


```

Unity
m.Col
class
string
public float speed
public float fireRa
public   ower = 1; 0
public   agazine = 0;

```

GAME MAKER ACADEMY



```

public void setWe (string
type;
speed;
ew_fir
w_po

```

Scuola di arti e tecniche digitali

CORSI ANNUALI PER
GAME DEVELOPER e GAME ARTIST
A.A. 2023/2024

INTRODUZIONE

Game Maker Academy è una scuola di arti digitali dove apprendere la creatività 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. Più in generale per 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 e Game Artist 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
- Corso propedeutico di programmazione object oriented per principianti
- Oltre 200h di lezione diretta (in presenza oppure online)
- Possibilità di rivedere le lezioni in caso di assenza
- Fino a 600h di laboratorio di gruppo (in presenza o online)
- Classi e piani di studio diversificati per Game Developer e Game Artist
- Orario serale 18:00 alle 20:00 per agevolare studenti e lavoratori
- Workshop interdisciplinari due volte al mese
- 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 o un Artist 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.

ATTREZZATURE

Game Maker Academy mette a disposizione dei propri studenti un laboratorio dotato di attrezzature utili allo sviluppo dei propri progetti

visori per la realtà virtuale (VR)

sistemi di motion capture

testing device (pc, OSx, android)

schermi touch da 50" e 21"

cabina insonorizzata per registrazione voice-over

set video con green screen

controller di gioco (gamepad, cloche...)

fotocamera 360°

stampante 3D, taglio laser e kit arduino per la prototipazione hardware di gioco



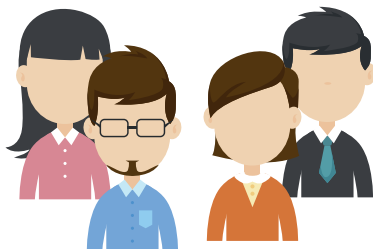
B.Y.O.D - Bring your own device

Per ragioni sanitarie ciascun allievo utilizza durante le lezioni in presenza il proprio laptop. Se non si possiede un notebook, Game Maker Academy concede in comodato gratuito, dietro rilascio di una cauzione, i suoi PC CPU Core i3, ram 8GB, HD 128GB SSD, con tutti i software preinstallati.



DOCENTI

Il corpo docente è composto da insegnanti “resident” che si occuperanno di seguire gli allievi nell'utilizzo del Game Engine e affiancheranno gli studenti per lo sviluppo del loro progetto capstone durante le ore di laboratorio. 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 E ORARI

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.

Le lezioni dirette per ciascun indirizzo si tengono nei giorni feriali dalle 18:00 alle 20:00.

I workshop a classi unificate si tengono il sabato mattina con orario 9:00-13:00 o il venerdì pomeriggio (18:00 - 20:00).

La sede è aperta agli allievi anche le mattine dei giorni feriali dalle 9:00 alle 13:00 per lo svolgimento delle esercitazioni e il lavoro di gruppo.



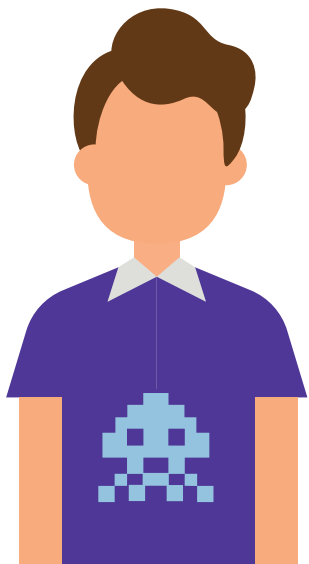
DIDATTICA MISTA

Tutte le lezioni sono effettuate in modalità mista: in presenza e online. E' fortemente suggerita la partecipazione in presenza, tuttavia, al fine di agevolare gli studenti lavoratori o quelli che risiedono lontano dalla città, è possibile seguire le lezioni anche a distanza.

Le lezioni online vengono sempre effettuate in diretta, con la presenza del docente al quale chiedere chiarimenti. Inoltre, in caso di assenza dell'allievo, nei giorni successivi è possibile accedere alle registrazioni per recuperare ciò che si è perso.

Dotazione hardware

Tutti gli allievi devono essere attrezzati per poter seguire le lezioni online. La dotazione minima richiede un pc con doppio monitor e una connessione in banda larga con tariffazione flat (Adsl o fibra).



STUDENTI RESIDENT

Tutti gli allievi di Game Maker Academy hanno l'opportunità, compresa nella retta annuale, di frequentare la sede le mattine dei giorni feriali dalle 9:00 alle 13:00.

