



Piano formativo
del Corso di Formazione in:
Teorie e pratiche dei videogiochi

Anno Accademico	2024/2025
Dipartimento	Storia, antropologia, religioni, arte, spettacolo
Data Delibera approvazione di attivazione del corso in Dipartimento	26/02/2025
Direttore del Corso	Prof. STEFANO LOCATELLI
Numero minimo di ammessi	9
Numero massimo di ammessi	14
Requisiti di ammissione	Un diploma di scuola secondaria
Obiettivi formativi	<p><i>Fornire allo studente una base di competenze teoriche inerenti al design di giochi e videogiochi.</i></p> <p><i>Portare lo studente allo sviluppo e alla finalizzazione di un piccolo videogioco tramite il motore grafico Unity, che potrà in seguito girare su computer e smartphone.</i></p>

Risultati di apprendimento attesi	<i>Oltre ad acquisire un'infarinatura generale su nozioni teoriche inerenti alla realizzazione dei videogiochi, alla fine del corso lo studente sarà in grado di interfacciarsi in modo pratico col motore grafico Unity, e di programmare in C#.</i>
Data di inizio delle lezioni	Maggio 2025
Calendario didattico	Allegare o linkare
Stage	Non previsto
Modalità di erogazione della didattica	In presenza
CFU assegnati	3
Docenti Sapienza responsabili degli insegnamenti e relativi curricula brevi (max mezza pagina)	Prof.ssa Maria Grazia Berlangieri, Professoressa per il settore scientifico disciplinare PEMM-01/A Discipline dello spettacolo, presso l'Università degli Studi di Roma "La Sapienza", facoltà di Lettere e Filosofia, dipartimento di Storia, Antropologia, Religioni, Arte, Spettacolo.
Eventuali partner convenzionati	Non previsti
Sede di svolgimento Sapienza o sedi esterne (obbligo di Convenzione)	Ex Vetriere Sciarra

Quota di iscrizione prevista ripartita massimo in due rate	500 €
Eventuali quote di esenzioni parziali o totali dal pagamento della parte di quota di pertinenza del Dipartimento espresse in percentuali rispetto alla quota di iscrizione (max due tipi di esenzioni)	Fare clic qui per immettere testo.
Contatti di Segreteria	Antonella.fulli@uniroma1.it

Piano delle Attività Formative

(Insegnamenti, Seminari di studio e di ricerca, Stage, Prova finale)

Denominazione attività formativa	Responsabile insegnamento	Settore scientifico disciplinare	CFU	Ore	Tipologia	Lingua
<i>Attività I – Fondamenti di design: cultura e metodologie.</i>	Prof.ssa Maria Grazia Berlangieri + professionista a contratto	PEMM-01/A Discipline dello spettacolo	1	10	Corso in presenza	Italiano
<i>Attività II – Unity Engine: un motore grafico versatile.</i>	Prof.ssa Maria Grazia Berlangieri + professionista a contratto	PEMM-01/A Discipline dello spettacolo	1	10	Corso in presenza	Italiano
<i>Attività III – C#: un linguaggio multi-paradigma.</i>	Prof.ssa Maria Grazia Berlangieri + professionista a contratto	PEMM-01/A Discipline dello spettacolo	1	10	Corso in presenza	Italiano
TOTALE CFU			3			

Il numero minimo di Cfu assegnabili ad una attività è 1 (ai sensi dell' art. 23 del Regolamento didattico d'Ateneo si precisa che 1 CFU corrisponde 6 – 10 ore di lezione frontale, oppure 9 - 12 ore di laboratorio o esercitazione guidata, oppure 20 - 25 ore di formazione professionalizzante a piccoli gruppi o di studio assistito).