UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Game Design e Gamification

2324-2-E2004P055

Area di apprendimento

1. Studio delle modalità mediante le quali si attua la comunicazione.

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione

• Conoscenze relative alle caratteristiche della comunicazione in ambito videoludico
• Conoscenze di base della progettazione di videogiochi
• Conoscenze di base della progettazione di interventi di gamification
• Basi teoriche ed applicative relative al concetto di gioco, videogioco e progettazione videoludica.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

• Comprensione ed applicazione dei concetti base di progettazione dei videogiochi
• Comprensione ed applicazione dei concetti base di progettazione di interventi di gamification

Contenuti sintetici

Il laboratorio avrà un taglio principalmente pratico in cui le attività saranno svolte sia singolarmente che in gruppo ed avranno come obiettivo da una parte l'analisi di videogiochi esistenti, dall'altra la proposta di alcune variazioni di videogiochi esistenti, fino ad arrivare ad una preliminare progettazione di videogiochi e/o di interventi di gamification.

Programma esteso

• Il concetto di gioco, videogioco, breve rassegna di storia dei videogiochi.
• Analisi e riflessione sul genere dei videogiochi con esempi concreti.
• Introduzione di un framework concettuale per la analisi di videogiochi.
• Esercizi di applicazione del framework concettuale a giochi esistenti.
• Esercizi di variazione di giochi esistenti attraverso l'utilizzo del framework concettuale.
• Progettazione preliminare di un videogioco e/o intervento di gamification.

Prerequisiti

Nessuno in particolare. Il corso non affronterà la tematica della progettazione dei videogiochi da un punto di vista implementativo; non sono quindi richieste particolari conoscenze tecniche né tecnologiche, dal momento che si lavorerà ad un livello di astrazione più alto.

Metodi didattici

Il laboratorio prevede un grosso coinvolgimento in prima persona dei frequentanti ai quali verranno presentate delle attività da svolgere singolarmente e/o in gruppo; le lezioni frontali saranno limitate solo ai momenti teorici necessari alla comprensione della materia, mentre il resto delle ore a disposizione verrà impiegato lavorando insieme, con attività, valutazioni di video di giocati di giochi rilevanti e provando direttamente i giochi ritenuti più significativi per il laboratorio.

Tutto il materiale (dispense delle lezioni) viene reso disponibile sul sito e-learning del corso.

Materiali ad hoc saranno individuati e utilizzati per i singoli progetti degli studenti.

Gli studenti/le studentesse Erasmus possono contattare il docente per concordare la possibilità di studiare su una bibliografia in lingua Inglese.

Modalità di verifica dell'apprendimento

Verrà valutata in aula insieme a tutti i partecipanti una proposta iniziale di progettazione di videogioco e/o di intervento di gamification sia presentata singolarmente che in gruppo.
Questo pemetterà di accertare l'effettiva acquisizione delle competenze teoriche e pratiche relative alla progettazione di un videogioco e/o di un intervento di gamification.

È richiesta la partecipazione attiva ad almeno il 75% delle lezioni.

Testi di riferimento

Testo consigliato per la parte teorica:
Elements of Game Design di Robert Zubek, The MIT Press.

Sono comunque previste anche dispense integrative che verranno fornite dal docente durante le lezioni e che saranno disponibili on line sul sito del corso.

Informazioni dettagliate circa altro materiale didattico saranno pubblicate sulla pagina e-learning associata al corso.

Sustainable Development Goals

SALUTE E BENESSERE | PARITÁ DI GENERE | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE