

# NEOLUDICA INSIDE VIDEOGAME

VENEZIA, ISOLA DI SAN SEVEROLO

7-10 LUGLIO 2016



## SAN SERVOLO: GAME ART VILLAGE WORKING RESIDENCES

**Creatori**

**Concept artist**

**Publisher**

**Sviluppatori** italiani e stranieri

Personaggi illustri nei temi di

**gamification** e **game culture** a

livello internazionale

**Musei** che fanno gamification e

applied games

Si tengono **workshop** mirati a cui il

pubblico può iscriversi con

prenotazione

# Federico Ferrarese



Federico Ferrarese, classe '89, concept artist. Dopo anni di attività nel settore della grafica pubblicitaria si interessa al mondo del fumetto e frequenta la scuola internazionale di comics di torino. In seguito frequenta un master in advanced digital artist e inizia a lavorare nel campo videoludico per vari studi italiani come Tiny bull studio e 34bigthings, con il quale lavora alla produzione di Hyperdrive Massacre pubblicato su steam e xboxone e a Red:Out, titolo multiplatforma prossimo al rilascio. Attualmente, insegna concept art alla Digital Bros Game Academy di milano e collabora come colorista per il mercato del fumetto francese.

## WORKSHOP MECHA DESIGN

Il Workshop di Mecha Design, ha lo scopo di introdurre e accompagnare i partecipanti nel mondo della robotica, analizzandolo in tutte le sue possibili declinazioni nel campo della concept art in ambito videoludico.

Illustrandone i processi creativi, i possibili workflow e le varie tecniche utilizzabili nel campo dello sketching e dell'illustrazione.

Un percorso, attraverso la storia e la cultura del mecha. Per arrivare, a padroneggiare i processi mentali e le tecniche esecutive, necessarie alla produzione di concept e illustrazioni efficaci e originali.

Per quanto riguarda le aule prendo indifferentemente una di quelle più piccole in base alle vostre esigenze. Basta che ci sia un proiettore per proiettare il lavoro fatto sulla cintiq. Inoltre, se fosse possibile avere anche un proiettore per il disegno tradizionale sarebbe perfetto.

## PREREQUISITI E MATERIALE NECESSARIO

Blocco note e matita o Sketchbook personale

Portatile con Photoshop e tavoletta Grafica

# Christian Steve Scampini



Nasce a Milano. Lavora nel campo dell'editoria (Editions Delcourt, Les Humanoïdes Associés, Flesk Publications, Pavesio Editore, Heavy Metal), concept art e illustrazione per videogame (Ubisoft, Forge Reply, Microsoft, Applibot, Nightly Build Games Studio, Dreamslair) e dell'insegnamento (Event Horizon, Digital Bros Academy, Paradigm404, Digital Shark Academy, Genius Academy e Scuola Internazionale di Comics). Al momento lavora come Lead Artist presso 34Bigthings al suo decimo titolo.

## WORKSHOP DI CONCEPT ART FOR GAMES E ART DIRECTION

Il Workshop si compone di due parti, la prima dedicata alla Concept Art for Games con lo scopo di introdurre i partecipanti al ruolo del Concept Artist come parte della pipeline di lavoro per la creazione di un videogioco sia degli aspetti etici legati al lavoro in team rispetto alla produzione i vari workflow con particolare enfasi sulle differenze fra i vari metodi rispetto al tipo di produzione, la seconda parte tratterà le basi della direzione artistica di un videogioco. Sono previsti alcuni esercizi di base e uno spazio per la parte di Q&A.

## PREREQUISITI E MATERIALE NECESSARIO

Il workshop è indirizzato a coloro che vogliono approcciarsi al mondo della concept art, a studenti o giovani professionisti che vogliono ampliare le proprie conoscenze o che vogliono entrare nel settore dei videogiochi.

Sono richieste conoscenze base di photoshop, conoscenze di medio livello nel disegno tradizionale o digitale, e una forte passione per l'arte e i videogiochi.

Materiali:

- Sketchbook personale su cui poter disegnare – Penna o matita, dimenticate la gomma.
- Portatile con photoshop con relativa tavoletta grafica.



Location master class



# COSTI E BENEFIT

| PACCHETTI   | DESCRIZIONE   | COSTI   |
|---|---|---|
| <p><b>MASTER CLASS</b></p> <p>15 ORE TOTALI DI LEZIONE (CON PREPARAZIONE DI BASE DELL'ALLIEVO) PER SEGUIRE I MASTER</p> <p>Docenti: CRISTIAN SCAMPINI, FEDERICO FERRARESE</p> <p><i>Possibilità soggiorno in isola a prezzo convenzionato € 30, cad./die fino a esaurimento posti per interni, € 60/die per esterni</i></p> | <p>ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE AL TERMINE.<br/>+ POMERIGGIO/MATTINA DEI GURU 7.7 (<del>€ 55</del>)<br/>+ CENA PARTY (<del>€ 25</del>)<br/>+ COCKTAIL DI SALUTO 10.7 (<del>€ 15</del>)<br/>+ MEGA KIT NEOLUDICA@WORK CON DONI, GADGET E LIBRO del valore di € 90</p> | <p><b>INTERNI € 150,00</b><br/><b>ESTERNI € 180,00</b></p> <p>MINIMO 15 MASSIMO 30 ISCRITTI</p> |

**NB. INTERNI (iscritti accademie presenti, soci, studenti università partner, ecc.)**



Per info e iscrizioni

[www.neoludica.eu](http://www.neoludica.eu)

gameartgallery1@gmail.com