



Anno scolastico:
2015-2016

Martedì 19 aprile alle 16.00 si inaugura la mostra “Console e piattaforme per il videogioco” e un programma di approfondimento del mondo dei videogiochi organizzati dalla sezione di Informatica e Telecomunicazioni dell'Istituto Malignani di Udine. La mostra esplora il settore del gioco elettronico a partire dai primi anni Settanta fino alla metà degli anni Ottanta e correda il seminario del mattino ed il workshop del pomeriggio. È curata da Luca Papinutti, del gruppo HCKRETRO di Pozzecco, collezionista, retro conservatore di sistemi elettronici e appassionato di vecchi videogiochi che metterà a disposizione dei visitatori la sua collezione, tra cui esemplari di Magnavox Odyssey, VCS2600, Fairchild Channel F, Home Pong, Atari 400, NES, Intellivision, C64, Coleco Vision; ad affiancarlo, Claudio Di Fonzo, già responsabile del Museo dell'Informatica, che ha sede stabile presso il Malignani.

L'evento sarà introdotto agli studenti, alle 9.00 in aula magna, dal seminario “Le regole di progettazione di un videogioco”. Il prof. PierLuca Lanzi, docente al Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria del Politecnico di Milano, affronterà il tema dei meccanismi logici che sono il cuore dei videogiochi, compresi quelli che determinano la dipendenza che il “free to play” induce nell'utilizzatore. Dimostrerà come giochi apparentemente assai diversi fra loro in realtà inducano a medesimi meccanismi di reazione.

Dalle 14.00 alle 18.00 il prof. PierLuca Lanzi con il dott. Marco Tarondo di Udine, esperto dell'argomento, terranno un workshop di progettazione di videogiochi e di realtà virtuale, dedicato agli studenti del triennio ITI Telecomunicazioni, Elettronica, Elettrotecnica e Automazione e agli studenti del triennio del Liceo Scienze Applicate, ma aperto a tutti coloro che vorranno iscriversi. Vi si svilupperanno conoscenze di programmazione specifiche, interazioni con la grafica, simulazione della fisica, collisioni, eventi, suoni e tutto ciò che coinvolge la struttura del prodotto “gioco”. La piattaforma utilizzata sarà Unity, che permette le visualizzazioni architettoniche e le animazioni 3D in tempo reale.

PROGRAMMA

19 aprile 2016
Ore 9.00-11.00

Le regole di progettazione di un videogioco

seminario a cura del prof. PierLuca Lanzi, docente al Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria del Politecnico di Milano
Aula magna

ore 14.00 - 18.30

Workshop di progettazione grafica e procedurale di un videogioco su piattaforma Unity

a cura del prof. PierLuca Lanzi e del dott. Marco Tarondo
aula E0.7 - dipartimento di Informatica e Telecomunicazioni

per iscriversi:

<http://workshop-unity.eventbrite.it>

Ore 16.00

Inaugurazione della mostra

Console e piattaforme per il videogioco

a cura di Luca Papinutti e Claudio di Fonzo

aula E0.12 - dipartimento di Informatica e Telecomunicazioni

visite guidate su prenotazione

a cura degli allievi/e della sezione Informatica e Telecomunicazioni

20-21-22 aprile ore 9.00 - 11.00

26-27-28- 29 aprile ore 9.00 - 11.00

23 aprile ore 9.00 - 12.00

30 aprile ore 9.00 - 12.00

ingresso libero

Fotografia:

Magnavox Odyssey, la prima video console giochi commercializzata al mondo. Progettata da Ralph Enry Baer fu presentata al pubblico nel 1972. E' una videogame console digitale, anche se spesso erroneamente considerata analogica a causa dell'equivoca strutturazione dell'hardware.





Indicizzazione Robots:

SI

Sedi:

- [Sede Centrale](#)

Contenuto in:

- [News](#)

Inviato da admin il Lun, 18/04/2016 - 11:13

Source URL (modified on 18/04/2016 - 11:14): <https://web.malignani.ud.it/comunicazioni/news/videogiochi-un-mondo-da-scoprire>