



# TECNICO DELLA PRODUZIONE MULTIMEDIALE CORSO IFTS

Specializzazione  
game&gamification

Bologna  
480 ore di aula  
+ 320 di stage  
dal 12 novembre 2018  
al 30 giugno 2019

Scadenza iscrizioni  
30 ottobre 2018



Il profilo formato progetta prodotti multimediali interattivi basati su dinamiche di gioco e destinati all'intrattenimento, alla divulgazione e al marketing. È un tecnico in grado di definire il design di un videogame e di progettare campagne di "gamificazione" in formato digitale.

### Destinatari

Il corso è rivolto a persone professionalmente interessate al settore dei videogiochi occupate o non occupate, residenti o domiciliate in Emilia-Romagna.

### Partner

Accademia di Belle Arti di Bologna - Dipartimento di Economia e Management, Università di Ferrara - Istituto d'Arte Venturi di Modena - IV Productions - Bytwice - Mediagroup98 - Bitpurple - Legacoop.

### Info

Mail [icc@demetraformazione.it](mailto:icc@demetraformazione.it) | tel. 051/0828946

Iscrizioni entro il 30 ottobre 2018 su [www.demetraformazione.it](http://www.demetraformazione.it)

Realizzato da



in collaborazione con



CORSO GRATUITO

Operazione Rif. PA 2018-9702/RER approvata con deliberazione di Giunta Regionale n. 892 del 18/06/2018 e cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo e della Regione Emilia-Romagna.

Photo by luis\_moliner / Freepik - Vectors designed by Freepik.com



## TECNICO DI PRODUZIONE MULTIMEDIALE PER VIDEOGAME E GAMIFICATION 2018

Il mercato italiano di videogiochi è in grande fermento, il 57% della popolazione di età compresa tra i 16 e i 64 anni, corrispondente a circa 17 milioni di persone, ha giocato ai videogiochi negli ultimi 12 mesi (rapporto annuale AESVI 2017). Dietro a ogni prodotto c'è però un lungo processo produttivo.

Game design, programmazione, modellazione 3d fino alla distribuzione, le fasi produttive coinvolgono differenti professionisti sempre più specializzati.

La Regione Emilia-Romagna riconosce l'elevata potenzialità di sviluppo del settore e per questo supporta e finanzia percorsi per la formazione di profili in grado di contribuire alla crescita del settore videoludico sul territorio.

---

### PROFILO

Il "tecnico della produzione multimediale con specializzazione in game e gamification" pianifica e progetta prodotti videoludici destinati all'intrattenimento, alla comunicazione, alla divulgazione e al marketing. Utilizza la forma del gioco per comunicare contenuti (una storia/un concept) divertendo, ma anche, nel caso dei giochi applicati, per fini sociali, educativi, formativi, promozionali. Coniuga il gioco con la multimedialità producendo contenuti cross mediali.

1. Conosce le basi dei software di game editing più diffusi (**Unity, Construct, Unreal Engine**), dei **programmi di grafica 2D e 3D e di animazione**.
2. Il tecnico sa pianificare campagne di **digital marketing** per il settore videoludico e si orienta tra le differenti dinamiche del **mercato**. Individua le piattaforme su cui pubblicare il gioco a seconda dei target individuati e del budget a disposizione.
3. **Coordina lo sviluppo del gioco** valutando il team da coinvolgere, i software da utilizzare, il livello di animazione e sonorizzazione. È anche in grado di promuovere e sviluppare servizi di "gamification" in formato digitale.
4. È un **creativo** (ogni videogioco richiede nuove ambientazioni, storie e regole) che partendo dai gusti del pubblico o dalle esigenze dei clienti definisce un'idea di prodotto/servizio di qualità.

Il profilo può operare in realtà operative nell'ambito delle **industrie culturali e creative** (filiera dei videogiochi e imprese che offrono servizi creativi: design, software, pubblicità e comunicazione), ma date le contaminazioni tra il mondo dei giochi digitali e le aziende, può inserirsi anche in uffici marketing delle imprese delle filiere tradizionali. Date le potenzialità di sviluppo del settore vi sono spazi e opportunità anche per l'avvio di nuove imprese.

