Tecniche e metodologie dei videogiochi (CFA 6)

A.A. 2025-2026

Prof.ssa **Federica Maria BIANCHI**

OBIETTIVI

Il corso si propone di fornire una solida comprensione delle basi del *game design*, concentrandosi in particolare sulla fase progettuale del *gameplay* e sull'interazione del sistema con il giocatore.
Durante il corso, saranno illustrate tutte le fasi della produzione di un videogioco, comprese le tecniche di *problem solving*, al fine di progettare un'esperienza di interazione tra il giocatore e un ambiente interattivo intuitivo ed immersivo.
Saranno anche analizzati numerosi casi di studio che illustrano l'applicazione delle conoscenze del *game design* in ambiti come il *Cultural Heritage*, il *Game Art* e la *Gamification*.

CONTENUTI

Il corso esplora i fondamenti del *game design*, definendo il ruolo del designer e le strutture ludiche. Analizza l'intero ciclo produttivo, dai processi agili alla gestione dei team. Focus centrale è la progettazione del *gameplay*, con lo studio di meccaniche, *level design* e bilanciamento per garantire immersione e ottima UX. Infine, l'analisi di casi studio reali (*Cultural Heritage* e *Gamification*) mostra l'applicazione pratica delle competenze in contesti interdisciplinari.

PREREQUISITI

Nessun requisito.

TESTI CONSIGLIATI

Adams E., *Fundamentals of Game design*, New Riders Pub, 2009.
Isbiter K., Hodent C., *Game Usability, advice from experts for advancing UX Strategy and Practice in Videogames*, CRC Press, 2022.
Macklin C., Sharp J., *Games, Design and Play, a detailed approach to iterative game design*, Addison-Wesley Professional, 2016.
Swink S., *Game feel. A game designer's guide to virtual sensation*, CRC Press, 2017.
Simongini G., Tabacchi S., *Ipotesi Metaverso*, Draco, Roma, 2024.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Presentazione e demo del gioco.