro dei Serious Games, in modo da poterne conoscere in prima persona la proiezione.

Una conoscenza approfondita delle chiavi dei videogiochi e delle loro possibilità ti permetterà di creare Serious Games come strumenti educativi per adulti, giovani e bambini.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di fornire agli studenti l'accesso ai migliori strumenti accademici in modo che possano acquisire, in soli 6 mesi, le conoscenze più esaustive e specializzate relative ai Serious Games e alla loro applicazione industriale nel mercato attuale. In questo modo, potrà sviluppare le sue competenze professionali e diventare un creativo altamente qualificato per affrontare un progetto su larga scala con buone probabilità di successo.



“

Grazie a TECH avrai accesso alle tecnologie didattiche più recenti ed efficaci, che ti aiuteranno a raggiungere i tuoi obiettivi accademici in modo più rapido ed efficace"



Obiettivi generali

- ◆ Acquisire una conoscenza specialistica dell'industria dei Serious Games e della loro applicazione come veicolo di consapevolezza sociale nella cultura odierna
- ◆ Comprendere le possibilità che nascono con i Serious Games al di là dell'aspetto ludico e di intrattenimento
- ◆ Comprendere l'applicazione di questo genere nell'industria dei videogiochi e la sua concettualizzazione in base alla domanda del mercato

“

Avrai una sezione specifica dedicata ai Serious Games 2.0 e alle future applicazioni di questo genere nell'industria videoludica, per essere sempre un passo avanti”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Il gioco nei Serious Games

- ◆ Specializzarsi nella progettazione di Serious Games
- ◆ Conoscere le procedure di progettazione specifiche
- ◆ Creare un Serious Game a livello professionale con un obiettivo e una meccanica adeguata

Modulo 2. Serious Games

- ◆ Conoscere a fondo e a livello culturale il Serious Game
- ◆ Padroneggiare le procedure di progettazione di Serious Games
- ◆ Padroneggiare le applicazioni dei Serious Games in distinte discipline lavorative

Modulo 3. Serious Games industriali

- ◆ Approfondire i Serious Games ci si è concentrati sui giochi a tema industriale
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco a tema industriale
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore provarne il gameplay

03

Direzione del corso

La presenza di un team di docenti specializzati nel settore su cui si basa la qualifica conferisce un plus di qualità e realismo. Ecco perché TECH ha selezionato per questo Esperto Universitario un gruppo di specialisti con una lunga e ampia carriera nella gestione di Serious Games e progetti videoludici, professionisti disposti a mettersi a disposizione degli studenti per fare di questa esperienza accademica un percorso di successo garantito e a dare l'esempio della loro esperienza affinché possano imparare dalle loro strategie e dai loro errori.





“

Il team di docenti ha selezionato casi di studio reali, in modo che potrai utilizzare le tue competenze per risolvere situazioni complesse"

Direzione



Dott.ssa Sánchez del Real, Gracia

- ♦ Direttrice del reparto Learning and Interactive di Infinity Group
- ♦ Consulenza Digitale per la Progettazione e lo Sviluppo di Soluzioni EdTech e Progetti e-Learning
- ♦ Presidentessa di Digitaliza, Società Spagnola per la Promozione dell'Economia e della Cittadinanza Digitale
- ♦ Responsabile dei progetti speciali
- ♦ Master in Uguaglianza di Genere
- ♦ Master in Coaching Personale, Esecutivo e Aziendale
- ♦ Specialista in uguaglianza di genere, leadership femminile e diversità
- ♦ Laurea in Scienze dell'Informazione, Pubblicità e Relazioni Pubbliche
- ♦ Professionista della Realtà Virtuale Aumentata e del Metaverso
- ♦ Esperta nello Sviluppo di Giochi Interattivi e Serious Games per l'Istruzione, Formazione e Divulgazione
- ♦ Esperta in Gamification di Ambienti di Apprendimento nel Settore Sicurezza e Salute e Sicurezza sul Lavoro, Settore Industriale, Settore Sanitario e Terzo Settore



Personale docente

Dott. Franzani, Santiago J.

