

SUPSI

# Videogames

Dall'idea alla realizzazione... e oltre!

Mercoledì 15 dicembre 2010

17.30

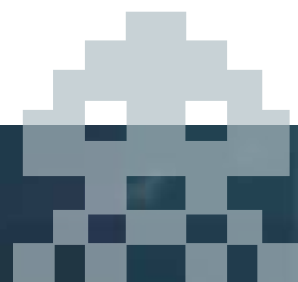
Sala Primavera

Dipartimento tecnologie innovative

Manno

*La partecipazione al seminario è gratuita.*

*È gradita l'iscrizione all'indirizzo e-mail [dti.fc@supsi.ch](mailto:dti.fc@supsi.ch)*



L'Istituto sistemi informativi e networking (ISIN) del Dipartimento tecnologie innovative della SUPSI è da tempo attivo nello sviluppo di software in ambienti immersivi.

Il progetto WEBminore, in tre anni di sviluppo, ha prodotto un prototipo completamente funzionante di un videogioco educativo in 3D, con lo scopo di sensibilizzare in modo ludico i ragazzi all'utilizzo di internet.

L'obiettivo principale di questo seminario è quello di portare al pubblico una maggior informazione sul mondo dei videogames. Grazie all'esperienza acquisita nell'ambito del progetto WEBminore, si desidera mostrare gli utilizzi e le potenzialità dei videogiochi nonché mettere in rilievo la complessità, spesso poco visibile, che risiede dentro e dietro di essi.

Nel corso della presentazione si mostrano, tramite alcuni esempi concreti, le fasi principali del processo di realizzazione di un videogame; si elencano quindi, in modo generale, gli strumenti necessari e utilizzati in questo ambito. Grazie ad uno di tali strumenti, si propongono degli esempi pratici e in tempo reale di una buona parte dei componenti di cui sono costituiti i videogames.

Fra i vari argomenti proposti, si affrontano alcuni aspetti dell'industria e del business dei videogames, di cui alcune cifre significative a livello di vendite e dimensioni di mercato, nonché l'organizzazione e le possibili dimensioni dei team di lavoro e delle rispettive figure professionali che li compongono.

Le tecnologie utilizzate per la creazione di videogames, sono e potrebbero essere applicate in un'infinità di altri campi. Si concluderà quindi con uno sguardo al futuro mostrando alcuni esempi pratici di applicazioni possibili.

Al termine della presentazione sono a disposizione alcuni computer con cui è possibile provare il prototipo del progetto WEBminore ed inoltre vedere in azione, e toccare con mano, uno strumento di sviluppo per la realizzazione di videogames.

#### **Durata**

È prevista circa un'ora di presentazione e mezz'ora per domande e demo finale.

#### **Destinatari**

Il seminario si rivolge ad un pubblico eterogeneo. È il benvenuto chi già conosce l'ambito dei videogames, anche in modo applicato, come anche chi vorrebbe avere un po' più di chiarezza in questo settore.

#### **Relatori**

*Tiziano Bizzini*  
ingegnere informatico presso l'ISIN, impegnato da tre anni sul progetto WEBminore quale programmatore e game designer.

*Alan Marghitola*  
specializzato in Computer Animation e impiegato da un anno sul progetto WEBminore quale grafico e level designer.

#### **Ulteriori informazioni**

tiziano.bizzini@supsi.ch

alan.marghitola@supsi.ch

---

#### **SUPSI**

Dipartimento tecnologie innovative  
Galleria 2, CH-6928 Manno  
t +41 (0)58 666 66 84  
dti@supsi.ch  
www.dti.supsi.ch

#### **Come arrivare con i trasporti pubblici**

Autopostale,  
fermata Centro di Calcolo

#### **in auto**

Autostrada A2; uscita  
Lugano Nord;  
uscita Varese, Ponte Tresa;  
al semaforo direzione  
Ponte Tresa; dopo 200 metri  
a sinistra (Galleria 2).