

Esperto Universitario

Progettazione di Videogiochi





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Progettazione di Videogiochi

- » 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-progettazione-videogiochi

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

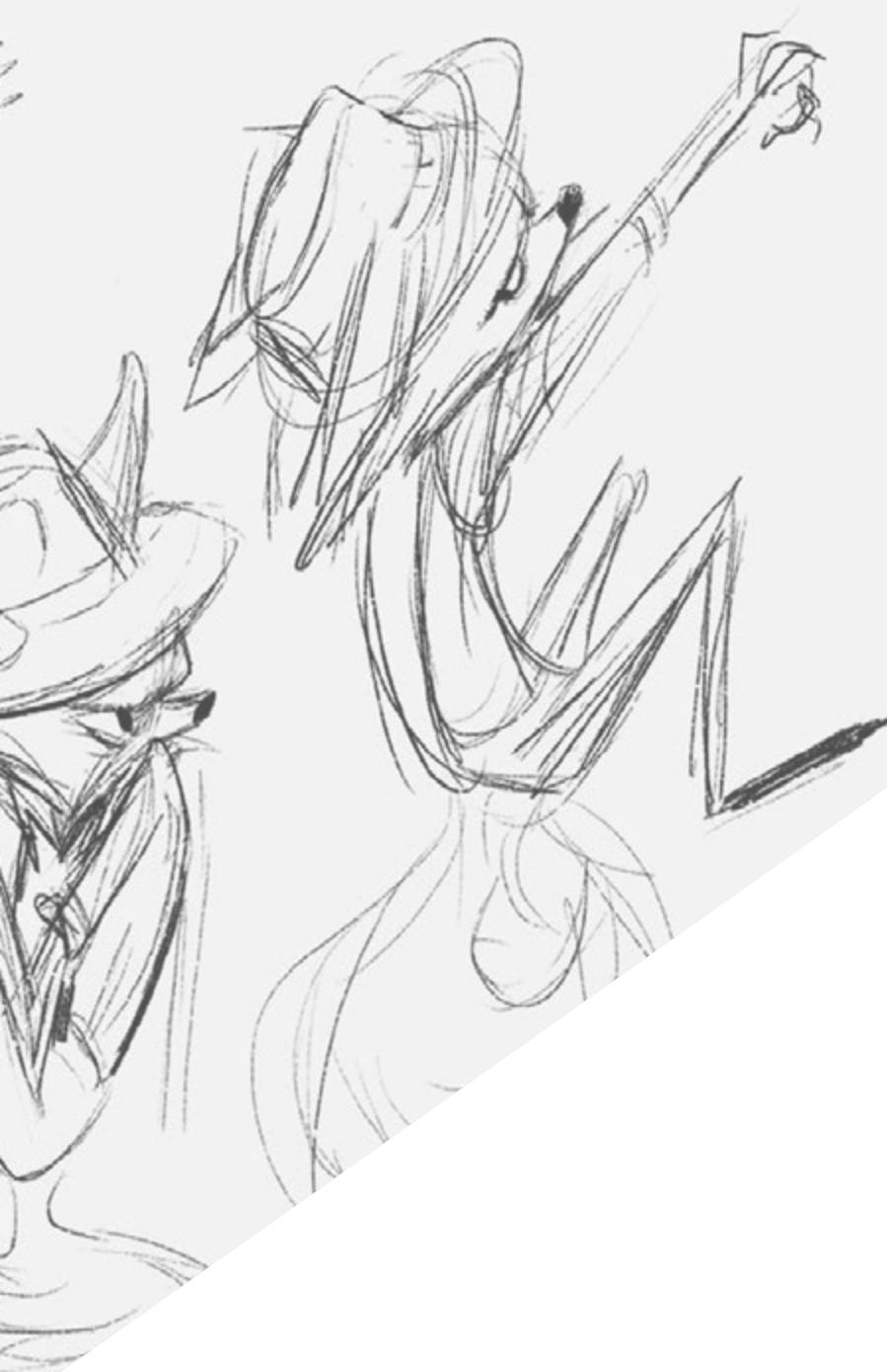
pag. 28

01

Presentazione

La forma di intrattenimento che domina oggi nel mondo è quella dei Videogiochi. Persone di diverse età, dai bambini agli anziani, e di diverse origini e provenienze giocano regolarmente, per divertimento o per professione. Per questo motivo, le aziende che si occupano di progettazione e sviluppo di Videogiochi hanno bisogno di personale in grado di gestire le diverse componenti coinvolte nell'ideazione di un prodotto di questo tipo. Questo programma offre agli studenti l'opportunità di specializzarsi, in modo da potersi dedicare alla progettazione di videogiochi analoghi a quelli che hanno sempre ammirato, giocato e apprezzato, aprendo loro le porte delle migliori aziende del settore.





