

LEZIONI TEAMWORK! GAME DEV. 3 ANNO A.A. 2024/2025
(sabato mattina ORE 14,30/18:30 – 24 Lezioni da 4 ore + workshop UI/UX)

Docente Responsabile: Francesco Lanzo - Assistente: Marco Moretti

				ORGANIGRAMMA DOCENTI:	
				3D GAME ART: Ilaria Baldassari e Andrea Cianfanelli	
				CONCEPT ART: Giacomo Guccinelli, Daniel Carrai e Eugenio Frosali	
				PROGRAMMING: Gianni Vallerini	
				GAME DESIGN: Michele Ribechini	
	Mese	Giorno			
1	NOVEMBRE	Sabato 9	PM	Revisione 6 concept e scelta di tre	F. Lanzo e D. Carrai e E. Frosali
2		Sabato 16	PM	approfondimento concept	F. Lanzo e D. Carrai e E. Frosali
3		Sabato 23	PM	Scelta gioco	F. Lanzo e I. Baldassari
4		Sabato 30	PM	Consegna Pre visual	G. Vallerini e D. Carrai e E. Frosali
5	DICEMBRE	Sabato 7	PM	Art test	F. Lanzo e I. Baldassari
6		Sabato 14	PM	CHECK ART	A. Cianfanelli e D. Carrai e E. Frosali
		Sabato 21		L'Accademia chiude per le vacanze di Natale da sabato 21 Dicembre 2024 a lunedì 6 gennaio 2025 (compresi). Le lezioni riprenderanno martedì 7 gennaio 2025	
		Sabato 28			
	GENNAIO	Sabato 4			
7		Sabato 11	AM	INTERCLASSE GD3 + CA3 (facoltativo per PG3 e 3DGA3) - UI/UX design-concept - teoria PARTE 1	R. Malfagia
			PM	Estensione GDD, Unire pre visual a art test, color key, feature list, strutturazione feature principali	F. Lanzo e I. Baldassari
8		Sabato 18	AM	INTERCLASSE GD3 + CA3 (facoltativo per PG3 e 3DGA3) - UI/UX design-concept - teoria PARTE 2	R. Malfagia
			PM	Analisi pattern e primi esempi di LDD	G. Vallerini e M. Ribecchini
				L'Accademia chiude per la GLOBAL GPME JPM dal 24 Gennaio al 26 Gennaio 2025	
/		Sabato 25		ANNULLATA - GGJ PISA	
9	FEBBRAIO	Sabato 1	PM	CHECK ART	A. Cianfanelli e D. Carrai e E. Frosali I. Baldassari
10		Sabato 8	PM	Mockups di singole zone	F. Lanzo e G. Vallerini
11		Sabato 15	AM	INTERCLASSE GD3 + CA3 (facoltativo per PG3 e 3DGA3) - UI/UX design-concept	R. Malfagia
			PM	Mockup & props	I. Baldassari e D. Carrai e E. Frosali
12		Sabato 22	PM	Toy con ambiente base	F. Lanzo e M. Ribecchini
13	MARZO	Sabato 1	PM	Check	A. Cianfanelli e D. Carrai e E. Frosali
14		Sabato 8	PM	Mockup definitivo polishato	F. Lanzo e N. Naumouchi
15		Sabato 15	PM	Check	G. Vallerini e M. Ribecchini
		Sabato 22		L'Accademia chiude per il TheSign Festival dal 20 al 22 marzo	
15		Sabato 29	AM	INTERCLASSE GD3 + CA3 (facoltativo per PG3 e 3DGA3) - UI/UX design-concept	R. Malfagia
			PM	Mockup definitivi rifatti in 3d	A. Cianfanelli e D. Carrai e E. Frosali
17	APRILE	Sabato 5	PM	Check pre-alpha	G. Vallerini e M. Ribecchini
18		Sabato 12	PM	Tutte le feature implementate, blockout di tutto, zone polishate	F. Lanzo e N. Naumouchi
		Sabato 19		L'Accademia chiude per Pasqua e per il 25 Aprile da venerdì 19 a domenica 27 (compresi) Le Lezioni riprenderanno il lunedì 28 aprile	
		Sabato 26			
	MAGGIO	Sabato 3		L'Accademia Chiude per la festa del 1 maggio da giovedì 1 a domenica 4 maggio (compresi)	
		Sabato 10		L'Accademia chiude per Svilupperty (BOLOGNA) Dal 9 Maggio al 11 Maggio	

19	MAGGIO	Sabato	17	PM	Mockup, props e VFX CHECK ART	A. Cianfanelli e G. Vallerini D. Carrai e E. Frosali e I. Baldassari
20		Sabato	24	AM	Incontro sugli sbocchi professionali (3h am) ambito TECH	G. Salvadori e N. Renzoni
				AM	Incontro sugli sbocchi professionali (3h am) ambito ART	I. Baldassari e G. Guccinelli
				PM	Check Feedback e impostazione lavori per BETA	F. Lanzo e N. Naumouchi
21		Sabato	31	AM	Introduzione su ricerca di lavoro - teoria (tutti i team 4h)	F. Lisi
				PM	Post Process e finalizzazione	A. Cianfanelli e G. Vallerini
22	GIUGNO	Sabato	7	AM	Realizzazione CV	F. Lisi
				PM	Finalizzazione pre-pitch	F. Lanzo e I. Baldassari
23		Sabato	14	AM	Creazione profilo LinkedIn	F. Lisi
				PM	Preparazione Consegna Finale	G. Vallerini e M. Ribechini
24		Sabato	21	PM	PITCH GRUPPI, CONSEGNA ASSIGNMENT FINALE E PLAYTEST REVISIONE (BETA)	F. Lanzo e I. Baldassari D. Carrai e E. Frosali