



REALIZE YOUR FUTURE



DIGITALBROS
GAME ACADEMY

ONLINE BLENDED



**CORSO ONLINE DI
GAME DESIGN
PROGRAMMA**



INTRODUZIONE

Il **corso online di Game Design** è rivolto a persone che hanno una grande **passione per i videogiochi** e un profondo interesse per il settore dell'intrattenimento digitale. Le persone che desiderano intraprendere questo corso sono creative, hanno inventiva, abilità narrative, analitiche e una forte predisposizione al lavoro in team.

Sviluppare videogiochi significa, oltre a saper fare, anche saper ascoltare. Sebbene sia utile avere solide basi e conoscenze di Game Design, non esiste una formula semplice per progettare videogiochi. Ogni videogioco è diverso, così come il percorso per crearlo. Solo provando, testando, analizzando con occhio critico e revisionando si possono acquisire e padroneggiare tutte le tecniche di design.

Il **Game Designer**, proprio come un regista, è responsabile della visione creativa e della direzione dell'intero videogioco, dal concept alle meccaniche, dalla struttura dei livelli alla storia.

Il corso online di Game Design si basa sullo studio di tutti gli aspetti del Game Design, ponendo particolare enfasi sulla documentazione e sulle fasi di progettazione e produzione di videogiochi. Saranno oggetto di ulteriori approfondimenti aspetti quali l'analisi delle meccaniche, il bilanciamento, il Level Design e la creazione di prototipi, al fine di trasmettere agli studenti una conoscenza e una comprensione completa del processo di sviluppo.



CORE TRAINER

DEREK HARTIN

Nel settore dei videogiochi da oltre 17 anni, Derek ha lavorato come Senior Game Designer su **Dirt Rally 2.0** in Codemasters, Lead Game Designer su **Clumsy Ninja** in NaturalMotion, su **Furby Connect** in Exient, su **TENS!** in Kwalee e su **Ashes Cricket** in Gusto Games.

Vanta inoltre un'importante esperienza in produzione, QA Testing, Narrative Game Design e mentoring e coaching di nuovi talenti.



STRUTTURA E MODALITÀ

Il **piano formativo** del corso online di Game Design si compone di **tre livelli progressivi** per guidare e aiutare gli studenti ad acquisire le competenze necessarie per lavorare nel settore dei videogiochi.

Il **Livello 1 fornisce le skill pratiche e le conoscenze essenziali** necessarie per iniziare a lavorare su progetti di game development.

Il **Livello 2 consente di approfondire e acquisire nuove competenze** mettendole in pratica grazie al motore grafico Unity. Questo livello prevede un progetto in team con gli studenti di Game Programming ed è incentrato sullo sviluppo delle hard (competenze tecniche) e soft skill (competenze relazionali).

Il **Livello 3 completa la formazione professionale** fornendo competenze avanzate utilizzando anche l'Unreal Engine e prevede lo sviluppo di un progetto più complesso in team con gli studenti del corso di Game Programming. La parte finale del livello 3 è dedicata alla preparazione degli studenti per l'inserimento nel mondo del lavoro.



Prima di intraprendere qualsiasi livello è consigliabile seguire il **Livello Demo, un piano formativo completamente gratuito**, che fornisce le basi per fare il primo passo nel mondo dello sviluppo di videogiochi e per provare l'esperienza del corso prima di iscriversi.

La struttura è flessibile e si adatta alle diverse esigenze. Ogni studente, infatti, può scegliere di fare il piano formativo completo, composto dai 3 livelli, oppure optare per uno o più livelli singoli in base alle proprie competenze ed esperienze pregresse.

Per aiutare lo studente nella scelta dal piano formativo da cui iniziare il proprio percorso, sono stati stabiliti per ogni livello dei pre-requisiti specifici a cui bisogna attenersi. **Se non si hanno competenze pregresse** di Game Design oppure si ha un'esperienza non significativa in questo campo, **si consiglia di iniziare dal Livello 1 per poi completare con quelli successivi.** Se invece si ha già un'esperienza nello sviluppo di videogiochi, si raccomanda di visionare i prerequisiti dei Livelli 2 e 3, per verificare se si possiedono le competenze richieste per poter iniziare da un uno di questi due livelli.



