

## GAME DEVELOPER (72 Ore)

**Obbiettivi:** L'industria videoludica è un mercato in piena evoluzione. Questo corso offre agli iscritti la possibilità di acquisire competenze e strumenti metodologici per comprenderlo e farne parte. L'approccio teorico è sempre affiancato da esercizi pratici volti ad assimilare le informazioni. Gli obiettivi di questo corso sono: comprendere il contesto dell'industria del gaming, conoscere come lavorano le varie figure all'interno del team e di cosa si occupano, dare contesto delle varie realtà, dare gli strumenti per comprendere le logiche di programmazione trasversali, creare e progettare un proprio videogioco dal concept ad una demo giocabile tramite strumenti gratuiti e open source, in particolare, Scratch e Twine.

**Modulo 1 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Contesto dell'industria dei videogame e Figure nell'industria del videogame***

Il Mondo del gaming oggi, fusione con diversi media e realtà che esistono nel contemporaneo.

**Modulo 2 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Storia dei videogame, Analisi di Gameplay e di strutture di videogame***

Riconoscere e assimilare la grammatica videoludica contemporanea.

**Modulo 3 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Gestione delle informazioni e comunicazione in team***

Tenere organizzate e chiare le informazioni all'interno del team con un Game Design Document sempre aggiornato.

**Modulo 4 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Design di un videogame e Narrative design applicato ai videogame***

Tecniche per strutturare e scegliere gli obiettivi per progettare un videogame.

**Modulo 5 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Come creare un concept e portarlo al progetto finale***

Partire da un'idea e riuscire a farla crescere come progetto, strumenti per individuare punti di forza e debolezza.

**Modulo 6 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Cosa sono i Game engine***

A cosa serve il game engine, quale è stata la loro storia e come scegliere il migliore per il proprio progetto.

**Modulo 7 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Logiche di base di programmazione, utilizzo di Scratch***

Prova e spiegazione di Scratch per comprendere logica di base di programmazione e poterle implementare per un proprio progetto di videogame.

**Modulo 8 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Impostazioni di un videogame narrativo, utilizzo di Twine***

Prova e spiegazione di Twine per comprendere logiche di progettazione e poterle implementare per un proprio progetto di videogame.

**Modulo 9 (4 ore - teoria, 4 ore - pratica) *Protototipazione di un videogame***

Mettere in pratica le teorie e gli esercizi visti per un proprio progetto personale di gaming.

**Modulo 10 (4 ore - pratica) *Condivisione dei propri progetti e Presentazione finale del proprio videogame***

Gli studenti mostrano i propri progetti con un pitch di presentazione.

**Modulo 11 (8h teoria) *Moduli Obbligatori***

D.lgs 81/08: Salute e Sicurezza sui luoghi di lavoro (4h teoria)

Diritti e Doveri dei Lavoratori in Somministrazione (4h teoria)