



VIGAMUS ACADEMY - LINK CAMPUS UNIVERSITY

CORSO DI **LAUREA MAGISTRALE** IN
TECNOLOGIE E LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE
CON INDIRIZZO **VIDEOGIOCHI LM-59**
(COMUNICAZIONE, DESIGN E MARKETING
DELLA GAME INDUSTRY)

1° ANNO

Il **primo anno** si concentra sul evolvere in una direzione pratica e job-oriented le basi necessarie all'inserimento diretto nell'ambiente professionale della critica, la comunicazione, il marketing e lo sviluppo di prodotti di intrattenimento interattivo.

2° ANNO

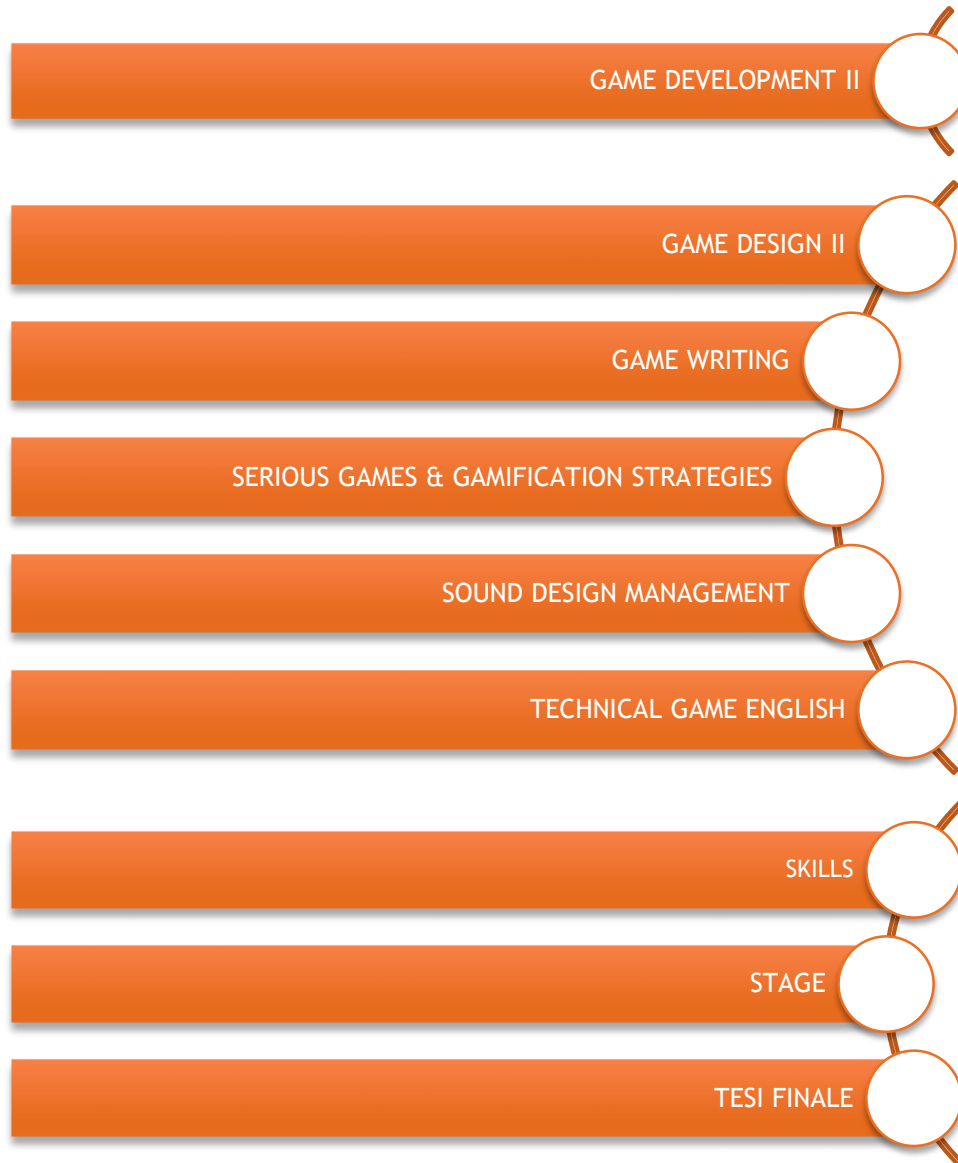
Il **secondo anno** approfondisce quanto introdotto durante il primo, con maggiore attenzione alla formazione tramite progettazione personalizzata attraverso strumenti e tecnologie innovative, tecniche, business management, produzione interna e di laboratorio, per discutere la tesi e ottenere la **LAUREA MAGISTRALE IN TECNOLOGIE E LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE CON INDIRIZZO VIDEOGIOCHI LM-59 (COMUNICAZIONE, DESIGN E MARKETING DELLA GAME INDUSTRY)**.