STRUTTURA E MODALITÀ

Ciascun livello è costituito dalle seguenti attività:

- **Le lezioni in live streaming** tenute in diretta dal Core Trainer o da esperti dell'industria, in cui vengono trattati gli argomenti principali della materia
- **Le video lezioni** tenute dal Core Trainer o da esperti dell'industria che condividono le loro conoscenze ed esperienze con gli studenti mentre li guidano attraverso attività pratiche. Alle video lezioni seguono delle prove da svolgere in autonomia che aiutano gli studenti a testare le conoscenze e le competenze acquisite
- **Le prove pratiche** concepite affinché gli studenti possano applicare in modo concreto e tangibile le nozioni e i fondamenti trasmessi. Vengono poi condivise e discusse durante le sessioni live con il Core Trainer
- **Le challenge** studiate per dare agli studenti l'opportunità di applicare in modo pratico quello che hanno imparato e testare le proprie conoscenze
- **I progetti** strutturati per consentire agli studenti di mettere in pratica le proprie competenze, creando dei videogiochi ed entrando nel vivo del processo di sviluppo. I progetti costituiscono la parte fondamentale del portfolio dello studente
- **Il social learning** consente di condividere idee, dare e ricevere feedback e collaborare con i compagni di corso
- **Le risorse di approfondimento** servono per esaminare in profondità gli argomenti trattati nelle lezioni. Sono risorse complementari che forniscono agli studenti maggiori informazioni su tematiche specifiche e sulle esperienze maturate nell'ambito del Game Design



INTELLEGO

Il corso online di Game Design si svolge esclusivamente sulla piattaforma di experience learning **Intellego**, in lingua inglese con sottotitoli e trascrizioni. Intellego è un ambiente **completamente digitale progettato per la condivisione, la collaborazione, il lavoro di gruppo e l'apprendimento**, in grado di replicare molte delle attività che avvengono in presenza, permettendo agli studenti di vivere un'esperienza coinvolgente e di acquisire le competenze necessarie per essere **“job ready”**.

Gli studenti si incontrano su Intellego per partecipare alle lezioni e sessioni di mentoring in live streaming, per apprendere le skill pratiche attraverso le video lezioni e per mettere in pratica quanto acquisito sia in autonomia, ma anche in team lavorando sui progetti di sviluppo.

Intellego consente agli utenti di accedere a lezioni e contenuti in modo semplice e senza limiti spazio-temporali. Questo rende Il corso online di Game Design di DBGA Online Blended **flessibile e adatto a chi vuole conciliare la formazione con i propri ritmi di vita e lavorativi**.

OBIETTIVI DEL CORSO

Alla fine del **corso online di Game Design** gli studenti saranno in grado di:

- Gestire le dinamiche di gioco, riconoscerne la loro funzione e identificare modi per implementarle
- Sviluppare meccaniche di gioco
- Creare prototipi sia su carta che sul motore grafico
- Utilizzare i motori grafici Unity e Unreal Engine
- Redigere tutta la documentazione di design come, per esempio, un Game Design Document e un documento di pitch
- Risolvere in modo sistematico i problemi di design
- Trasmettere l'idea di gioco al team di sviluppo



LIVELLO DEMO

DOCUMENTAZIONE DI GAME DESIGN E GAME PITCH

Il Livello Demo del corso di Game Design è **un piano di 10 lezioni on demand gratuite** che fornisce le basi per fare il primo passo nello sviluppo di videogiochi e permette di provare l'esperienza del corso prima di iscriversi.

Le lezioni trattano le fondamenta del Game Design e forniscono strumenti e best practice per la creazione di un videogioco. Offrono un'introduzione ai principali documenti associati al Game Design e si focalizzano su come creare la documentazione di Game Design e sulla preparazione di un game Pitch.



10 lezioni gratuite



Acquisisci le competenze di base di Game Design



Prova l'esperienza formativa di DBGA Online Blended



Sperimenta la piattaforma Intellego

PROVALO SUBITO



LIVELLO 1

LE BASI PER CREARE UN VIDEOGIOCO

Pitch, prototipi e analisi

Per essere un Game Designer bisogna pensare come un designer. Il **Livello 1**, fornisce le **skill pratiche e le conoscenze essenziali** per permettere allo studente di muovere i primi passi nel processo di sviluppo di un videogioco: dall'analisi dei singoli elementi che compongono un videogioco, alla creazione di un sistema di gioco, alla documentazione dell'intero processo di sviluppo, in modo che tutto il team possa comprenderlo, fino alla realizzazione di prototipi. Nel corso del **Livello 1** viene introdotto il motore grafico Unity.

