



Game Development

PRIMA SESSIONE

mercoledì 17 ottobre 2018 – mercoledì 13 febbraio 2019

SECONDA SESSIONE

mercoledì 6 marzo 2019 – mercoledì 12 giugno 2019

ORARIO

mercoledì dalle 19:45 alle 22:15

DURATA

35 ore, frequenza settimanale

LINGUA

Italiano

CREDITI

2 ECTS*

COSTO

XXX

** Condizioni speciali

DOCENTE: Marco Secchi

Marco è uno sviluppatore freelance laureato in Ingegneria Informatica presso il Politecnico di Milano. Da diversi anni offre le sue consulenze principalmente per lo sviluppo di videogame ed applicazioni presso agenzie italiane ed internazionali (Disney Online International, Samsung Italia, Nickelodeon, Honda Automotive). Attualmente insegna Unity3D in NABA nei corsi di Media Design e Arti Multimediali e Nuove Tecnologie.

DESCRIZIONE DEL CORSO / PROGRAMMA

Unity3D è uno strumento di sviluppo per la realizzazione di videogiochi in 3D/2D.

Lezioni frontali (con esercitazioni pratiche da svolgere individualmente)

- Panoramica del software e principali funzionalità
- Utilizzo di Unity in 2D e 3D
- Prototipazione di un gioco
- Utilizzo di una Camera
- Utilizzo di sorgenti luminose
- Gestione della fisica
- Utilizzo di Materials, Texture e Shader



- Creazione delle UI all'interno di una Scena
- Il sistema Audio (sorgenti e listeners)
- Utilizzo avanzato di una Camera tramite Cinemachine e Post Processing Stack
- Introduzione alla programmazione

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Il corso tratta il tema dello sviluppo dei videogiochi con Unity3D affrontandolo dal punto di vista del game developer: lo studente potrà esplorare le tecniche principali per creare, manipolare e, dove risulti necessario, anche estendere le funzionalità del software.

Al termine del corso lo studente avrà imparato a muoversi all'interno di Unity3D ed avrà sviluppato le competenze ed un minimo di esperienza per sfruttarlo al meglio nel trasformare le proprie idee videoludiche in realtà.

METODOLOGIA FORMATIVA

Il Corso si propone di introdurre lo studente all'utilizzo dello strumento ed alla sua comprensione: verranno presentate le principali funzionalità ed una serie di strumenti che permetteranno di creare un progetto completo, partendo da una serie di assets forniti all'inizio del corso.

REQUISITI NECESSARI

Per partecipare al corso sono richieste conoscenze basi di Informatica. Non necessarie, ma gradite, conoscenze di Matematica e Geometria.

MATERIALI PER IL CORSO

Chiavetta USB.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Alla fine del corso, allo studente verrà richiesta la presentazione di un progetto individuale indicato dall'insegnante e sviluppato mettendo a frutto le nozioni acquisite.

A tutti coloro che non desiderano sostenere la prova di verifica finale per il conseguimento dei crediti ECTS, potrà essere rilasciato, su richiesta, un attestato di frequenza. La Segreteria si riserva di verificare l'effettiva frequenza di almeno l'80% del monte ore di lezione prima di rilasciare l'attestato.

*Crediti ECTS

I crediti ECTS verranno erogati dietro superamento della prova di verifica finale attestante il raggiungimento degli obiettivi formativi e dei risultati attesi a coloro che avranno frequentato almeno l'80% del monte ore di lezione.

Transcript ECTS: € 150.