- ◆ Indie Game Developer
- ◆ Progettista Audiovisivo
- ◆ Creatore del gioco "Atuel"
- ◆ Laureato in Design Audiovisivo presso l'Università di Buenos Aires

Dott.ssa Pascual Vicente, Virginia

- ◆ Specialista in Marketing Digitale e Comunicazione
- ◆ Direttrice Editoriale Multimediale presso Infinity Group
- ◆ Laurea in Scienze della Comunicazione

Dott. Ostoich, César

- ◆ CEO in theMotionVibe
- ◆ Direttore della Programmazione di Simulazione e Serious Games presso Infinity Group
- ◆ Programmatore multimediale di risorse ad alto impatto: Simulazione, Realtà Virtuale, Serious Games, Gamification e Scenari Immersivi
- ◆ Lead Developer in ALDENTE Global y Marketplace Design Group
- ◆ Senior Interactive Developer
- ◆ Esperto di Realtà Virtuale, Aumentata e Metaverso

04

Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Esperto Universitario è diviso in due parti: piano di studi e materiale aggiuntivo. Da un lato, lo studente avrà accesso al miglior programma, basato sulla situazione attuale dell'industria dei Serious Games e sviluppato sulla base della metodologia pedagogica più avanzata e innovativa per dinamizzare le informazioni. D'altra parte, include ore di materiale aggiuntivo in diversi formati, video dettagliati, articoli di ricerca, ulteriori letture e casi di studio, in modo da poter contestualizzare i dati e approfondire le sezioni desiderate.



“

Un'esperienza accademica multidisciplinare e coinvolgente che ti introdurrà al mondo della lichenia e alle sue applicazioni industriali legate alla consapevolezza ambientale"

Modulo 1. Il gioco nei Serious Games

- 1.1. Videogiochi culturali
 - 1.1.1. Pianificazione
 - 1.1.2. Cultura
 - 1.1.3. Sociologia
- 1.2. Teoria matematica dei giochi
 - 1.2.1. Teoria
 - 1.2.2. Strategia
 - 1.2.3. Matematica
- 1.3. Il videogioco come simulazione
 - 1.3.1. Simulazione
 - 1.3.2. Creatività
 - 1.3.3. Efficienza
- 1.4. Il videogioco come sistema narrativo
 - 1.4.1. Narrativa
 - 1.4.2. Spazio temporale
 - 1.4.3. Narrativa ludica
- 1.5. I videogiochi come risorse per i Serious Games
 - 1.5.1. Giochi
 - 1.5.2. Apprendimento
 - 1.5.3. Divertimento
- 1.6. Il videogioco nell'industria
 - 1.6.1. Meccanismi
 - 1.6.2. Dinamiche
 - 1.6.3. Pianificazione
- 1.7. Il linguaggio dei videogiochi
 - 1.7.1. Emozioni
 - 1.7.2. Esperienze
 - 1.7.3. Comunicazione
- 1.8. Il mondo immaginario dei videogiochi
 - 1.8.1. Finzione
 - 1.8.2. Videogiochi
 - 1.8.3. Tematiche





- 1.9. I giochi nell'apprendimento degli adulti
 - 1.9.1. Apprendere
 - 1.9.2. Educare
 - 1.9.3. Meccanismi
- 1.10. Fasi di progettazione in un Serious Game
 - 1.10.1. Ricerca
 - 1.10.2. Fasi
 - 1.10.3. Progettazione

Modulo 2. Serious Games

- 2.1. Serious Games non solo come intrattenimento
 - 2.1.1. Intrattenimento
 - 2.1.2. Serious Games
 - 2.1.3. Analisi
- 2.2. Gamification vs. Serious Games
 - 2.2.1. Scopi
 - 2.2.2. Apprendimento
 - 2.2.3. Progettazione
- 2.3. Serious Games come strumento didattico
 - 2.3.1. Educazione
 - 2.3.2. Apprendimento
 - 2.3.3. Progettazione
- 2.4. Serious Games: analisi
 - 2.4.1. Il Serious Game
 - 2.4.2. Analisi
 - 2.4.3. Gamification
- 2.5. Serious Games in diversi settori industriali
 - 2.5.1. Industria
 - 2.5.2. Classificazione
 - 2.5.3. Progettazione

- 2.6. Serious Games 2.0.
 - 2.6.1. Serious Games 2.0.
 - 2.6.2. Evoluzione
 - 2.6.3. Sperimentazione
- 2.7. Serious Games e i relativi sviluppi
 - 2.7.1. Storia
 - 2.7.2. Evoluzione
 - 2.7.3. Sviluppi
- 2.8. Serious Games e l'insegnamento della progettazione di giochi
 - 2.8.1. Educazione
 - 2.8.2. Pianificazione
 - 2.8.3. Creatività
- 2.9. Analisi della progettazione di Serious Games
 - 2.9.1. Pianificazione
 - 2.9.2. Fasi
 - 2.9.3. Analisi
- 2.10. Classifica dei Serious Games
 - 2.10.1. Classificazione
 - 2.10.2. Serious Games
 - 2.10.3. Progettazione

