



tambù

CORSO LIBRO GAME DESIGN

PROGRAMMA

A CHI SI RIVOLGE

Il corso si rivolge a scrittori neofiti a chiunque sia interessato ad avere una panoramica generale su come si realizza un libro gioco.

DURATA E ATTIVITÀ

Il corso fornisce tutte le nozioni di base su come sviluppare e scrivere un libro game, dalla creazione delle meccaniche fino alla promozione e vendita oppure presentazione ad un Editore.



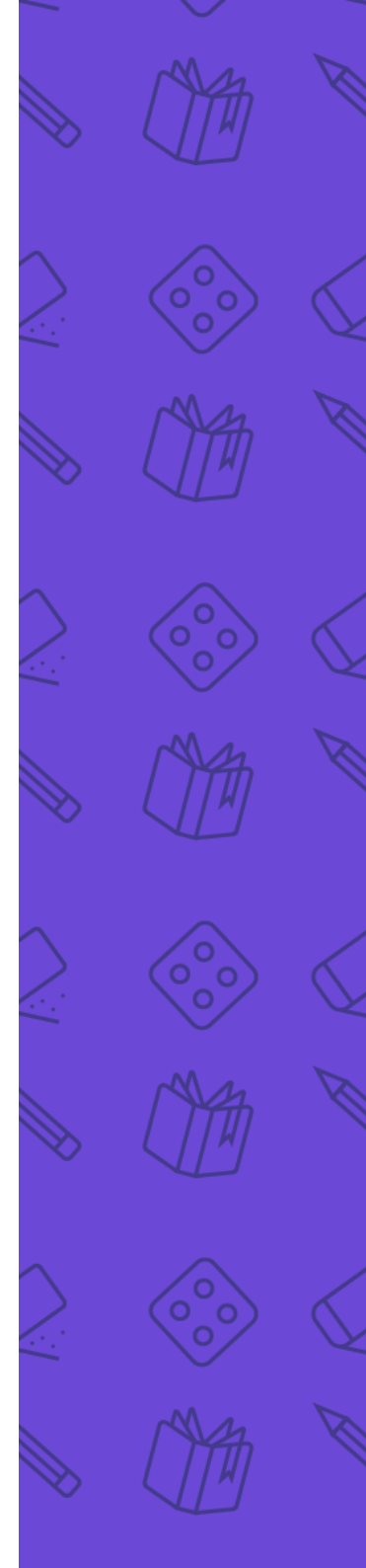
Dal 10 Ottobre al 19 Dicembre 2020



Videoconferenza online dalle 09.30 alle 13.00 circa



3 ore e mezza, il sabato mattina



PROGRAMMA

10 Ottobre

- **Andrea Angiolino:** Cos'è un libro nel gioco
- **Andrea Angiolino:** Altre tipologie di narrazione a bivi (racconti-gioco, fumetti-gioco, ecc.)

24 Ottobre

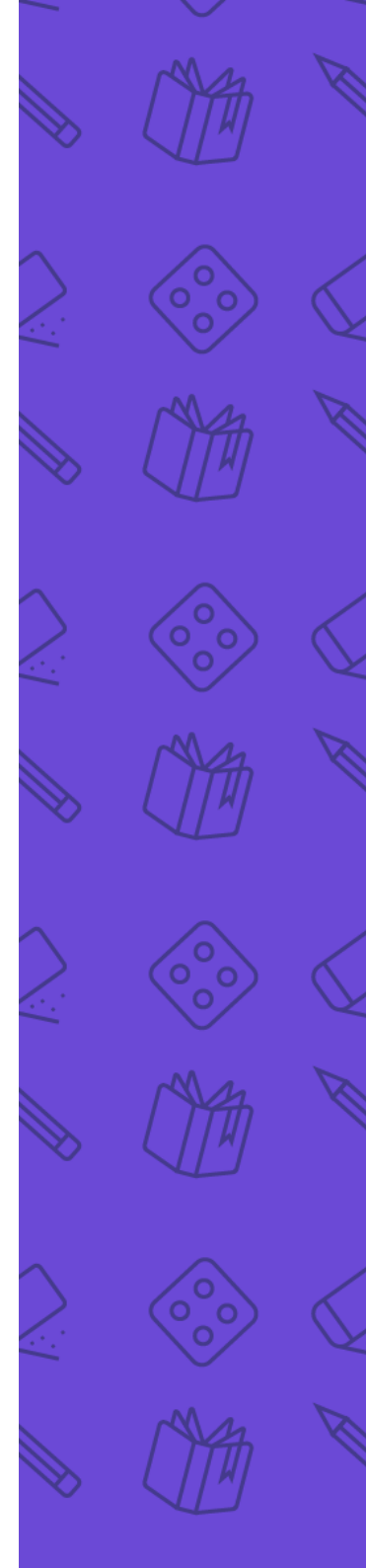
- **Francesco di Lazzaro :** Scrittura creativa
- **Francesco di Lazzaro e Alberto Orsini:** La narrativa nei libri-gioco

7 Novembre

- **Mauro Longo:** Struttura di un libro-gioco
- **Mauro Longo:** Ambientazione e creazione personaggi

21 Novembre

- **Marco Zamanni:** Realizzazione gameplay
- **Marco Zamanni:** Gestione dei combattimenti, prove ed enigmi



PROGRAMMA

5 Dicembre

- **Matteo Poropat:** Supporti per la creazione, materiali e risorse
- **Matteo Poropat:** Trasposizione del libro in digitale

19 Dicembre

- **Valentino Sergi:** Promozione e crowdfunding
- **Claudio Di Vincenzo e Dario Leccacorvi:** Il mondo editoriale dei libri-gioco

