

ACTO  
MEDIA UP2Lab



*CORSO IN*

# *VIDEO GAME DESIGN* 2018

*REALTA' VIRTUALE  
E REALTA' AUMENTATA*



*PROGRAMMA PREVENTIVO  
TORNO SUBITO 2018*



CORSO FINANZIABILE DAL BANDO *TornoSubito*

[TORNOSUBITO.LAZIODISU.IT](http://TORNOSUBITO.LAZIODISU.IT)

## SEDE DI SVOLGIMENTO

Actomedia Srls  
Pescara (Abruzzo)

## PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il percorso avrà inizio il **5 Novembre 2018**  
e si concluderà il **22 Febbraio 2019**  
Avrà una durata di 3 mesi

## FREQUENZA

6 ore al giorno  
dal lunedì al venerdì

## QUOTA DI ISCRIZIONE

## INFO

Segreteria:

Responsabile: Alan Taronna

Telefono:

Email: [formazione@actomedia.com](mailto:formazione@actomedia.com)

Corso di formazione finanziabile  
dal Bando Europeo Torno Subito 2018:  
<http://www.tornosubito.laziodisu.it/bando-2018/>

La segreteria è a disposizione degli interessati per qualunque chiarimento e approfondimento in merito al percorso formativo e può supportare gli interessati nell'iter burocratico dell'avviso pubblico "Torno Subito" Regione Lazio. Proponiamo anche uno sportello informativo sul corso presso il nostro partner **Up2lab srls** di Roma, sito in via Cavriglia 42.

# PROGRAMMA FORMATIVO IN BREVE

## PROGRAMMA DEL PERCORSO IN VISUAL DESIGN

<p>Modulo 1</p> <p><b>TEORIA E FONDAMENTI</b></p> <p>42 ore</p>	<p>Modulo 2</p> <p><b>TECNICA E PRATICA</b></p> <p>162 ore</p>	<p>Modulo 3</p> <p><b>LA REALTA' VIRTUALE</b></p> <p>18 ore</p>
<p>Modulo 4</p> <p><b>LA REALTA' AUMENTATA</b></p> <p>18 ore</p>	<p>Modulo 5</p> <p><b>IL MARKETING DEL GAMING</b></p> <p>18 ore</p>	<p>Modulo 6</p> <p><b>PROJECT WORK</b></p> <p>126 ore</p>
<p><b>TEST DI VALUTAZIONE</b></p> <p>6 ore</p>	<p><b>TOTALE ORE DI FORMAZIONE</b></p> <p>390</p>	

# PROGRAMMA FORMATIVO COMPLETO

## MODULO 1 TEORIA E FONDAMENTI

Modulo	Materia	Ore
Teoria e fondamenti	Introduzione al corso e al Game Designer come professione	3
	Computer Games: Tutto quello bisognerebbe conoscere prima di progettare un videogioco	6
	Tipologie di videogioco: Analisi tecnica di ogni genere al fine di progettare correttamente il proprio progetto	3
	Level Design of sandboxing	6
	Game design Document: Dalla storia alla UI	6
	Indie o AAA	6
	Playtesting: Progettazione e output a confronto	6
	Pipeline teorica	6
	<b>Ore totali</b>	<b>42</b>

## MODULO 2

### TECNICA E PRATICA

Modulo	Materia	Ore
Tecnica e pratica	Softwares 3D/2D e Assembler	6
	Blender: Utilizzo del software	30
	Adobe Photoshop: Utilizzo del software	15
	Allegorithmic: Utilizzo del software	15
	Unreal Engine 4: Utilizzo del software	42
	Blender Day: Giornata orientativa sulla pratica del software	12
	Adobe Photoshop Day: Giornata orientativa sulla pratica del software	12
	Unreal Engine 4 Day: Giornata orientativa sulla pratica del software	12
	Pipeline e organizzazione del lavoro: Formati Hardware di Destinazione	3
	Design interfacce in Unreal Engine 4	12
	Controller: Analisi formati e adattamento gameplay	3
		<b>Ore totali</b>
		<b>162</b>