“

Impara a progettare Videogiochi come i migliori esperti del settore e lavora per le grandi aziende che conosci e ammiri”

Il mondo non è più comprensibile senza Videogiochi. I giochi occupano un posto centrale nelle attività del tempo libero in tutto il mondo e coinvolgono tutti i gruppi sociali, in quanto il gioco coinvolge persone di età e provenienza diverse. In effetti, i Videogiochi sono uno dei pochi elementi in grado di collegare persone che vivono in luoghi profondamente diversi e in contesti sociali così variegati, talmente sono importanti nella cultura contemporanea.

Questo è dovuto in gran parte al fatto che i videogiochi sono una disciplina multidimensionale, che presenta elementi di divertimento e sfida per i *gamer*, ma sono anche prodotti in cui la narrazione, lo *Storytelling* e altre questioni legate all'arte e alla sensibilità rivestono grande importanza. Per questo motivo, esistono Videogiochi di diversi tipi e generi: gratuiti e a pagamento, per diversi supporti e piattaforme, da giocare online e offline. Oltre a questi aspetti, esiste poi un'enorme quantità di generi: simulatori sportivi e automobilistici, giochi di strategia, RPG, *Shooter* in prima e terza persona, giochi artistici e a basso budget, altri sviluppati da grandi società, ecc.

Esiste quindi un gran numero di giocatori e per soddisfare tale domanda vi è anche un gran numero di aziende che sviluppano migliaia di videogiochi. È un elemento culturale vitale nel mondo contemporaneo ed è anche un'industria che cresce di anno in anno, generando posti di lavoro e nuove opportunità professionali. Per soddisfare le esigenze delle aziende e dei *gamer*, che attendono con impazienza l'uscita di nuovi titoli da gustare, sono quindi necessari esperti specializzati nella Progettazione di Videogiochi.

L'Esperto universitario in Progettazione di Videogiochi prepara lo studente ad affrontare il futuro professionale in questo entusiasmante settore che richiede sempre nuove idee e persone di talento che desiderino coltivarle. Tramite i suoi moduli didattici e grazie al miglior personale docente, lo studente sarà in grado di apprendere tutto ciò che è necessario per diventare un professionista nel campo della Progettazione dei Videogiochi.

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

- ◆ Esperienza a 360° nel mondo della Progettazione dei Videogiochi, con la quale lo studente acquisirà tutte le conoscenze necessarie per lavorare in questo campo
- ◆ Apprendimento mediante esercizi pratici, in modo che lo studente acquisisca le competenze in modo più immediato
- ◆ Contenuti focalizzati sull'apprendimento pratico, con l'uso di una varietà di formati e metodologie
- ◆ Flessibilità, grazie alla quale gli studenti possono portare a termine il programma nel modo che meglio si adatta alle loro esigenze personali e professionali
- ◆ Affiancamento da parte del personale docente, che si assicurerà sempre che lo studente raggiunga i propri obiettivi
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



I Videogiochi sono il presente e il futuro dell'industria audiovisiva: potrebbero anche rappresentare il presente e futuro della tua carriera"

“*Oggi giochi, domani potresti progettare videogiochi. Aggiorna le tue competenze grazie a questo Esperto Universitario*”

