

LUNEDÌ

MARTEDÌ

MERCOLEDÌ

GIOVEDÌ

VENERDÌ

CHECK IN  
8:30 - 9:00

Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.

MATTINA  
9:00 - 12:30  
con pausa  
merenda**3D DESIGN - 1**

Manipolazione di un modello 3D di una macchina e design di una pista su cui muoverla.

**DESERT ISLANDS - 1**

Progettazione e costruzione di un ambiente virtuale 3D partendo da una sfera.

**ROBLOX AVATAR - 1**

Configurazione delle caratteristiche del proprio avatar e di un oggetto di equipaggiamento.

**CODING - 2**

Programmazione dell'eliminazione del personaggio e del gioco in game over.

**3D DESIGN - 2**

Come orientarsi in uno spazio 3D: strumenti per spostare, ruotare e scalare gli oggetti 3D.

**DESERT ISLANDS - 2**

L'attività prosegue con miglioramenti e dettagli fino alla presentazione del progetto finale.

**ROBLOX AVATAR - 2**

Modellazione 3D e personalizzazione dell'oggetto di equipaggiamento.

**PERSONAL PROJECT - 1**

Progettazione a gruppi di un livello di un videogioco e design degli elementi ambientali.

**\*ESCURSIONE SUL MONTELLO**

Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, con passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.

Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.

PRANZO  
12:30 - 13:30

Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.

**3D MODELLING - 1**

Modellazione 3D di piattaforme e tunnel partendo dalla forma base del cilindro.

**NEON SIGNS - 1**

Modellazione di insegne neon 3D e applicazione di texture e materiali personalizzati.

**GAME LEVEL DESIGN**

Analisi di un gioco 3D e delle sue componenti. Scomposizione del gioco in elementi più semplici.

**PERSONAL PROJECT - 2**

Modellazione del livello del gioco e gestione di materiali, texture e interazioni.

POMERIGGIO  
13:30 - 16:30**3D MODELLING - 2**

Riproduzione digitale, tridimensionale e realistica di elementi legati al mondo del cibo.

**NEON SIGNS - 2**

L'attività di modellazione delle insegne continua aggiungendo dettagli per la presentazione finale.

**CODING - 1**

Scrittura di codici testuali semplici per gestire le interazioni tra il personaggio e l'ambiente.

**PERSONAL PROJECT - 3**

L'attività di game design continua migliorando i progetti fino alla presentazione finale.

MERENDA E  
CHECK OUT  
16:30 - 17:30

Gioco libero nell'area sportiva di H-FARM Campus.  
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.