### CONTENUTI DEL PERCORSO

Il corso prevede una prima fase di formazione in aula (**480 ore di lezioni**, testimonianze attività laboratoriali) e una fase di formazione in azienda (**320 ore di stage**).

Durante la formazione in aula i partecipanti apprendono i concetti alla base della **realizzazione di videogames e di processi di gamification**. Esplorano le modalità e le dinamiche che influenzano la **psicologia di un giocatore** e studiano gli **elementi caratterizzanti** di un gioco, i meccanismi e le





regole che ne definiscono le diverse tipologie. Acquisendo queste conoscenze sono in grado di **progettare il concept e la struttura di giochi** coinvolgenti e di successo.

Nell'ambito della didattica in aula viene dedicato uno spazio rilevante allo storytelling – tecnica narrativa vitale per sviluppare un gioco – e alla costruzione di **storyboard**.

Viene approfondita anche la **storia del videogioco** al fine di esaminare le evoluzioni degli stili, delle strutture, dei personaggi e delle strategie.

Sono fornite infine le competenze per pianificare la realizzazione di un prodotto o di un servizio di **gamification** e le **competenze relazionali e gestionali** per partecipare alle fasi di creazione del gioco collaborando con altre figure del team di lavoro (grafici, level designer, programmatori) e curare il controllo di qualità durante tutto il processo.

E' previsto un modulo didattico di tipo laboratoriale durante il quale i partecipanti divisi in sottogruppi lavorano allo sviluppo di giochi digitali studiati su bisogni specifici delle imprese partner che presidiano quelle ore di formazione.

Durante lo **stage** i partecipanti sono inseriti in azienda all'interno di team che lavorano a progetti di sviluppo di videogame o di servizi di gamification.

## PROGRAMMA

- . VIDEOGAME: MERCATO E TENDENZE
- . MULTIMEDIALITA' E TECNICHE DI COMUNICAZIONE
- . STORIA DEL VIDEOGAME
- . GAME DESIGN
- . PROCESSO REALIZZATIVO E BUSINESS PLAN
- . CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO: Basi di programmazione
- . STORYBOARD: avventura narrativa, platform, strategico
- . GRAFICA 2D e 3D
- . ANIMAZIONE DIGITALE
- . APP MOBILE E APP PER BAMBINI
- . REALTÀ VIRTUALE
- . COMMUNITY
- . PROCESSI DI GAMIFICATION
- . MARKETING PER IL SETTORE DEI VIDEOGAME
- . LAVORARE IN TEAM E PROJECT MANAGEMENT
- . LABORATORIO: DALL'IDEAZIONE AL PRODOTTO
- . SVILUPPO PROFESSIONALE





## DOCENTI

Tra gli altri

- . MARCO DI TIMOTEO - lead artist e game designer, co-founder e creative Director di Studio Evil
- . GIANLUCA MARANI - CEO di Just Funny Games e rappresentante degli sviluppatori AESVI.
- . MARCO ROCCETTI - Professore Ordinario di Architettura di Internet e di Multimedia e Tecnologie interattive del Dipartimento d'Informatica, Scienza e Ingegneria - Università di Bologna. Visiting Scholar, School of Engineering and Applied Sciences, University of California Los Angeles (UCLA).
- . MAURO SALVADOR – Game designer, Ph. D. Applica i metodi e la filosofia del game design ai processi creativi. Ha lavorato al design di applicazioni per tablet e mobile, all'organizzazione di eventi ludici dal vivo per promuovere prodotti, servizi e cause, sia per aziende private sia per associazioni.
- . DOMIZIANA SUPRANI – producer di Studio Evil
- . ANDREA TONIN – Fondatore di Luce Digitale nel 2000. Realizza grafica 3D in alta risoluzione e in realtime per prodotti educativi e videogiochi.
- . IVAN VENTURI - Produttore, publisher, designer e autore di videogiochi italiano. Primo autore di videogiochi italiano con la software house Simulmondo, nel 1987 pubblica il suo primo videogioco.
- . FRANCESCO TONIOLO - Ha come interesse di ricerca della *game culture*, con particolare attenzione per i rapporti fra videogiochi e forme espressive tradizionali.
- . FRANCESCO FICARELLI – Fondatore e Game Designer di Heartbit Interactive S.R.L.
- . INTERVERRANNO IN QUALITA' DI DOCENTI PROFESSIONISTI PROVENIENTI DA CASE DI PRODUZIONE VIDEOLUDICA TRA LE QUALI: Bytwice, IV Production, Heartbit, Just Funny Games, Melazeta, Trinity Team, Studio Evil.