Modulo 3. Serious Games industriali

- 3.1. Serious Games industriali
 - 3.1.1. Industria nei Serious Games
 - 3.1.2. Usability
 - 3.1.3. Storie
- 3.2. Obiettivi del videogioco industriale
 - 3.2.1. Scopi
 - 3.2.2. Apprendimento
 - 3.2.3. Progettazione
- 3.3. Generi di videogiochi industriali
 - 3.3.1. Applicazioni
 - 3.3.2. Classificazione
 - 3.3.3. Progettazione
- 3.4. Azioni e decisioni nei videogiochi industriali
 - 3.4.1. Sperimentazione
 - 3.4.2. Apprendimento
 - 3.4.3. Progettazione
- 3.5. Ideare un videogioco industriale
 - 3.5.1. Classificazione
 - 3.5.2. Industrializzazione
 - 3.5.3. Progettazione
- 3.6. Regole e obiettivi del videogioco industriale
 - 3.6.1. Meccanismi
 - 3.6.2. Dinamiche
 - 3.6.3. Obiettivi



- 3.7. Il conflitto nel videogioco industriale
 - 3.7.1. Conflitto
 - 3.7.2. Tipologie
 - 3.7.3. Disegno
- 3.8. Serious Progettazione industriali: usi pratici
 - 3.8.1. Classificazione
 - 3.8.2. Sperimentazione
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Alla scoperta di Lichenia
 - 3.9.1. Lichenia
 - 3.9.2. Pianificazione
 - 3.9.3. Sperimentazione
- 3.10. Briefing sui videogiochi industriali
 - 3.10.1. Briefing
 - 3.10.2. Applicabilità
 - 3.10.3. Casi

“

Avrai a disposizione la classifica dei migliori Serious Games del momento, in modo da conoscere ognuno di essi, le loro applicazioni, le loro caratteristiche e i loro tratti distintivi”

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.



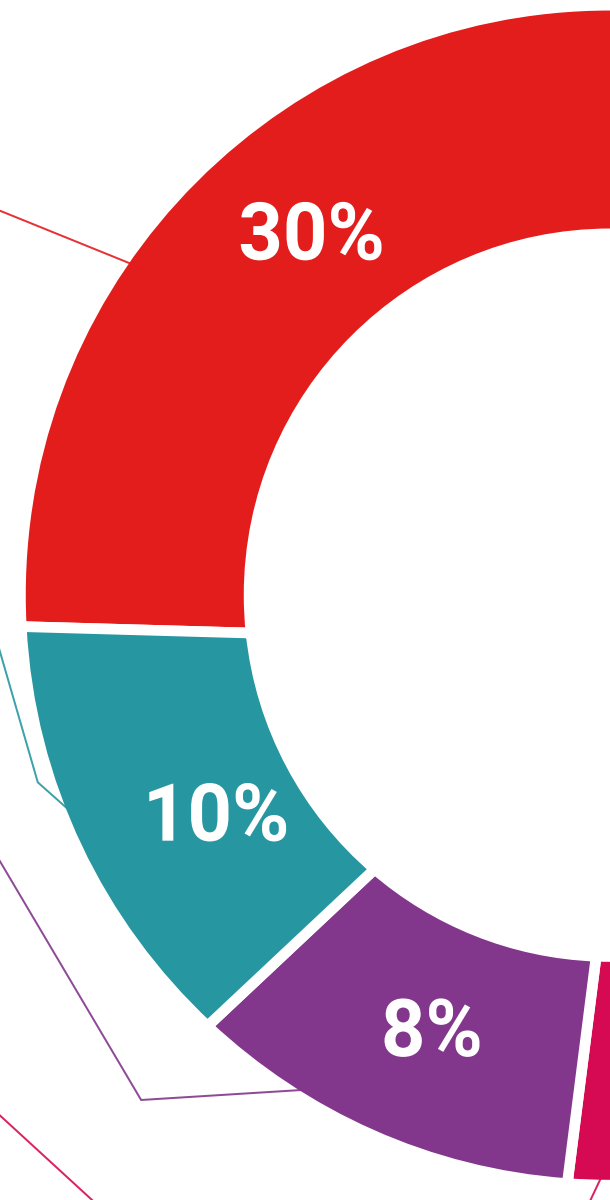
Pratiche di competenze e competenze

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 Serious Games Industriali 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 Serious Games Industriali** 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 Serious Games Industriali**

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
Serious Games Industriali

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

Esperto Universitario

Serious Games Industriali

