



# WORKSHOP PRATICO DI BOARD GAME DESIGN

---

**PROGRAMMA**

# A CHI SI RIVOLGE

Il workshop si configura per essere seguito da persone che hanno già un'infarinatura delle nozioni base sul game design oppure per coloro che hanno già seguito altri corsi di board game design.

# DURATA E ATTIVITÀ

Durante ogni giornata, dopo una breve introduzione discorsiva per riprendere i concetti teorici già conosciuti, si passerà alla parte pratica cimentandosi così nell'applicazione di esercizi pratici.

I docenti seguiranno i partecipanti nello sviluppo dei lavori e risponderanno a tutti gli eventuali dubbi o interrogativi. Al termine della parte pratica verranno presi in esame 2/3 esercizi realizzati dai partecipanti per evidenziarne le parti ben realizzate e analizzarne gli errori da evitare con relativi suggerimenti.



Dal 19 settembre al 28 Novembre 2020



Videoconferenza online dalle 09.30 alle 13.00 circa



4 ore a giornata, il sabato mattina

# PROGRAMMA

---

## 19 Settembre: Ideazione e progettazione di un gioco

Analizzeremo gli elementi di design e le meccaniche per la progettazione di un gioco da tavolo. Partendo dall'idea definiremo le basi fondamentali di costruzione di un progetto: target, struttura, meccaniche e dinamiche del game play.

Relatore: **Marco Valtriani**

## 3 Ottobre: Paragame e l'impatto esperienziale nel game design

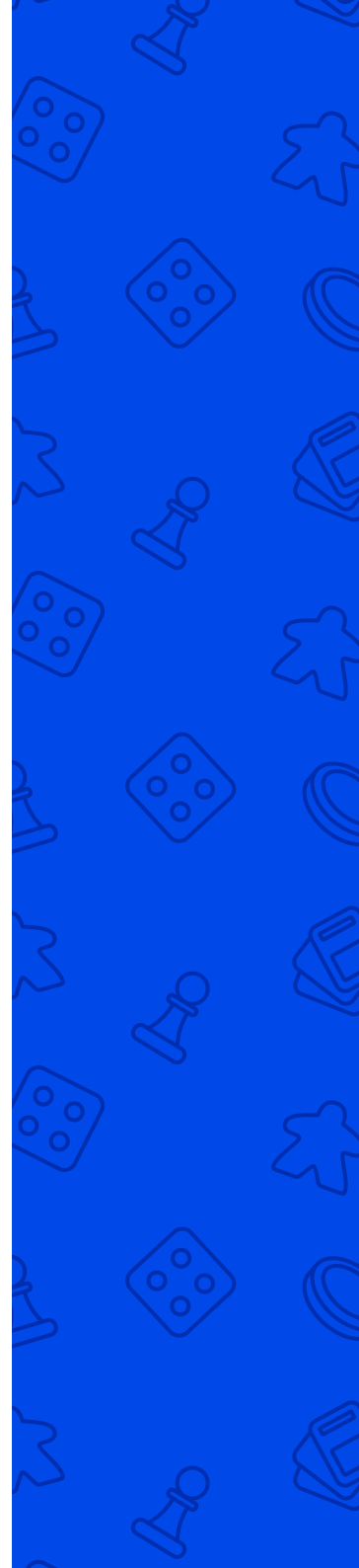
Analizzeremo come migliorare e implementare l'impatto esperienziale del giocatore attraverso determinate componenti e regole.

Relatore: **Francesco Sedda**

## 17 Ottobre: Struttura e stesura del regolamento

Definiremo l'impostazione, il contenuto, la forma e le regole di stesura: a chi è rivolto, cosa va riportato e come deve essere scritto.

Relatore: **Emiliano Sciarra**



# PROGRAMMA

---

## 31 Ottobre: Impaginazione grafica prototipi e caricamento su Tabletopia

Vedremo come utilizzare un programma di grafica gratuito per la realizzazione di grafiche basilari. Impareremo come impaginare correttamente grafiche e immagini all'interno dei template di stampa e infine come importare il proprio prototipo su una piattaforma digitale per il playtest.

Relatore: **Mirko Mastrocinque**

## 14 Novembre: Playtesting e bilanciamento

Attraverso la piattaforma Tabletopia, andremo a vedere come impostare un playtest, valutare il bilanciamento di un gioco e analizzare le dinamiche che si instaurano tra i giocatori.

Relatore: **Spartaco Albertarelli**

## 28 Novembre: Pitch di presentazione a un Editore

Dividendoci in gruppi faremo pratica su come si prepara e come realizzare un pitch di presentazione di un gioco ad un Editore.

Relatore: **Claudia Minozzi**

