



Videogame Creator

Partecipa alla rivoluzione della gamification

Informatica



Obiettivi

Apprendi come gestire la produzione di un videogame. Il corso offre la visione d'insieme necessaria per mettere in atto il processo di sviluppo di un videogioco. Contribuirai attivamente ad ogni fase del processo, apprendendo e mettendo in pratica i fundamentals necessari per ogni passaggio, tra cui la fase di design, budgeting e publishing.

Il corso offre la preparazione adeguata per prendere parte, attraverso le proprie competenze e specializzazioni, alla crescita del mercato dei videogame, inclusi i serious game. La gamification, entrata ormai anche nel campo dell'addestramento del personale, nel settore sanitario e negli approcci di marketing più evoluti, beneficerà di un ulteriore salto di qualità che porterà i players nel metaverso e nelle tecnologie di blockchain, NFT e più in generale nel web decentralizzato.

Ad oggi la richiesta di tecnici esperti supera la disponibilità presente nel mercato.

I tecnici nel settore videoludico possono lavorare completamente in smart work e operare facilmente sul mercato estero

Argomenti

Game Design (Teoria)

- Introduzione su come funziona il processo di produzione di un videogame
- Metodologia di produzione
- Documento Concept paper
-

DURATA TOTALE:
100 ore

CALENDARIO:
dal: 01/09/2025
al : 01/10/2025

TERMINE ISCRIZIONI:
25/08/2025

SEDE DI SVOLGIMENTO:
MODENA

REFERENTE DEL CORSO:
Michela Fabiano
info.modena@formart.it
059 3369911

QUOTA DI PARTECIPAZIONE:
1650.00 € + IVA

Il corso sarà realizzato solo al raggiungimento del numero minimo di iscritti.
Le date potrebbero subire variazioni.



FORMart sede di MODENA, Via Emilia Ovest, 693/B 41100 Modena
T. 059-3369911 - info.modena@formart.it - www.formart.it



Cercaci su



Grafica 3D (asset management)

- 3D Workflow
- Tecniche di modellazione (teoria + pratica)
- Mappatura UV (teoria + pratica)
- Illuminazione (teoria + pratica)
- Materiali (teoria + pratica)
- Motori di rendering (teoria + pratica)
- Integrazione con Unity (pratica su Unity)

Programmazione Unity - corso di riferimento

- Introduzione a Unity e Visual Studio (dove e come scaricarli)
- Introduzione Unity Editor
- Introduzione base al C#, variabili, funzioni, classi e coroutine
- Pseudo codice e commenti
- Creare uno script
- PlayerPrefs per salvare i dati
- Macchine a stati (Game Manager)
- Object Pooling
- Unity Input System (New)
- Unity U (main menu, GUI)
- Build per Windows (creazione di un eseguibile)
- Caricare il gioco su Itch.io

Destinatari

Rivolto a tutti gli appassionati di videogames. Può essere un percorso altamente professionalizzante per:

- Studenti universitari alla ricerca di un percorso integrativo agli studi classici di informatica.
- Laureati provenienti dalle accademie delle belle arti.
- Professionisti della programmazione, della grafica digitale e del management di progetti informatici.
- Musicisti e scrittori che vogliono lavorare nell'industria videoludica

Calendario

Il corso si terrà tre volte a settimana, lunedì, mercoledì e venerdì, dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 17.00

Docenti

Andrea Tonin, Product Developer & 3D Designer

Paolo Campailla, Game Designer & Digital Artist di Gorilla Suit

Matteo Manicone, Game Developer & Coder di Gorilla Suit

Requisiti

Non sono richieste conoscenze pregresse particolari ma è



importante essere appassionati di videogames.



FORMart sede di MODENA, Via Emilia Ovest, 693/B 41100 Modena
T. 059-3369911 - info.modena@formart.it - www.formart.it



Cercaci su

