

Progetto	project::gaming		
Abstract	Il progetto prevede un percorso di avvio verso lo studio tecnico e scientifico sul tema dei videogiochi, con particolare attenzione verso la realizzazione di un piccolo prototipo. Agli studenti saranno introdotti i rudimenti delle tematiche coinvolte, come la computer graphics, teoria del colore e dell'animazione, game design and storytelling, dal punto di vista tecnico e artistico. Gli studenti realizzeranno in gruppi un videogioco di loro scelta, tramite un game engine da loro stessi scelto.		
Struttura	Dipartimento di Ingegneria Civile, Informatica e delle Tecnologie Aeronautiche		
Sede	Via Vito Volterra		
Periodo e frequenza	Da novembre 2022 a gennaio 2023		
Orario	Tra le 8:00 e le 19:00		
Numero massimo di studenti	30		
Attività	10		
Descrizione	<p>Il progetto illustrerà il background storico-artistico, le tecniche scientifiche e le tecnologie che confluiscono nella realizzazione di un videogioco. Tramite il progetto, che consiste nella realizzazione di un prototipo di videogioco, si approfondiranno tematiche relative, ma non limitate, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • computer graphics (meshing, texturing, illuminazione, ...) • teoria del colore (percezione, scelta della palette, ...) • teoria dell'animazione (principi di animazione, keyframe animation, ...) • game engines (e.g., Unreal Engine, Unity, ...) 		
Altre informazioni	Modalità di erogazione: on line, in presenza.		
Rivolto a	Licei e istituti tecnici		
Classi di provenienza	Quarta e quinta classe		
Contatti	Prof. FRANCO MILICCHIO		Tutor esterno
	GUGLIELMO MIZZONI	guglielmo.mizzoni@uniroma3.it	Referente
Data ultima per la presentazione delle candidature:	I termini per la presentazione delle candidature a questo progetto sono scaduti		