



ACCADEMIA
ITALIANA
VIDEOGIOCHI

INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE PER VIDEOGIOCHI

Il corso di introduzione alla programmazione per videogiochi sarà articolato in 10 Lezioni frontali al termine delle quali è previsto un test di verifica a risposta multipla. Gli ambiti di formazione relativi all'offerta formativa sono:

- **Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex Alternanza scuola-lavoro)**
- **Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media**
- **Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti**
- **Innovazione didattica e didattica digitale**
- **Didattica per competenze e competenze trasversali**

Le tematiche toccate durante le lezioni, mirano a fornire un approccio per l'insegnamento della programmazione attraverso l'implementazione di tecniche di sviluppo software legate al mondo dei videogame.

DURATA:

30 ORE

FREQUENZA MINIMA:

80%

PROGRAMMA

LEZIONE 1

Installazione ambiente di sviluppo, fondamenti di programmazione, variabili e funzioni

LEZIONE 2

Istruzioni di controllo e cicli

LEZIONE 3

La gestione della grafica, sprite e animazioni

LEZIONE 4

Gestione del tempo e dell'input

LEZIONE 5

Introduzione alla programmazione ad oggetti

LEZIONE 6

La grafica tridimensionale

LEZIONE 7

Introduzione a Unity

LEZIONE 8

Programmazione con Unity

LEZIONE 9

Implementazione progetto 1

LEZIONE 10

Implementazione progetto 2