

Tecniche e metodologie dei video giochi (ABTEC 42)

45 ore 6 CFA

a.a. 2020—21

Professore Marco Damigella

Email istituzionale marcodamigella@abacatania.it

Orario di ricevimento: giovedì ore 11.00–13.00 (prenotare appuntamento tramite email)

Edificio Franchetti (via Raimondo Franchetti, 5 Catania)

—Obiettivi formativi

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti la padronanza dei metodi di sviluppo e produzione delle tecniche narrative 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 realizzazione per le narrative interattive, nonché alle tecniche inerenti le differenti fasi di concept di video giochi, 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 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 video gioco, i software specifici utilizzati e come convertire i documenti per poterli implementare nella macchina di gioco.

—Modalità di svolgimento

Lezioni frontali in aula.

I semestre: 1^a–6^a settimana (giovedì, venerdì e sabato) ore 08.30-10.10

—Modalità esame

Esame orale sui testi di riferimento, slide e dispense fornite in aula.

Nella determinazione del voto d'esame saranno presi in considerazione anche i progetti svolti durante il corso.

—Prerequisiti richiesti

Conoscenza della storia del mondo dei videogiochi e un adeguato livello di comprensione della lingua inglese.

—Frequenza delle lezioni

La frequenza è obbligatoria non inferiore all'80 per cento della totalità delle attività formative, con esclusione dello studio individuale. Per un massimo di 25 ore (5 lezioni).

—Contenuti del corso

1. Presentazione del corso di Tecniche e Metodologie dei video giochi. Teoria e pratica.
2. Proiezione e dialogo su *Come i videogiochi hanno cambiato il mondo* (97', 2013).
3. Prima esercitazione pratica
4. Lo studio di sviluppo e le figure professionali che ne fanno parte. Il narrative design.
5. Progettare un gioco 1/5. Il concept di base; regole e consigli sul game design.
6. Seconda esercitazione pratica.
7. Progettare un gioco 2/5. Analisi e struttura del format iniziale.
8. Progettare un gioco 3/5. I verbi di gioco e analisi dei diversi generi di videogiochi.
9. Terza esercitazione pratica.
10. Progettare un gioco 4/5. Evoluzione e cura del documento di gioco completo.
11. Quarta esercitazione pratica.
12. Progettare un gioco 5/5. Ideare i personaggi e struttura dei loro documenti di gioco.
13. Quinta esercitazione pratica.
14. I diversi tipi di storie e chi le controlla. La psicologia del giocatore.
15. Lavorare in team. Ideare, progettare e creare la documentazione di un videogioco a più mani.
16. Come funziona il mondo del lavoro dell'industria dei videogiochi e come arrivarvi preparati.
17. Recap, approfondimenti, conclusioni e riflessioni.
18. Esercitazione finale.

—Testi di riferimento obbligatori

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

Documenti, slide e dispense fornite in aula.

—Testi di riferimento da consultare

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

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

— Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità e/o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da docenti e tutor attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti interessati possono chiedere al docente di riferimento, anche attraverso il proprio tutor dove assegnato, un colloquio personale, mediante mail istituzionale, in modo da programmare insieme 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 o comunque non oltre la prima settimana di corso, al fine di attivare eventuali misure a garanzia di pari opportunità sia per le lezioni che per gli esami. Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it