

Corso sviluppo videogame in Unity3D

Introduzione.

Il mondo dei videogame è forse uno dei più attraenti tra quelli affermatosi negli ultimi anni, in particolare, con l'avvento degli smartphones e dei tablet, sono sempre di più i videogiochi presenti e di successo su queste piattaforme.

L'industria dei videogame è cresciuta al punto di diventare la principale industria al mondo per fatturato, superando anche quella del cinema e di altre imprese. Le figure professionali sono tra le più diverse e sono quasi tutte di ambito creativo.

Inoltre un particolare gruppo di sviluppatori si è affacciato su questo mondo, gli indipendenti o indie, ovvero gruppi composti da sole due o tre persone che, con investimenti relativamente bassi, sono riusciti a produrre delle vere e proprie perle dei videogiochi e, in diversi casi, sono riusciti ad ottenere risultati economici di tutto rispetto.

Obiettivo del corso è fornire agli studenti le conoscenze e le capacità di sviluppare un videogame multiplatforma adoperando il motore Unity3D. Al termine del corso lo studente sarà in grado di sviluppare sia un videogame 2D che un videogame 3D, quest'ultimo con diverse caratteristiche estese, per le principali piattaforme mobile e fisse.

Inizio corso e frequenza.

Il corso avrà inizio il 6 novembre 2015, alle ore 20.30, avrà cadenza settimanale e si svolgerà tutti i venerdì per i sei mesi successivi (salvo festività o cause di forza maggiore). La durata di ogni lezione sarà di circa 2 ore. I giorni 16/23 e 30 ottobre 2015 si terranno dei workshop gratuiti di introduzione al corso sempre alle ore 20.30.

Programma del corso.

Il programma è articolato in tre fasi principali: conoscenza dell'ambiente e delle capacità di Unity3D, sviluppo di un videogame 2D, sviluppo di un videogame 3D, fine tuning del videogame.

In dettaglio i punti saranno i seguenti:

- Introduzione a Unity3D
- Le coordinate nello spazio 3d e nello spazio 2d
- Creiamo un gioco 2D: SpeedRacer
- Importiamo gli sprite
- Animazione degli sprite

- Importazione dei fondali
- Scorrimento in parallasse
- Controlliamo il veicolo: la tastiera
- Controlliamo il veicolo: il joypad
- Controlliamo il veicolo: l'accelerometro
- Controlliamo il veicolo: il joystick virtuale
- La fisica in un mondo 2D come funziona
- Gli avversari: introduciamoli fissi
- Gli avversari: facciamoli muovere con una routine di IA
- Le condizioni di vittoria
- Le condizioni di sconfitta
- I menu di contorno
- Creiamo un gioco 3D: Shoot the meteor
- Importiamo gli elementi 3D
- Impostiamo il fondale
- Le telecamere e la loro gestione
- Animiamo il protagonista: il codice
- Animiamo il protagonista: Animator
- Controlliamo il veicolo: la tastiera
- Controlliamo il veicolo: il joypad
- Controlliamo il veicolo: l'accelerometro
- Controlliamo il veicolo: il joystick virtuale
- La fisica in un mondo 2D come funziona
- Gli avversari: introduciamoli fissi
- Gli avversari: facciamoli muovere con una routine di IA
- Le condizioni di vittoria
- Le condizioni di sconfitta
- I menu di contorno
- Porting sui vari dispositivi.

Cosa comprende il corso:

- Fornitura delle dispense delle lezioni
- Supporto via email agli studenti nei sei mesi successivi alla pubblicazione del gioco
- Assets completi del gioco SpeedRacer
- Assets completi del gioco Shoot the Meteor

Cosa non comprende il corso:

- Licenze di Unity3D
- Licenze di qualsiasi software legato al corso
- Fornitura di hardware e/o software ad eccezione dei progetti SpeedRacer e Shoot The Meteor

Svolgimento del corso:

- Gli studenti dovranno presentarsi al corso dotati del proprio personal computer (sia esso Mac o PC) perfettamente funzionante
- Il computer dovrà avere installato i seguenti software: Unity3D 5.2.0 o successiva (vanno bene sia la versione free che professional), Blender3D, GIMP.
- Il corso riguarderà esclusivamente Unity3D non verranno affrontate nozioni di disegno, grafica 3d o animazione se non strettamente legate al corso ed a Unity3D.
- Il corso avrà la durata di 6 mesi a cadenza settimanale. La retta sarà da pagare mensilmente nel caso non sia stata pagata in un'unica soluzione, il mancato pagamento della retta non permetterà di accedere alle sessioni del corso.

[Quota di iscrizione.](#)

La partecipazione al corso è subordinata al pagamento di una quota da parte di ogni singolo partecipante.

La quota richiesta per il corso 2015/2016 è di Euro 2.400,00 IVA inclusa. Pagabili in 6 (sei) mensilità di Euro 400,00 IVA inclusa l'una. Il ritardato o mancato pagamento di una mensilità implica l'impossibilità di accedere al corso fino al pagamento della o delle mensilità arretrate. In ogni caso l'iscritto al corso è tenuto a pagare l'intera quota di partecipazione anche in caso di mancata frequenza al corso

Nel caso in cui la quota sia versata interamente nella prima mensilità il partecipante riceverà uno sconto pari ad Euro 400,00 IVA Inclusa sulla quota di partecipazione ovvero versando alla prima mensilità la somma di Euro 2.000,00 IVA Inclusa avrà coperto totalmente la quota del corso.

Nel caso in cui il corso non sia avviato ai partecipanti saranno restituiti gli importi versati al netto delle spese bancarie di incasso.

L'abbandono del corso da parte di un partecipante non assolve quest'ultimo dal versamento degli importi restanti.

La quota potrà essere versata tramite bonifico, paypal, carta di credito/debito, o contanti se di importo inferiore ad Euro 999,99 IVA Inclusa. Verrà emessa fattura per il pagamento di ogni singola quota.