

INTRODUZIONE AL GAME DESIGN – GRATIS PER TUTTI!

Il corso di **INTRODUZIONE AL GAME DESIGN** è pensato per introdurre i fondamentali di questa disciplina tanto citata tra i gamer, ma spesso oscura per i non addetti ai lavori.

Il Game Designer, con grande approssimazione, è la figura responsabile della progettazione di ogni aspetto dell'esperienza del giocatore, dal momento in cui avvia il PC o la console per la prima volta fino alla schermata dei crediti. Il suo obiettivo è, quindi, progettare esperienze costruite attorno a giocatori con gusti, aspettative e caratteristiche determinate, capaci di portare la mente dei player in quella zona chiamata "flow".

Questo corso illustrerà i fondamentali della professione, insegnando a guardare al gioco come ad un prodotto risultante da un attento lavoro di analisi, reiterazione, documentazione e collaborazione.

Modulo 00 – Introduzione al Game Design

- La figura del Game Designer
- Cosa fa un Game Designer
- Il gioco: definizione e caratteristiche

Modulo 01 – Introduzione al Game Design

- Gioco e giocattolo
- Attività ludica e gioco
- Il gioco, cultura e umanità

Modulo 02 – Storia del (video)gioco

- Origini
- Il gioco come strumento per la trasmissione delle informazioni
- Evoluzione

Modulo 03 – Il Cerchio Magico

- Gioco come esperienza
- I luoghi del gioco ed il concetto di “divertimento”
- Huizinga ed il “Cerchio Magico”
- Il Flow

Modulo 04 – Game Core Elements

- Elementi costitutivi del gioco
- Meccaniche, dinamiche, obiettivi, estetiche
- Modello MDA
- A Game Designer Roadmap

Modulo 05 – Gioco e classificazione

- Agon, Mimicry, Alea, Ilinx
- Scopo del gioco e approccio al game design
- Elementi di Design generico

Modulo 06 – Game Mechanics Toolbox

- Overview delle meccaniche piu' comunemente usate
- Guida all'analisi della meccanica
- Come creare una meccanica interessante
- Intelligent Fast Failure

Modulo 07 – Elegant Design

- Tight and Extensive
- Core Loop
- Attivita' intrinsecamente divertente

Modulo 08 – Il giocatore

- Identificare il giocatore
- Impatto di cultura, geografia ed età nella progettazione
- Interazione tra biologia, psicologia e strumenti di design

Modulo 09 – Comunicare le informazioni

- Percezione dell'informazione
- Principi di UI Design
- Best Practices

Modulo 10 – Prototipazione e Documentazione

- Come progettare un Game Design Concept
- Struttura di un Game Design Document
- Wireframing
- Realizzare un prototipo

Modulo 11 – Etica e Game Design

- Il gioco come strumento di cultura: rischi e responsabilità
- Dipendenza vs Investimento

Modulo 12 – Struttura della Game Industry

- Industry players
- Processo di produzione
- Overview di uno studio di sviluppo

Modulo 13 – Unreal Engine: il primo prototipo (Parte 1)

- Engine Overview
- Blueprint concepts
- Game Concept Design
- Come usare lo store e le risorse online
- Programmazione prototipo giocabile

Modulo 14 – Unreal Engine: il primo prototipo (Parte 2)

- Finalizzazione prototipo giocabile
- Build