Questa opzione consente agli allievi di lavorare in gruppo alle esercitazioni assegnate dai docenti, di lavorare alla capstone di fine anno con l'assistenza e il monitoraggio dei tutor, o di portare avanti i propri progetti personali.

L'Academy è inserita in un contesto aziendale in cui vengono sviluppati videogiochi ed esperienze museali. La costante frequenza consente agli allievi di mettere in pratica quanto appreso durante le lezioni in uno stimolante ambiente condiviso con i compagni e con professionisti del settore.

CAPSTONE E PORTFOLIO

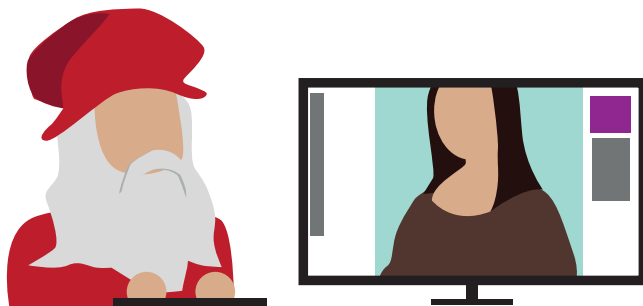
Il portfolio è un catalogo di opere già realizzate, sia per fini commerciali sia per fini dimostrativi o per fini didattici. Serve a dimostrare le capacità del professionista e per questo motivo è il vero biglietto da visita dei realizzatori di videogame, siano essi Game Developer o Game Artist.

Tutte le lezioni delle materie di indirizzo di Game Maker Academy hanno un taglio pratico e orientato alla realizzazione (tecnica o artistica) di un videogame. Lo scopo di questo orientamento è fare in modo che ciascun allievo costruisca il proprio portfolio di videogame realizzati.

Per lo stesso motivo, ogni allievo deve partecipare, nel secondo quadrimestre, alla creazione di un elaborato finale: la “capstone”. Un videogioco dimostrativo realizzato in un gruppo interdisciplinare composto da Developer e Artist.

Ad ogni gruppo di lavoro viene assegnato un tutor, scelto tra i docenti di Unity, per il monitoraggio e l'indirizzamento delle attività. Per questo motivo ogni allievo, nel secondo quadrimestre, deve garantire almeno 4h di laboratorio alla settimana, in presenza oppure online.

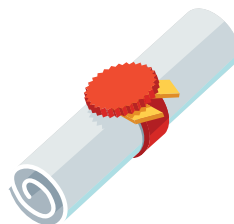
Gli allievi possono svolgere queste attività in sede, sotto il diretto e costante monitoraggio dei docenti di Unity.



TITOLO DI STUDIO

Alla fine di ciascun 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 segnalarsi come esperti nella propria disciplina e distinguersi dagli altri.



FREQUENZA E PROFITTO

Per ottenere l'attestato di partecipazione ogni allievo dovrà soddisfare questi requisiti:

- aver assistito in diretta ad almeno l'80% delle ore di lezione di ciascuna materia
- aver conseguito una valutazione positiva nella verifica finale di ogni disciplina
- aver portato a termine le esercitazioni e gli altri compiti assegnati durante le ore di lezione ordinaria
- aver partecipato alla realizzazione della capstone, il gioco elaborato con il proprio gruppo di lavoro durante l'anno

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 mutuatae dai videogame 3D o con la realtà virtuale

Marketing e pubblicità

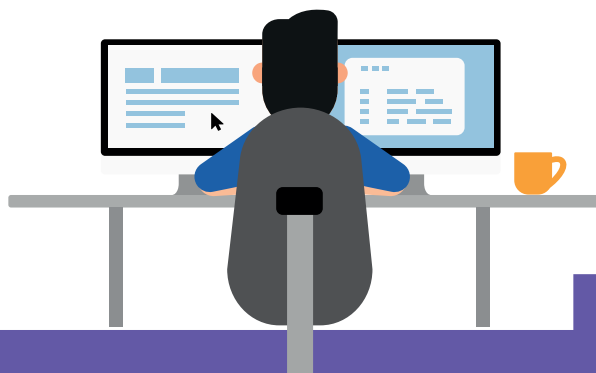
Per realizzare minigame pubblicitari o progetti di gamification

Musei e turismo

Per realizzare progetti didattici o di promozione turistica attraverso il videogame