Durata: 2 mesi

Prerequisiti: Essendo un livello base non sono richiesti requisiti pregressi ma solo una forte passione per i videogiochi

1. INTRODUZIONE

- Kick-off di orientamento al corso
- Il team e il processo di sviluppo
- La figura del Game Designer
- La struttura della Game Industry
- Conoscenze multi-disciplinari
- Pensiero creativo
- Strumenti di produzione
- Time Management

2. FONDAMENTI DI DESIGN

- Cos'è il design?
- 10 Principi di design
- Il design nell'industria dei videogiochi
- Good Design vs Bad Design

3. CREAZIONE DI PROTOTIPI

- Games, Play and Fun
- Atomic Design
- Experience Design
- Players
- Meccaniche e sistemi di gioco
- Analisi delle meccaniche
- Gestione della documentazione



LIVELLO 1

4. FONDAMENTI DI PROTOTIPAZIONE

- In-engine vs prototipazione su carta
- Cambiare le regole
- Gli effetti dell'iterazione
- Modulare l'esperienza

5. FONDAMENTI DELL'ENGINE

- Conoscere gli engine di gioco
- Configurazione di Unity
- Oggetti e materiali
- Illuminazione e telecamere
- Fisica e movimento
- Sistemi di controllo
- User Interface e canvas

6. DA MICRO A META

- Analisi approfondita del videogioco
- Principi fondamentali di design
- Micro, macro e meta
- Documenti di design preliminari

7. MOBILE GAME DESIGN

- Mobile marketplace
- Metriche e design
- Touchscreen design
- Giochi con una sola meccanica
- Profilo del giocatore mobile
- Il futuro del mobile



LIVELLO 2

PROGETTARE UN VIDEOGIOCO

Dal concept all'implementazione

Passare dalla progettazione all'implementazione è la fase più entusiasmante ma allo stesso tempo più difficile del processo di sviluppo di un gioco. Nel **Livello 2**, che prevede la **realizzazione di un progetto con i Game Programmer** su Unity, si impara a creare dei Game Design Document, ovvero documenti di progettazione dettagliati utilizzati per dirigere l'implementazione del gioco. Si acquisiscono anche le soft skill, le competenze trasversali, indispensabili per guidare un team durante questo processo.

Durata: 3 mesi

Prerequisiti: Prima di iniziare il Livello 2 è fortemente raccomandato il completamento del Livello 1 – LE BASI PER CREARE UN VIDEOGIOCO

Se lo studente ha un'esperienza pregressa nel Game Design, per accedere direttamente al Livello 2 deve avere i seguenti prerequisiti:

- Comprensione della documentazione di Game Design
- Conoscenza base dell'interfaccia di Unity e dello scripting C#
- Progettazione e documentazione di prototipi

1. INTRODUZIONE

- Kick-off di orientamento al livello

2. PROTOTIPAZIONE IN ENGINE

- Obiettivi di prototipazione in-engine
- Scripting dei prototipi
- Playtesting dei prototipi
- Iterazione dei prototipi
- Risultati dei prototipi



LIVELLO 2

3. FONDAMENTI DI GAME DESIGN

- MDA e player-centric design
- Il brief di design
- Tecniche di ideazione
- Soft Skill
- Sviluppare un'idea
- Convergenza nel concept
- Pitch di presentazione
- Concept Design

4. SYSTEM DESIGN

- Fondamenti di System Design
- Sistemi e sottosistemi
- Loop
- Sistemi di gioco

5. UX DESIGN

- Flussi e percorsi
- Ricerca utente
- Menu Design
- Flussi di navigazione
- FTUE

6. APPROFONDIMENTI

- Depth vs breadth
- Progressione
- Obiettivi e conclusioni
- Good Design practices
- Building a living Game Design Document



