

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Design dei giochi da tavola
Codice insegnamento	89144
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	MATH-01/A
Lingua	Inglese
Corso di Studio	Studium Generale - corso base
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	prof. Eduardo Martins Guerra, Eduardo.MartinsGuerra@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/43879
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	1
CFU	6
Ore didattica frontale	18
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	0
Ore di ricevimento previste	
Sintesi contenuti	• Diversi tipi di giochi e giochi analogici moderni • Processo iterativo di progettazione dei giochi • Tecniche e strategie di playtesting • Meccaniche di gioco e bilanciamento dei giochi • Gamification e applicazione dei serious games • Rappresentazione dei concetti nei giochi
Argomenti dell'insegnamento	• Diversi tipi di giochi e giochi analogici moderni • Processo iterativo di progettazione dei giochi • Tecniche e strategie di playtesting

	• Meccaniche di gioco e bilanciamento dei giochi • Gamification e applicazione dei serious games • Rappresentazione dei concetti nei giochi • Diversi tipi di giochi e giochi analogici moderni • Processo iterativo di progettazione dei giochi • Tecniche e strategie di playtesting • Meccaniche di gioco e bilanciamento dei giochi • Gamification e applicazione dei serious games • Rappresentazione dei concetti nei giochi
Parole chiave	
Prerequisiti	
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Lezioni frontali abbinate a esercitazioni pratiche e laboratori
Obbligo di frequenza	Consigliatissimo
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Gli studenti acquisiranno una comprensione del processo di progettazione di un gioco basato su cicli iterativi. Nel corso di questo processo, verranno affrontati argomenti importanti quali l'ideazione della versione iniziale del gioco e le tecniche di playtesting. Gli studenti impareranno inoltre le principali meccaniche e i diversi tipi di interazione con il giocatore che possono essere utilizzati nei giochi, nonché come combinarli per la creazione di un gioco originale. Durante il corso, i concetti di progettazione dei giochi saranno messi in pratica con giochi analogici, ma potranno essere applicati anche ai giochi digitali o ibridi. Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di applicare i concetti appresi per diversi scopi, quali lo sviluppo di giochi di intrattenimento, la gamificazione di un processo e la progettazione di giochi seri a fini didattici. Conoscenza e comprensione • Avere una conoscenza approfondita delle principali tecniche e dei metodi fondamentali della progettazione dei giochi • Avere una conoscenza approfondita delle principali meccaniche utilizzate nei giochi Applicazione delle conoscenze e della comprensione • Essere in grado di applicare le conoscenze relative alle meccaniche di gioco per sviluppare nuovi giochi.

	• Essere in grado di comprendere e identificare le meccaniche di gioco dei giochi esistenti. Capacità di giudizio • Essere in grado di confrontare diverse meccaniche di gioco alternative in base all'effetto che avranno all'interno di un gioco. Capacità di comunicazione • Presentare le regole di un gioco e raccogliere feedback da una sessione di playtesting. • Presentare un gioco a un editore utilizzando una scheda di presentazione. Capacità di apprendimento • Aver sviluppato capacità di apprendimento per estrarre informazioni sulle meccaniche di gioco dai giochi esistenti. • Aver sviluppato capacità di apprendimento per comprendere il feedback fornito durante una sessione di playtesting.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Progetto finale e presentazione orale: lo studente dovrà presentare il prototipo di un gioco (che può essere un gioco da tavolo o un gioco digitale) e rispondere alle domande relative alle scelte effettuate e al processo seguito per il suo sviluppo. Il progetto può essere realizzato individualmente o in gruppi composti da 2 a 4 studenti.
Criteri di valutazione	La valutazione terrà conto dei seguenti aspetti: il gioco sviluppato; il processo di sviluppo seguito dallo studente; la presentazione delle motivazioni alla base delle decisioni prese; e le risposte fornite alle domande.
Bibliografia obbligatoria	Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). <i>Building Blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms</i>. CRC Press. Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC press.

Bibliografia facoltativa	Daniela, L. (Ed.). (2021). Smart pedagogy of game-based learning. Springer Nature. Schreiber, I., & Romero, B. (2021). Game balance. CRC Press. Zimmerman, E. (2022). The rules we break: Lessons in play, thinking, and design. Chronicle Books. Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative. Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press. Barney, C. A. (2021). Application of pattern language for game design in pedagogy and design practice. Information, 12(10), 393. Holopainen, J., & Björk, S. (2003). Game design patterns. Lecture Notes for GDC. Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	