

| | |
|---------------------------|--|
| insegnamento | Internet of Things |
| articolazione in moduli | no |
| cfu | 6 |
| ore di didattica frontale | 36 |
| anno di corso | 3° anno |
| semestre | primo |
| docente | Piermarco Rosa |
| e-mail | p.rosa@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:** lo studente svilupperà la conoscenza della figura professionale del game designer nonché dell'evoluzione e del panorama attuale relativo alla realtà virtuale e al metaverso con particolare riferimento alle interfacce hardware, ai videogame e alle app, allo stato dell'arte e alle tendenze di sviluppo.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** lo studente apprenderà le nozioni fondamentali relative al design con particolare riferimento all'ambito dei videogame in realtà virtuale e delle app del metaverso.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** grazie alla stesura di vari documenti di progetto, lo studente sarà in grado di redigere e valutare criticamente pitch dedicati alle app del metaverso e ai videogame in realtà virtuale, aumentata e mista.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** lo studente apprenderà le competenze di team leading necessarie per la creazione e supervisione di un progetto videoludico, con particolare riferimento alle capacità di analisi, sintesi e comunicazione efficace.
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) Nozioni e definizioni di base: augmented reality, virtual reality, mixed reality
- 2) Storia della realtà virtuale: evoluzione delle interfacce e del software
- 3) Da internet al metaverso: evoluzione del web e della virtualità condivisa
- 4) Le app del metaverso: panorama attuale, stato dell'arte e tendenze di sviluppo
- 5) Videogame in realtà virtuale: panorama attuale, stato dell'arte e tendenze di sviluppo
- 6) Il game designer: competenze professionali, soft skill e mansioni lavorative
- 7) Teoria e tecniche di comunicazione (analisi, sintesi e tecniche di teamleading)
- 8) I framework di riferimento e la user design experience
- 9) Game design analisi: parametri distintivi e caratteristiche vincenti di un videogame, gamification e serious gaming
- 10) Elementi di game design: concept, gameplay, graphic & character, plot & script, interface & level
- 11) Game design applicato alla realtà virtuale e al metaverso: teoria e case history
- 12) La creazione del pitch e la prototipazione di un videogame in VR e di un'app per il metaverso

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:** la conoscenza della figura professionale del game designer nonché dell'evoluzione e del panorama attuale relativo alla realtà virtuale e al metaverso con particolare riferimento alle interfacce hardware, ai videogame e alle app, allo stato dell'arte e alle tendenze di sviluppo.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la conoscenza delle nozioni fondamentali relative al design con particolare riferimento all'ambito dei videogame in realtà virtuale e delle app del metaverso.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la capacità di valutare criticamente pitch dedicati alle app del metaverso e ai videogame in realtà virtuale, aumentata e mista.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** le competenze di team leading necessarie per la creazione e supervisione di un progetto videoludico, 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