

Docente a contratto titolare di modulo (Module Leader)

Tipologia contrattuale: contratto di lavoro autonomo



Codice posizione: SAEITALIA2223-GD1

Corso/i di riferimento: SAE Professional Diploma in Game Design

Moduli:

GAD5101 - Game Design and Interactive Storytelling

- Ore di didattica: 52
- Periodo di erogazione: Anno 2 semestre 1 - 3/10/2022-12/03/2023

Laboratori di progetto:

GAD5103 - Project Portfolio III

- Ore di didattica: 20
- Periodo di erogazione: Anno 2 semestre 1 - 3/10/2022-12/03/2023

Descrizione del corso:

Game Design è un corso triennale che include un anno comune a tutti gli indirizzi e due anni di specializzazione che consentiranno allo studente di progettare e sviluppare videogiochi, fino all'implementazione all'interno del game engine.

Lo studente definirà obiettivi, livelli di gioco, regole e sfide per giochi da tavolo e videogiochi, attraverso esperienze collaborative e interazioni in cui le competenze progettuali vengono sviluppate attraverso esperienze pratiche e l'analisi del contesto di riferimento in termini di giocatori e mercato. Gli obiettivi di carriera possono spaziare dal game designer al system designer (gameplay), dal level designer all'UI designer.

- **Game Design and Interactive Storytelling:** generi, metodologie e tecniche di sviluppo dei videogiochi; storytelling, narrazione, strutture narrative micro e macro.
- **Project Portfolio:** laboratori di sviluppo del *project work* intermedio e finale dell'anno

Descrizione dell'incarico:

Il ruolo principale di un docente a contratto è quello di esercitare l'insegnamento, garantire la valutazione e assumersi le relative responsabilità di amministrazione accademica per il/gli insegnamenti affidato/i e di migliorare, inoltre, la qualità dell'esperienza di formazione degli studenti.

Il docente a contratto dovrebbe garantire che gli ambiti disciplinari designati dall'insegnamento siano effettivamente coperti e che i risultati raggiunti dagli studenti siano verificati in conformità con le specifiche del corso di studi, le procedure dell'Istituto e gli standard artistici o professionali del settore di riferimento, valutandone il lavoro in modo equo, accurato e tempestivo.

Infine, il docente è responsabile di supportare gli studenti e mantenere alta la soddisfazione attraverso motivazione diretta (buona comunicazione, riunioni regolari) e gestione efficiente delle attività oggetto del contratto (metodi didattici, gestione della piattaforma online e processi di valutazione), collaborando con il personale designato.

Requisiti essenziali:

- Titolo di studio di formazione terziaria almeno di I livello rilasciato da istituzioni statali o legalmente riconosciute o titolo estero equivalente, oppure professionale, purché attinente con i settori del Design o dell'informatica applicata.
- Esperienza professionale avanzata come Game Designer in opere e/o collaborazioni di chiara rilevanza artistico-commerciale;
- Conoscenza avanzata dei motori di gioco Unity e UE4;
- Ottime capacità organizzative e di gestione di progetti;
- Profonde abilità interpersonali e comunicative, intese sia come capacità scritte che verbali;
- Capacità di pianificare, assegnare priorità e rispettare le scadenze assegnate;
- Competenza nell'uso delle tecnologie di apprendimento e insegnamento;
- Esperienza nell'utilizzo della suite Google;
- Naturale inclinazione al cliente e attenzione allo studente;
- Conoscenza della lingua inglese, sia scritta che parlata.

Requisiti preferenziali:

- Almeno 2 anni di esperienza di docenza o come tutor, compresi contesti pratici e laboratoriali;
- Esperienza di programmazione in C# su Unity per progetti videoludici;
- Esperienza di programmazione in Unreal Engine Blueprints;
- Esperienza specifica come Level Designer;
- Predisposizione attiva alla ricerca e approfondimento verso nuovi linguaggi tecnico-artistici nel settore di riferimento.