

	DOMENICA	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
<b>SVEGLIA E COLAZIONE</b> 7:00 - 8:30		Una colazione ricca e bilanciata, per cominciare la giornata con una carica di energia.				
<b>MATTINA</b> 9:00 - 12:30 con pausa merenda		<b>3D DESIGN - 1</b> Manipolazione di un modello 3D di una macchina e design di una pista su cui muoverla.		<b>DESERT ISLANDS - 1</b> Progettazione e costruzione di un ambiente virtuale 3D partendo da una sfera.	<b>ROBLOX AVATAR - 1</b> Configurazione delle caratteristiche del proprio avatar e di un oggetto di equipaggiamento.	<b>CODING - 2</b> Programmazione dell'eliminazione del personaggio e del gioco in game over.
<b>PRANZO</b> 12:30 - 13:30		<b>3D DESIGN - 2</b> Come orientarsi in uno spazio 3D: strumenti per spostare, ruotare e scalare gli oggetti 3D.	<b>*ESCURSIONE SUL MONTELLO</b> Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, tra passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.	<b>DESERT ISLANDS - 2</b> L'attività prosegue con miglioramenti e dettagli fino alla presentazione del progetto finale.	<b>ROBLOX AVATAR - 2</b> Modellazione 3D e personalizzazione dell'oggetto di equipaggiamento.	<b>PERSONAL PROJECT - 1</b> Progettazione a gruppi di un livello di un videogioco e design degli elementi ambientali.
<b>POMERIGGIO</b> 13:30 - 16:30	<b>CHECK IN</b> 16:00	Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		
	Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.  Benvenuto e presentazione dell'esperienza alle famiglie presso Big Hall di H-FARM Campus.  Sistemazione dei partecipanti nelle camere dello Studentato.	<b>3D MODELLING - 1</b> Modellazione 3D di piattaforme e tunnel partendo dalla forma base del cilindro.		<b>NEON SIGNS - 1</b> Modellazione di insegne neon 3D e applicazione di texture e materiali personalizzati.	<b>GAME LEVEL DESIGN</b> Analisi di un gioco 3D e delle sue componenti. Scomposizione del gioco in elementi più semplici.	<b>PERSONAL PROJECT - 2</b> Modellazione del livello del gioco e gestione di materiali, texture e interazioni.
<b>MERENDA E ATTIVITÀ</b> 16:30 - 18:30		<b>3D MODELLING - 2</b> Riproduzione digitale, tridimensionale e realistica di elementi legati al mondo del cibo.		<b>NEON SIGNS - 2</b> L'attività di modellazione delle insegne continua aggiungendo dettagli per la presentazione finale.	<b>CODING - 1</b> Scrittura di codici testuali semplici per gestire le interazioni tra il personaggio e l'ambiente.	<b>PERSONAL PROJECT - 3</b> L'attività di game design continua migliorando i progetti fino alla presentazione finale.
<b>TEMPO LIBERO</b> 18:30 - 19:30		<b>SPORT</b> Sessioni sportive per divertirtisi, favorire il gioco di squadra e i rapporti interpersonali.	<b>RELAX</b> Attività rilassanti e di svago per recuperare le energie dopo la giornata fuori dal Campus.	<b>PRE TALENT SHOW</b> Preparazione delle esibizioni da presentare durante il Talent Show serale.	<b>SPORT</b> Sessioni sportive per divertirtisi, favorire il gioco di squadra e i rapporti interpersonali.	<b>CHECK OUT</b> 18:30
<b>CENA</b> 19:30 - 20:30	Tempo libero in camera per farsi la doccia e prepararsi alla serata.					
<b>ATTIVITÀ SERALI</b> 20:30 - 22:00	Menù diversificato con scelta tra varie opzioni di piatti della tradizione italiana e internazionale.					
<b>TUTTI A LETTO</b> 22:00	<b>ICE-BREAKER</b> Attività di socializzazione e condivisione di regole e linee guida per vivere al meglio il Campus.	<b>EQUILIBRISMO E CIOCOLERIA</b> Magia, arte e colori: uno spettacolo affascinante e unico in Campus.	<b>ATTIVITÀ IN CAMPUS</b> Serata dedicata ad attività a tema sportivo, culturale e artistico per divertirsi insieme.	<b>TALENT SHOW</b> Alla scoperta dei talenti e delle abilità artistiche dei partecipanti, con un talent show unico.	<b>SUMMER RANDOM PARTY</b> Una festa finale unica nel suo genere. Outfit random e balli scatenati.	
	Presenza del team di H-FARM in ogni piano dello Studentato con sorveglianza e supporto continuo.					