

Esperto Universitario

Level Design per Videogiochi





Esperto Universitario Level Design per Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-level-design-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

La progettazione dei livelli è una delle fasi della creazione dei Videogiochi che è avvolta nel mistero, motivo per cui pochi programmatori osano esplorarla. Rappresenta infatti una combinazione di scienza e arte che richiede allo specialista di sviluppare una certa empatia per il giocatore, al fine di manipolare le sue emozioni ad ogni livello del gioco. A causa di questa crescente richiesta di competenze, abbiamo sviluppato appositamente il presente programma, al fine di fornire allo studente tutte le conoscenze necessarie per determinare la struttura interna di un motore grafico.



“

L'ideale è creare degli enigmi che diventino una sfida per gli utenti, mantenendo la loro attenzione sul completamento del gioco"

Il Level designer è una posizione chiave in un progetto, in quanto può rendere un gioco entusiasmante o deludere il pubblico. Bisogna quindi capire le dinamiche del giocatore, che non vuole passare troppe ore a cercare di risolvere misteri per passare al livello successivo. Per questo motivo, il Level designer diventa un pedina fondamentale nel trovare l'equilibrio tra una sfida stimolante e una noiosa.

Considerando quanto sia importante mantenere l'attenzione dell'utente nel gioco, il seguente programma è stato sviluppato per aiutare lo studente a determinare la struttura interna dei videogiochi a cui giocano. A tal fine, lo studente imparerà a realizzare la modellazione 3D seguendo il codice di programmazione appropriato. Inoltre, verrà effettuato uno studio del processo di progettazione, in cui si esamineranno l'interfaccia dei giochi e i metodi di valutazione con gli utenti.

Si approfondiranno il funzionamento e le caratteristiche di base dei motori grafici come quello di Gamer Maker, che è un software basato su un linguaggio di programmazione interpretato per creare Videogiochi. Lo studente analizzerà anche Unreal Engine 4, una delle piattaforme più utilizzate al mondo per realizzare giochi realistici e innovativi.

Infine, si esaminerà l'interazione uomo-computer, analizzando le linee guida sull'accessibilità, gli standard che le stabiliscono e gli strumenti che aiutano a valutarle. Questo aiuterà a comprendere l'importanza dell'usabilità delle applicazioni e i diversi tipi di diversità umana.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Sceneggiatura e Narrazione dei Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Sviluppa la tua empatia per l'utente in modo che si goda l'esperienza di partecipare a un gioco che stimola le sue capacità competitive"

“

Apprendi il processo di progettazione delle interfacce, dall'analisi dei requisiti fino alla valutazione”

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.

Programma applicazioni per motori grafici in modo corretto ed efficiente.

Comprendi le funzioni di ogni componente di un videogioco per poter sviluppare nuovi titoli.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di aiutare lo studente a comprendere i processi coinvolti nella creazione e nella progettazione dei Livelli di un videogioco. A tal fine, deve acquisire competenze nella modellazione 3D e nel funzionamento di diversi motori grafici, scegliendo quello più adatto alle esigenze del progetto. Tutto ciò sarà essenziale affinché lo studente diventi un vero specialista e crei il prossimo successo globale.





“

Raggiungi i tuoi obiettivi iscrivendoti a questo Esperto Universitario e crea il miglior videogioco del mondo, sviluppando Livelli stimolanti e impegnativi per gli utenti”



Obiettivi generali

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

“

Sviluppa e realizza l'interfaccia di un videogioco, resolvendo tutti i problemi in modo ingegnoso”





Obiettivi specifici

Modulo 1. 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 2. 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 programmazione delle applicazioni destinate ai motori grafici

Modulo 3. 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 delle interfacce, dall'analisi dei requisiti fino alla valutazione
- ◆ Eseguire le varie fasi intermedie necessarie per realizzare un'interfaccia adeguata

03

Struttura e contenuti

L'Esperto Universitario in Level Design per Videogiochi possiede un programma che riunisce tutti i contenuti fondamentali per stabilire l'architettura interna di un gioco. In questo modo, lo studente riceverà, in forma teorica e pratica, le conoscenze fondamentali per soddisfare le esigenze del settore videoludico. In questo senso, comprenderà come realizzare la modellazione 3D, il funzionamento dei motori grafici più diffusi sul mercato e, infine, gli strumenti che permettono di valutare i diversi metodi di interazione umana con il computer.





