

Scuola di arti e tecniche digitali

**CORSI ANNUALI PER
GAME DEVELOPER, GAME ARTIST e
SOUND DESIGNER**

A.A. 2019/2020

INTRODUZIONE

Game Maker Academy è una scuola di arti digitali dove imparare l'arte e le tecniche di creazione di videogiochi: dall'ideazione al design, alla programmazione. Una factory-lab per sviluppare nuove tecniche di narrazione digitale, dal videogame, al cartone animato e al cinema, e più in generale esplorare tutte le arti legate all'intrattenimento interattivo: la grafica, il sound design, l'audiovisivo e la narrativa, senza tralasciare la programmazione e lo sviluppo tecnico.

I corsi annuali per Game Developer, Game Artist e Game Sound Designer sono dedicati a sviluppatori e artisti che vogliono specializzarsi nella creazione di videogame. Un percorso indispensabile per trovare lavoro e iniziare una professione nell'industria dei videogiochi

IN PILLOLE

- Nove mesi di corso da ottobre a giugno
- Oltre 200h di lezione in aula attrezzata per Developer e Artist
- Oltre 96h di lezione in aula per Sound Designer
- Fino a 640h di laboratorio facoltative (4h al giorno)
- Classi e piani di studio diversificati per Game Developer e Game Artist
- Due lezioni settimanali dalle 18:00 alle 20:00
- Workshop interdisciplinari un sabato al mese
- Accesso libero agli ambienti e alle attrezzature della scuola durante le mattine dell'anno accademico
- Costruisci il tuo portfolio di videogame con la tua firma
- Capstone di fine anno realizzata in gruppo interdisciplinare

IL METODO

La Academy mira a formare e specializzare nuovi professionisti "completi" nella creazione di videogame. Capaci di inserirsi con facilità sia all'interno di studi affermati, dove tutti hanno una propria specializzazione, sia all'interno di realtà "Indie", dove ogni professionista riveste più ruoli chiave.

"Che tu sia un Developer, un Artist o un Sound Designer hai bisogno di conoscere anche gli altri processi legati alla realizzazione di un videogame. I Developer devono sapere come creare uno spritesheet o realizzare un semplice prototipo 3D. Gli Artists devono sapere come funzionano i tool di sviluppo, per prototipare un gioco senza scrivere codice o effettuare il level design. Tutte le figure devono poi avere competenze nelle altre fasi della creazione di un videogioco, dall'ideazione alla pubblicazione."

Per questo motivo, in ciascun piano di studi sono proposte lezioni dedicate agli insegnamenti fondamentali del proprio corso, elementi delle materie primarie dell'altro indirizzo e materie complementari comuni ad entrambi, quali game design, scrittura e sceneggiatura, produzione, marketing...



LA DIDATTICA

Tutte le lezioni, anche quelle riguardanti argomenti teorici, quali Game Design o Scrittura e Sceneggiatura, sono basate sulla formula delle lezioni *hands-on*, durante le quali, dopo una breve spiegazione teorica, gli allievi sono immediatamente invitati a mettere in pratica quanto appreso.

Le lezioni di materie tecniche (programmazione, disegno, ecc...) sono orientate alla realizzazione di materiale da inserire nel proprio curriculum personale. L'obiettivo è quello di aiutare lo studente ad avere un proprio portfolio di giochi realizzati già alla fine del primo anno di corso.

LABORATORIO

Game Maker Academy mette a disposizione dei propri studenti un laboratorio accessibile tutte le mattine per incontrarsi col proprio gruppo di lavoro ed utilizzare le attrezzature necessarie allo sviluppo dei propri progetti:

1 Pc per ogni studente

Licenze software

Wifi gratuito

Visore per la realtà virtuale

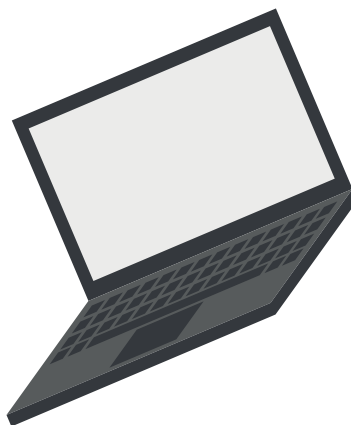
Sistemi di motion capture

Testing device (pc, osx, android, ios)

Schermi touch da 50" e 21"

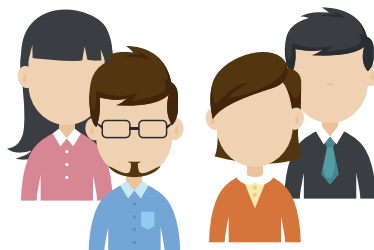
Cabina insonorizzata per registrazione voice-over

Set video con green screen



DOCENTI

Il corpo docente è composto da insegnanti *"resident"* che si occuperanno delle materie fondamentali di ciascun indirizzo e affiancheranno gli studenti per lo sviluppo del loro progetto capstone. Ai resident si aggiungono i docenti *"visiting"* per i workshop e gli insegnamenti complementari. Il team è composto da affermati professionisti specialisti nella area di riferimento.



