

Insegnamento Game Design I e Game Development I

SSD SPS/08

CFU 6

Eventuale articolazione in moduli -

Anno di corso I anno

Semestre

Docente/i Francesca Noto

e-mail f.noto@unilink.it

Ricevimento Lunedì h 17.00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** l'insegnamento vuole far sì che gli studenti acquisiscano le nozioni fondamentali relative ai concetti base del game design, al modello MDA, alle tipologie di divertimento, di giocatori e di target, e a come si possa realizzare un gioco, digitale o meno che sia.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** lo scopo dell'insegnamento è consentire agli studenti di essere in grado di realizzare semplici tipologie di gioco che rispecchiano gli elementi teorici studiati durante le lezioni, iniziando così ad applicare i concetti fondamentali del game design in modo pratico ed efficace.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** Capacità dello studente di collegare i diversi argomenti trattati e la capacità di applicare le conoscenze acquisite all'interno di una tesina relativa la realizzazione di un videogioco.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** Capacità di argomentare con un lessico preciso e appropriato.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** Lo studente dovrà dimostrare di avere conoscenze relative ai concetti della programmazione.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Partendo dal concetto di gioco e di game design, si andranno ad analizzare gli elementi fondamentali di un gioco, digitale o non digitale che sia, arrivando alla strutturazione di modelli di game design (in particolare il modello MDA), delle tipologie di divertimento e di giocatori, per poi comprendere come applicare gli elementi di base del game design alla creazione effettiva del gioco. Tutto questo sarà supportato da esercitazioni pratiche per permettere agli studenti di fissare meglio gli argomenti spiegati nella teoria, e durante le lezioni sarà incoraggiata l'interazione e la collaborazione tra gli studenti per risolvere i quesiti richiesti e portare a termine le esercitazioni.

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame si svolgerà unicamente mediante una prova orale alla fine del corso.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del percorso formativo dell'insegnamento si valuterà la capacità della/o studente di:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative ai concetti base del game design, al modello MDA, alle tipologie di divertimento, di giocatori e di target, e alla comprensione di come si possa realizzare un gioco, digitale o meno che sia, attraverso le nozioni acquisite durante il corso.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare tra loro i diversi temi trattati, e di saper realizzare semplici concetti di gioco a partire dagli esempi e dalle esercitazioni effettuate a lezione.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** aver maturato una capacità...
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** avere padronanza...
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti...

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Nella prova orale dell'esame, il voto finale sarà attribuito attraverso una valutazione della comprensione e della capacità di applicazione dello studente dei concetti spiegati durante il corso, oltre a valutare l'abilità e la capacità espositiva dello studente.

Il voto si attribuisce in trentesimi, a cui si aggiunge possibilità di lode. Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente.
18-20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.
21-23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.
24-25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26-27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta.

28-29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta.
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Testo consigliato: Challenges for Game Designers - Brenda L. Brathwaite e Ian Schreiber
La preparazione dell'esame è svolta integrando i materiali forniti durante le lezioni con il volume consigliato.

CONSIGLI DEL DOCENTE

Si suggerisce agli studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' o impossibilitati a prendere parte alle lezioni in maniera continuativa di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.