“

*È il momento migliore per imparare come funziona
Unreal Engine 4, il motore grafico più diffuso al mondo”*

Modulo 1. Modellazione 3D

- 1.1. Introduzione a C#
 - 1.1.1. Cos'è l'OOP?
 - 1.1.2. Ambiente *Visual Studio*
 - 1.1.3. Tipi di dati
 - 1.1.4. Conversioni di tipo
 - 1.1.5. Condizionali
 - 1.1.6. Oggetti e classi
 - 1.1.7. Modularità e incapsulamento
 - 1.1.8. Ereditarietà
 - 1.1.9. Classi astratte
 - 1.1.10. Polimorfismo
- 1.2. Fondamenti matematiche
 - 1.2.1. Strumenti matematici in fisica: grandezze scalari e vettoriali
 - 1.2.2. Strumenti matematici in fisica: prodotto scalare
 - 1.2.3. Strumenti matematici in fisica: prodotto vettoriale
 - 1.2.4. Strumenti matematici nell'OOP
- 1.3. Fondamenti fisici
 - 1.3.1. Il solido rigido
 - 1.3.2. Cinematica
 - 1.3.3. Dinamica
 - 1.3.4. Collisioni
 - 1.3.5. Proiettili
 - 1.3.6. Volo
- 1.4. Fondamenti dell'informatica Grafica
 - 1.4.1. Sistemi grafici
 - 1.4.2. Grafiche in 2D
 - 1.4.3. Grafiche in 3D
 - 1.4.4. Sistemi Raster
 - 1.4.5. Modellazione geometrica
 - 1.4.6. Rimozione di parti nascoste
 - 1.4.7. Visualizzazione realista
 - 1.4.8. Biblioteca grafica OpenGL





- 1.5. Unity: Introduzione e installazione
 - 1.5.1. Cos'è Unity?
 - 1.5.2. Perché Unity?
 - 1.5.3. Caratteristiche di Unity
 - 1.5.4. Installazione
- 1.6. Unity: 2D e 3D
 - 1.6.1. *Gameplay* in 2D: *Sprites e Tilemaps*
 - 1.6.2. *Gameplay* in 2D: *2D Physics*
 - 1.6.3. Esempi di Videogiochi realizzati con Unity 2D
 - 1.6.4. Introduzione a Unity 3D
- 1.7. Unity: installazione e creazione di oggetti
 - 1.7.1. Aggiungere componenti
 - 1.7.2. Eliminare componenti
 - 1.7.3. Importazione di Assets e texture
 - 1.7.4. Materiali e mappe per i materiali
- 1.8. Unity: Interazioni e fisica
 - 1.8.1. *Rigidbody*
 - 1.8.2. *Colliders*
 - 1.8.3. *Joints* (articolazioni)
 - 1.8.4. *Character Controllers*
 - 1.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 1.9. Unity: intelligenza artificiale di base per NPCs
 - 1.9.1. *Pathfinding* in Unity: NavMesh
 - 1.9.2. Nemico con IA
 - 1.9.3. Albero di azione di un NPC
 - 1.9.4. Gerarchia e Scripts di un NPC
- 1.10. Unity: fondamenti dell'animazione e implementazione
 - 1.10.1. *Animation Controller*. Associazione al personaggio
 - 1.10.2. *Blend Tree*
 - 1.10.3. Transizione tra stati
 - 1.10.4. Modifica della soglia per le transizioni