→ **LIVELLO 3**

GAME DESIGN PROFESSIONALE CON UNREAL ENGINE

Strategia, pianificazione e rilascio di un gioco

Entrare nell'industria di videogiochi

Entrare nel settore dei videogiochi richiede abilità, dedizione e un ricco **portfolio**. Nel **Livello 3**, utilizzando anche il motore grafico Unreal Engine si acquisiscono le competenze in **Level Design**, e si approfondiscono quelle nella produzione e finalizzazione del videogioco. È previsto inoltre lo sviluppo di un progetto con i Game Programmer con Unreal Engine, finalizzato alla **creazione di un videogioco**. La parte finale del percorso è riservata alla preparazione degli studenti al **mondo del lavoro** con mentoring sulla creazione del CV, sulla realizzazione del portfolio e sulle tecniche per sostenere un colloquio.

Durata: 4 mesi

Prerequisiti: Prima di iniziare il Livello 3 è fortemente raccomandato il completamento del Livello 2 – PROGETTARE UN VIDEOGIOCO

Se lo studente ha un'esperienza pregressa nel Game Design, per accedere direttamente al Livello 3 deve avere i seguenti prerequisiti:

- Buona conoscenza del Game Design
- Capacità di scrivere documenti di Game Design
- Conoscenza pratica dei motori grafici

1. INTRODUZIONE

- Kick-off di orientamento al livello

2. LEVEL DESIGN

- Fondamenti di Level Design
- Level Design research
- Documenti di walkthrough
- Blocking Level polishing e iterazione



→ **LIVELLO 3**

3. COSTRUZIONE DEL MONDO DI GIOCO

- Costrutti narrativi per videogiochi
- Immersione e coinvolgimento
- Costruire gli USP
- La game community
- Quarta parete nei videogiochi

4. TOCCHI FINALI

- Filosofia di design
- Play vs Life
- Progressione e bilanciamento dell'economia
- Lavorare in team
- I videogiochi come un prodotto

5. GAME ENGINE AVANZATO

- Shaders (shadergraph)
- Animazioni con timeline
- Visual scripting
- Generazione procedurale

6. CICLO DI PRODUZIONE

- Sviluppo agile
- Post-design
- Technical Design
- Post-mortem

7. PREPARARSI AL MONDO DEL LAVORO

- Creare il CV
- Presentare il portfolio
- Colloquio & Test
- Trovare il lavoro "giusto"



SEMINARI & WORKSHOP

Un calendario di **Seminari & Workshop** tenuti dai **Guest Trainer**, accompagna gli studenti del corso online di Game Design fino alla fine del loro percorso formativo. I Guest Trainer hanno il compito di **portare testimonianze personali e professionali**, condividendo case history, tecniche di lavoro e di sviluppo, di svolgere lezioni di approfondimento e di agire da “mentor” per gli studenti. Gli interventi dei Guest Trainer sono una preziosa occasione, esclusiva per gli studenti in corso, per fare **networking** e per conoscere da vicino in maniera concreta il lavoro nella Game Industry.

DOPO LA DBGA

Digital Bros Game Academy svolge un'importante attività di **Job Placement** per aiutare gli studenti a muovere i primi passi nell'industria dei videogiochi. Grazie allo stretto legame con il **Gruppo Digital Bros** e a una rete di **oltre 100 partner italiani e internazionali** del mondo dell'intrattenimento digitale favorisce opportunità di inserimento nel mondo del lavoro. Inoltre, gli studenti di DBGA Online Blended, se hanno svolto almeno il Livello 3, hanno la possibilità di accedere al portale **DBGA Careers** per ricercare opportunità di lavoro nell'ambito del Game Design.

INFORMAZIONI UTILI

Lingua del corso: inglese (con sottotitoli e trascrizioni)

Livello Demo: 10 lezioni gratuite; per provarlo clicca [qui](#)

Durata corso completo: 9 mesi

- **Durata Livello 1:** 2 mesi
- **Durata Livello 2:** 3 mesi
- **Durata Livello 3:** 4 mesi

Per iscriversi: clicca [qui](#)

Per contattarci via e-mail: scrivici a segreteria@dbgameacademy.it

Per contattarci telefonicamente: chiamaci allo 02 2111 8528



Digital Bros Game Academy S.r.l.
Via Giovanni Labus 15/A - 20147 Milano
Tel.: (+39) 02 2111 8528
E-mail: segreteria@dbgameacademy.it
www.dbgameacademy.it