Come tecnico specializzato

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



COSTO

Quota di iscrizione	Scadenza	Singolo corso DEV o ART	
		€ 300,00	
Retta annuale prima rata	14 ottobre	€ 750,00	€ 710,00*
Retta annuale seconda rata	8 gennaio	€ 750,00	€ 710,00*
Retta annuale terza rata	1 marzo	€ 750,00	€ 710,00*
Retta annuale quarta rata	1 maggio	€ 750,00	€ 710,00*

Quota di iscrizione	Scadenza	Doppio corso DEV+ART	
		€ 600,00	
Retta annuale prima rata	14 ottobre	€ 990,00	€ 940,00*
Retta annuale seconda rata	9 gennaio	€ 990,00	€ 940,00*
Retta annuale terza rata	3 marzo	€ 990,00	€ 940,00*
Retta annuale quarta rata	1° maggio	€ 990,00	€ 940,00*

*Sconto Early Bird per gli iscritti entro il 24 luglio 2022

Opzioni

Corso propedeutico DEV € 150,00

CALENDARIO

24/07/2023	Scadenza iscrizioni con sconto early bird
02/10-13/10	Corso propedeutico di programmazione per principianti
14/10/2023	Termine per il versamento prima rata
16/10/2023	Inizio lezioni
22/12-07/01	Pausa natalizia
08/01/2024	Termine per il versamento seconda rata
26/01-28/01	Global Game Jam
28/02/2024	Termine per il versamento terza rata
28-03/02-04	Breve pausa pasquale
30/04/2024	Termine per il versamento quarta rata
06/07/2024	Cerimonia finale e presentazione capstone

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 130h di lezione, viene svolto prevalentemente il **lunedì** e **mercoledì pomeriggio** e riguarda argomenti specifici per l'indirizzo intrapreso.

	Unity 3D	
	Unity 2D	
	Modellazione 3D	
	Grafica 2D e Pixel Art	

Il **restante 30% del corso**, pari a 70h di lezione viene svolto il **sabato mattina** o il **venerdì pomeriggio** 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".

	Game Design
	Regia e montaggio
	Narrative design
	Tool per la creazione di videogame narrativi
	Realtà Aumentata e Realtà Virtuale
	Pubblicazione e gestione community
	Strategie di Marketing
	Project Management
	Computer Music
	Sound Design
	Applied Games

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

INDIRIZZO GAME ARTIST

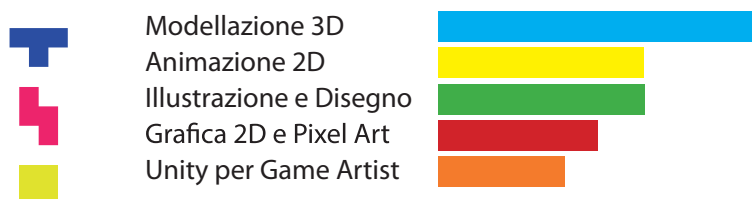
Il Game Artist è un grafico disegnatore specializzato nella realizzazione di asset 2D e 3D e più in generale della concept art che definisce l'aspetto e il *look&feel* del videogioco.

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.

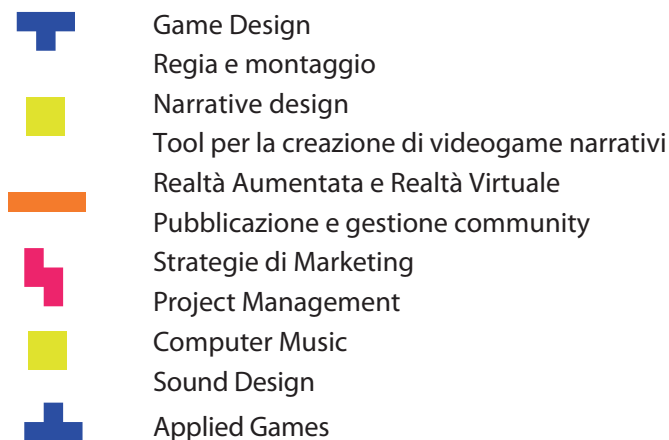


MATERIE GAME ARTIST

Quasi il **70% del corso*** pari a 130h di lezione, viene svolto prevalentemente il **martedì** e **giovedì pomeriggio** e riguarda argomenti specifici per l'indirizzo intrapreso.



Il **restante 30% del corso**, pari a 70h di lezione viene svolto il **sabato mattina** o il **venerdì pomeriggio** 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".



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 e Whatsapp: +39 351 603 7825

www.gamemakeracademy.it
Email: gamemakeracademy@net-press.it
Instagram: @gamemakeracademy
Facebook: @gamemakeracademy