

| | | | |
|---|--|-------------------------------|---------------|
| 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 | | |