

**Insegnamento** Game Design I e Game Development I

**SSD** INF/01

**CFU** 3

**Eventuale articolazione in moduli** -

**Anno di corso** I anno

**Semestre**

**Docente/i** Andrea Leganza

**e-mail** a.leganza@unilink.it

**Ricevimento** in base alle necessità dello studente previa comunicazione tramite email

### **RISULTATI DI APPRENDIMENTO**

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** lo studente sarà in grado di comprendere i flussi di lavoro e gli strumenti necessari per realizzare un videogioco.
2. **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.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** Capacità dello studente di collegare i diversi argomenti trattati e la capacità di applicare le conoscenze acquisite all'interno di una tesina relativa alla realizzazione di un videogioco.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** Capacità di argomentare con un lessico preciso e appropriato.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** Lo studente dovrà dimostrare di avere conoscenze relative ai concetti della programmazione.

### **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 PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE**

Nessuna

### **METODI DIDATTICI**

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

### **MODALITÀ 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**

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.

Il voto si attribuisce in trentesimi, a cui si aggiunge possibilità di lode. Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

<b>Voto</b>	<b>Descrittori</b>
< 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.

### **MATERIALE DIDATTICO**

Slides fornite dal docente.

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

Si suggerisce agli studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' o impossibilitati a prendere parte alle lezioni in maniera continuativa di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.