

FACOLTÀ: Marketing, Communication & Game Development

CORSO DI LAUREA: Corso di Laurea Magistrale in Tecnologie e linguaggi della comunicazione

INSEGNAMENTO: Game Design I e Game Development I

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: NO

ANNO DI CORSO: I Anno Magistrale

NOME DOCENTE: Francesca Noto

INDIRIZZO EMAIL: f.noto@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: Lunedì h 17.00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

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

1. Con riferimento alla 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 si possa realizzare un gioco, digitale o meno che sia.

2. Con riferimento alla 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.

...

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 PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Nessuna.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

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

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

- Con riferimento alle conoscenze 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.
- Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite, 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.

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.

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.