



Creare giochi con l'AI e strumenti Open *Il progetto Stargate*

Open Education e Intelligenza Artificiale - Seminario



Matteo Uggeri
Bologna - Aprile 2024



Chi sono?



Matteo Uggeri

Gamification & e-Learning Strategist

Trainer

Designer

Musician

Project Manager

...ma vi parlo di Adam e Diafo.



1 progetto STARGATE - Passaggio al futuro

L'azione 7 del progetto Stargate - Passaggio al futuro, finanziato dalla Fondazione con i Bambini, è incentrato su un laboratorio realizzato con gli studenti di un istituto tecnico di Assisi, con i quali sono stati realizzati due videogame funzionanti incentrati sui temi dell'orientamento e delle scelte nella vita.



Fondazione
Politecnico
di Milano



CESVOLETS
CENTRO SERVIZI VOLONTARIATO UMBRIA



2 videogiochi

- A partire da storie reali raccolte dai ragazzi stessi sono stati realizzati due storytelling game completi.



3 tipi di sciamani guida



Fondazione
Politecnico
di Milano



TINY BULL
STUDIOS



3 tipi di sciamani guida



TANTI bambini

Fa' la cosa giusta! Umbria - 17+18+19 Novembre 2022

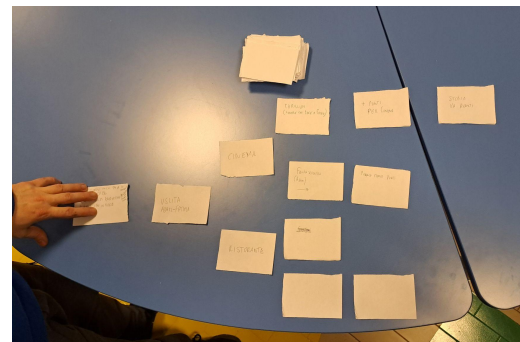


N strumenti

OPEN

- **carta, penna e matite**
- **Ren'py**, basato su Python → coding
- **Gimp!** → image editing
- **Audacity** → sound editing
- **Twine** → sceneggiatura

+ altri programmi o app



Twine

Twine è uno strumento software creato da Chris Klimas per la creazione di narrativa interattiva tramite collegamenti ipertestuali nella forma di pagine web. Twine permette la biforcazione delle trame seguendo il modello dei librogame e della avventura testuale. [Wikipedia \(IT\)](#)

Ren'Py

Ren'Py Visual Novel Engine è un software libero che facilita la creazione di visual novel, una forma di narrazione mediata dal computer. Il termine "Ren'Py" è un portanteau di ren'ai la parola giapponese per "amore romantico" e Python, il linguaggio di programmazione utilizzato dal software. [Wikipedia \(IT\)](#)



N strumenti

PROPRIETARI

- **Ableton Live** → sound editing
- **Dalle-E** → generazione e modifica di immagini
(Diafo, 2022/2023)
- **Adobe Firefly** → generazione e modifica di
immagini (Adam, 2023/2024)
- **Chat GPT** → elaborazione testi (Diafo, 2022/2023)

+ altri programmi o app





Prima fase: raccolta delle storie

Format: **paced game jam**

Target lab: **studenti superiori ist. tecnico**

Target game: **bambini**

Topic: **orientamento**

Durata: **4 incontri di 8+4 ore circa distribuiti + attività laboratoriale con docenti + 6 incontri 1h30' online**

Dove: **presenza + online**

Tool: **carta, Gimp!, Audacity, Ableton Live, Twine, Ren'py, Dalle-E, Chat GPT...**

Output: **2 storytelling game completi + altri artefatti digitali**

2022-2024



Laboratorio



Laboratorio



Ultima fase

Inizia

Carica

Opzioni

Informazioni

Aiuto

Esci

«CAMBIANDO ROTTA»

IL VIAGGIO DI ADAM VERSO UN FUTURO MIGLIORE

GIOCHIAMOCI

Risorse per voi

- **CORSO VIDEOGIOCARE PER APPRENDERE**
(per insegnanti, genitori e ragazzi)
- **VIDEO BACKSTAGE DEL PROGETTO**
- **VIDEOGIOCHI REALIZZATI**
(non disponibili in rete per ora)



Videogiocare
per apprendere

100% COMPLETATO

Livello 1: Giochi convenzionali

Livello 2: Meaningful game

Livello 3: Giochi applicati

Livello 4: Game jam games

SCOPRI I PERCORSI:

Percorso Game Designer

Percorso Coach

Percorso Teacher

STARGATE

Credits

1/8

Livello 1: Giochi convenzionali



Orientiamoci tra i giochi

7/8

Percorso Teacher

Percorso
Teacher



Giochi

Volete provare dei giochi fuori dal comune e perfetti per scardinare i vostri (o gli altrui) preconcetti sui videogiochi? Ecco alcuni esempi.

“Videogiocare per apprendere”

<https://www.fondazionepolitecnico.it/content/STARGATE-videogiocare-per-apprendere.html>



GRAZIE!

Matteo Uggeri

[matteo.uggeri@\[REMOVE\]gmail.com](mailto:matteo.uggeri@[REMOVE]gmail.com)