



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Game Design e Gamification

2627-2-E2006P026

Area di apprendimento

3: Tecniche, strumenti e tecnologie della 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 e applicative relative al concetto di gioco, videogioco e progettazione videoludica.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Comprensione e applicazione dei concetti base di progettazione dei videogiochi.
- Comprensione e applicazione dei concetti base di progettazione di interventi di gamification.

Autonomia di giudizio

- Sviluppo della capacità di analisi critica, valutazione e sintesi di idee nuove e complesse attraverso discussioni con gli studenti ed alle attività di gruppo che prevedono proprio l'analisi di videogiochi esistenti per valutarne le caratteristiche in base a differenti criteri e la proposta progettuale di prototipi che stressano gli aspetti critici analizzati.

Abilità comunicative

- Sviluppo della capacità di comunicare in modo chiaro e consapevole restituendo ai compagni sia in forma di pitch che di artefatti realizzati quanto progettato.
- Sviluppo di una solida capacità di ascolto attivo, di negoziazione e di lavoro in gruppo per progettare i prototipi proposti nel corso delle esercitazioni.

Capacità di apprendere

- Sviluppo della capacità di proseguire il proprio percorso di studio in modo autonomo, rafforzato da una maggiore consapevolezza critica che viene favorita dal lavoro di gruppo proposto nel corso del laboratorio.

Contenuti sintetici

Il laboratorio avrà un taglio principalmente pratico in cui le attività saranno svolte sia singolarmente sia 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 a un livello di astrazione più alto.

Metodi didattici

2 incontri da 4 ore ciascuno svolti in modalità erogativa in presenza.

4 incontri da 4 ore ciascuno svolti in modalità interattiva in presenza.

Il laboratorio prevede un rilevante 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 sessioni di gioco rilevanti e provando direttamente i giochi ritenuti più significativi per il laboratorio. Il corso è erogato in lingua italiana

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 permetterà 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 | PARITÀ DI GENERE | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE
