

- *CORSO DI LAUREA: L20*

INSEGNAMENTO: Valorizzazione della Diversity e Politiche di Inclusione nella Game Industry

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: /

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: Eva Sturlese

INDIRIZZO EMAIL: e.sturlese@unilink.it

<b>Co-docent e</b>	/
------------------------	---

ORARIO DI RICEVIMENTO:

- prima o dopo la lezione previa comunicazione
- oppure su appuntamento

LEZIONE: I semestre, martedì ore 15:00-18:00

### **RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:**

Il corso si propone di fornire agli studenti conoscenze specifiche sulle policy e contesto storico culturale relativo alla Valorizzazione della Diversity e Politiche di Inclusione nella Game Industry.

- Fornire agli studenti le basi teoriche e storiche relative ai concetti di diversità e inclusione per l'attività lavorativa nel settore dei videogiochi.
- Approfondire la consapevolezza critica su stereotipi, pregiudizi e concezioni culturalizzate all'interno della games industry per lo sviluppo di opere interattive bilanciate e eque
- Approfondire la conoscenza di policy internazionali che regolano e tutelano i lavoratori relativamente a diversità e inclusione aziendale. Approfondire in che modo e perché il workflow e gli ambienti di lavoro siano influenzati da queste tematiche.
- Prendere coscienza del processo alla base della creazione di un applied games, delle figure professionali coinvolte, delle competenze necessarie e degli obiettivi alla base di un progetto.
- Studiare e analizzare la storia videoludica approfondendo i concetti di gender equality, gender gap e inclusione.
- Sviluppare abilità pratiche nella gestione della diversità e nell'implementazione di politiche di inclusione, compresa la creazione di ambienti di lavoro inclusivi.

### **PREREQUISITI**

Non sono previsti prerequisiti.

## **PROGRAMMA DETTAGLIATO**

Gli argomenti principali affrontati nel corso sono i seguenti:

Introduzione al concetto di Diversity e Inclusione nella Games Industry

Concetti chiave: diversità, inclusione, rappresentazione

Importanza dell'inclusione nella Games Industry

Evoluzione della rappresentazione di generi, etnie e abilità nei prodotti videoludici

Game Design e Inclusione: dal Character Design al Gender Gap rappresentativo

Best Practice nel Game Design e Gamification

Politiche e Regolamentazioni nella Games Industry

Analisi della Rappresentazione nei videogiochi: storia dei personaggi femminili dalle origini ad oggi

Identificazione di stereotipi e problematiche

Rivendicazioni e problematiche del settore

Il Diversity Manager e le politiche aziendali per la diversità e inclusione

Tendenze emergenti e opportunità per l'industria

Ruolo futuro della diversità e dell'inclusione nella game industry.

## **EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE**

Non sono previste propedeuticità.

## **CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO**

La valutazione prevede:

Valutazione in itinere

La valutazione in itinere si basa sulla realizzazione di compiti di ricerca/approfondimenti assegnati durante le lezioni per approfondire i diversi temi trattati.

I dettagli per ciascun approfondimento saranno illustrati durante il semestre, sono parte della valutazione in itinere e prevedono oltre ad attività di ricerca presentazioni e speech correlati in classe per lo sviluppo di soft skills quali public speaking, proattività e team working/coordinamento.

Valutazione finale

La valutazione finale si basa su una prova orale individuale.

### **MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME**

Esame orale comprensiva della discussione critica sul percorso didattico illustrato a

### **CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE**

Esame orale focalizzato sulle seguenti aree di discussione:

- discussione critica del percorso didattico illustrato a lezione
- eventuale approfondimento a scelta dello studente

### **MATERIALE DIDATTICO**

Il materiale didattico di riferimento sarà indicato agli studenti durante le lezioni.

### **Suggerimenti di lettura**

Eventuali suggerimenti di lettura aggiuntivi alle slide saranno indicati in classe dal docente

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

#### **Partecipazione**

È consigliata una partecipazione attiva

#### **Studenti non frequentanti**

Eventuali studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' sono invitati a contattare il docente per indicazioni sul programma e materiale d'esame.