

MASTER

GAME PRODUCTION

Corso professionale completo dal game design allo sviluppo videogiochi. L'industria videoludica è un settore in forte espansione su scala mondiale ed è alla continua ricerca di figure specializzate in tutte le fasi di produzione di un videogame.

Il Corso di Game Production affronta tutte le fasi del processo di produzione di un videogame: dal game design, alla programmazione con C#, dalla Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata, fino alla pubblicazione del titolo realizzato e lo studio delle tecniche di marketing e monetizzazione per essere sempre competitivi sul mercato videoludico.

Gli studenti acquisiranno le conoscenze teoriche e le competenze pratiche e tecniche per realizzare un videogame partendo da zero.



Via della Bufalotta 374 - 00139 Roma / Tel. 06 45664835
info@rainbowacademy.it / rainbowacademy.it

PROGRAMMA

Project By
Gianmarco Fantusi

GRAFICA 3D

Project By
Giuseppe Migliaccio



GAME ASSETS OPTIMIZATION

Introduzione a Maya
Modellazione 3D di base
Maya UV Mapping e
Unwrap



CERTIFICAZIONI

- Diploma di Rainbow Academy
- Attestato di Frequenza
- Attestato Ufficiale Autodesk Maya

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Potrai scegliere se diventare un Game Designer, un Programmatore, lavorare con l'Intelligenza Artificiale oppure un Marketing Manager specializzato nel settore videoludico.

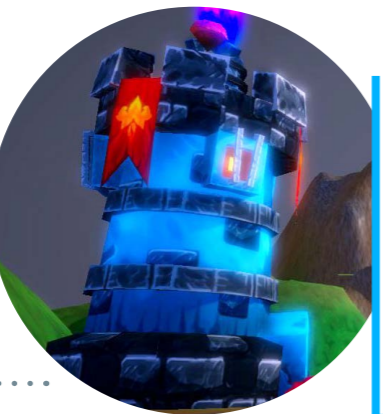
GAME ASSETS TEXTURING AND MODELING

ZBrush
High Poly vs Low Poly
Photoshop
Substance Painter

GAME DESIGN

PSICOLOGIA E REALIZZAZIONE

Modelli e tipologie di Games
Ideazione e struttura
Processo di sviluppo
Meccaniche e Architettura del videogioco
Realizzazione Game Design



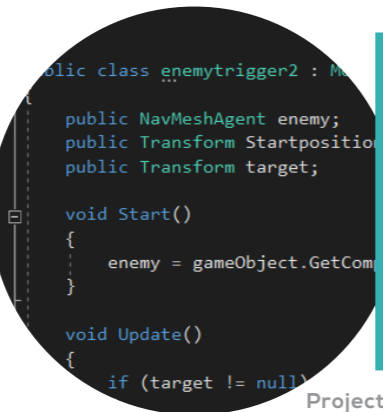
Project By
Leonardo Radicioni

LEVEL DESIGN & SET DRESS

Set up del progetto
Interfaccia e gestione dei personaggi e degli ambienti

GAME DEVELOPMENT I UNITY

Scripting in C#
automatizzazione (mechanim) in Unity 3D.



GAME DEVELOPMENT II

Scripting Avanzato in C#
Plugins, AI
Character System in Game
Cinematics
Vfx
Building

Project By
Giuseppe Migliaccio

LIVE GAME CREATION

AUGMENTED REALITY & VIRTUAL REALITY

Strumenti per realizzare la Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale

GAME PLAY

Live Session mirate alla realizzazione di un intero Videogame

PUBBLICARE UN VIDEOGAME

I MECCANISMI DI MONETIZZAZIONE



Project By
Gianmarco Fantusi

TESI FINALE



MODALITÀ DI FREQUENZA

Sia **on site** che **on line**



DURATA

9 mesi + produzione Tesi



ORE 300

Didattica e revisioni personali



REQUISITI

Conoscenze informatiche di base /
attitudine alla materia informatica

DIVENTA UN

GAME DEVELOPER!

SOFTWARE

Adobe Photoshop, Autodesk Maya, ZBrush, Substance Painter, Unity



DIVENTA UN

GAME DESIGNER!