

—Syllabus

Dipartimento di Progettazione e arti applicate
DAPL08— Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte
Diploma Accademico di Primo livello in Nuove Tecnologie dell'Arte
corso Nuove Tecnologie dell'Arte

Tecniche e metodologie dei videogiochi

Codice ABTEC 42 — 100 ore 8 CFA
a.a. 2024–2025

Professore Marco Damigella

a contratto di Tecniche e metodologie dei videogiochi (ABTEC 42)
Posta elettronica istituzionale (PEO): marcodamigella@abacatania.it
Orario di ricevimento: ogni giovedì dalle 10:00 alle 13:00 (previa prenotazione tramite PEO)
Sede: Via Franchetti o Microsoft Teams

—Obiettivi formativi

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti la padronanza dei metodi e delle tecniche appropriate per la progettazione di opere videoludiche, nonché l'acquisizione di specifiche competenze disciplinari, professionali ed espressive nell'uso degli strumenti richiesti per lo svolgimento di queste professioni tecnico-artistiche; con particolare riferimento alle tecniche di game design e di realizzazione di narrative interattive, nonché alle tecniche inerenti le differenti fasi di concept di videogiochi, per giungere ad una fase successiva di piena sperimentazione dei mezzi tecnici, desunti dall'apparato teorico fondante il tema del corso. Nello specifico, vengono affrontati i seguenti macro-argomenti:

- Le molteplici innovazioni che si sono susseguite nella storia dei video giochi, dalla loro invenzione fino alle ultime uscite, come queste hanno cambiato il mondo, gli altri media e l'arte; quali sono le innovazioni vincenti e quelle più criticate e come ancora oggi sia possibile innovare il panorama videoludico;
- Il game design e il processo di creazione dei concept dei video giochi, dallo studio delle meccaniche e del gameplay e di come questi determinino le fasi successive di ideazione dei personaggi, dell'ambientazione, della trama, delle arti fino al doppiaggio e alla colonna sonora, concentrandosi sulla particolare interconnessione tra trama e gameplay e di come sia possibile amalgamarli per creare un'esperienza di gioco ottimale;
- Lo studio dei vari format utilizzati dai diversi studi di sviluppo, come ogni membro dello studio si occupi della stesura di una parte dei documenti, come queste si assemblano tra loro per creare una visione globale del videogioco, i software specifici utilizzati e come convertire i documenti per poterli implementare nella macchina di gioco.

La parte laboratoriale del corso sarà fondamentale per la comprensione e l'applicazione delle spiegazioni teoriche svolte in aula, con esercitazioni mirate ad acquisire le tecniche effettive di progettazione di videogiochi utilizzate negli studi di sviluppo.

—Modalità di svolgimento dell'insegnamento

Lezioni frontali in aula.
Il semestre.

—Esercitazioni e revisioni

Sono previste esercitazioni intermedie oggetto di valutazione al fine del conseguimento della materia. Inoltre potrebbero essere previste prove in itinere per agevolare gli studenti nella suddivisione del programma da studiare. L'accesso alle revisioni è su prenotazione via PEO.

Nella pagina del docente è disponibile il calendario di massima delle revisioni preventivamente redatto.

—Elaborato finale

Per il conseguimento della materia è prevista la realizzazione di un elaborato da esporre contestualmente all'esame. L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente essere approvato dal docente durante le fasi di lezione e/o revisione.

—Modalità esame

Presentazione elaborato finale ed esame orale sui testi di riferimento obbligatori e i contenuti illustrati a lezione. La valutazione comprenderà anche le esercitazioni intermedie, le prove in itinere e l'elaborato finale dove espressamente richiesti.

—Prerequisiti richiesti

Consigliata conoscenza base della lingua inglese.

—Frequenza lezioni

Obblighi di frequenza non inferiore al 50 per cento per ciascuna attività formativa, con esclusione dello studio individuale, con facoltà di incrementare tale percentuale, come da Decreto del Presidente della Repubblica del 24 aprile 2024, n. 82 — Regolamento concernente modifiche al regolamento recante disciplina per la definizione degli ordinamenti didattici delle Istituzioni di alta formazione artistica, musicale e coreutica, a norma dell'articolo 2 della legge 21 dicembre 1999, n. 508, adottato con decreto del Presidente della Repubblica 8 luglio 2005, n. 212. Approvato in Gazzetta Ufficiale n.143 del 20-6-2024, in vigore dal 5 luglio 2024.

—Contenuti e programmazione del corso

1. Introduzione al corso	9. I diversi tipi di storie e chi le controlla. La psicologia del giocatore
2. Lo studio di sviluppo e le figure professionali che ne fanno parte	10. Ideare i personaggi e struttura dei loro documenti di gioco
3. Come i videogiochi hanno cambiato il mondo	11. La Gamification e le sue applicazioni
4. Game Design 1/2. Il gioco: regole, meccaniche e struttura	12. L'accessibilità nei videogiochi
5. Game Design 2/2. Il processo di progettazione	13. Come funziona il mondo del lavoro dell'industria dei videogiochi e come arrivarvi preparati
6. I verbi di gioco e analisi dei diversi generi di videogiochi	14. Recap, approfondimenti, conclusioni e riflessioni finali
7. La documentazione di gioco	Laboratori
8. Evoluzione e cura del documento di gioco completo	Prove in itinere

—Testi di riferimento obbligatori

Marco Damigella, *Guida al mondo dello sviluppo di videogiochi*, Amazon Publishing, 2023.

Documenti e dispense fornite in aula.

—Testi di approfondimento consigliati

Francesco Alinovi, *Game Start!*, Springer, 2011.

D. Cajelli e F. Toniolo, *Storytelling Crossmediale*, Unicopli, 2018.

Chris Kohler, *Power Up*, MPlayer Edizioni, 2008.

—Altro materiale didattico

Lezioni frontali in aula.

—Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità e/o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor didattici (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti possono, mediante PEO (e-mail istituzionale) o eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso.

Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it

—Nota di trasparenza

Il seguente Syllabus è l'unico documento a cui gli studenti possono fare riferimento per la fruizione e il conseguimento della disciplina nell'a.a. in oggetto, non saranno pubblicati né presi in considerazione altri programmi didattici. Le informazioni inserite nel presente documento, con particolare attenzione alle caratteristiche delle esercitazioni intermedie, degli elaborati finali e dei testi di riferimento obbligatori, non potranno essere modificate dopo l'avvio della disciplina in oggetto. Tutto ciò che non è specificatamente descritto in questo Syllabus e/o effettivamente svolto a lezione non potrà essere chiesto in fase di esame.