

****

**Unità 3: Guida per la produzione professionale di un videogioco  
Libretto informativo per insegnanti**

# 

# **INTRODUZIONE**

|  |
| --- |
|  |

# **STRUTTURA DELL’UNITA’**

|  |
| --- |
| Questa unità ha cinque risultati di apprendimento (RA):  RA 1: Trasferire gli elementi della progettazione del gioco nella fase di produzione. Conoscere l'editor di videogiochi (1 h).  RA 2: Identificare, trovare e importare le risorse necessarie per lavorare (2 h).  RA 3: Disegnare l'interfaccia grafica dei livelli: mappe o scenari (3h).  RA 4: Creare e modificare elementi di gioco (3h).  RA 5: Programmare eventi e oggetti (5 h).  Il processo di apprendimento è contemplato fondamentalmente in entrambe le situazioni:   * Un gruppo classe con la presenza di un formatore. * Ore di pratica da fare individualmente o in piccoli gruppi al di fuori delle classi   Lo sviluppo delle attività di classe deve essere pratico poiché l'unità consiste nell'apprendimento dell'utilizzo di uno strumento per creare videogiochi. Ciò ha a che fare con la gestione di uno strumento software, la ricerca e l'implementazione di risorse grafiche e eventi di programmazione del gioco. Allo stesso tempo, questa conoscenza pratica dovrebbe essere usata in modo continuativo per costruire quanto è stato precedentemente sviluppato nell'unità di progettazione. Ciò richiede una buona comprensione sia del contenuto della progettazione che del funzionamento del software.  Alcuni degli esercizi che gli studenti fanno possono superare l'orario previsto per le classi. Questo perché il tempo di apprendimento sarà diverso a seconda di ogni particolare contesto. Quindi alcune degli esercizi dovrebbero essere fatte tra i vari incontri, in modo da dare agli studenti il tempo di familiarizzare con lo strumento di lavoro.  Una raccomandazione: gli studenti dovrebbero fare i loro primi passi su ciascuna fase individualmente (normalmente pratica o prove) e poi lavorare in un progetto di videogiochi in piccoli gruppi, mettendo in pratica le conoscenze che hanno appreso nelle pratiche individuali. |

## 

## RA1 –Trasferire gli elementi della progettazione del gioco nella fase di produzione. Conoscere l'editor di videogiochi

|  |
| --- |
| Scopo  Conoscere gli strumenti, le opzioni e le possibilità dell'editor di videogiochi, a un livello sufficiente, per iniziare a immaginare come apparirà il videogioco - tenendo conto delle indicazioni emerse nella fase di progettazione  Dinamiche della classe Agli studenti verrà mostrato quali sono le parti dell'editor di videogiochi e cosa possono fare con esse. Saranno fornite alcuni esempi sotto forma di immagini, video, giochi corti o quello che l'educatore ritiene più adeguato.  Dopo di che, in piccole squadre, gli studenti faranno una breve descrizione (orale o scritta) su come utilizzeranno l'editor di videogiochi per creare alcune delle parti del gioco descritte nella fase di progettazione, come scenari, meccaniche del gioco ecc.  Tempo a disposizione: 1 h.  Esercizio a casa  Facoltativamente, gli studenti possono fare una piccola ricerca su Internet di tutorial basilari sull'utilizzo dell'editor, oltre ad esempi di videogiochi realizzati con esso |

## 

## 

## RA2 - Identificare, trovare e importare le risorse necessarie per lavorare.

|  |
| --- |
| Scopo  Sapere quali risorse grafiche o audio sono necessarie per essere implementate nel videogioco, in base ai requisiti dell'editor di videogiochi.  Dinamiche della classe  Agli studenti saranno spiegati quali tipi di risorse possono essere implementate usando l'editor. Inoltre, saranno fornite indicazioni specifiche su formati, dimensioni e altre informazioni essenziali sui file (normalmente tutto questo può essere trovato nella documentazione dell'editor di videogiochi - su RPG Maker MV, contenuti di aiuto: "Norme sugli asset"). Inoltre sarà spiegato agli studenti come importare queste risorse del loro progetto nell'editor  Come esercizio, gli studenti cercheranno diverse risorse su Internet, individualmente, e controlleranno la loro adeguatezza. Una volta che le avranno selezionate, le importeranno e testeranno il loro aspetto con l'aiuto dell'insegnante. Opzionalmente, l'insegnante può considerare la possibilità di utilizzare un editor di immagini per modificare o anche creare nuove grafiche.  Per questa parte dell'unità, l'insegnante dovrebbe conoscere alcuni siti web con risorse o anche un editor grafico on-line. Esempi: [www.piskelapp.com](http://www.piskelapp.com), [opengameart.org](http://opengameart.org).  Tempo a disposizione: 2 h.  Esercizio a casa  Se il tempo in classe non è stato sufficiente, bisognerebbe cercare altre risorse, concentrandosi sui bisogni del progetto. |