## MODULO 3

### LA REALTA' VIRTUALE

Modulo	Materia	Ore
La realtà virtuale	Teoria e Tecnica della Realtà Virtuale, analisi delle metodologie progettuali e Hardware	6
	Utilizzo di Unreal Engine specifico per RV	6
	Utilizzo di Unreal Engine specifico per RV	6
		<b>Ore totali</b>
		<b>18</b>

## MODULO 4

### LA REALTA' AUMENTATA

Modulo	Materia	Ore
La realtà aumentata	Teoria e Tecnica della Realtà Aumentata, analisi delle metodologie progettuali e Hardware	6
	Utilizzo di Unreal Engine specifico per RA su Hardware Android	6
	Utilizzo di Unreal Engine specifico per RA su Hardware Apple	6
		<b>Ore totali</b>
		<b>18</b>

## MODULO 5 IL MARKETING DEL GAMING

Modulo	Materia	Ore
<b>Il marketing del gaming</b>	Teoria e Tecnica di Marketing e Comunicazione	6
	Appstore Marketing	3
	Store marketing (playstation, xbox, steam e altri)	3
	Application Marketing	3
	Video Game Marketing per giochi Indie: Vendita diretta e ai produttori	3
		<b>Ore totali</b> 18

## MODULO 6 PROJECT WORK

Modulo	Materia	Ore
<b>Project work</b>	Durante la fase pratica gli studenti divisi in team, produrranno un prodotto da loro progettato durante la fase teorica seguiti dai docenti.	126
		<b>Ore totali</b> 126

## TEST DI VALUTAZIONE

Attività	Ore
Test	4
Consegna attestati	2
<b>Ore totali</b>	
<b>6</b>	







## ***PROJECT WORK***

Il percorso prevede, oltre alle ore di formazione in aula, 126 ore destinate al project work in modo da applicare concretamente i concetti appresi durante le ore di teoria, supervisionati da un docente.

# PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il corso partirà il 5 Novembre 2018 e si concluderà il 22 Febbraio 2019.

Il percorso nella sua interezza avrà una durata di 3 mesi. La frequenza prevede 6 ore al giorno dal lunedì al venerdì.

Formazione a Novembre 2018 / **120 h**

Formazione a Dicembre 2018 / **60 h**

Formazione a Gennaio 2019 / **114 h**

Formazione a Febbraio 2019 / **96 h**

# MATERIALE DIDATTICO E ATTESTATI

I partecipanti al percorso formativo riceveranno:

- Accesso ad uno spazio di lavoro digitale, all'interno della nostra piattaforma di project management "**Basecamp**", attraverso il quale potranno condividere con facilità i propri appunti e consultare il materiale didattico in formato digitale.
  
- Sitografia e bibliografia utile.
  
- **Certificazione del corso e attestato di frequenza**, a seguito dell'80% di frequenza e con il raggiungimento di 70/100 punti all'esame finale, viene rilasciato un certificato spendibile sul mercato del lavoro valido nell'Unione Europea.

# CHI SIAMO

## ACTO MEDIA

Actomedia Srls è un'agenzia di comunicazione specializzata nella produzione e distribuzione di contenuti multimediali specifici per il web ed i nuovi media. I nuovi canali di comunicazione richiedono logiche e competenze diverse e specialistiche.

[actomedia.com](http://actomedia.com)

## UP2Lab

Up2Lab Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse felis leo, finibus nec urna sed, maximus dapibus lectus. Vivamus viverra egestas est sed venenatis. Nullam ac nunc mi. Etiam consectetur iaculis dolor id eleifend. Donec nec neque in sapien.

[up2lab.it](http://up2lab.it)

# HELP DESK

Segreteria Organizzativa:

Sede operativa:

Sede legale: Via Punta Penna 71, 65124 Pescara

Tel:

Email: [formazione@actomedia.com](mailto:formazione@actomedia.com)



**ACTO  
MEDIA**

Actomedia Srls  
Pescara (PE) 65121  
tel:  
[formazione@actomedia.com](mailto:formazione@actomedia.com)  
[actomedia.com](http://actomedia.com)

**UP2Lab<sup>®</sup>**

Up2Lab  
Via Cavriglia 42, Roma (RM)  
tel:  
[up2lab.it](http://up2lab.it)