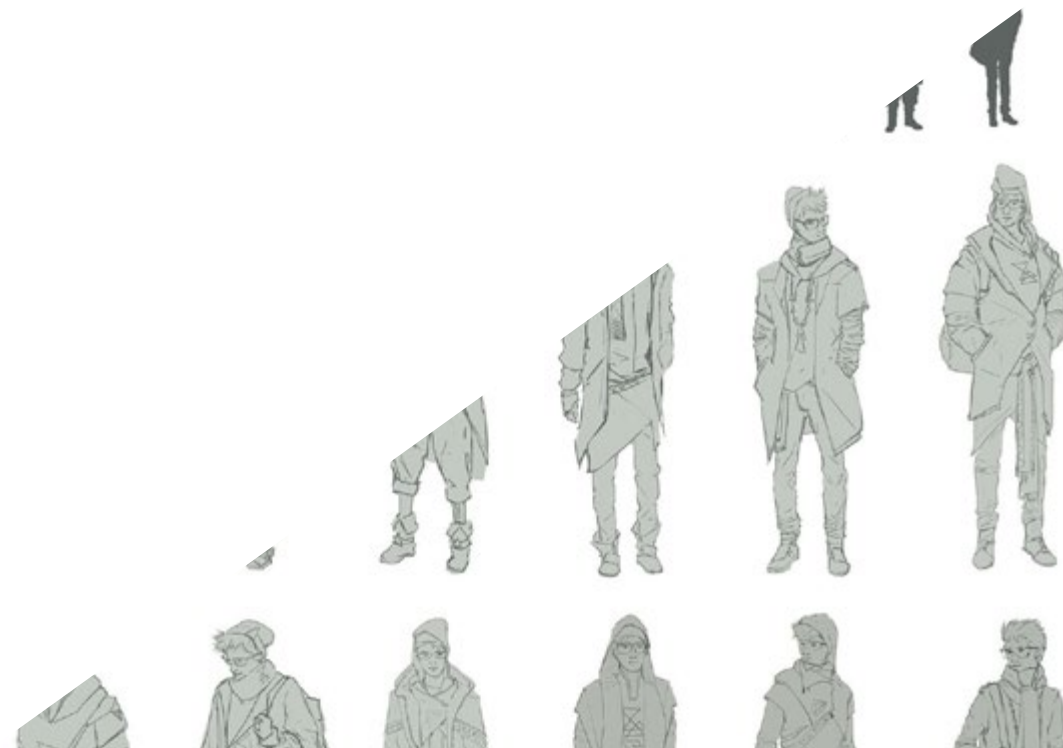
Per sviluppare i prossimi videogiochi di successo servono persone di talento e con idee: una di queste potresti essere tu.

Questa qualifica offre tutto ciò che serve per diventare un grande Videogame designer.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

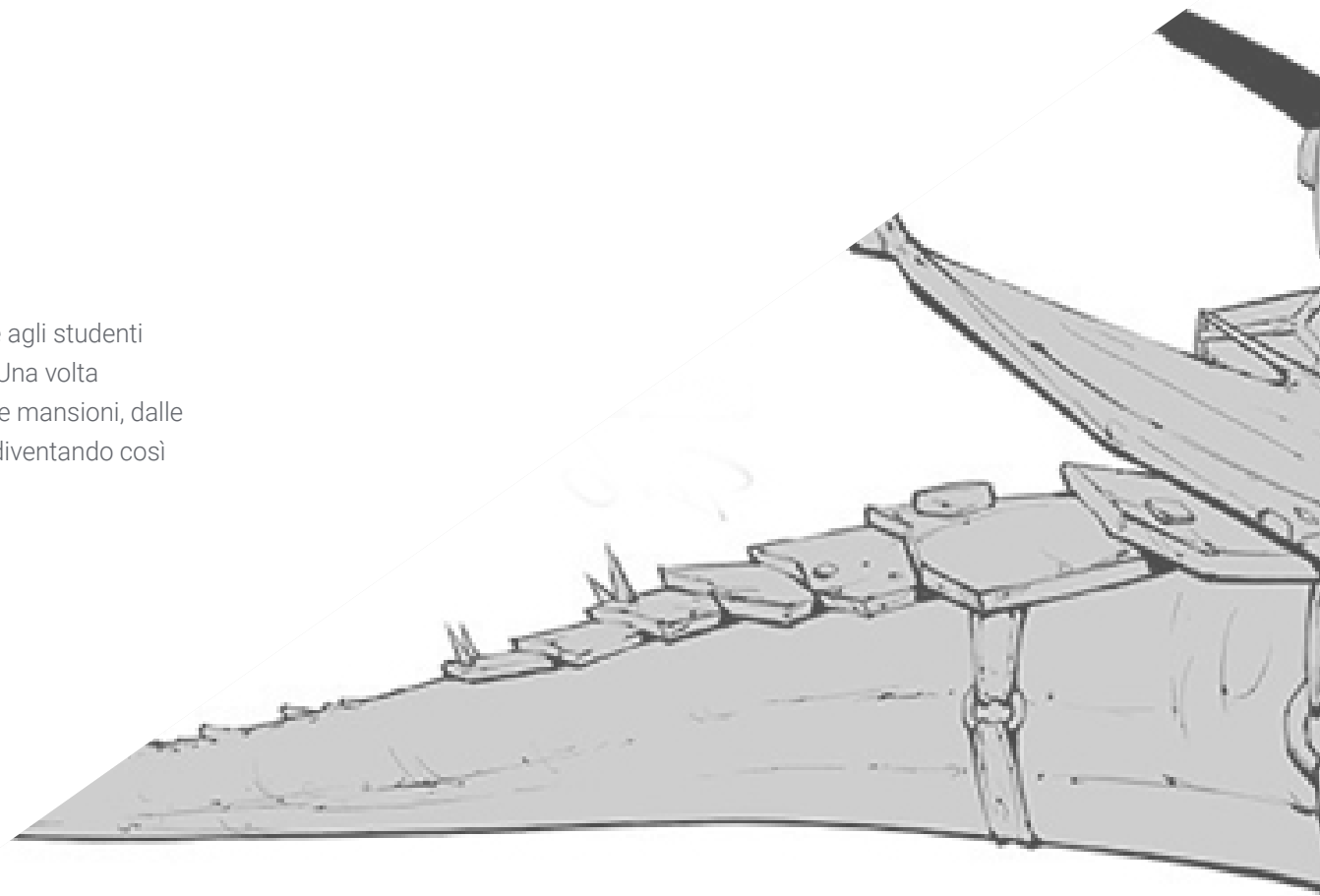
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

