



CORSO LIBRO GAME DESIGN

PROGRAMMA

CORSO PER AUTORI DI GDR

Sei un autore in erba o un appassionato di giochi di ruolo? Sei un'insegnante, un formatore o un professionista e hai avuto un'idea di un gioco ma non sai come svilupparla?

Il corso per autori di GDR si rivolge ad aspiranti game designer e a tutti coloro che vorrebbero creare un gioco di ruolo per utilizzarlo nel proprio campo di lavoro oppure a chiunque sia interessato a realizzare e promuovere un proprio progetto editoriale.

Imparerai a sviluppare un regolamento a partire da un sistema di tua concezione o dai materiali in creative commons della 5e di D&D, scoprirai il funzionamento del mercato editoriale e del crowdfunding su Kickstarter, e potrai giocare ai gdr sviluppati dagli autori più importanti del settore per analizzarne le meccaniche e comprenderne il processo creativo.

DURATA E ATTIVITÀ

Il corso fornisce tutte le nozioni di base su come realizzare un gdr, dallo sviluppo delle meccaniche fino alla promozione e vendita oppure presentazione a un Editore.



Video lezioni registrate, con rilascio materiale didattico ed esercizi



35 Ore - 10 mattinate

PROGRAMMA

1° Modulo ———

2° Modulo

3° Modulo

1° MODULO: TEORIE E PRINCIPI DI GDR

Durante il primo modulo verranno analizzati e studiati i principi fondamentali alla base del gioco di ruolo, le tipologie e i modelli di meccaniche, l'impostazione di un progetto oltre che l'analisi e lo studio dei materiali, tipologie di produzione e prototipazione.

1° Lezione – 9 Gennaio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Storia del GDR, Andrea Angiolino
- Principi di GDR Design, Mauro Longo

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

2° Lezione – 16 Gennaio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Evoluzione del GDR, Spartaco Albertarelli
- Meccaniche ed elementi di progettazione per 5e di D&D, Andrea Macchi, Max Castellani

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

3° Lezione – 23 Gennaio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Elementi fondamentali per sviluppare nuovi sistemi di regole, Alessandro Rivaroli
- D&D e fantascienza, la 5e evolved, Dario Pesce

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata.

4° Lezione – 30 Gennaio

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Storia del Larp, Alessandro Giovanucci
- Progettare un LARP, Antonino Galimi

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

2° MODULO: SVILUPPO PROGETTO E REGOLAMENTO

Dopo aver visto come impostare un progetto di gdr, nel secondo modulo saranno approfondite le aree di sviluppo del progetto, come l'ambientazione del gioco, la struttura del regolamento, i playtest fino alle nozioni base di grafica necessarie alla realizzazione del regolamento.

5° Lezione – 6 Febbraio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Sviluppare l'ambientazione, Matteo Cortini
- Illustrazione e concept art, Fabio Porfidia

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

7° Lezione – 20 Febbraio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Sviluppare un'avventura, Mauro Longo
- Old School, Andrea Rossi

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata.

6° Lezione – 13 Febbraio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Struttura e stesura del Regolamento, Michele Garbuggio
- Rapporto master giocatore, Christian Zoltar Bellomo

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

8° Lezione – 27 Febbraio 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Basi di psicologia per il Design di GDR, Alan Mattiassi
- GDR per tutte le età, Alessandro Buccolini

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata

3° MODULO: STRATEGIA DI COMUNICAZIONE E PROMOZIONE

Durante la terza ed ultima settimana ci concentreremo sulla promozione e strategia di comunicazione del proprio gdr, dove verranno analizzati i principali canali di promozione social, come preparare un pitch e il proprio prototipo per la presentazione ad un Editore, fino alle nozioni basilari di cosa sia il crowdfunding attualmente.

9° Lezione – 6 Marzo 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Nozioni di Project Management, Davide Lo Presti
- Copyright OGL + Crowdfunding, Valentino Sergi

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata.

10° Lezione – 13 Marzo 2021

Dalle 09.30 alle 12.00/12.15 Lezioni:

- Da Autore a Editore, Samuel Marolla
- Lo sviluppo Editoriale di un GDR e la presentazione ad un Editore, Michele Gelli

Dalle 12.15 alle 13.00: Spazio Q&A con Ospite

Alle 13.00: Termine della giornata.