



Master I livello

Game design per la valorizzazione dei territori e del patrimonio culturale

Realizzato in Collaborazione con l'Associazione IVIPRO - Italian Videogame Program

Il **Game designer** per i territori e il patrimonio culturale è una figura ibrida e duttile, **competente sia nell'ambito del game design che nella programmazione base di videogiochi**. Un profilo in grado di contribuire - su più fronti e in differenti momenti del processo - a progetti ludici, con un focus particolare sulla valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale e sugli aspetti divulgativi dell'esperienza videoludica. Il Game designer per i territori e il patrimonio culturale sarà in grado di concepire la struttura di gioco a partire dagli elementi di gameplay e design per arrivare alle fasi di ricerca e scrittura per videogame. In parallelo, sarà dotato degli strumenti necessari per rapportarsi con il team di programmazione, comprenderne le esigenze e fornire supporto tecnico in un'ottica di team working e team building.

Il **profilo formato potrà trovare occupazione all'interno di studi di sviluppo e di istituzioni interessate a valorizzare il patrimonio culturale e territoriale tramite le nuove tecnologie**. Potrà essere figura di raccordo tra realtà di sviluppo ed enti locali. Concepire e attuare percorsi di valorizzazione e di studio in grado di mettere in relazione patrimonio, contesti culturali tradizionali e videogiochi. Potrà trovare impiego in ambito didattico ed educativo, con particolare riferimento al filone della media education, sempre più spesso inclusa nei percorsi scolastici.

Piano Didattico

Modulo 1 - Storia e teoria del videogioco (6 CFU - 42 ore)

- Storia e critica del videogioco
- Game studies e analisi del linguaggio videoludico
- Basi di sceneggiatura per videogiochi

Modulo 2 - Concept e Game design (6 CFU - 42 ore)

- Design thinking per i videogiochi
- Introduzione al game design
- Narrazione e game design
- Dal concept di gioco al Game Design Document

Modulo 3 - Game design per il territorio (6 CFU - 42 ore)

- Introduzione ai videogiochi per la narrazione del territorio
- Studio, ricerca, location scouting
- Game design per il territorio
- Racconto storico attraverso i videogiochi
- Videogiochi e musei
- Analisi videogiochi per la valorizzazione del territorio
- Elementi di Produzione

Modulo 4 - Programmazione e piattaforme di sviluppo (20 CFU - 120 ore)

- Nozioni di base di programmazione e compilatori
- Programmazione Object-Oriented e Event-Based

- Introduzione alla piattaforma Unity e Laboratorio
- Nozioni di ingegneria del software
- Nozioni di Software Project Management

Modulo 5 - Tecniche Avanzate (10 CFU - 60 ore)

- Intelligenza Artificiale e Machine Learning
- Mobile Game Programming
- User Experience
- Virtual Reality

- Nozioni di Sicurezza nel Game Programming

Modulo 6 - Videogiochi per la formazione (4 CFU - 24 CFU)

- Pedagogia del gioco e didattica ludica
- Prospettive della media education
- Tassonomie videoludiche e prassi educative
- Nuove modalità di fruizione
- Videogiochi nei contesti educativi: metodi e strumenti

Stage (6 CFU - 150 ore)

Stage svolto in aziende ed enti operanti nel settore.

Prova Finale (2 CFU)

La realizzazione di un prototipo di gioco rappresenterà la prova finale per studenti e studentesse.

Il percorso formativo ha **durata di 1 anno**. Le lezioni di didattica frontale saranno svolte prevalentemente on-line con esami in presenza. Le attività didattiche **inizieranno** entro il mese di **dicembre 2022** e si concluderanno entro il mese di **luglio 2023**.

Le altre attività formative, stage e tesi, termineranno entro il mese di dicembre 2023.

<https://computerscience.unicam.it/mastergamedesign>

La quota di iscrizione ammonta a € 2.800

Scadenza iscrizioni **14/10/2022**, esclusivamente on-line, nell'apposita sezione su: www.unicam.it/miiscrivo

segreteria.scienze@unicam.it

tel: 0737 402126