

SCHEDA WORKSHOP

Anno Accademico 2023/2024

Titolo Workshop:

From seed to flower - Garden In! post-mortem. Game Design Inside Videogames

A cura di:

docente che propone il workshop: Caterina Tomeo

docente che tiene il workshop: Lorenzo Malara

Indirizzato a:

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato al triennio di Multimedia and Game art

Numero partecipanti:

min12/max 30

Requisiti/supporti richiesti:

Interesse per il campo dei videogiochi

Un laptop personale con Unity Engine installato

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

17/21 giugno 2024

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Lunedì 17 giugno dalle 13.00 alle 19.00

Martedì 18 giugno dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 19 giugno dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 20 giugno dalle 9.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 21 giugno dalle 9.00 alle 14.00

SEDE RUFA VIA LIBETTA 7 – AULA MAGNA G13

Mod. 05-11-C - Rev. 0 del 10-01-2018

Breve descrizione:

L'obiettivo del workshop è apprendere i fondamentali di Game Design. Andando a studiare e scomporre progetti videoludici già esistenti, studiando le varie componenti di un gioco e andando a mettere in pratico la teoria appresa, realizzando dei piccoli prototipi di giochi su Unity.

Breve Biografia

Si diploma in un corso di Game Design a Torino, durante il cui partecipa allo sviluppo di diversi titoli indipendenti. Successivamente, insieme a un gruppo di amici, fonda lo studio di sviluppo "Dramatic Iceberg" e insieme a loro sviluppa e pubblica nel Gennaio del 2023, il primo titolo commerciale: "Garden In!", un simulatore di giardinaggio zen, attualmente disponibile su PC e Nintendo Switch. Da diversi anni insegna Game Design presso Event Horizon School.