MATERIE



1° ANNO

MATERIE



2° ANNO

PROGRAMMA DEL CORSO

1° ANNO

METODOLOGIE DI GAME MARKETING

Il corso spiega le macrodinamiche associate ai processi di marketing peculiari dell'industria dell'intrattenimento, con un focus particolare su quello interattivo. Basandosi su industry facts, lo studente viene chiamato a confrontarsi con un percorso di comprensione attraverso case studies e simulazioni di attività di comunicazione di alto e basso livello, raggiungendo la piena comprensione degli strumenti e delle tecniche utilizzate per analizzare il mercato, ricavarne dati e restituire un piano di marketing ritagliato su prodotto e sulle sue necessità.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Struttura del mercato interattivo;*
- *Strumenti e tecniche di analisi;*
- *Redazione di un marketing plan;*

Laboratori attivabili all'interno del corso

I laboratori si basano su simulazioni di attività di marketing, indagini di mercato, focus group e redazione di Marketing plan su prodotti esistenti e inventati.

GAME CRITICS

Il corso analizza il medium video ludico come veicolo di informazioni estetiche, artistiche, funzionali, sociali, di business e di intrattenimento, portando lo studente alla comprensione di come gli utenti si relazionino con le frammentate tipologie di proposte e di prodotto, in un quadro generale evolutivo che, partendo da una storia breve ma densa di mutazioni, ha creato un proprio linguaggio non necessariamente verbale capace di anticipare i tempi e generare trend con un ritmo inaccessibile ad altri medium. Durante questo percorso, lo studente impara a decifrare questo linguaggio e a restituire una analisi critica pesata per prodotti appartenenti a qualsiasi tipo di piattaforma, sia digitale che analogica.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Scrittura critica;*
- *Tecniche di analisi del prodotto da punto di vista dell'utente target;*
- *Linee guida del rapporto critica-utente;*
- *Relazioni con la community;*

COMMUNITY MANAGEMENT

Il corso spiega come progettare e supportare una struttura di comunità ed eventi in base a specifiche richieste di utenti o committenti esterni in un ambiente in cui la community può decretare successo o fallimento del prodotto. Lo studente impara a definire le modalità di aggregazione, gli strumenti, le relazioni necessari alla creazione di un ambiente che abbia caratteristiche di libertà e sicurezza di espressione, collaborazione, crescita della comunità in seno ad un prodotto, con relative dinamiche di influenza e veicolazione.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Tipologie di community;*
- *Dialogo con le figure di riferimento;*
- *Modalità di aggregazione;*
- *Tecniche di veicolazione e influenza;*
- *Analisi necessità community e **quick reaction methods**;*

ART DIRECTION

Il corso insegna il processo di produzione di una visione creativa attraverso decisioni di alto livello che influenzano come un videogioco appare agli occhi degli utenti, alla ricerca di qualità e stile distintivi. Scopo del corso è quello di formare lo studente nella acquisizione di informazioni, creazione della visione artistica e declinazione attraverso concept artist della medesima.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Relazionarsi con le varie aree di produzione;*
- *Creare una break down dal game design di progetto;*
- *Analizzare script per identificare gli elementi speciali;*
- *Collaborare con concept artist e guidare la visione artistica;*
- *Relazionarsi con il Creative director;*
- *Individuare la visione artistica;*

GAME DESIGN I

Il corso si concentra sulla sensibilizzazione dello studente alla creazione di meccaniche di gioco funzionali ed esteticamente appaganti per una utenza target, utilizzando metodi produttivi che gli permettano di comunicare la propria visione ad artisti, programmatori, produttori, addetti al marketing attraverso strumenti standard nell'industria.

L'attività si concentra sui sistemi, le regole e gli elementi chiave che rendono un prodotto stabile fin dalla fase di concezione, a partire dal concetto di piattaforma per passare all'acquisizione di competenze essenziali di scripting e user experience.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Pensare in maniera sistematica e strategica;*
- *Comprendere e declinare le basi di information design e interface design;*
- *Bilanciare criticamente il gameplay;*
- *Prototipare su strumenti standard (Excel, Netlogo, Machinatics);*
- *Esporre verbalmente e per iscritto le proprie idee in modo organizzato;*

GAME DEVELOPMENT I

Il corso si concentra sullo sviluppo e la prototipazione attraverso l'utilizzo di engine attualmente dominanti nell'industria. Lo scopo del corso è quello di formare lo studente nella creazione di ambienti stand alone volti al testing di meccaniche di gioco e bilanciamento del gameplay a partire da asset pre-esistenti.

