

| | |
|---------------------------|--|
| Insegnamento | Elementi di Game Design II |
| Articolazione in moduli | N/D |
| CFU | 6 |
| Ore di didattica frontale | 36 |
| Anno di corso | 2° Anno |
| Semestre | 1° |
| Docente | Gianpaolo Iglio |
| E-mail | g.iglio@unilink.it |
| 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:** la/o studente dovrà essere in grado di distinguere i principali aspetti caratterizzanti lo sviluppo di un Modulo di Gameplay, sfruttando riferimenti diretti a metodologie e trend attuali.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** alla fine del corso, la/o studente dovrà essere in grado di progettare Moduli di Gioco in grado di soddisfare tutti i criteri esposti durante il corso, anche attraverso una presentazione del progetto che tenga conto della sua struttura concettuale e promozionale.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la/o studente dovrà acquisire una visione critica e analitica della materia, così da valutare in autonomia soluzioni di gameplay e format produttivi volti a soddisfare sia le esigenze del target di riferimento prescelto che le necessità fissate dall'impianto produttivo di riferimento.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** lo studente dovrà altresì acquisire la padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la/o studente dovrà dimostrare le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi o sviluppare una carriera professionale spendibile in aziende, enti e organizzazioni interessate alla produzione di Videogame destinati al consumo di massa o a sfere educative.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso di Elementi di Game Design II mira ad approfondire gli aspetti tecnici e teorici alla base dello sviluppo dei Moduli di Gameplay offrendo agli studenti un ampio ventaglio di conoscenze che spaziano dall'applicazione di criteri di gioco collaudati, all'ottimizzazione del gameplay e all'elaborazione di modelli di gioco adatti a determinate fasce di pubblico. Nell'ambito del corso verrà offerta agli studenti la possibilità di analizzare approfonditamente il gameplay di svariate produzioni di successo legati a più ambiti dell'industria, isolando gli aspetti che hanno determinato un'equilibrata commistione tra Core Mechanic, Dinamiche di Gameplay Secondarie, studio del Level Design e valutazione del Coefficiente di Sfida.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il corso di Elementi di Game Design presenta carattere ibrido: ad una fase teorica volta a introdurre e declinare i principi fondamentali della materia verranno affiancati 5 Test scritti tesi a monitorare l'adeguata metabolizzazione dei criteri discussi in via teorica.

ARGOMENTI PRINCIPALI

ELEMENTI DI GAME DESIGN II

- Lezione 1 – Il **Decalogo**: dieci domande che Game Designer deve porsi prima di iniziare il suo progetto
- Lezione 2 – La **Piramide Produttiva**: i ruoli all'interno del Team di Sviluppo, le figure chiave ed il rapporto con il Produttore
- Lezione 3 – Identificazione ed elaborazione del **Modulo di Gameplay**
- Lezione 4 – **Interfaccia di Controllo**: criteri di immediatezza e performance.
- Lezione 5 – Il **Feedback di Gioco**: l'anima di ogni Produzione Videoludica
- Lezione 6 – **Learning Curve**: Difficoltà di Approccio, Tempistica di Apprendimento. Coefficiente di Sfida
- Lezione 7 – Criteri di **Storytelling Dinamico** e rispettiva applicazione in game
- Lezione 8 – **Level Design** e regole di riferimento per Genere e criteri di efficacia
- Lezione 9 – Pre-Produzione, Testing, **Produzione** e Post Produzione
- Lezione 10 – Principi di **Marketing Videoludico** e rispettiva applicazione
- Lezione 11 – Strategie di Mercato post debutto: **DLC**, Loot Box, espansioni e contenuti aggiuntivi
- Lezione 12 – Il rapporto con la Stampa Specializzata, Social e Community

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in un colloquio orale progettato per valutare l'acquisizione da parte degli studenti della conoscenza teorica e tecnica degli argomenti proposti nel corso.

CRITERI DI VALUTAZIONE

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

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE**: di aver acquisito le nozioni fondamentali riguardo l'elaborazione di un Modulo di Gameplay, della rispettiva Core Mechanic, delle Dinamiche di gioco Secondarie e dei parametri di riferimento della Learning Curve.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE**: la propria capacità di valutare e analizzare Soluzioni di Gameplay efficaci di fronte a risorse limitate o alla necessità di piegare il Concept di Gioco alle esigenze di un certo formato o di un dato Target di Riferimento. Inoltre, verrà valutata la capacità di organizzare una presentazione sintetica ed esaustiva del videogioco proposto, che tenga conto di tutte le sfumature tecniche legate a questo tipo di comunicazione.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO**: di aver maturato una capacità di individuare gli aspetti positivi e negativi di un format, così da adottare soluzioni più adatte alle necessità produttive. Non di meno, l'abilità di stabilire se un Modulo di Gameplay è efficace oppure come possa essere migliorato senza intaccare i costi di produzione.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE**: di avere padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente le caratteristiche del proprio lavoro attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE**: la propria capacità di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti per realizzare un Modulo di Gameplay efficace, performante, espandibile e vendibile.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. I criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di 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/LA DOCENTE

Si consiglia agli Studenti la frequentazione in presenza onde beneficiare del confronto diretto col docente e della partecipazione attiva a dibattiti corali volti ad analizzare gli estremi degli argomenti trattati.