

Insegnamento Game Design II

SSD ING-INF/05

CFU 6

Eventuale articolazione in moduli

Anno di corso II anno

Semestre

Docente/i Francesca Noto

e-mail f.noto@unilink.it

Ricevimento Lunedì h 17.00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

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

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione, l'insegnamento vuole far sì che gli studenti acquisiscano nozioni avanzate di game design, in particolare con riferimento ai target specifici di mercato, allo storytelling e all'interfaccia utente.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate, lo scopo dell'insegnamento è permettere agli studenti, alla fine del corso, di realizzare concept di gioco, digitali o non digitali, che rispettino tutte le regole fondamentali del game design, in modo da ottenere risultati efficaci in termini di fattibilità e realizzazione dei progetti e loro successo di pubblico.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** 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 critica ed espositiva dello studente.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** L'insegnamento, mediante le attività di didattica erogativa e interattiva, svilupperà le abilità comunicative degli studenti nell'espone le proprie idee e proposte nell'ambito del game design.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la/o studente dovrà dimostrare la capacità di collegare tra loro i diversi temi trattati, e di saper realizzare progetti di gioco anche complessi a partire dagli esempi e dalle esercitazioni effettuate a lezione.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Dopo aver considerato gli elementi fondanti del gioco e del game design, si andrà a sviluppare una serie di concetti e argomenti che permettono di affrontare il game design da diversi punti di vista, dal puzzle design ai concetti di casualità, abilità e strategia; dalla selezione di un target di mercato allo storytelling al servizio del game design, fino a giungere alle frontiere attuali del gioco e della sua creazione. Ogni lezione è corredata da esercitazioni pratiche per fissare i concetti e svilupparli nella realizzazione di effettive ed efficaci idee di game design. 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 PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Game Design I – Elementi di Game Development.

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del percorso formativo dell'insegnamento si valuterà la capacità della/o studente di:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione, l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni relative ai concetti avanzati del game design, dello storytelling al servizio del game design e delle interfacce di gioco, attraverso le nozioni acquisite durante il corso.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** Con riferimento alla 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 progetti di gioco anche complessi a partire dagli esempi e dalle esercitazioni effettuate a lezione.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** aver maturato una capacità...
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** avere padronanza...
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti...

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.

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:

Voto	Descrittori
< 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

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.

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.