



GAME PRODUCTION



CREATIVE
MEDIA
EDUCATION



GAME PRODUCTION

Con i corsi di Game Production acquisirai competenze multidisciplinari affiancando alla formazione teorica un'esperienza pratica. Partendo dalle tue idee, trasformerai la tua creatività in prodotti digitali interattivi, imparando a realizzare progetti concreti e a proporli al grande pubblico.

Il corso prevede l'acquisizione graduale di competenze e conoscenze e si rivolge anche a chi si avvicina per la prima volta allo studio del mondo videoludico. Docenti e tutor ti aiuteranno a raggiungere il miglior risultato possibile e a esprimere al massimo le tue potenzialità.

Il primo anno, comune a tutti gli indirizzi, ti preparerà a dialogare all'interno di gruppi di lavoro strutturati e ti fornirà le basi per affrontare al meglio la specializzazione nei due successivi.

Scegliendo il corso di Game Design imparerai a creare obiettivi, livelli di gioco, regole e sfide per giochi da tavolo e videogiochi, attraverso progetti pratici.

Scegliendo il corso di Game Art potrai creare progetti artistici per giochi multiplatforma e costruirai mondi dove i giocatori vorranno perdersi.

L'approccio pratico ti consentirà di sperimentare diversi approcci di progettazione per individuare il tuo stile personale e produrre il tuo showreel che utilizzerai per presentarti all'interno dell'industria videoludica.

Tutti gli studenti che completano con successo il percorso di studi diventano parte di una comunità globale consolidata, che celebra i risultati di professionisti creativi di talento: la SAE Alumni Association.

L'industry partner dei corsi di Game Production è We Are Muesli, uno studio di design indipendente di Milano specializzato in giochi narrativi a tema culturale, storico e artistico.



3 ANNI
ARTICOLATI
IN 6 CICLI
SEMESTRALI



OTTOBRE



SAE
PROFESSIONAL
DIPLOMA



WE ARE MÜESLI
UNCONVENTIONAL STORYTELLING

PIANO DI STUDI

| PRIMO ANNO IN COMUNE | |
|--|------------------------------------|
| Game Design Basics | Visual Design |
| Art Theory | Project Portfolio II |
| Project Portfolio I | Foundation of Animation |
| Game Production | |
| SECONDO ANNO GAME DESIGN | SECONDO ANNO GAME ART |
| Game Design & Interactive Storytelling | 2D Environment Art |
| Programming Foundations I | 3D Mobile Environment Art |
| Project Portfolio III | 2D Character Art |
| Level Design | 3D Mobile Character Art |
| Programming Foundations II | Unity: Technical Art |
| Project Portfolio IV | Unity: Video Game |
| TERZO ANNO GAME DESIGN | TERZO ANNO GAME ART |
| Communication Systems | Advanced 3D Environment Art |
| Game Mechanics and World Building | Advanced 3D Vehicles and Props Art |
| Project Portfolio V | Advanced 3D Character Art |
| Business of Games Development | Unreal Engine Technical Art |
| Games Balance | Advanced Specialisation Project |
| Project Portfolio VI | Unreal Engine: Video Game |

Frequenza

720 ore/anno

Requisiti d'ingresso

- Et  minima 18 anni
- Diploma di scuola secondaria superiore o equivalente
- Per studenti internazionali: conoscenza della lingua italiana livello minimo B2

L'ammissione   subordinata a colloquio attitudinale ed eventuali verifiche integrative delle competenze pregresse.

SBOCCHI LAVORATIVI

Gli sbocchi professionali nell'industria Games italiana e internazionale per gli studenti che completano questo percorso di studi sono numerosi:

Game Design:

- Game Designer
- System designer (Gameplay designer)
- Level designer

• UI designer

- Technical game designer

Game Art:

- 3D artist
- Modeller

• Texturer

- Unity 3D expert
- Unreal Engine expert
- Technical/Illumination artist



+39 0289120540
admissions.milano@sae.edu



Via Trentacoste 14, Milano



Convenzioni per alloggi



sae.edu



Game Design



Game Art



saeinstitutemilano



sae.milano



SAEInstituteMilanoYT



AUDIO



BUSINESS



FILM



GAMES



CREATIVE
MEDIA
EDUCATION