## 

## 

**RA3 - Disegnare l'interfaccia grafica dei livelli: mappe o scenari.**

|  |
| --- |
| Scopo  Essere in grado di disegnare diversi tipi di scenari (mappe) con l'editor dei videogiochi: all'aperto, interni…ecc.  Dinamiche della classe  L'insegnante indicherà come aprire e disegnare una mappa mentre gli studenti seguiranno le indicazioni individualmente. Dovrebbero essere consapevoli delle preferenze della mappa, degli strumenti di disegno, di come utilizzare i livelli e alcuni suggerimenti su come disegnare uno scenario graficamente coerente.  Dopo aver provato a tracciare alcune mappe, gli studenti, individualmente o in piccole squadre, inizieranno a disegnare alcuni degli scenari per il loro gioco.  Tempo a disposizione: 3 h (approssimativamente: 1 h 30 per provare le mappe, 1 h. 30 per progettare le mappe)  Esercizio a casa  Se l’insegnante lo ritiene opportuno, in considerazione anche di come è stato impiegato il tempo, gli studenti potrebbero dover: 1) esercitare le proprie abilità di disegno delle mappe testando più scenari utilizzando ciò che hanno appreso in classe e tutorial basilari che possono essere facilmente trovati su Internet e 2) impiegare più tempo per disegnare le mappe del loro progetto.  Una volta che gli studenti hanno familiarizzato con questi, possono cercare tutorial più avanzati nel disegno di mappe. |

## 

## 

## RA 4 - Creare e modificare elementi di gioco

|  |
| --- |
| Scopo  Essere in grado di creare oggetti di gioco che verranno successivamente implementati nella meccanica del gioco. Questo include: personaggi, abilità, oggetti, nemici, animazioni, ecc., Nonché le definizioni del sistema di gioco.  Dinamiche della classe  L'insegnante spiegherà quali sono gli elementi del gioco che possono essere creati e quali possono essere le loro funzioni in un videogioco. Qui può essere utile illustrarli con esempi (come quelli della prima lezione). Dopo di che, l'insegnante fornirà le istruzioni su come creare gli elementi, concentrandosi su alcuni di essi che poi gli studenti creeranno per esercitarsi.  Dopo di che, gli studenti creeranno un gruppo di elementi di gioco che abbia senso, come: un personaggio, le sue capacità, gli oggetti che troverà e i nemici che potrebbe incontrare.  Tempo a disposizione: 3h.  Esercizio a casa  Gli studenti potrebbero considerare di creare più elementi di gioco a casa qualora non ci fosse tempo in classe. Ad esempio, le animazioni potrebbero richiedere più tempo per essere create. |

## 

## 

## RA 5 - Programmare eventi e oggetti

|  |
| --- |
| Scopo  Sapere come programmare diversi tipi di eventi, tra cui le scene tagliate animate. Ciò richiederà la conoscenza dell'uso di interruttori e variabili.  Dinamiche della classe  L'insegnante spiegherà cosa è un evento e quali sono gli output di base che si possono ottenere quando si modifica un evento (porte, cassetti, dialoghi, percorsi di movimento automatizzati, ecc.).  Come l'insegnante introduce nuovi concetti rispetto alle possibilità di programmazione, gli studenti dovranno creare nuovi eventi che li includono.  Quindi la classe può essere suddivisa in più gruppi, richiedendo a ciascuno la creazione di un nuovo evento.  Spetterà all'insegnante decidere se e quali di queste pratiche saranno guidate passo dopo passo e quali devono essere prese in considerazione da parte degli studenti dopo aver sentito la spiegazione.   * Programmazione di un evento semplice, ad esempio un breve dialogo. * Utilizzo degli interruttori. * Utilizzo delle variabili. * Creazione di una scena tagliata. * Esplorazione libera degli strumenti di programmazione degli eventi.   Dopo che gli studenti hanno avuto il tempo di esercitarsi sulla creazione dell'evento, dovrebbero concentrarsi sulla creazione degli eventi necessari per i loro progetti specifici, che possono essere realizzati in squadre.  Tempo a disposizione: 5 h.  Esercizio a casa  Da questo punto in poi gli studenti avranno tutti gli strumenti necessari per creare il videogioco. La parte degli eventi di programmazione è quella che richiede più tempo, quindi gli studenti potrebbero avere bisogno di tempo supplementare al di fuori della classe per creare gli eventi per il loro progetto. L'insegnante quindi deve assicurarsi che possano ricevere l'assistenza necessaria prima che l'unità sia terminata. |