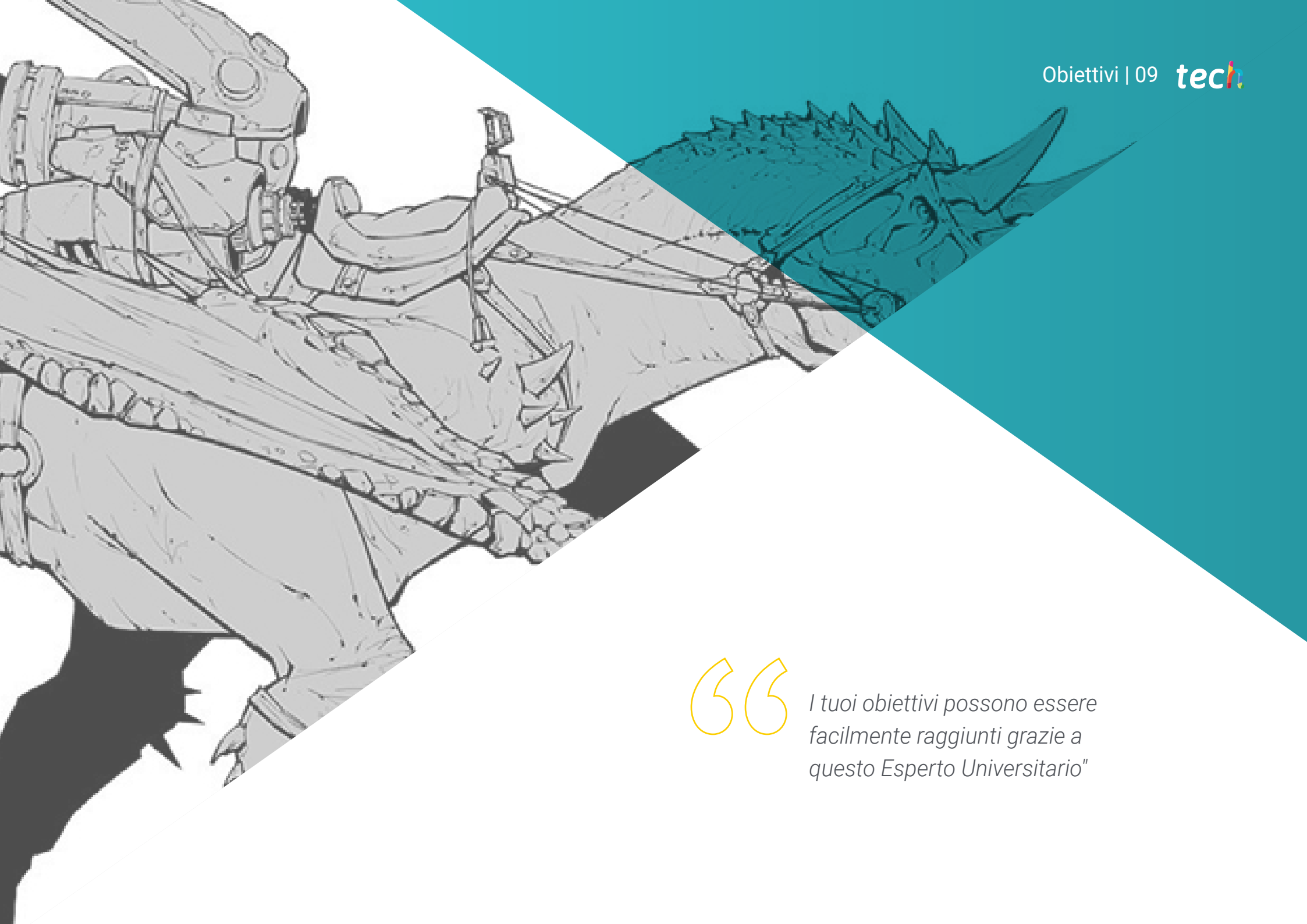
La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di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



02 Obiettivi

Questo programma è stato progettato in modo tale da poter insegnare agli studenti tutto ciò di cui hanno bisogno per diventare progettisti di Videogiochi. Una volta conseguita questa qualifica, saranno quindi in grado di svolgere diverse mansioni, dalle più elementari alle più complesse nel campo del Video Game Design, diventando così professionisti richiesti e molto apprezzati da clienti e aziende.





