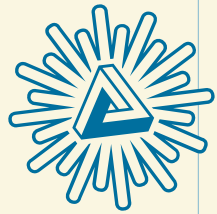


# GAME & VIDEOGAME

# 1

## 2022



ottobre

TRIMESTRO 3 1

febbraio

TRIMESTRO 3 2

maggio

TRIMESTRO 3 3

luglio

## 2023

Media analysis

BOARDGAME ANALYSIS

PEN&PAPER RPG ANALYSIS

LIVE ACTION RPG ANALYSIS

Game Design

BASI DI GAME DESIGN |  
GIOCO | ELEMENTI DI GIOCO

WORLD BUILDING

GIOCHI E NARRAZIONE |  
INTERDIPENDENZA TRA GIOCATORI

GAME DESIGN E GIOCATORI

ESPERIENZE DIFFUSE E PARTECIPATE

UI & UX

REGOLE E PLANCIA DI GIOCO

STORYTELLING E IPERTESTO  
PER ESPERIENZE INTERATTIVE

SCHEDE

TECNICHE

METATECNICHE

Graphic

ILLUSTRATOR

INDESIGN |  
PACKAGING  
E STAMPA

REALIZZA UN GIOCO DA TAVOLO

REALIZZARE UN  
RPG CARTACEO

UTILIZZO  
DELLO SPAZIO

RAPPRESENTABILITÀ

REALIZZARE  
UN LARP



Lezione attiva   Laboratorio   Workshop

In collaborazione con  
2D Animation e Fumetto

In collaborazione  
con Graphic Design

# GAME & VIDEOGAME

# 2

## 2022



ottobre

TRIMESTRO 1

febbraio

TRIMESTRO 2

maggio

TRIMESTRO 3

luglio

## 2023

Media analysis

VIDEOGAME ANALYSIS 1



VIDEOGAME ANALYSIS 2

APPLIED GAMES ANALYSIS

OTTIMIZZAZIONE ED APPLICAZIONI PER GAMIFICATION

Game Design

GAME DESIGN | GAMEPLAY E LEVEL DESIGN | STRUMENTI DEL GIOCO

MISSION DESIGN NARRATIVA INTERATTIVA



UI & UX

LEVEL E MISSION DESIGN STORYTELLING | IPERTESTO E TECNICHE NARRATIVE

ART & CREATIVE DIRECTION

ECONOMIA DEL GIOCO

IMPLEMENTAZIONE GAMIFICATION

TEAM BUILDING

APPLICAZIONE DELLA KNOWLEDGE

Grafica

VIDEOGAME ENGINE

PROGETTO PERSONALE

2D + VIDEO

3D

TECNICHE AVANZATE, MATERIALI, SHADER

VIDEOGAME ENGINE AVANZATO, BLUEPRINT, WORLD EDITOR

SVILUPPO DI UN GIOCO ■▶♥◇



PROGETTO FINALE RICERCA | PRE-PRODUZIONE | SCOPING | REALIZZAZIONE | PITCHING

■ Lezione attiva    ■ Laboratorio    ■ Workshop

■ In collaborazione con 2D Animation e Fumetto

▶ In collaborazione con Music Production e Sound Design

♥ In collaborazione con Autore cine-televisivo e Scrittura

◇ In collaborazione con 3D Animation e Visual Effects

scuola mohole

## GAME E VIDEOGAME



### Software

Autodesk Maya®  
Z-Brush®  
Unreal®  
Adobe Photoshop®  
Adobe Indesign®  
Marmoset®  
Logic Pro®

Il calendario dei corsi potrà subire variazioni per motivi didattici o organizzativi.

 **scuola mohole**

02 3651 3670  
segreteria@mohole.it  
Milano, via Ventura 5

## DIDATTICA

### Durata

Il percorso di studi dura due anni accademici più uno di specializzazione e ti impegna tutti i giorni, dal lunedì al venerdì. La didattica si articola in tre forme di insegnamento:

#### 1. Lezione attiva

C'è un\* docente, c'è una classe e si fa lezione. Funziona così dalle elementari. E invece no. **Le lezioni, qui a Mohole, sono davvero attive e ribaltate.** Sono preziose occasioni di scambio. Si impara. Ci si confronta. C'è un sacco di movimento e un buon profumo. Come di popcorn.

