

Percorso biennale
 "NARRATIVE DESIGN, PRODUZIONE DI VIDEOGAME E PROGETTI REAL TIME" 2024-2026

unità formativa	ore corso
Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Lingua inglese	50
Storia ed estetica di videogame, anime e fumetti	20
Photoshop: creative digital design	30
After Effect: crafting visual excellence	30
Diritto digitale e sicurezza IT applicati al settore di riferimento	15
Introduzione all'intelligenza artificiale e nuove tecnologie abilitanti	17
Fondamenti di drammaturgia e sceneggiatura	20
Storia dell'arte	25
Soft skills relazionali: comunicare e collaborare in azienda	30
Human Centered Design per videogame	15
Videogame come palestra emotiva e valoriale	15
Produzione e regia di videogame	20
Storytelling e semiotica delle arti visive	50
Corporate storytelling applicato al metaverso	10
Laboratorio di character design e Performing Arts	25
Worldbuilding	20
Regia e narrative design per videogame, metaversi ed eventi in real time	40
Elementi di statistica per la risoluzione di problemi complessi	20
Game design per progetti Game ed interactive	24
Beni culturali interattivi	8
Grafica 2D e 3D	68
Ottimizzazione e previsualizzazione: Level Design e Lighting	48
Programmazione Unity C# Base	72
Programmazione Unity C# Advanced	58
Organizzazione d'impresa nel settore di riferimento	12
Normativa e best practices per la gestione d'impresa	10
Design Thinking: metodologie di sviluppo manageriale	10
Project Management	100
Strumenti di educazione digitale in impresa	10
Pubblicazione del progetto	4
Laboratorio Human Being	12
Sostenibilità ed etica ambientale nella professione	10
Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
Startup d'impresa e lavoro autonomo	14
Stage	850
Esame finale	
Totale Biennio	1800