

Corso: **ORGANIZZAZIONE ED INFRASTRUTTURE  
PER GIOCHI ON LINE (ONLINE GAME DESIGN)**

Docente: **PROFF. DARIO MAGGIORINI E LAURA ANNA RIPAMONTI**

Semestre: **2°**

Lingua di erogazione: **INGLESE**

N° max studenti ammessi: **5**

Modalità d'esame per non frequentanti: **NO**

Note: **EROGATO DALL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO**

Prodotto	Interni	Comunicazione	Fashion	D&E	PSSD
✓	✓	✓	✓	x	✓

## ORGANIZZAZIONE ED INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ON LINE

Un corso rivolto a insegnare le basi della progettazione e dello sviluppo dei videogame con un'attenzione specifica verso i giochi online multiutente.

Organizzazione del corso:

- 32 ore di lezione frontale + 32 ore di laboratori/seminari
- Seminari tenuti da aziende del settore (Ubisoft, Milestone, etc.)
- La valutazione si basa su un progetto di gruppo (presentato in un evento aperto al pubblico) e un esame orale (in lingua inglese)

### Parte di design:

#### 1. Background:

- Cosa è un gioco?
- Cosa è il divertimento?

#### 2. (Video)game design:

- La struttura dei giochi
- Il processo di game design

### Parte di aspetti online:

#### 1. Background:

- Che cosa vuol dire giocare online?
- Storia ed evoluzione dei giochi online

#### 2. Aspetti tecnici dell' "essere online":

- Che cosa serve?
- Come si gestisce?

## ORGANIZZAZIONE ED INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ON LINE

### CRITERI DI VALUTAZIONE

- Livello delle competenze acquisite riguardo le tecniche di game design
- Qualità tecnica del progetto sviluppato durante il corso
- Qualità della documentazione prodotta a corredo del progetto

### MODALITÀ D'ESAME

- Presentazione di un progetto a fine corso ad un evento pubblico
- Esame orale per la discussione del progetto (in lingua inglese)

### PER ULTERIORI INFORMAZIONI

- info@pong.di.unimi.it
  - <http://www.facebook.com/groups/PONG.UniMI/>
-



Esempi di progetti presentati nelle precedenti edizioni del corso.  
Si veda anche <https://www.youtube.com/user/ogdunimi/playlists> per i filmati



Foto relative a eventi  
degli scorsi anni  
accademici

