

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
<b>CHECK IN</b> 8:30 - 9:00	Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.				
<b>MATTINA</b> 9:00 - 12:30 con pausa merenda	<b>3D DESIGN - 1</b> Creazione di oggetti 3D e navigazione negli ambienti 3D con il software Roblox Studio.	<b>*ESCURSIONE SUL MONTELLO</b>  Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, con passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.	<b>CODING - 3</b> Fondamenti della programmazione testuale con il linguaggio Lua (variabili e funzioni).	<b>PARKOUR GAME - 3</b> Programmazione delle interazioni tra il personaggio e gli oggetti dell'ambiente 3D.	<b>ADVENTURE GAME - 4</b> L'attività di coding continua fino alla presentazione del videogioco finale.
	<b>3D DESIGN - 2</b> Gestione di materiali e texture per aggiungere effetti visivi agli oggetti 3D modellati.		<b>CODING - 4</b> Programmazione del movimento degli oggetti attraverso semplici codici con il linguaggio Lua.	<b>ADVENTURE GAME - 1</b> Progettazione dell'avatar protagonista del gioco e scrittura dello storyboard della storia.	<b>PERSONAL PROJECT - 1</b> Progettazione a gruppi di un livello di un videogioco e design degli elementi ambientali.
<b>PRANZO</b> 12:30 - 13:30	Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		
<b>POMERIGGIO</b> 13:30 - 16:30	<b>CODING - 1</b> Sviluppo del pensiero computazionale e sperimentazione di linguaggi visuali.		<b>PARKOUR GAME - 1</b> Progettazione di un videogioco 3D: design di un percorso a ostacoli complesso.	<b>ADVENTURE GAME - 2</b> Modellazione 3D dell'avatar, degli oggetti di equipaggiamento e dell'ambiente.	<b>PERSONAL PROJECT - 2</b> Model the 3D video game level and implement materials, textures, and code interactions.
	<b>CODING - 2</b> Fondamenti della programmazione testuale con il linguaggio Lua (condizioni e cicli).	<b>PARKOUR GAME - 2</b> Modellazione 3D del percorso a ostacoli, con aggiunta di dettagli, materiali e texture.	<b>ADVENTURE GAME - 3</b> Programmazione delle interazioni tra il personaggio e gli oggetti dell'ambiente 3D.	<b>PERSONAL PROJECT - 3</b> L'attività di game design continua migliorando i progetti fino alla presentazione finale.	
<b>MERENDA E CHECK OUT</b> 16:30 - 17:30	Gioco libero nell'area sportiva di H-FARM Campus. Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.				