

BIG BANG CREATIVE MEDIA

Corso di Formazione 2017 / Sviluppo Video Games

N. Lezione	Lezione	Tipologia	Durata
1	Introduzione	Panoramica ed installazione	2 h
2	Software ed utility	Teoria	2 h
3	Tipologie di Games e Gamers in analisi	Teoria e pratica	2 h
4	Individuazione del progetto	Teoria e pratica	2 h
5	Progettazione Game	Teoria e pratica	3 h
6	Analisi dettagliata software di lavoro	Teoria e pratica	2 h
7	Aree di lavoro Image Editing	Teoria e pratica	2 h
8	Area di lavoro Audio Editing	Teoria e pratica	2 h
9	Sviluppo Player	Teoria e pratica	3 h
10	I Movimenti	Teoria e pratica	2 h
11	Elementi esterni	Teoria e pratica	2 h
12	Timer e Counter	Teoria e pratica	2 h
13	Livelli e Layer	Teoria e pratica	2 h
14	Personaggi esterni e nemici	Teoria e pratica	2 h
15	Elementi di sfondo (Background)	Teoria e pratica	2 h
16	Elementi Sprite	Teoria e pratica	3 h
17	Elementi Testuali Statici	Teoria e pratica	2 h
18	Elementi Input ed indicazioni del player	Teoria e pratica	2 h
19	Altre tipologie di oggetti	Teoria e pratica	2 h
20	Mouse e Touchscreen	Teoria e pratica	2 h
21	Sviluppo Game	Pratica	2 h
22	Sviluppo Game	Pratica	2 h
23	Sviluppo Game	Pratica	2 h
24	Sviluppo Game	Pratica	2 h
25	Sviluppo Game	Pratica	2 h
26	Sviluppo Game	Pratica	2 h
27	Sviluppo Game	Pratica	2 h
28	Sviluppo Game	Pratica	2 h
29	Sviluppo Game	Pratica	2 h
30	Conclusione e domande finali	Teoria e pratica	2 h