

ATTESTATO DI COMPETENZA

IN

GAME PROGRAMMING

CONFERITO AL CANDIDATO

PELLEGRINI NICOLA

NATO A

ISTITUZIONE FORMATIVA/SOGGETTO EROGATORE

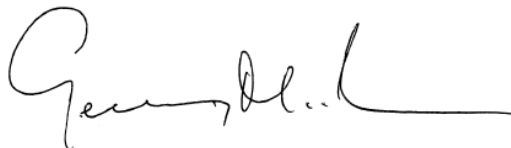
DIGITAL BROS GAME ACADEMY

VIA GIOVANNI LABUS, 15/A - 20147 - MILANO

Sede Operativa

DATA 04/08/2022

IL DIRETTORE GENERALE



1. Profilo professionale

Game Programmer

2. Competenze acquisite

- 2.1. Utilizzare sistemi di version control (Git) e strumenti di team collaboration (Trello, Slack);
- 2.2. Progettare e realizzare videogiochi all'interno del game engine Unity 3D e con linguaggio C#;
- 2.3. Integrare asset grafici in Unity3D;
- 2.4. Integrare asset audio in Unity3D tramite software FMOD Studio;
- 2.5. Progettare e realizzare applicativi per piattaforma mobile;
- 2.6. Programmare grafiche con uso di shading language GLSL-CG e all'interno del game engine Unity 3D mediante Shader Graph;
- 2.7. Analizzare logiche di gameplay per sviluppare elementi di intelligenza artificiale improntati ai videogame;
- 2.8. Programmare in C++ (standard C++ 11 e successivi)
- 2.9 Realizzare videogiochi all'interno del game engine Unreal 4

3. Percorso formativo

3.1 Denominazione

GAME PROGRAMMING

3.2 Durata del corso

Anni **1**
Lezioni: ore **576**
Laboratorio: ore **725**

3.3 Contenuti formativi

§ esercitazioni di scrittura in linguaggio C# § esercitazioni di scrittura in linguaggio C++ (standard C++11 e successivi) § programmazione di videogiochi multiplatforma in Unity 3D con focus sul linguaggio C# § programmazione grafica tramite shading language GLSL-CG e Shader Graph § utilizzo di sistemi di version control con focus sull'utilizzo di version control system Git § conoscenza del corretto workflow nella progettazione di un videogioco § sviluppo delle capacità relazionali tese alla creazione del proprio network di contatti § gestione delle fasi di un corretto coordinamento all'interno di un team multidisciplinare (designer-artisti-programmatori) § conoscenza e programmazione di sistemi e agenti con intelligenza artificiale § progettazione e programmazione di sistemi di networking in Unity3D § programmazione di videogiochi in Unreal Engine 4

3.4 Modalità di valutazione

Verifiche pratiche mensili / trimestrali

4. Modalità pratiche di apprendimento

- Esercitazione pratica dei software in dotazione
- Frequenza di laboratorio
- Lavori di gruppo per corso e multidisciplinari
- Esercitazioni sulla presentazione dei propri lavori
- Mentoring

4.1 Altre esperienze pratiche

Il candidato, nel corso dell'anno accademico ha partecipato ai seguenti seminari/workshop:

Data	Guest Trainer e Partner	Titolo
21/01/2022	Simone Magni - Miniclip	Sport & Game Design: progettare giochi sportivi mobile con un focus sul F2P
24/01/2022	Stefano Sperandii - Rortos	Ask Me Anything
07/02/2022	Marco Ponte - NACON Studio Milan	Chi me l'ha fatto far (il contrabbasso di suonar)? Breve viaggio nell'industria videludica
18/02/2022	Dario Deponti - Cranio Creations	Wireframing your way out, or how User Experience can help Game Design
07/03/2022	Alberto Torgano - 505 Games	Presentarsi ad un Publisher: Deal terms e parole chiave
14/03/2022	Giuseppe Trapani	Games as a Service: An Introduction
08/04/2022	Massimiliano Calamai - Smallthing Studios	Dettagli nell'ombra. Come scovare e misurare la potenza di un progetto da sviluppare secondo le proprie capacità
29/04/2022	Chiara Pasquini - 505 Games	Dal concept al lancio su PS5: superare la certificazione e pubblicare sulle principali piattaforme
02/05/2022	Riccardo Landi - Xplored	Phygital Game Design
06/05/2022	Fabio Mosca - AnotheReality	Introduzione all'XR: potenzialità e principi di design
09/05/2022	Matthew Sharpe - DBGA OB	Sniper Elite VR: Developing a Multiplatform VR Title
27/05/2022	Michele Condò - IO Interactive	AI e ruolo dell'AI Programmer nella AAA Industry
17/06/2022	Lisa Gobbi - Avalanche Studio Group	Press start to your career
27/06/2022	Orlandi, Ferrari, Respighi - NACON Studio Milan	Career Day
08/07/2022	Rachele Doimo - Square Enix	It's not a game it's a journey
11/07/2022	Enric Alvarez - Mercury Steam	Mercury Steam, the pursuit of a dream
15/07/2022	Tregonning, McDowell - Splash Damage	Career Day
18/07/2022	Giambalvo, Magagnoli - WhatWapp	Career Day
20/07/2022	Viale, Mazzega, Aguzzi - Ubisoft Milano	Career Day
01/08/2022	Laura Sciutto - Miniclip	Career Day

5. Annotazioni integrative

Premio BEST PROMO ART - PROGETTO PONG - 2022

Premio BEST POTENTIAL - PROGETTO MOBILE - 2022

Premio BEST VALUE PRODUCTION - PROGETTO TBO - 2022

Data 04/08/2022

IL DIRETTORE GENERALE