#### 2. Workshop

Immaginare, progettare, realizzare, presentare, concludere: un workshop è un'occasione importante perché serve a **simulare la professione in un ambiente protetto**, insieme a docenti e compagni di classe. Porterai a termine progetti che domani potrai inserire nel tuo portfolio: il tuo biglietto da visita per il mondo del lavoro!

#### 3. Laboratori

Il laboratorio **è uno spazio per sperimentare idee e mettersi alla prova.** In autonomia, ma mai da soli: c'è la revisione con i docenti. Qui a Mohole ci sono le Isole di Progetto: si pensa, si scrive, si sbaglia, si cancella, si riscrive. Tutto con la propria testa.

### Circolarità

I diversi indirizzi di studio collaborano fra loro per creare relazioni virtuose e imparare a comprendere le specificità di altri settori. Molti allievi e molte allieve, finita la Scuola, hanno iniziato a lavorare insieme unendo visioni, intenti e obiettivi.

## STRUTTURA

### Mohole Care

Viene garantito un ambiente di studio e di lavoro confortevole e sicuro. Gli ingressi a Scuola sono scaglionati e suddivisi tra mattina e pomeriggio. Le aule, qui a Mohole, sono ampie e ben aerate, con banchi singoli e correttamente distanziati. E poi, **le nostre classi sono, da sempre, a numero ridotto**, per permettere ai docenti di seguire, al meglio e **in totale sicurezza**, tutti gli allievi e tutte le allieve.

### Mohole Reduce

Per ogni studente e studentessa di Mohole c'è un albero che cresce! Grazie alla collaborazione con Tree-Nation abbiamo piantato una vera e propria foresta di ben **1037 alberi** a La Pedregosa in Colombia, compensando circa 434.48 tonnellate di CO2.

### Mohole Reuse

A Mohole cerchiamo di ridurre al minimo il consumo di plastica monouso. Ecco perché abbiamo installato un dispenser di acqua depurata e buonissima: puoi riempire la tua borraccia e bere ogni volta che vuoi!

### Mohole Rethink

Puoi arrivare a scuola su due ruote! Siamo bike-friendly: in cortile c'è un parcheggio coperto per lasciare la tua bicicletta in tutta sicurezza. In più, tutto intorno nel quartiere ci sono un sacco di postazioni per bike e scooter sharing. Hai l'imbarazzo della scelta!

## JOB E SERVIZI

### Job & Stage Placement

Un ufficio che offre un importante sostegno durante il collocamento e l'inserimento nel mercato del lavoro, accompagnando allievi e allieve nel delicato passaggio dalla scuola al contesto lavorativo. Durante l'anno vengono organizzati **Job corner** con esperti di settore e rappresentanti di aziende per mostrare i progetti e portfolio e ricevere preziosi consigli e occasioni di crescita professionale.

### Factory

Mohole **Factory** permette di costruire un progetto d'impresa multidisciplinare, finalizzato all'ingresso **nel mondo del lavoro con il supporto di docenti e professionisti di settore.**

### Seminari e Partnership

Organizziamo **seminari** con professionisti e professioniste di successo per ciascuno degli indirizzi di studio e tantissime **partnership** diverse, con imprese e realtà lavorative.

### Plus e Servizi

Ogni settimana sono previsti momenti dedicati al **wellness**, al miglioramento dell'inglese e poi occasioni di confronto come **cinforum** e game community. Uh, c'è anche una ciclofficina!

### Nothing Festival

Durante tutto l'anno accademico, molteplici eventi, esposizioni e performance, permettono a studenti e studentesse di presentare i propri progetti all'esterno della Scuola. I **Nothing Festival** di fine trimestre, la Design Week e poi mostre e spettacoli dedicati, diventano occasioni di confronto e arricchimento.