

# GAME & VIDEOGAME

## 1° anno - Fondamenti

### WORKSHOP

GIOCO DA TAVOLO  
RPG CARTACEO  
LARP

### MEDIA ANALISYS

BOARDGAME ANALISYS  
PEN&PAPER ANALISYS  
LIVE ACTION RPG ANALISYS

### GAME DESIGN

FONDAMENTI DI GAME DESIGN  
GIOCHI E NARRAZIONE  
WORLD BUILDING  
GIOCATORI E INTERDIPENDENZA  
GAME DESIGN INTERMEDIO

### UI E UX

REGOLE DI PLANCIA DI GIOCO  
STORYTELLING E IPERTESTO  
TECNICHE E METATECNICHE

### GRAPHIC

ADOBE ILLUSTRATOR  
PACKAGING E STAMPA  
TECNICHE DI PRODUZIONE

## 2° anno - Costruzione

### WORKSHOP

PROGETTO PERSONALE  
SVILUPPO DI UN GIOCO  
PROGETTO FINALE

### MEDIA ANALYSIS

VIDEOGAME ANALISYS 1 E ANALISYS 2  
APPLIED GAME ANALISYS  
APPLICAZIONI PER GAMIFICATION

### GAME DESIGN

GAMEPLAY E LEVEL DESIGN  
STRUMENTI DEL GIOCO  
MISSION DESIGN  
NARRATIVA INTERATTIVA

### UI E UX

LEVEL E MISSION DESIGN STORYTELLING  
ART & CREATIVE DIRECTION  
ECONOMIA DEL GIOCO  
IMPLEMENTAZIONE GAMIFICATION  
TEAM BUILDING  
APPLICAZIONE DELLA KNOWLEDGE

### GRAPHIC

VIDEOGAME ENGINE  
TECNICHE AVANZATE | MATERIALI E SHADER  
BLUEPRINT  
WORLD EDITOR

### PROGETTO FINALE

PREPRODUZIONE  
SCOPING  
REALIZZAZIONE E PITCHING

## 3° anno - Professione

### WORKSHOP

METAVERSO | DESIGN  
METAVERSO | PRODUZIONE  
METAVERSO | COMUNICAZIONE  
GIOCO | DESIGN DI GIOCO E ANALISI TARGET  
GIOCO | PRODUZIONE  
GIOCO | RILASCIO CON CLIENTE/PARTNER  
O SU PIATTAFORMA

### SALES

ANALISI DI MERCATO DEL VIDEOGIOCO  
ANALISI DI MERCATO DEL GIOCO APPLICATO  
PITCHING  
BUSINESS PLAN PER VIDEOGAME  
BUSINESS PLAN PER GIOCO APPLICATO

### ADVANCED GAME DESIGN

METAVERSO DESIGN  
MECHANICAL DESIGN  
NARRATIVE DESIGN

## GAME E VIDEOGAME



### Frequenza

Il percorso di studi dura 2 anni accademici più 1 di specializzazione professionale e ti impegna tutti i giorni, dal lunedì al venerdì.

Il piano di studi potrà subire variazioni per motivi didattici o organizzativi.

### Software

Autodesk Maya  
Zbrush  
Unreal  
Adobe Photoshop®  
Indesign  
Marmoset  
Logic Pro

 scuola mohole

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

## DIDATTICA

**1. Fondamenti:** si sviluppano le abilità di base relative agli strumenti tecnici indispensabili.

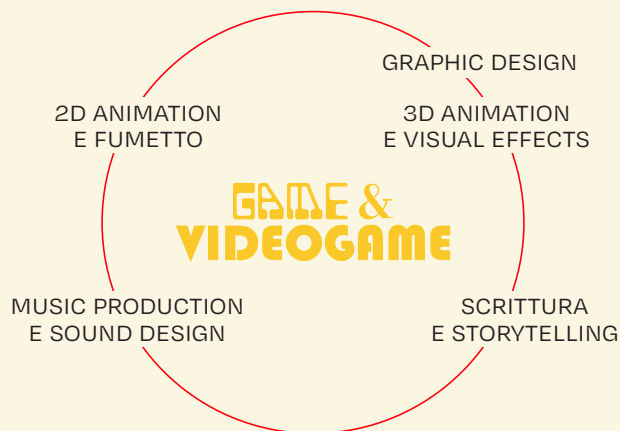
**2. Costruzione:** si ampliano le abilità specifiche che definiscono la professione.

**3. Professione:** si potenziano le competenze e l'autonomia necessarie al consolidamento della propria identità professionale.



## CIRCOLARITÀ

Studenti e studentesse di Game e Videogame lavorano durante il percorso accademico con:



## JOB E SERVIZI

### Job & Stage Placement

Il servizio di Job & Stage Placement fornisce supporto e sostegno ai nostri studenti e alle nostre studentesse, durante il collocamento e l'inserimento nel mercato del lavoro. Ogni anno la Scuola organizza **job corner** con aziende e realtà creative, per proporre opportunità professionali e occasioni di crescita sempre nuove.

### Seminari e Partnership

Per ogni indirizzo di studi, organizziamo **seminari** con professionisti e professionisti di successo e creiamo **partnership** con aziende, imprese e realtà lavorative: tante occasioni di network, vantaggi e agevolazioni per i nostri studenti e le nostre studentesse.

## CALENDARIO

Un anno accademico è diviso in tre periodi, ogni periodo inizia con una fase di riscaldamento.

