**Bio**

Linguista di formazione e con un debole per le storie emozionanti, ho un background lavorativo nelle agenzie pubblicitarie. Attualmente ricopro il ruolo di Narrative Designer per un piccolo team che si occupa di sviluppo di applied games (videogiochi che non hanno come obiettivo principale il solo intrattenimento). Da oltre un anno insegno design della narrazione all’interno di alcuni corsi sullo sviluppo dei videogiochi.

**Lezione sul linguaggio dei videogiochi e sulla struttura narrativa ramificata (2h circa)**

Durante la lezione del 25 Gennaio parleremo innanzitutto di cos’è un videogioco e quali sono le sue possibili applicazioni (intrattenimento, formazione, sensibilizzazione, etc.).

Analizzeremo poi le differenze tra un videogioco e un’opera audiovisiva attraverso esempi e casi studio soprattutto di videogiochi narrativi a struttura ramificata (screenshot e video di gameplay).

Nella seconda parte della lezione affronteremo in breve il processo di design per far comprendere agli studenti in che modo nasce un videogioco e, in particolare, approfondiremo in che modo è meglio procedere quando ci si ritrova a costruire una storia ramificata. Agli studenti saranno anche mostrati alcuni software gratuiti che vengono solitamente usati per scrivere storie ramificate (Inky e Twine).