DURATA

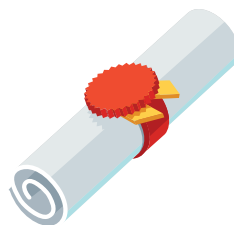
Il programma di studi è costruito su base biennale, ma ciascun anno costituisce un corso indipendente e autonomo. Durante il primo anno lo studente acquisisce le competenze fondamentali del proprio indirizzo e può già metterle a disposizione di un team di sviluppo. Nel corso del secondo anno lo studente si specializza, acquisendo ulteriori capacità al fine di sostenere l'esame per la Unity Certification.

Il programma dell'indirizzo SOUND è costruito su un singolo anno, al termine del quale si può sostenere l'esame per la certificazione Wwise 101.



TITOLO DI STUDIO

Alla fine del primo anno viene rilasciato un attestato di frequenza e gli studenti cominciano a costruire il proprio portfolio di progetti, da esibire assieme al proprio CV. Il programma del secondo anno è strutturato per permettere allo studente di sostenere l'esame per la Unity Certification (Developer o Artist), un modo eccellente per identificarsi come esperti nella propria disciplina e distinguersi dagli altri.



COSTO

Quota di iscrizione per ciascun corso: € 150,00

Retta annuale indirizzo Game Developer: € 2.340,00

Retta annuale indirizzo Game Artist: € 2.340,00

Retta annuale indirizzo Game Sound Designer: € 1.040,00

È previsto uno sconto per l'iscrizione a uno o più indirizzi aggiuntivi

- DEV + ART: € 3.680,00 + quote iscrizione
- DEV + SOUND o ART + SOUND: € 2.900,00 + quote iscrizione
- DEV+ART+SOUND: € 4.240,00 + quote iscrizione

SCONTI E AGEVOLAZIONI

Game Maker Academy valuta la concessione di sconti e/o altri tipi di agevolazioni agli studenti che, a proprio insindacabile giudizio, risultano più meritevoli.

Per richiedere tali agevolazioni è necessario inviare entro il 15/07/2019 la propria candidatura a gamemakeracademy@net-press.it

La domanda dovrà essere corredata da

- Lettera motivazionale
- CV in formato europeo
- Portfolio delle opere già realizzate (max. 5)

Per coloro che saranno pre-selezionati, seguirà un colloquio di approfondimento e/o un test per valutare le capacità tecnico artistiche.

CALENDARIO

15/07/2019	Scadenza domanda per agevolazioni
18/10/2019	Termine ultimo per iscrizioni versamento prima rata
21/10/2019	Inizio lezioni
23/12-06/01	Pausa natalizia
07/01/2020	Versamento seconda rata
31/01-02/02	Global Game Jam
01/04/2020	Versamento terza rata
09-04/14/04	Breve pausa pasquale
27/06/2020	Cerimonia finale e presentazione capstone

SBOCCHI PROFESSIONALI

Specializzarsi nella realizzazione di videogames, oltre agli sbocchi diretti nell'industria videoludica, offre numerose opportunità di lavoro anche in altri settori, talvolta insospettabili.

Video Game Industry

Come dipendente o free-lance nella maggiore industria mondiale legata all'intrattenimento

Indie Game Developer

Come autore indipendente di giochi pubblicati direttamente sui principali store

Studi di architettura

Per realizzare dimostratori dei progetti in cui si può visitare il plastico virtuale con tecniche mutate dai videogame 3D o con la realtà virtuale

Marketing e pubblicità

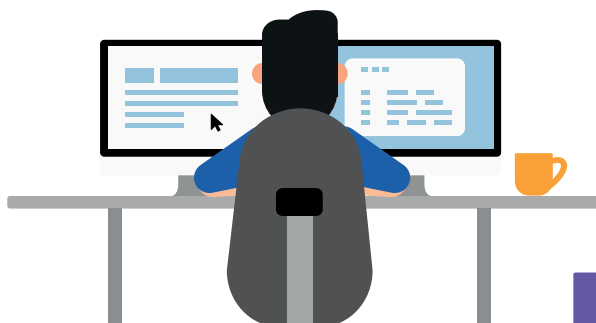
Per realizzare minigame pubblicitari o progetti di gamification

Musei e turismo

Per realizzare progetti didattici o di promozione turistica attraverso il videogame

Come tecnico specializzato

Che tu voglia diventare un Game Developer, un Game Artist o un Sound Designer potrai sempre impiegare in diversi settori produttivi le capacità tecniche acquisite. Ad esempio nello sviluppo di App mobile non ludiche, o nella grafica pubblicitaria o nella sonorizzazione di audiovisivi.



