



Unione europea
Fondo sociale europeo



GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: COME REALIZZARE UN VIDEOGIOCO

Operazione Rif. PA 2019-11910/RER approvata con deliberazione di Giunta Regionale n. 1277 del 29/07/2019 e cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo PO 2014-2020 Regione Emilia-Romagna

FINALITÀ

Questo percorso di alta formazione si propone di formare e qualificare persone in possesso di conoscenze e capacità attinenti l'area professionale (produzione audiovisiva), per favorire il loro inserimento qualificato nel mondo del lavoro e nel settore del cinema e dell'audiovisivo e, più in dettaglio, nel comparto gaming.

La figura professionale sarà in grado di progettare e creare un sistema di gioco coerente che segua regole specifiche e che possa offrire all'utente un'esperienza ludica emozionante.

Si occuperà della fase di programmazione del software del videogioco e di quella più creativa relativa al disegno e all'animazione dei personaggi e dell'ambiente, oltre all'applicazione di effetti audio.

Sarà, perciò, il risultato dell'incrocio tra un artista, uno scrittore ed un programmatore: svilupperà la capacità di disporre di una visione artistica completa (artista), saprà scrivere e narrare le regole del gioco (scrittore) e dovrà disporre della capacità di supervisionare e contribuire alla fase tecnica di programmazione (programmatore).

Il progetto e le conoscenze e competenze attese al termine sono state definite ripercorrendo i processi di costruzione di un videogioco, identificando i gap esistenti in termini di competenze difficilmente reperibili oggi sul mercato e più in dettaglio riconducibili ai seguenti punti:

- progettazione e creazione del sistema di regole di gioco (ideazione del gioco: definire i giocatori, gli obiettivi, le regole e le sequenze di gioco);
- organizzazione della produzione (definizione del piano di lavoro, delle figure professionali coinvolte e di un business plan);
- sviluppo/programmazione del software (sviluppo del videogioco da un punto di vista informatico attraverso l'utilizzo di software dedicati e di tecnologie immersive);
- creazione artistica (applicazione di effetti sonori, aggiunta e modifica delle immagini, animazione dei soggetti/personaggi in 2D).

CONTENUTI

Modulo 1 – **Storia dei Videogiochi**

Modulo 2 – **Game Production**

Modulo 3 – **Game Design**

Modulo 4 – **Game Development**

Modulo 5 – **Game Arts**

Modulo 6 – **Game Audio**

PARTNERS DI PROGETTO e DOCENTI

Verranno coinvolti nelle attività di professionisti di fama nazionale ed internazionale del settore e partner del progetto: ARTICOLTURE S.R.L., INDICI OPPONIBILI SOCIETA' COOPERATIVA, KINE' SOCIETA' COOPERATIVA, WANT MUSIK S.R.L., JUST FUNNY GAMES S.R.L., FONDAZIONE VIGAMUS.

DESTINATARI

Il corso si rivolge a **12 persone residenti o domiciliate in Regione Emilia-Romagna** in possesso dei requisiti richiesti.

REQUISITI DI ACCESSO

Essere residenti o domiciliati in Regione Emilia Romagna in data antecedente l'iscrizione.

Aver assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione.

Possedere conoscenze-capacità attinenti l'area professionale di riferimento (produzione audiovisivi) acquisite i contesti di apprendimento formali, non formali o informali.

Possedere conoscenza della lingua Inglese livello A2.

Possedere competenze logico-matematiche.

Possedere competenze informatiche di livello Utente autonomo, secondo il quadro delle competenze digitali Europass ©Unione europea, 2015.

Possedere conoscenza base del mondo del gaming.





Unione europea
Fondo sociale europeo



Per la valutazione dei requisiti ai fini dell'ammissione saranno valutate evidenze riferibili alle esperienze maturate nei contesti di istruzione/formazione e professionali.

A completamento della richiesta possono essere richiesti al candidato: attestati, dichiarazioni dei datori di lavoro e/o contratti di collaborazione attestanti attività e periodo temporale, autodichiarazioni in caso di esperienze non documentabili.

ISCRIZIONE

Il termine per l'iscrizione è il 22/10/2019.

Per iscriversi è necessario far pervenire la Scheda di pre iscrizione via Mail o Fax al Coordinatore del corso completa di Curriculum Vitae.

MODALITA' E CRITERI DI SELEZIONE

Verificato il possesso dei requisiti formali e sostanziali, verrà stilata una graduatoria dei candidati ritenuti ammissibili e non ammissibili. Nel caso in cui il numero delle persone idonee fosse superiore al numero dei posti disponibili si procederà a una **fase di selezione dei partecipanti**. La procedura di selezione prevede una prova scritta e un colloquio. La prova scritta sarà finalizzata a valutare i livelli di padronanza della lingua inglese e delle abilità informatiche e logico-matematiche addizionalmente, in termini di conoscenze e competenze, rispetto a quanto previsto come requisito di ingresso. I colloqui individuali saranno finalizzati a individuare attitudini creative, logiche e tecniche necessarie per ricoprire il ruolo di Game Designer e Developer. Il colloquio inoltre valuterà la motivazione alla partecipazione al corso, la consapevolezza del ruolo lavorativo e la coerenza con il progetto professionale espresso. Prevista graduatoria sulla base degli esiti.

DURATA E PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il corso ha una durata di **700 ore suddivise in 544 ore di aula e 156 ore di laboratorio**.

Periodo di svolgimento: novembre 2019 – giugno 2020.

Avvio 11 novembre 2019 ogni lunedì, martedì, mercoledì dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00

SEDE DI REALIZZAZIONE

Ecipar Bologna, via di Corticella 186, Bologna

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

Corso gratuito, finanziato dalla Regione Emilia Romagna e cofinanziato con risorse del Fondo Sociale Europeo.

ATTESTATO RILASCIATO

Attestato di frequenza.

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI

Ecipar Bologna Soc. cons.a.r.l.

Coordinatore del progetto: Claudia Zancanaro

Telefono: 051 4199720

E-mail: c.zancanaro@bo.cna.it

Sito web: www.eciparbologna.it