“

I tuoi obiettivi possono essere facilmente raggiunti grazie a questo Esperto Universitario”

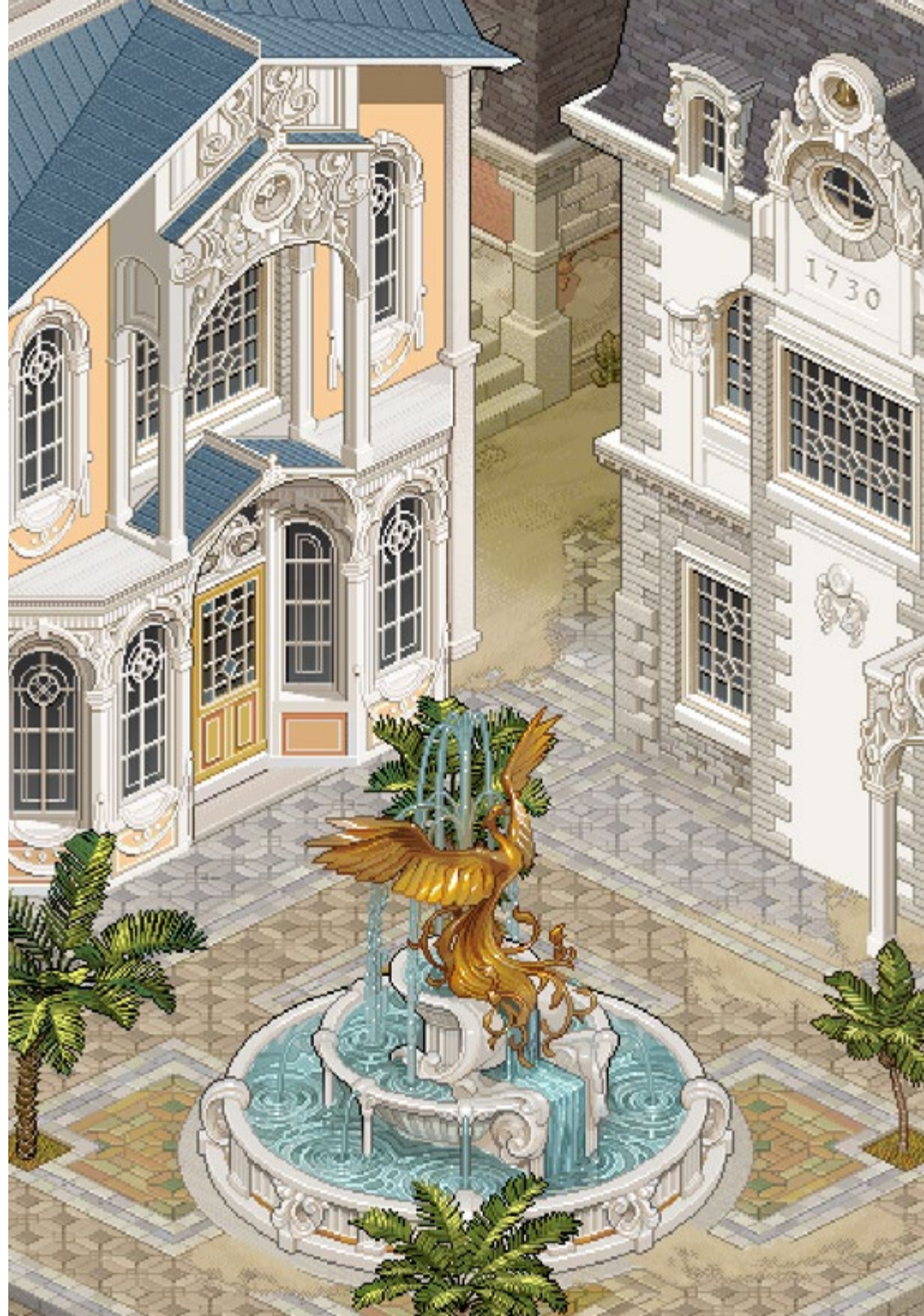


Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi dei videogiochi o alla loro progettazione
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e la metodologia Scrum per la realizzazione di progetti
- ◆ Imparare le basi della Progettazione dei Videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista videoludico dovrebbe possedere
- ◆ Generare idee e creare storie, trame e sceneggiature interessanti per i Videogiochi
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- ◆ Approfondire la conoscenza dell'animazione 2D e 3D, degli elementi chiave dell'animazione di oggetti e personaggi e delle modalità per eseguire la modellazione 3D
- ◆ Eseguire una programmazione professionale con il motore Unity 3D
- ◆ Essere in grado di creare una *Startup* indipendente di intrattenimento digitale