INDIRIZZO GAME DEVELOPER

Il Game Developer è uno sviluppatore software specializzato nell'utilizzo dei principali tool di creazione videogames e nei linguaggi impiegati da tali tool.

In mancanza di una formazione specifica, a diventare Game Developer sono spesso sviluppatori di software tradizionali. Queste figure, pur avendo un vantaggio su chi si approccia per la prima volta alla programmazione, devono compiere un percorso dedicato per specializzare le proprie competenze orientandole verso le peculiarità tipiche dei videogiochi, quali intelligenza artificiale, gestione specifiche hardware e ottimizzazione, ecc.

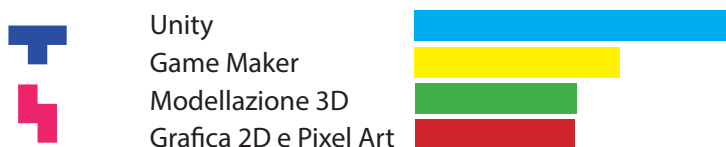
Allo stesso modo il Game Developer può compiere il percorso inverso e ampliare le proprie competenze con lo sviluppo di applicativi tradizionali.

Il corso di Game Developer consente ai neofiti di imparare a programmare con linguaggi di programmazione e tecnologie universalmente utilizzati anche in altri ambiti (C#, Javascript, tecnologie web, ecc.) e a chi è già esperto di professionalizzarsi.

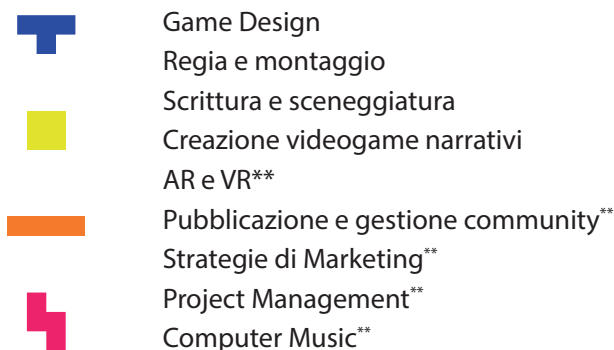


MATERIE GAME DEVELOPER

Quasi il **70% del corso*** pari a 136h di lezione, viene svolto prevalentemente il **lunedì** e **mercoledì** e riguarda argomenti specifici per l'indirizzo intrapreso.



Il restante 30% del corso, pari a 64h di lezione viene svolto il **sabato** ed è dedicato a materie che garantiscono il completamento della formazione e a workshop e incontri con altri professionisti che arricchiscono la cultura dell'allievo per arrivare a formare un "Realizzatore di Videogame".



** Le materie sono indicate in ordine di numero di ore rispetto al totale. Le barre indicano la proporzione approssimativa*

*** l'elenco dei workshop può variare in base alla disponibilità o ad esigenze sorte durante le lezioni*

INDIRIZZO GAME ARTIST

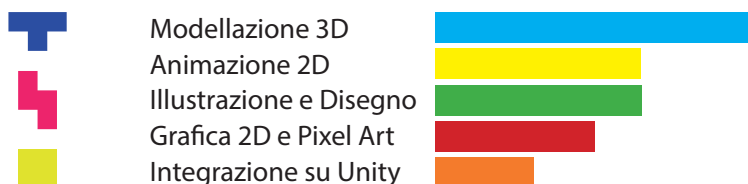
Il Game Artist è un grafico disegnatore specializzato nella realizzazione di asset 2D e 3D e più in generale della concept art che definisce l'aspetto e il *look&feel* del videogioco.

Gli strumenti utilizzati dal Game Artist corrispondono in gran parte ai software professionali utilizzati per la grafica 2D (vettoriale o raster) e 3D. Acquisire competenza nell'utilizzo di questi software garantisce una professionalità immediatamente spendibile nel mondo della computer grafica tradizionale. Tuttavia, anche chi proviene da una formazione scolastica specifica o per passione ha imparato ad utilizzare tali software, ha necessità di approfondire le tecniche legate alla grafica per i videogame e apprendere i fondamenti della direzione artistica di un progetto.