L'attività è completamente orientata all'acquisizione della padronanza dello strumento ai fini dell'obiettivo produttivo, concentrandosi sulle tecniche essenziali e sul controllo dei parametri.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Utilizzo basico di Unreal Engine 4 o Unity 3D;*
- *Basi di scripting;*
- *Basi di level design e level editing;*
- *Creazione di prototipi rapidi;*

TEAM BUILDING & MANAGEMENT

Il corso spiega gli interventi funzionali alla creazione alla gestione di team di sviluppo di videogiochi, enfatizzando le relazione sociali e il ruolo dei membri con l'obiettivo di insegnare allo studente le best practices nella risoluzione dei conflitti che influiscono sulla capacità produttiva. Lo studente impara lo sviluppo organizzato di un gruppo di lavoro attraverso obiettivi, relazioni interpersonali, ruoli e problem solving, attraverso lo studio degli effetti cognitivi, affettivi e di performance che risultano dalle varie strategie proposte.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Scegliere elementi che possano convivere per ruolo e caratteristiche sociali;*
- *Allineare il team intorno all'obiettivo;*
- *Costruire relazioni lavorative stabili;*
- *Ridurre le ambiguità tra i ruoli;*
- *Trovare soluzioni pratiche ai problemi del team;*

2° ANNO

GAME DEVELOPMENT II

Il corso evolve quanto improntato nel primo anno attraverso lo studio avanzato degli strumenti di prototipazione di videogiochi. Lo scopo del corso è quello di portare lo studente all'indipendenza nella creazione di vertical slice adatte alla presentazione e al testing esterno. L'attività introduce l'utilizzo di tutti i tool principali presenti nell'engine.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Utilizzo intermedio di Unreal Engine 4 o Unity 3D;*
- *Custom scripting;*
- *Level design;*
- *Gestione del workflow;*

GAME DESIGN II

Il corso prevede lo sviluppo di un system design completo attraverso lo studio di parametri, regole e contenuti secondo le linee guida di Comprensibilità, Consistenza, Predicibilità, Estensibilità ed Eleganza. Lo scopo è quello di rendere lo studente indipendente nel creare meccaniche di gioco matematicamente coerenti, empiricamente testabili e ligie al game concept design iniziale di un prodotto.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Creare un sistema di regole one page;*
- *Regolare i parametri, le regole e i contenuti;*
- *Bilanciare;*
- *Prototipare su strumenti standard (Excel, Netlogo, Machinatics);*

GAME WRITING

Il corso insegna le tecniche di scrittura non lineare proprie dello sviluppo dei videogiochi. Attraverso lo studio di software dedicati, lo studente impara a gestire contenuti che si relazionano con il concetto di interattività in cui l'attività del protagonista non può essere controllata.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Scrivere una sinossi di game story;*
- *Scrivere cut-scene;*
- *Gestire contenuti ad albero;*
- *Scrivere dialoghi multipli;*
- *Utilizzare software dedicate (come Articy:draft);*

SERIOUS GAMES AND GAMIFICATION STRATEGIES

Il corso si concentra sulla teoria e declinazione dei processi di serious gaming e gamification in ambiente formativo, sociale ed economico, attraverso lo studio delle condizioni di motivazione ed engagement umana nel raggiungimento di obiettivi prefissati. Lo studio prende in esame desideri e impulsi degli utenti attorno a cui ruotano i concetti di Status ed Achievement, al fine di individuare e tecniche competitive e collaborative che si sviluppano attorno ai sistemi meccanici propri dei giochi.

Cosa impareranno gli studenti:

- *Tecniche e strumenti di gamification;*
- *Trasformare la realtà in gioco;*
- *Individuare strategie ludiche per risolvere problematiche complesse;*

TECHNICAL GAME ENGLISH

Il corso è altamente specialistico e verte nell'insegnare allo studente vocabolario e significati della lingua utilizzata nell'industria dell'intrattenimento interattivo attraverso esercizi di simulazione scritti e dialoghi improntati sul gioco di ruolo in situazioni diverse (interview, production, marketing).

Cosa impareranno gli studenti:

- *Interpretare acronimi e termini specifici;*
- *Ascoltare e comprendere conversazioni tecniche;*
- *Utilizzare il linguaggio corretto a seconda dell'interlocutore;*