“

Se sogni di progettare giochi come quelli che ti hanno tenuto sveglio per giorni, potrai riuscirci grazie a questo programma”





Obiettivi specifici

Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- ◆ Conoscere la teoria relativa alla Progettazione dei Videogiochi
- ◆ Approfondire gli elementi di design e gamification
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di giocatori, le loro motivazioni e le loro caratteristiche
- ◆ Conoscere le meccaniche di gioco, l'MDA e altre teorie di Progettazione legate ai Videogiochi
- ◆ Imparare le basi critiche dell'analisi dei videogiochi con teoria ed esempi
- ◆ Imparare a progettare i livelli di gioco, a creare enigmi al loro interno e a posizionare gli elementi di progettazione nell'ambiente

Modulo 2. Documento di progettazione

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

Modulo 3. Produzione e gestione

- ◆ Sapere come avviene la produzione di un videogioco e quali sono le diverse fasi
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di produttori
- ◆ Conoscere il *project management* per lo sviluppo di Videogiochi
- ◆ Utilizzare diversi strumenti per la produzione
- ◆ Coordinare i team e la gestione dei progetti



03

Direzione del corso

La Progettazione di Videogiochi è un lavoro complesso ma entusiasmante, ed è per questo che avrai bisogno del miglior personale docente che ti orienti in questo percorso. Questo Esperto Universitario in Progettazione di Videogiochi dispone del miglior personale docente, altamente esperto e con le conoscenze più avanzate, per insegnare agli studenti tutte le nozioni fondamentali del settore, in modo che possano lavorare al meglio fin dal momento in cui portano a termine questo percorso di studi.



“

*Il miglior personale docente ti consiglierà
in modo che tu riesca a progettare il
videogioco dei tuoi sogni”*

Direzione



Dott. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer presso i Saona Studios, in Spagna
- Narrative designer presso Stage Clear Studios per lo sviluppo di un prodotto riservato
- Narrative designer presso HeYou Games nel progetto "Youturbo"
- Progettista e sceneggiatore di prodotti di e-learning e serious games per Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Level designer in Indigo per il progetto "Meatball Marathon"
- Docente di sceneggiatura nel corso di Master in Creazione di Videogiochi dell'Università di Malaga
- Docente di Progettazione e Produzione Narrativa nell'ambito dei Videogiochi presso il Dipartimento di Cinema del TAI di Madrid
- Docente di Narrative Design e Script Workshops e del corso di Video Game Design presso l'ESCAV di Granada
- Laurea in Filologia Ispanica conseguita presso l'Università di Granada
- Master in Creatività e Sceneggiatura per la Televisione conseguito presso l'Università Rey Juan Carlos



Personale docente

Dott.ssa Molas, Alba

- ◆ Progettista di videogiochi
- ◆ Laurea in Cinema e Media. Scuola di Cinema della Catalogna 2015
- ◆ Studentessa di Animazione 3D, Videogiochi e Ambientazioni Interattive. Currnet – CEV 2020
- ◆ Formazione specialistica in Sceneggiature di Animazioni per Bambini. Showrunners BCN 2018
- ◆ Membro dell'associazione Women in Games
- ◆ Membro dell'associazione FemDevs

“

Grazie a questo programma completo imparerai tutti i dettagli del Video Game Design”

04

Struttura e contenuti

Questo programma è stato preparato appositamente per essere un ben esaustivo, ampio e approfondito, con tutti gli elementi necessari per rendere gli studenti dei veri e propri esperti. È stato ideato in modo da fornire una prospettiva generale, ma concentrandosi su aspetti specifici del Videogame Design, in modo che gli studenti acquisiscano conoscenze specialistiche. Nel corso dei tre moduli di questo Esperto Universitario, gli studenti acquisiranno così tutte le conoscenze necessarie per crescere nel loro ambito professionale.