Modulo 2. Motori Grafici

- 2.1. I videogiochi e le TIC
 - 2.1.1. Introduzione
 - 2.1.2. Opportunità
 - 2.1.3. Sfide
 - 2.1.4. Conclusioni
- 2.2. Storia dei motori grafici
 - 2.2.1. Introduzione
 - 2.2.2. Periodo Atari
 - 2.2.3. Gli anni '80
 - 2.2.4. Primi motori. Gli anni '90
 - 2.2.5. Motori attuali
- 2.3. Motori Grafici
 - 2.3.1. Tipologie di motori
 - 2.3.2. Componenti di un motore grafico
 - 2.3.3. Motori attuali
 - 2.3.4. Selezionare un motore per il nostro progetto
- 2.4. Motor Game Maker
 - 2.4.1. Introduzione
 - 2.4.2. Progettazione degli ambienti
 - 2.4.3. *Sprites* e animazioni
 - 2.4.4. Collisioni
 - 2.4.5. *Scripting* nel GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4 Introduzione
 - 2.5.1. Cos'è l'Unreal Engine 4? Qual è la sua filosofia?
 - 2.5.2. Materiali
 - 2.5.3. UI
 - 2.5.4. Animazioni
 - 2.5.5. Sistema di particelle
 - 2.5.6. Intelligenza artificiale
 - 2.5.7. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4 *Visual Scripting*
 - 2.6.1. Filosofia dei *Blueprints* e il *Visual Scripting*
 - 2.6.2. *Debugging*
 - 2.6.3. Tipi di variabili
 - 2.6.4. Controllo del flusso di base
- 2.7. Motor Unity 5
 - 2.7.1. Programmazione in C# e Visual Studio
 - 2.7.2. Creazione di *Prefabs*
 - 2.7.3. Uso di *Gizmos* per il controllo del videogioco
 - 2.7.4. Motore adattivo: 2D e 3D
- 2.8. Motore Godot
 - 2.8.1. Filosofia progettuale di Godot
 - 2.8.2. Progettazione orientata agli oggetti e composizione
 - 2.8.3. Tutto incluso in un pacchetto
 - 2.8.4. Software libero e guidato dalla comunità
- 2.9. Motore RPG Maker
 - 2.9.1. Filosofia di RPG Maker
 - 2.9.2. Prendere come riferimento
 - 2.9.3. Creare un gioco con personalità
 - 2.9.4. Giochi commerciali di successo
- 2.10. Motor Source 2
 - 2.10.1. Filosofia d Source 2
 - 2.10.2. Source e Source 2: *Evoluzione*
 - 2.10.3. Uso della community: contenuti audiovisivi e Videogiochi
 - 2.10.4. Futuro del motore Source 2
 - 2.10.5. *Mods* e giochi di successo

Modulo 3. Interazione uomo-computer

- 3.1. Introduzione e l'interazione uomo-computer
 - 3.1.1. Cos'è l'interazione uomo-computer
 - 3.1.2. Rapporto dell'interazione uomo-computer con altre discipline
 - 3.1.3. L'interfaccia utente
 - 3.1.4. Usabilità e accessibilità
 - 3.1.5. Esperienza dell'utente e progettazione incentrata sull'utente
- 3.2. Il computer e l'interazione: interfaccia utente e paradigmi d'interazione
 - 3.2.1. L'interazione
 - 3.2.2. Paradigmi e stili d'interazione
 - 3.2.3. Evoluzione delle interfacce utente
 - 3.2.4. Interfacce utente classiche: WIMP/GUI, comandi, voce, Realtà Virtuale
 - 3.2.5. Interfacce utente innovative: cellulari, portatili, collaborative, BCI
- 3.3. Il fattore umano: aspetti psicologici e cognitivi
 - 3.3.1. L'importanza del fattore umano nell'interazione
 - 3.3.2. L'elaborazione umana delle informazioni
 - 3.3.3. L'ingresso e l'uscita delle informazioni: visive, uditive e tattili
 - 3.3.4. Percezione e attenzione
 - 3.3.5. Conoscenza e modelli mentali: rappresentazione, organizzazione e acquisizione
- 3.4. Il fattore umano: limitazioni sensoriali e fisiche
 - 3.4.1. Diversità funzionale, disabilità e menomazioni
 - 3.4.2. Diversità visuale
 - 3.4.3. Diversità uditiva
 - 3.4.4. Diversità cognitiva
 - 3.4.5. Diversità motoria
 - 3.4.6. Il caso degli immigrati digitali
- 3.5. Il processo di progettazione (I): analisi dei requisiti per la progettazione dell'interfaccia utente
 - 3.5.1. Design incentrato sull'Utente
 - 3.5.2. Cos'è l'analisi dei requisiti
 - 3.5.3. La raccolta d'informazioni
 - 3.5.4. Analisi e interpretazione delle informazioni
 - 3.5.5. Analisi dell'usabilità l'accessibilità
- 3.6. Il processo di progettazione (II): prototipazione e analisi dei compiti
 - 3.6.1. Progettazione concettuale
 - 3.6.2. Prototipazione
 - 3.6.3. Analisi gerarchico dei compiti
- 3.7. Il processo di progettazione (III): la valutazione
 - 3.7.1. La valutazione nel processo di progettazione: obiettivi e metodi
 - 3.7.2. Metodi di valutazione senza utenti
 - 3.7.3. Metodi di valutazione con utenti
 - 3.7.4. Standard e norme di valutazione
- 3.8. Accessibilità: definizione e linee guida
 - 3.8.1. Accessibilità e progettazione universale
 - 3.8.2. L'iniziativa WAI e le linee guida WCAG
 - 3.8.3. Linee guida WCAG 2.0 e 2.1
- 3.9. Accessibilità: valutazione e diversità funzionale
 - 3.9.1. Strumenti di valutazione dell'accessibilità al web
 - 3.9.2. Accessibilità e diversità funzionale
- 3.10. Il computer e l'interazione: periferiche e dispositivi
 - 3.10.1. Dispositivi e periferiche tradizionali
 - 3.10.2. Dispositivi e periferiche alternative
 - 3.10.3. Cellulari e tablets
 - 3.10.4. Diversità funzionale, interazione e periferiche



