



BOTTEGA FINZIONI AREA VIDEOGIOCHI - CORSO 2013

“IDEARE, SCRIVERE E PRODURRE VIDEOGIOCHI”

SEMINARIO GRATUITO - A cura di Ivan Venturi

Lunedì **22 ottobre 2012** - ore 14:30 – 18:30

Presso Istituto Aldini Valeriani / Sirani, v. Bassanelli 9 – Bologna

Obiettivo del seminario è fornire ai partecipanti una visione concreta di quello che **significa ideare, scrivere la sceneggiatura e partecipare alla produzione di un videogioco in Italia**. Un'unica lezione frontale per comprendere anche lo sviluppo del corso 2013 dell'area VIDEOGIOCHI della Bottega Finzioni.

Partendo da casi reali, cioè videogiochi scritti e prodotti da Venturi (*in primis il videogioco di Nicolas Eymerich, Inquisitore* www.eymerich.it; *alcuni dei serious games realizzati negli ultimi anni; app realizzate nel 2012, ecc*) verrà raccontato come essi sono nati come **idea**, poi sviluppati come **progetto, documenti di design, budget** previsionali e **BP, sceneggiatura**, fino alla **produzione** vera e propria.

Ai partecipanti verranno mostrati e spiegati i documenti, piani di costo, bozzetti e progetti originali delle varie fasi di sviluppo dei progetti, compresa quella della promo comunicazione, anche e soprattutto attraverso i canali digitali (SEO, Facebook ecc).

Verrà fatta una panoramica dei diversi processi produttivi a seconda del tipo di videogioco e delle possibilità di impresa riguardanti i videogiochi, sia come fornitura di servizio B2B, sia come produzione rivolta agli utenti finali.

A seconda dei curricula dei partecipanti, il seminario potrà avere un taglio più teorico, o tecnico, o pratico “d'impresa”.

Per iscrizione o informazioni:

Ivan Venturi, c/o TIconBLU, 051/556665, ivan@ticonblu.it

Beatrice Renzi, c/o Bottega Finzioni, 331/4345624, info@bottegafinzioni.it

Come raggiungere l'ist. Aldini Valeriani / Sirani

In autobus, in treno: dalla stazione FFSS: prendere l'autobus n. 27, scendere alla fermata 'Aldini Valeriani'

In auto: uscire all'uscita n. 6 della Tangenziale di Bologna, direzione nord (ampio parcheggio gratuito)