

## DESCRIZIONE DI UNA SINGOLA UNITA' FORMATIVA DESCRIPTION OF A SINGLE EDUCATIONAL UNIT

**Titolo/eventuale codice dell'unità formativa:** SCENEGGIATURA PER I VIDEOGIOCHI / ABTEC40

**Name/code of the educational unit:** VIDEO GAMES WRITING / ABTEC40

**Tipo di unità formativa:** Obbligatoria

**Type of educational unit:** Compulsory

**Anno/semestre di studio:** 2° Anno / 1° SEMESTRE

**Year/semester of study:** 2nd Year / First semester

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFA

**Number of ECTS credits allocated:** 6 CFA

**Nome del/dei docente/i:** Piero Feltrinelli

**Name of the lecturer(s):** Piero Feltrinelli

**Risultati di apprendimento:** Dopo aver completato il corso e superato la verifica di profitto lo studente è in grado di individuare un concetto creativo da applicare alla scrittura della sceneggiatura di un videogioco. Il corso analizza molteplici aspetti legati alla creazione di personaggi, allo sviluppo della trama e dell'intreccio, al metodo di scrittura specifico per rapportarsi con un team di sviluppo in diversi ambiti: concept e storyboard, creativity assets, sviluppo, finalizzazione, test e rilascio.

La prova finale definisce il grado di comprensione e la capacità di messa in opera di questi aspetti della scrittura per i videogiochi, relativamente ad aspetti teorici e pratici affrontati durante le lezioni. Dopo aver completato il corso, lo studente è in grado di scrivere la sceneggiatura di un gioco in maniera tecnica, secondo canoni di gamification e storytelling immersivo.

**Learning outcomes:** After completing the course and passing the profit check, the student is able to identify a creative concept to be applied to the writing of a video game script. The course analyzes multiple aspects related to the creation of characters, the development of the plot and the plot, the specific writing method to relate with a development team in different areas: concept and storyboard, creativity assets, development, finalization, testing and release.

The final test defines the degree of understanding and the ability to implement these aspects of writing for video games, with respect to theoretical and practical aspects dealt with during the lessons. After completing the course, the student is able to write the script of a game in a technical way, according to gamification and immersive storytelling canons.

**Modalità di erogazione:** Convenzionale

**Mode of delivery:** Presence

**Pre-requisiti e co-requisiti:** nessuno

**Pre-requisites and co-requisites:** none

### **Contenuti dell'unità formativa:**

Attraverso lezioni in aula e analisi di materiali audiovisivi e slide di approfondimento, si affrontano gli aspetti tecnici della scrittura specifica per i videogiochi, ripercorrendo diversi casi studio di successo. Aspetti laterali alla sceneggiatura ampliano la visione sulle tecniche di creatività, scrittura e copywriting in riferimento al mercato attuale. I contenuti del corso permettono allo studente di familiarizzare con terminologie specifiche e forniscono gli strumenti necessari a scrivere con efficacia nelle fasi di ideazione, sviluppo e finalizzazione di un videogioco.

1. Introduzione: da Nimrod alla VR
2. L'industria dei videogiochi
3. Il ruolo dello scrittore
4. Analizzare tendenze e big data
5. Scegliere il focus target
6. Modelli di sceneggiatura
7. Software e hardware
8. Case history di successo
9. Copywriting efficace
10. Coerenza: ambientazione, dialoghi e testi
11. Tecniche di brainstorming
12. Tecniche di scrittura creativa
13. Costruzione dei personaggi
14. Tono di voce e metalinguaggio
15. Cutsce e narrazione immersiva
16. Gamification
17. Doppiaggio e musiche
18. Diritto d'autore
19. Mercato e modelli di pagamento
20. Società di sviluppo e opportunità
21. Crowdfunding
22. Convention, hackathon e fiere

### **Course contents:**

Through classroom lectures and analysis of audiovisual materials and in-depth slides, we address the technical aspects of writing specific to video games, retracing several successful case studies. Side-by-side aspects of the script widen the vision of creativity, writing and copywriting techniques in reference to the current market. The contents of the course are studied with terminologies and problems with the necessary tools.

1. Introduction: from Nimrod to VR
2. The videogames industry
3. The role of the writer
4. Analyze trends and big data
5. Choose the focus target
6. Screenplay templates
7. Software and hardware
8. Successful case history
9. Effective copywriting
10. Consistency: setting, dialogues and texts
11. Brainstorming techniques
12. Creative writing techniques
13. Construction of the characters
14. Tone of voice and metalanguage
15. Cutsce and immersive narration
16. Gamification

17. Dubbing and music
18. Copyright
19. Market and payment models
20. Development companies and opportunities
21. Crowdfunding
22. Conventions, hackathons and fairs

**Lecture e altre risorse/strumenti didattici consigliati o richiesti:**

Evan Skolnick, "Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques", Potter Craft (ENG)

Chris Vogler, "Il viaggio dell'Eroe", Audino

Robert McKee, "Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie", Omero

Syd Field, "Screenplay", Delta (ENG)

Raymond Queneau, "Esercizi di Stile", traduzione di Umberto

Eco Ernest Cline, "Ready Player One"

Matteo Di Pascale, "Intuiti", "Fabula", "Cicero", giochi di carte per la creatività

**Recommended or required reading and other learning resources/tools**

Evan Skolnick, "Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques", Potter Craft (ENG)

Chris Vogler, "The Hero's Journey", Audino

Robert McKee, "Story. Content, structure, style, principles for the script and for the art of writing stories ", Homer

Syd Field, "Screenplay", Delta (ENG)

Raymond Queneau, "Style Exercises", translation by Umberto

Eco Ernest Cline, "Ready Player One"

Matteo Di Pascale, "Intuiti", "Fabula", "Cicero", card games for creativity

**Attività di apprendimento e modalità prevalenti di didattica:** Lezioni collettive

**Learning activities and teaching methods:** Class works

**Metodi e criteri di verifica del profitto:** Prova scritta a risposta multipla e risposta aperta

**Assessment methods and criteria:** Written essay with multiple choice and open answer

**Lingua/e di insegnamento e di verifica del profitto:** italiano

**Language(s) of instruction/examination:** Italian