“

*Grazie a questo programma
completo imparerai tutti i dettagli
del Video Game Design"*

Modulo 1. La progettazione di videogiochi

- 1.1. La progettazione
 - 1.1.1. Progettazione
 - 1.1.2. Tipi di progettazione
 - 1.1.3. Processo di progettazione
- 1.2. Elementi di progettazione
 - 1.2.1. Regole
 - 1.2.2. Equilibrio
 - 1.2.3. Divertimento
- 1.3. Tipi 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 nel gioco di ruolo
 - 1.4.2. Abilità nel gioco d'azione
 - 1.4.3. Abilità nel gioco a piattaforme
- 1.5. Meccaniche di gioco I
 - 1.5.1. Elementi
 - 1.5.2. Fisiche
 - 1.5.3. Attività
- 1.6. Meccaniche di gioco II
 - 1.6.1. Chiavi
 - 1.6.2. Piattaforme
 - 1.6.3. Nemici
- 1.7. Altri elementi
 - 1.7.1. Meccaniche
 - 1.7.2. Dinamiche
 - 1.7.3. Estetica
- 1.8. Analisi dei Videogiochi
 - 1.8.1. Analisi del gameplay
 - 1.8.2. Analisi artistica
 - 1.8.3. Analisi dello stile

- 1.9. La progettazione del livello
 - 1.9.1. Progettare livelli in ambienti chiusi
 - 1.9.2. Progettare livelli in ambienti all'aperto
 - 1.9.3. Progettare livelli misti
- 1.10. Progettare un livello avanzato
 - 1.10.1. Enigmi
 - 1.10.2. Nemici
 - 1.10.3. Ambiente

Modulo 2. Documento di progettazione

- 2.1. Struttura di un documento
 - 2.1.1. Documento di progettazione
 - 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. Meccaniche
 - 2.4.3. Nemici e NPC
- 2.5. Comandi
 - 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. Oggetti, abilità ed elementi
 - 2.7.1. Attività
 - 2.7.2. Competenze
 - 2.7.3. Elementi
- 2.8. Obiettivi
 - 2.8.1. Medaglie
 - 2.8.2. Personaggi segreti
 - 2.8.3. Punti extra
- 2.9. HUD e interfaccia
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Interfaccia
 - 2.9.2. Struttura
- 2.10. Salvataggio e informazioni annesse
 - 2.10.1. Salvataggio
 - 2.10.2. Informazioni annesse
 - 2.10.3. Dettagli finali

Modulo 3. Produzione e gestione

- 3.1. La produzione
 - 3.1.1. Il processo produttivo
 - 3.1.2. Produzione I
 - 3.1.3. Produzione II
- 3.2. Fasi di sviluppo dei Videogiochi
 - 3.2.1. Fase di ideazione
 - 3.2.2. Fase di progettazione
 - 3.2.3. Fase di pianificazione
- 3.3. Fasi di sviluppo dei Videogiochi II
 - 3.3.1. Fase di produzione
 - 3.3.2. Fase di test
 - 3.3.3. Fase di distribuzione e Marketing
- 3.4. Produzione e gestione
 - 3.4.1. Ceo/direttore generale
 - 3.4.2. Direttore Finanziario
 - 3.4.3. Direttore Commerciale

- 3.5. Processo di produzione
 - 3.5.1. Pre-produzione
 - 3.5.2. Produzione
 - 3.5.3. Post-produzione
- 3.6. Mansioni di lavoro e funzioni
 - 3.6.1. Progettisti
 - 3.6.2. Programmazione
 - 3.6.3. Artisti
- 3.7. *Game Designer*
 - 3.7.1. *Creative Designer*
 - 3.7.2. *Lead Designer*
 - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programmazione
 - 3.8.1. *Technical Director*
 - 3.8.2. *Lead Program*
 - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Arte
 - 3.9.1. *Creative Artist*
 - 3.9.2. *Lead Artist*
 - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Altri profili
 - 3.10.1. *Lead Animator*
 - 3.10.2. *Senior Animator*
 - 3.10.3. *Junior*



Un programma concepito tenendo conto delle esigenze del mercato"

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.

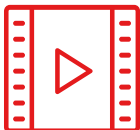
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

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.



Seguendo questo programma avrai accesso ai migliori materiali didattici, preparati appositamente per te:



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 prove scientifiche sull'utilità dell'osservazione di terzi esperti.

