

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Progettazione Multimediale (Game Design)	Veliz Boris	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. Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in ambiti specifici di design e progettazione per la videoludica, nonché nell'area della concept art per character ed environment design di interni o esterni. Importante notare come le ultime lezioni saranno dedicate all'arte di impaginazione professionale per il settore con un occhio alla presentazione e alla creazione di un portfolio digitale.

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

Il corso è stato presentato attraverso moduli tematici così distribuiti:

- *Introduzione al corso e processo creativo*
- *Nozioni di estetica, grafica e visual art per la Game Design*
- *compositing per il Gaming di base ed avanzata*
- *concepting 2D per il Videogame attraverso tecniche e software specifici*
- *Modellazione 3D per il Videogame attraverso tecniche e software specifici*
- *Level design, Asset per il Videogame, cinematic ed esportazione e modellazione complessa*

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO BASI DI PROGETTAZIONE GUIDATA E SVILUPPO TEORICO PRATICO, SOFTWARE E APPROCCIO GUIDATO	NOV. - DIC. ORE - 4	1. Introduzione al corso e Storia del Game
	DIC. - GEN. ORE - 12	2. Progettazione ISO per il Mobile game
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Software per la Progettazione Videoludica
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Level Design (2.5D art)
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO SVILUPPO PRATICO DI METAPROGETTI PER LA PRODUZIONE ARTISTICA VIDEOLUDICA	MAR. - APR. ORE - 12	5. Level Design 3D e creazione di Asset
	APR. - MAG. ORE - 8	6. Environment design (Digital Painting)
	MAG. - GIU. ORE - 6	7. Character design (Photobashing)
	GIU. - LUG. ORE - 4	8. Layouting ed Impaginazione professionale
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	06/21/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: introduzione al corso di Game Design e delle conoscenze alla base della materia, inclusa breve sintesi della storia del Videogame e Processo creativo aziendale.
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Pianificazione Isometrica e introduzione alla Isometric mobile game attraverso Adobe Photoshop. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di un single Tile per il Mobile Game e un Isometric Tiny World in 2D.
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Strumenti e tecniche utili alla realizzazione di Diverse approcci rappresentativi 2D. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Isometric Tiles con tecniche guidate diverse (Flat Style, Lowpoly Art, Pixel art).
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Level design e strutturazione di un ambiente complesso per la Videoludica PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Introduzione alla 2.5D art introducendo il blocking di Sketchup 3D come strumento di supporto al 2D
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Studio e introduzione al software Sketchup 3D attraverso modellazione base e complessa, Texturing, Set Design. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di un ambiente complesso (level design) e di un Asset per il videogame.
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al Digital Painting per l'Environment design e tecniche compositing. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di Un concept per l'ambientazione videoludica Guidata.
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Base del Character design e del Props design per il Videogame PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di un concept per il Character design o di un Props Design guidato (a scelta)
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Layouting e tecniche professionali di impaginazione attraverso Indesign e Photoshop. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di tavole professionali e di un portfolio con i lavori precedentemente svolti.

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 dello studente.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	10	2	12	
ESERCITAZIONE	16	34	12	36
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	4	8	6	10
TOTALE (*)	30	44	30	46

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Durante il corso delle lezioni verranno costantemente prese in considerazione numerose referenze riguardanti il settore di competenza, allo scopo di illustrare in maniera esaustiva ed ispirante i principi e i progressi possibili e sviluppabili: su questa base verranno proposte 7 consegne diverse, ognuno dedicato ad un argomento specifico e significativo di un percorso formativo graduale e progressivo. Le esercitazioni effettuate in classe verranno così ultimate, dalla realizzazione di un single Tile per il mobile gaming fino ad arrivare ad un progetto personale di modellazione 3D relativa ad un ambiente di gioco, passando per la concept art, Environment design, il Character design, lo sviluppo del level design e suo Asset.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso e in modo individuale. Comprenderà sia i file originali di modellazione (formato .psd .skp), sia le immagini/rendering (formato .jpg, .tga .pdf) ed in particolare è richiesta una presentazione correttamente impaginata, descrittiva ed esplicativa di quanto svolto e appreso durante il corso. L'esposizione avverrà sotto forma di slide presentate in un pdf ad alta qualità nel quale si mostrano le tavole realizzate oppure attraverso stampa in formato A2 delle stesse. Non saranno ammesse altre modalità, previa precedente e concordata variazione a quanto sopra detto.