

Imparare con i videogiochi

Video 4. Organizzare il lavoro di squadra

Quando si guarda allo sviluppo di un videogioco, la prima cosa che si nota è la varietà di discipline coperte. Quando si tratta di sviluppatori dilettanti, i requisiti sono meno esigenti, ma è comunque necessario essere consapevole delle abilità e degli strumenti necessari da padroneggiare. In questo modulo, daremo un'occhiata ai ruoli chiave nel progetto e ai modi in cui viene organizzato il lavoro. lo scopo di tutti è di beneficiare e sviluppare le loro conoscenze, in modo da poterle riutilizzare in futuro. Per fare ciò, userò una metodologia testata in una classe con 30 studenti delle scuole superiori per realizzare un gioco serio sullo sviluppo sostenibile.

Una pratica democratizzata

Lo sviluppo dei videogiochi è una pratica che è diventata ampiamente democratizzata negli ultimi vent'anni grazie ai motori di gioco, questi software permettono di integrare immagini e suoni, creare scene e programmare comportamenti: tutto ciò che crea un videogioco! tra i motori più accessibili si può citare Scratch, che è gratuito, disponibile online e non richiede capacità programmatiche. Invece, Unity3D e Unreal engine sono i più utilizzati nell'industria videoludica; la loro gestione richiede perseveranza e una configurazione specifica per il vostro computer, ma il loro uso è prettamente professionale. Come via di mezzo, ci sono una miriade di motori di gioco diversi (troppi da elencare) che si possono facilmente trovare online. Per iniziare, vi consiglio di fissare degli obiettivi. Quale fascia di prezzo? su quali sistemi supportare? Pc, android, iOS, Web? grafiche 2D o 3D? Quale configurazione per i computer? e soprattutto, con o senza programmazione? Vi consiglio in aggiunta di scegliere un motore di gioco con una grande community. Avrete una maggiore chance, in caso di un problema di trovare una soluzione online, e tutorial accessibili. Come ultima cosa, cercate di mettere assieme un team di sviluppatori (e anche di sviluppatrici!) prima di iniziare il progetto. Preferibilmente, fateli scegliere un motore di gioco e fateli allenare su quello. Prima imparano a programmare e si abituano all'ambiente di lavoro, prima saranno capaci a risolvere i loro problemi, cercare le soluzioni su internet, testarle e adattarle. Puoi contare su di loro per ogni aspetto della programmazione.

Il team degli sviluppatori

Per avere un team di sviluppatori completo, sono necessarie abilità e competenze complementari. per iniziare, avrete bisogno di programmatori per integrare, nel motore di gioco tutto ciò che gli altri studenti trasmetteranno in esso, come la grafica e i suoni.

Programmeranno anche il comportamento degli elementi di gioco. Per esempio, facendo in modo che premendo le frecce sulla tastiera, il giocatore muova il personaggio. Hanno bisogno di una mente logica, perseveranza e coinvolgimento nel progetto. In seguito, sarà necessario costituire un team di game designer, la cui missione principale sarà quella di mettersi nei panni del giocatore e immaginare che esperienza avrà durante il gioco. Come strumenti, usano carta, elaborano testi e disegnano diagrammi. Hanno bisogno di una buona capacità di esprimersi, di riassumere e concettualizzare.

Il team di graphic design è responsabile dell'aspetto del gioco, cioè disegnare gli ambienti, i personaggi, i pulsanti di navigazione e le animazioni. Essi sono responsabili della direzione artistica del gioco, cioè decidono se il gioco sarà in 2D o 3D, in bianco e nero, pixel art o acquerello. C'è bisogno di un senso estetico, creatività anche in situazioni limitate e interesse per il disegno. Infine, alcuni studenti si occupano del sound design del gioco. Essi compongono la musica di sottofondo, le sue variazioni e gli effetti sonori che accompagnano i movimenti del personaggio. Sono necessari le capacità di un musicista, la sua ingegnosità e la capacità di isolarsi con le cuffie accese.

Per la sopravvivenza dell'insegnante e l'apprendimento degli studenti, è importante che ad ogni gruppo venga assegnata la responsabilità per la componente del gioco in cui sono coinvolti. Non resta che spostare questo piccolo mondo nella stessa direzione.

L'organizzazione del team

Per garantire la collaborazione tra così tante persone e funzioni diverse, è necessario un documento a cui fare riferimento: il cosiddetto game design document (GDD). Nel documento ci sono:

- Le caratteristiche del gioco come il suo nome, target di riferimento, supporto finale, categoria di gioco, tema trattato
- Il ciclo di gioco principale con obiettivi, sfide e ricompense
- Le 3C, ovvero la visuale della telecamera (camera view), il personaggio del giocatore (character) e i controlli di gioco (controls)
- Gli obiettivi pedagogici se si tratta di un gioco serio
- La storia del gioco con una sinossi e le linee principali dell'universo narrativo.
- Riferimenti che ci permettono di localizzare le influenze del gioco
- La direzione artistica

Ogni gioco è diverso e non tutte le categorizzazioni sono della stessa importanza, ma il GDD è un'ottima guida per la produzione. È possibile ampliarlo lungo il percorso con tutti gli elementi che avete deciso di aggiungere al vostro gioco.

Il ruolo di questo documento è sia per registrare e comunicare le decisioni prese. Il suo contenuto deve quindi essere chiaro e conciso. Si consiglia vivamente agli insegnanti di occuparsi di questo documento e di essere accompagnati da un duo di studenti interessati a tutti gli aspetti della comunicazione e del team management. Insieme, sarete i custodi della visione d'insieme del gioco. Se davvero volete giocare al gioco del team di produzione professionale, potete creare delle "mission card" dalla GDD e distribuirle agli studenti che possono farle. Per esempio: "ricerche di riferimento per il personaggio principale" o "integrare l'effetto sonoro del salto nel motore di gioco", ecc.

Conclusioni: Per mantenere tutti motivati e coinvolti, è importante che ogni studente abbia un ruolo che gli si addice e una chiara condivisione di responsabilità. Richiede anche una struttura che fornisce una visione globale del progetto e dei suoi progressi. L'interesse per lo sviluppo di videogiochi deriva principalmente dal lavoro di squadra, dalla diversità delle persone coinvolte e dalle competenze tecniche richieste. Partecipare allo sviluppo di un videogioco significa mettere in campo preziose competenze umane, creative e tecniche.