Il cosiddetto Learning from an Expert rafforza le conoscenze e i ricordi e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



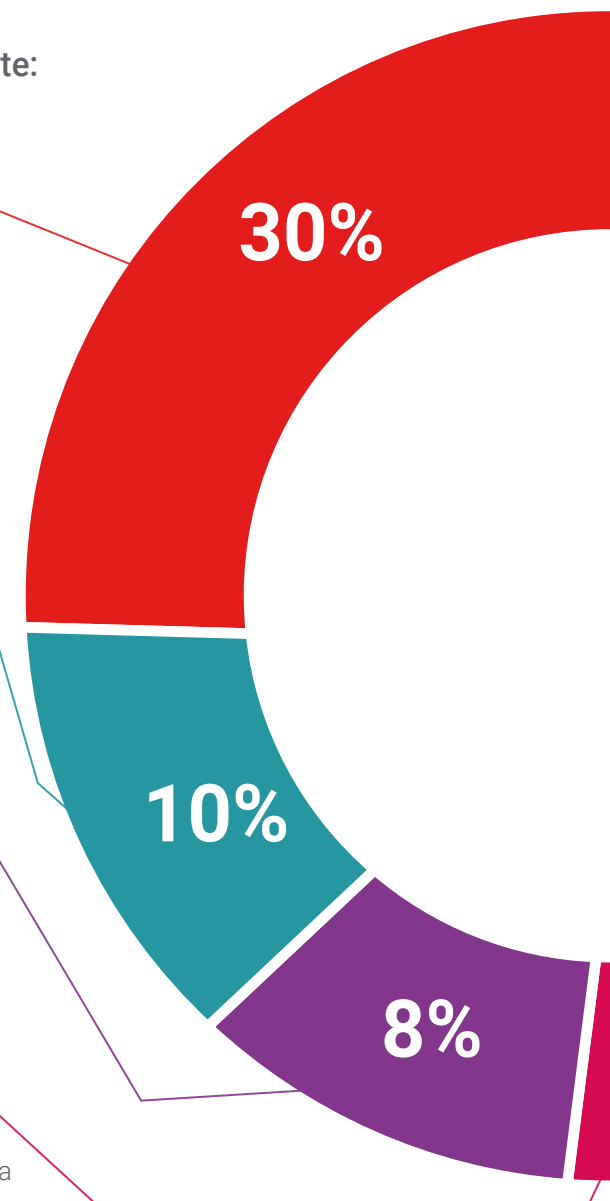
Capacità e competenze pratiche

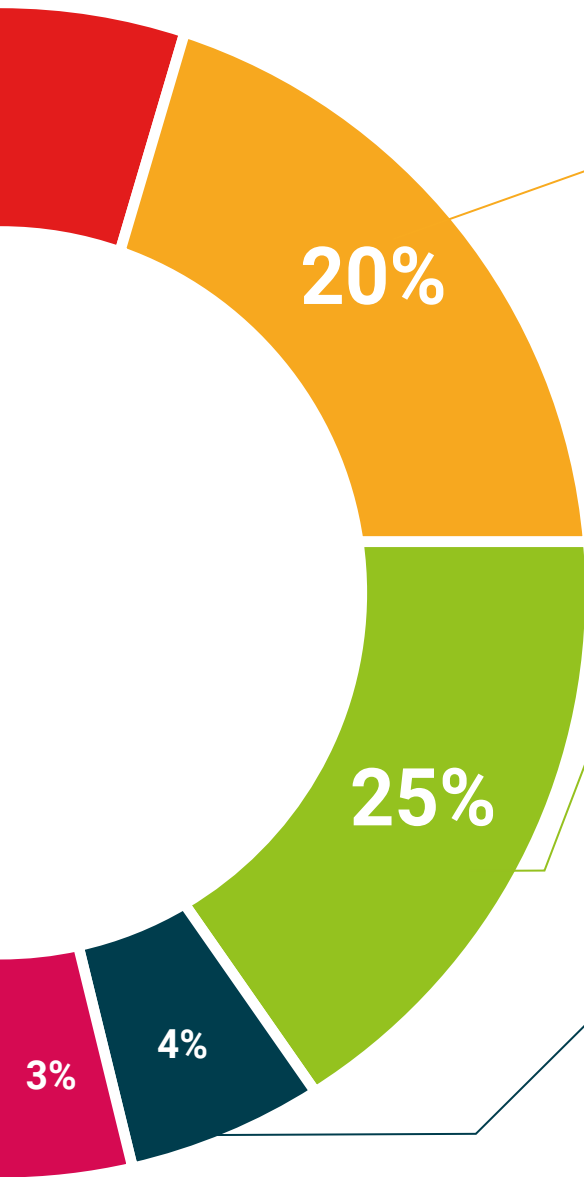
I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, linee guida internazionali e molto altro. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua istruzione.





Case studies

Il programma del corso prevede inoltre una selezione dei migliori casi di studio scelti in modo specifico. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

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

Questo esclusivo sistema didattico 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Progettazione di 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 Progettazione di 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 **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 Progettazione di 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
Progettazione di
Videogiochi

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

Esperto Universitario

Progettazione di Videogiochi