La progettazione dei Livelli è una delle fasi più importanti nello sviluppo di un videogioco. Completa questo Esperto Universitario e Impara come creare sfide stimolanti per i giocatori”

04

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



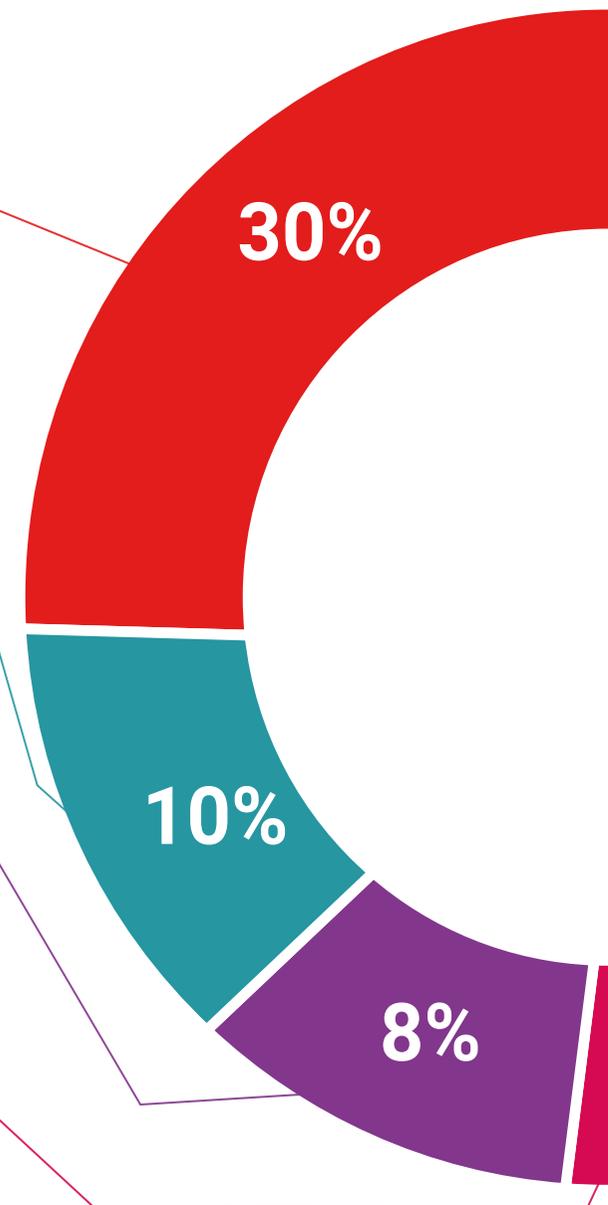
Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

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

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

Il Esperto Universitario in Level Design per Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Level Design per Videogiochi** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Level Design per Videogiochi**

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 ad 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
Level Design per
Videogiochi**

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

Esperto Universitario

Level Design per Videogiochi

