

CORSO DI LAUREA: Tecnologie e linguaggi della comunicazione LM-59

INSEGNAMENTO: Game Development I

CFU: 3

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: Andrea Leganza

INDIRIZZO EMAIL: a.leganza@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: in base alle necessità dello studente previa comunicazione tramite email

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione lo studente sarà in grado di comprendere i flussi di lavoro e gli strumenti necessari per realizzare un videogioco.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

*Introduzione a Unity3D*  
*Installazione di Unity3D*  
*Progetti e template*  
*Motori di rendering*  
*Layout di Unity3D*  
*Gameobjects e component*  
*Programmazione in C#*  
*Realizzazione di progetti di casual e hypercasual game*

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

*Nessuna*

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

*Produzione di un progetto nel game engine adoperando gli strumenti forniti presentando contestualmente una breve tesina descrittiva del lavoro prodotto.*

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

- *Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione la tesina finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento e la capacità di ampliare quanto trattato.*

#### CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

*Valutazione in base agli aspetti tecnici del progetto, complessità del progetto.*

#### MATERIALE DIDATTICO

*Slide fornite dal docente*

#### CONSIGLI DEL DOCENTE

*Nessuno*