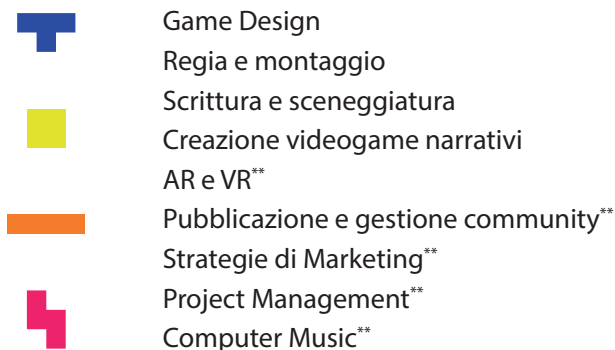


MATERIE GAME ARTIST

Quasi il **70% del corso*** pari a 136h di lezione, viene svolto prevalentemente il **martedì** e **giovedì** e riguarda argomenti specifici per l'indirizzo intrapreso.



Il restante 30% del corso, pari a 64h di lezione viene svolto il **sabato** ed è dedicato a materie che garantiscono il completamento della formazione e a workshop e incontri con altri professionisti che arricchiscono la cultura dell'allievo per arrivare a formare un "Realizzatore di Videogame".



** Le materie sono indicate in ordine di numero di ore rispetto al totale. Le barre indicano la proporzione approssimativa*

*** l'elenco dei workshop può variare in base alla disponibilità o ad esigenze sorte durante le lezioni*

INDIRIZZO GAME SOUND DESIGNER

Il Game Sound Designer assume il ruolo di programmatore sonoro del videogioco, integrando musiche ed effetti in modo che si adattino alla natura dinamica ed interattiva del medium videoludico.

La composizione di musiche per i videogiochi e l'inserimento di effetti sonori risponde a particolari esigenze dovute a lunghezza indeterminata, ripetitività delle azioni e situazioni di *climax/anti climax* non prevedibili a priori.

Il corso annuale per Game Sound Designer consente a musicisti, fonici e appassionati di specializzarsi nella creazione di suoni e musiche per i videogiochi, imparando le tecniche specifiche della composizione per layer, del sound editing e dell'integrazione con le dinamiche di gioco attraverso strumenti di middleware come Wwise o Fmod.

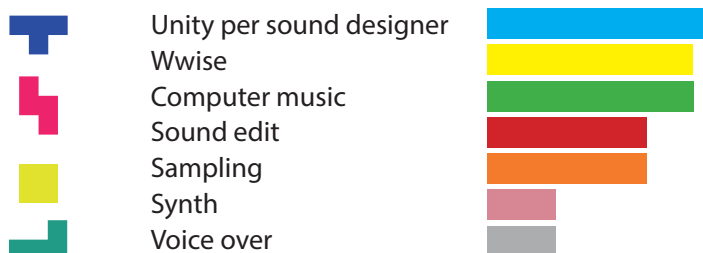
Allo stesso tempo, con la partecipazione a tutte le attività comuni agli altri due indirizzi, il game Sound Designer può introdursi nelle dinamiche della produzione di un videogioco, integrandosi nei gruppi di DEV e ARTIST e apprendendo i concetti base di Game Design.

Il corso è mirato alla preparazione per la certificazione Wwise 101 già al termine del primo anno di studi.

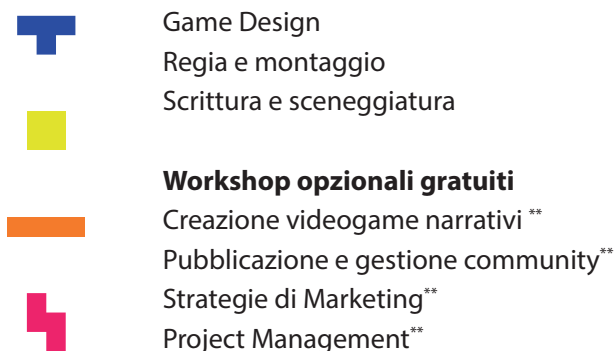


MATERIE GAME SOUND DESIGNER

Oltre il **70% del corso*** pari a 68h di lezione, viene svolto prevalentemente il **venerdì** e riguardano argomenti specifici per l'indirizzo intrapreso.



Il restante 30% del corso, pari a circa 28h di lezione viene svolto il **sabato** ed è dedicato a materie che garantiscono il completamento della formazione e a workshop e incontri con altri professionisti che arricchiscono la cultura dell'allievo per arrivare a formare un "Realizzatore di Videogame".



** Le materie sono indicate in ordine di numero di ore rispetto al totale. Le barre indicano la proporzione approssimativa*

*** l'elenco dei workshop può variare in base alla disponibilità o ad esigenze sorte durante le lezioni*

Game Maker Academy
Via S. Lucifero 87, 09127 Cagliari
Telefono: 070 4637884

www.gamemakeracademy.it
Email: gamemakeracademy@net-press.it
Facebook: <https://business.facebook.com/gamemakeracademy>