

insegnamento	Elementi di Game Design I
articolazione in moduli	no
cfu	6
ore di didattica frontale	36
anno di corso	1° anno
semestre	primo
docente	Piermarco Rosa
e-mail	<a href="mailto:p.rosa@unilink.it">p.rosa@unilink.it</a>
ricevimento	Alla fine delle lezioni o per appuntamento da concordarsi via mail

### **OBIETTIVI FORMATIVI**

*Gli obiettivi formativi vengono forniti dall'Ateneo.*

### **RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

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

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** lo studente svilupperà la conoscenza della figura professionale del game designer e delle sue relative mansioni professionali.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** lo studente apprenderà le nozioni fondamentali relative alla teoria del concept design e del gameplay design, sapendole integrare con graphic, plot, interface e level design nella definizione di un progetto videoludico.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** grazie alla stesura di vari documenti di progetto, lo studente sarà in grado di redigere e valutare criticamente pitch videoludici con particolare riferimento all'UX design e alle dinamiche di fidelizzazione e monetizzazione del prodotto.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** lo studente apprenderà le competenze di team leading necessarie per la supervisione di un progetto videoludico, con particolare riferimento alla comunicazione efficace e al team working.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** le lezioni di teoria e le esercitazioni pratiche permetteranno allo studente di sviluppare le capacità per approfondire in modo autonomo gli argomenti trattati nel corso.

### **PROGRAMMA DETTAGLIATO**

- 1) Il game designer: competenze professionali, soft skill, responsabilità lavorative e mansioni produttive;
- 2) Modellizzazione del videogame;
- 3) Evoluzione del game design; gamification e serious game; art game e game art;
- 4) Concept design;
- 5) Gameplay design;
- 6) Graphic e character design;
- 7) Plot e script design;
- 8) Interface design;
- 9) Level design;
- 10) La creazione del pitch;
- 11) La User Experience a partire dall'interfaccia visuale e di controllo fino ai meccanismi di fidelizzazione e monetizzazione;
- 11) Teoria e tecniche di comunicazione (analisi, sintesi e tecniche di teamleading);
- 12) Game design case history;

### **METODOLOGIE DIDATTICHE**

Lezioni frontali corredate da analisi di casi di studio ed esercitazioni pratiche

### **MATERIALI DIDATTICI**

Ogni materiale didattico verrà prodotto nel corso delle lezioni

### **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME**

Elaborato scritto ed esposizione orale dello stesso con interrogazione sugli argomenti del corso.

### **CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nell'esame finale, la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di creare un documento di progetto (pitch) per un videogame.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la capacità di valutare criticamente pitch videoludici con particolare riferimento all'UX design e alle dinamiche di fidelizzazione e monetizzazione del prodotto.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** la capacità di esporre efficacemente lo svolgimento del proprio elaborato scritto, con particolare riferimento alle capacità di analisi, sintesi e comunicazione efficace.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** le capacità per approfondire in modo autonomo gli argomenti trattati nel corso.

• Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.

• Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di risolvere quesiti di ambito progettuale.

• Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di esporre efficacemente lo svolgimento del proprio elaborato scritto e gli argomenti studiati.

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

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

- < 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.

#### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

È fortemente consigliata la partecipazione attiva alle lezioni