



Università di Camerino
Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica



Master I livello

Game design per la valorizzazione dei territori e del patrimonio culturale

Realizzato in Collaborazione con l'Associazione IVIPRO - Italian Videogame Program

Il **Game designer** per i territori e il patrimonio culturale è una figura ibrida e duttile, **competente sia nell'ambito del game design che nella programmazione base di videogiochi**. Un profilo in grado di contribuire - su più fronti e in differenti momenti del processo - a progetti ludici, con un focus particolare sulla valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale e sugli aspetti divulgativi dell'esperienza videoludica. Il Game designer per i territori e il patrimonio culturale sarà in grado di concepire la struttura di gioco a partire dagli elementi di gameplay e design per arrivare alle fasi di ricerca e scrittura per videogame. In parallelo, sarà dotato degli strumenti necessari per rapportarsi con il team di programmazione, comprenderne le esigenze e fornire supporto tecnico in un'ottica di team working e team building.

Il profilo formato potrà trovare occupazione all'interno di studi di sviluppo e di istituzioni interessate a valorizzare il patrimonio culturale e territoriale tramite le nuove tecnologie. Potrà essere figura di raccordo tra realtà di sviluppo ed enti locali. Concepire e attuare percorsi di valorizzazione e di studio in grado di mettere in relazione patrimonio, contesti culturali tradizionali e videogiochi. Potrà trovare impiego in ambito didattico ed educativo, con particolare riferimento al filone della media education, sempre più spesso inclusa nei percorsi scolastici.

Piano Didattico

- Modulo 1 - **Storia e teoria del videogioco** (6 CFU - 42 ore)
- Modulo 2 - **Concept e Game design** (6 CFU - 42 ore)
- Modulo 3 - **Game design per il territorio** (6 CFU - 42 ore)
- Modulo 4 - **Programmazione e piattaforme di sviluppo** (20 CFU - 120 ore)
- Modulo 5 - **Tecniche Avanzate** (10 CFU - 60 ore)
- Modulo 6 - **Videogiochi per la formazione** (4 CFU - 24 CFU)
- Stage** (6 CFU - 150 ore)
- Prova Finale** (2 CFU)

Il percorso formativo ha **durata di 1 anno**. Le lezioni di didattica frontale saranno svolte prevalentemente on-line con esami in presenza. Le attività didattiche **inizieranno** entro il mese di **dicembre 2022** e si concluderanno entro il mese di **luglio 2023**. Le altre attività formative, stage e tesi, termineranno entro il mese di dicembre 2023.

<https://computerscience.unicam.it/mastergamedesign>

La quota di iscrizione ammonta a € 2.800

Scadenza iscrizioni **14/10/2022**, esclusivamente on-line, nell'apposita sezione su: www.unicam.it/miiscrivo

segreteria.scienze@unicam.it

tel: 0737 402126