

SCUOLA	Accademia di Belle Arti Santa Giulia
ANNUALITA'	II TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1582 Sceneggiatura per i videogiochi
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	4
NUMERO CFA	259
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	SECONDO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Sviluppata precedentemente un'adeguata percezione dell'attuale sviluppo tecnologico e della relativa rivoluzione indotta nella vita quotidiana, ben si intuisce la sempre maggiore necessità di un contributo umanistico in ambito tecnologico: l'importanza delle idee nella realizzazione di un videogioco, come in un qualunque progetto di natura interattiva, ben prima di quella che sarà la sua realizzazione e il suo sviluppo digitale. Il corso si propone perciò di portare gli studenti a comprendere pienamente e a riscoprire l'importanza del corretto uso della lingua italiana, della lettura intesa come piacere prima che come obbligo e della scrittura, strumento indispensabile per la realizzazione di un videogioco come di qualunque altro percorso interattivo. Queste le motivazioni che portano ai seguenti obiettivi formativi: -BASI DELLA SCRITTURA -BASI DI SCENEGGIATURA CREATIVA -BASI DI SCENEGGIATURA INTERATTIVA -SPINTA ALLA LETTURA COME BASE CULTURALE -ANALISI DI ESEMPI RILEVANTI PER LA STORIA VIDEOLUDICA -CENNI STORICI SULLA SCRITTURA INTERATTIVA. -TEAM BUILDING e SPINTA ALLA SCOPERTA DEI PROPRI PUNTI DI FORZA -SPINTA AL PASSAGGIO DALLA TEORIA ALLA PRATICA ATTRAVERSO LA REALIZZAZIONE DI UN ESERCIZIO DI SCRITTURA INTERATTIVA CHE PREVEDA L'APPLICAZIONE DI OGNI NOZIONE AFFRONTATA NEL CORSO DI STUDI.

Conoscenza e capacità di comprensione	• Conoscenza e capacità di comprensione delle basi di scrittura creativa e poi interattiva volte alla stesura di una sceneggiatura per videogiochi.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	• Capacità di applicare le nozioni studiate all'effettiva realizzazione di una sceneggiatura a bivi.
Autonomia di giudizio	• Autonomia di giudizio e spinta allo sviluppo di idee originali volte alla scrittura di una sceneggiatura. Analisi e critica di rilevanti esempi di scrittura interattiva nella storia dei videogiochi.
Abilità comunicative	• Abilità comunicative nel sostenere e dibattere le idee sviluppate da ogni studente e finalizzate alla stesura dell'esercizio di scrittura. Quali le motivazioni e le finalità. Confronto con gli altri studenti nel lavoro di gruppo. Team building.
Capacità di apprendimento	• Indispensabile l'apprendimento nozionistico ai fini della scrittura: le regole indispensabili e le basi per la stesura di una sceneggiatura per videogiochi.

CONTENUTI	<p>-Le origini della scrittura Interattiva. Dalle lettere di Italo Calvino a The Stanley Parable. -Le basi della scrittura. Consigli per un uso corretto della lingua italiana in una sceneggiatura. -Le idee. Come trovare idee per una buona sceneggiatura. La fantasia inizia alla fine del bagaglio immaginifico acquisito. Leggere è il modo migliore per scrivere. -La scelta come unità minima dell'interazione. Analisi dei titoli di David Cage. -Il diagramma di flusso e la rappresentazione grafica di una storia interattiva. -La struttura di una storia: i tre atti. L'inizio, lo svolgimento e la fine. La divisione in capitoli: Un libro è come un videogioco. Il collo di bottiglia è il boss di fine livello. Azione e rilassamento. -Il Tema, il Genere e Trama. -Come inventare e caratterizzare i personaggi di una storia. Archetipi e stereotipi. Evoluzione del personaggio. (Character Design) -Critica Videoludica: Analisi di un titolo e sviluppo di un pensiero personale. -Come ambientare una storia. (World building) -Scopo e motivazione per spingere il giocatore a continuare. (Cerchio magico – obiettivi) -Immedesimazione ed emozioni. Quali sono gli stati fisici indotti dalle emozioni e come ottenerli. -L'illusione di libertà come caratteristica della scrittura interattiva. -Concetti di Game Design, dalla scrittura interattiva ai videogiochi. -I messaggi nascosti di forme e colori nel disegno dei personaggi. -Analisi dei dialoghi di The Secret of Monkey Island, Rob Gilbert e il capolavoro dello storytelling interattivo. -Analisi di Black Mirror Bandersnatch, applicazione della stessa scrittura interattiva al media televisivo.</p>
METODOLOGIA ADOTTATA	<p>[X] IN PRESENZA Lezioni frontali erogate con l'ausilio di elementi multimediali e di presentazioni Power Point per evidenziare i contenuti di maggiore importanza. Integrazione di elementi di "Gamification" alla didattica per aumentare l'interesse degli studenti ai contenuti del corso tramite il gioco e la sfida. (Software Kahoot). Un'ora alla settimana dedicata alla pratica, applicando quanto imparato nel corso della lezione alla sceneggiatura oggetto d'esame. Momenti di discussione, interazione e approccio critico. Interazione videoludica e gioco.</p>
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	<p>Testi: Il Viaggio dell'Eroe di C. Vogler Studio e analisi della struttura narrativa. Scrivi la tua avventura: Dalle storie a bivi ai librogame di Mauro Longo, Mala Spina Principi della scrittura Interattiva. Il Castello dei Destini Incrociati di Italo Calvino. (Lettura e Tesina) Fondamenti della scrittura interattiva nella letteratura italiana.</p>
MODALITA' DI VALUTAZIONE	<p>-Una tesina volta a sviluppare capacità di pensiero personale, analisi e critica. -Tema d'esame: Esercizio di scrittura interattiva a gruppi.</p>