

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Applicazioni digitali per l'arte: Game Design	Perera William	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Con successo lo Studente avrà raggiunto tutti gli obiettivi formativi previsti per il completo e corretto svolgimento delle lezioni e dell'apprendimento. Sono stati soddisfatti tutti i requisiti fondamentali e obbligatori per il raggiungimento della conoscenza specifica dell'argomento trattato. Lo studente ha dimostrato attraverso esercitazioni e test di saper dirigere e gestire in maniera autonoma il proprio percorso creativo, dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione degli elaborati richiesti, con personalità e coerenza. Inoltre sono stati raggiunti tutti i requisiti richiesti dal docente in merito a comunicazione e dialogo in un ambito specifico, capacità di giudizio e sintesi della materia e analisi dell'argomento.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente avrà acquisito il senso estetico della materia in oggetto con capacità critica e professionale volto alla corretta costruzione e strutturazione di un progetto per l'Entertainment, sviluppando tutte le fasi e sottofasi e gestendo i vari aspetti della materia in maniera autonoma, efficace, chiara e propositiva. Lo studente in aggiunta avrà sviluppato il suo lessico tecnico e divulgativo, necessario per il proprio percorso professionale e culturale.

PREREQUISITI RICHIESTI

Lo studente deve avere nel proprio bagaglio culturale spiccata propensione verso la materia, avendo sviluppato nel corso del suo percorso di studi un gusto ed un senso critico verso la materia in questione. Inoltre, è indispensabile avere una buona base di progettazione e di senso di volumetria e prospettiva, capacità tecniche e abilità di base con software specifici per la grafica.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

La proposta di insegnamento è avvenuta secondo rigore didattico e sviluppo di una costante sincronia fra teoria e pratica: lo Studente ha avuto a disposizione nozioni teoriche relative all'argomento applicabili direttamente attraverso le esercitazioni ed i test in classe, allo scopo di cementare informazioni e tecniche esecutive. Viene proposto costantemente un equilibrio fra richieste specifiche da parte del Docente alla libertà espressiva dello Studente di scegliere in maniera critica il proprio argomento relativo ad alcune esercitazioni, invogliando lo stesso a mettersi alla prova costruendo un progetto frutto anche di desideri personali adattati alle necessità del corso. Inoltre il Corso ha messo costantemente alla prova lo studente dal punto di vista tempistico esecutivo, permettendogli di procedere in maniera autonoma ma rispettando scadenze e consegne in maniera professionale.

ARGOMENTI

Il corso è stato presentato attraverso moduli tematici così distribuiti:

- *Introduzione e storia del Game Design dagli albori fino al mercato attuale*
- *Nozioni di prospettiva isometrica e proporzione digitale*
- *Volumetria e compositing di base e avanzato*
- *concepting 2D per la Mobile Game attraverso tecniche e software specifici*
- *Modellazione 2D attraverso tecniche e software specifici*
- *realizzazione di asset, Level Design, Technical*
- *Basi di Environment Design, Character Design e Digital Painting*

METODI DIDATTICI

Il corso ha visto la sua costruzione su una prima parte relativa alla storia artistica della materia al fine di inquadrare correttamente l'area di competenza della stessa, per poi passare in maniera diretta all'attualità e alle aspettative della contemporaneità dell'argomento. Sulla base di questa storyline viene successivamente presentata per sezioni una didattica frutto di teoria e pratica comparata e sviluppata simultaneamente, al fine di stimolare curiosità, problem solving e senso estetico dello Studente. Viene fornito costantemente un dialogo col docente al fine di approfondire particolari step o sezioni della didattica, rendendo fruibile e costante la conoscenza e l'apprendimento frontale con lo Studente.

BIBLIOGRAFIA

PDF consegnati dal docente sull'argomento, in maniera personale o attraverso Moodle, Artbook artistici, Opere open-source, vari titoli di approfondimento su richiesta della studente.