



Biblioteca MOviMEnte Chivasso Progetto Gaming in Biblioteca

corso online

in collaborazione con
Fondazione ECM e Sapere Digitale

Game Design

Durata: 8 ore complessive, due sessioni pomeridiane da quattro ore ciascuna
Piattaforma: Zoom
Date e orari del corso: 18 e 26 febbraio 2021 - dalle ore 14:30 alle 18:30
Docente: We Are Muesli
Destinatari: Bibliotecarie, Bibliotecari, Insegnanti, Educatori
Disponibilità: 30 posti

Programma dettagliato:

I 2 incontri, della durata indicativa di 4 ore l'uno, hanno l'obiettivo di introdurre e far sperimentare in prima persona al pubblico di riferimento la disciplina del game design (progettazione creativa di giochi e videogiochi), con una particolare attenzione per le sue applicazioni agli ambiti culturali ed educativi, e per gli aspetti narrativi del gioco (*storytelling* interattivo). In particolare, i temi che si intende trattare saranno:

- introduzione al panorama dei giochi di rilevanza culturale e alla "biodiversità" del videogioco contemporaneo
- tecniche e strumenti di *game design*: dall'idea (*concept generation*) alla definizione del *game design document* (regole, obiettivi, meccaniche ed estetiche di gioco)
- cenni sulle specificità della scrittura di storie per giochi e videogiochi
- panoramica degli strumenti di prototipazione rapida

Iscrizioni

online aperte fino al 16 febbraio 2021

Compila il modulo Google online al seguente link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc8E46azS2eIOW1XHFtWjrSibi89LkDhgV4P2bh2j620VWYAg/viewform>

Sul retro maggiori informazioni sui contenuti del corso



We Are Müesli - biografia sintetica

We Are Müesli è un duo di segni di gioco indipendente indipendente con sede a Milano, Italia, composto dalla *visual design* **Claudia Molinari** e dallo scrittore creativo **Matteo Pozzi**. Dopo anni di esperienza professionale in diversi settori della comunicazione (grafica e service design, tv e altro), nel 2011 Claudia e Matteo hanno iniziato a lavorare insieme su progetti culturali e artistici di storytelling non convenzionale, dall'analogico al digitale (e viceversa). A partire da loro debutto nel gioco con il premiato romanzo visivo "Cave Cave! Dues videt!"(2013), *We Are Müesli* focus sui giochi narrativi radicati su argomenti culturali, storici ed artistici. Da allora Claudia e Matteo sono stati attivamente coinvolti nella comunità dei giochi *indie* con *multiple showcases* (SXSW 2014, INDIECADE 2014, EGX REZZED 2015 ...) e *talk* (GDC EUROPE 2014-2015, CODEMOTION 2014-2015, MALTA GLOBAL GAME JAM 2016 ...) a eventi in tutto il mondo. Lavorano anche come insegnanti e docenti sul *game design* visivo e narrativo (Digital Bros Game Academy e Civica Scuola di Cinema di "Luchino Visconti" di Milano, Fruit Exhibition 2014-2016), costruendo ponti tra un cultura videoludica inclusiva e biodiversa e altri campi di creatività like *digital arts*, (LUMEN PRIZE 2014), *graphic design*(AIAP DX 2015), *architecture* (BEIJING DESIGN WEEK 2015) e illustrazione (BOLOGNA CHILDREN'S BOOK FAIR 2016).

Per saperne di più

<https://www.wearemuesli.it/about>