## PARTNER

Il corso è realizzato da DEMETRA Formazione in partenariato con

- . DIPARTIMENTO DI ECONOMIA E MANAGEMENT - UNIVERSITA' DI FERRARA
- . ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BOLOGNA
- . ISTITUTO D'ARTE VENTURI DI MODENA
- . LEGACOO EMILIA ROMAGNA
- . IMPRESE (IV PRODUCTIONS, BYTWYCE, MEDIAGROUP98 e BITPURPLE).





## DURATA

Le 800 ore di lezioni in aula sono programmate nel periodo novembre – aprile ed è previsto un impegno di 4 giorni a settimana dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00. Le 320 ore di stage (due mesi) sono programmate nel periodo aprile – giugno sulla base delle esigenze organizzative delle imprese ospitanti.

## ATTESTATO RILASCIATO

Al termine del percorso, previo superamento dell'esame finale previsto per luglio 2019, sarà rilasciato un Certificato di specializzazione tecnica superiore in Tecniche della produzione multimediale valido sul territorio nazionale e corrispondente al 4° livello del quadro europeo delle qualifiche (EQF).

**SEDE DEL CORSO** Bologna, viale Aldo Moro 16

**NUMERO DI PARTECIPANTI** 20

## DESTINATARI

Il corso è rivolto a candidati professionalmente interessati al settore dei videogiochi e motivati a sviluppare nuovi prodotti multimediali attraverso le tecniche del gioco, siano essi a finalità ludica o di interesse sociale, educativo o per il business. Hanno priorità di accesso i candidati in possesso di competenze artistiche (grafiche o narrative) e competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica. Il progetto è rivolto a 20 persone con residenza o domicilio in Emilia Romagna, occupate o non occupate e in possesso del diploma di istruzione secondaria. Sono ammessi anche coloro che sono in possesso dell'ammissione al quinto anno dei percorsi liceali e coloro che, pur essendo sprovvisti di diploma superiore, hanno competenze nell'ambito della produzione multimediale acquisite attraverso esperienza lavorativa documentabile di almeno due anni anche non consecutivi, successivamente all'assolvimento dell'obbligo di istruzione.

I partecipanti dovranno essere in possesso dei seguenti requisiti:

- . Conoscere la lingua inglese scritta e orale almeno livello B1;
- . Avere conoscenze e abilità informatiche (software/hardware) livello ECDL CORE
- . Dimostrare attitudine al profilo professionale di riferimento e consapevolezza e motivazione rispetto alla proposta formativa;
- . Conoscere la lingua italiana scritta e orale livello B1 (per cittadini stranieri).

Eventuali candidati non in possesso del diploma di scuola secondaria superiore, dovranno dimostrare il possesso dei seguenti requisiti aggiuntivi:

- . Conoscenze generali dell'area professionale di riferimento (tecnologia, scienze dell'informazione e comunicazione);
- . Competenze chiave di cittadinanza - di cui alla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006;
- . Conoscenze relative agli assi culturali dei saperi di base - di cui al Decreto del Ministro della Pubblica Istruzione n. 139/2007.





## TITOLI PREFERENZIALI

Sono considerati preferenziali i candidati in possesso di competenze artistiche (grafiche o narrative) e competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica. Tali competenze possono essere state maturate attraverso esperienze lavorative, esperienze non professionali in ambiti non formali e informali oppure attraverso la frequenza di percorsi di istruzione secondaria o terziaria.

## QUOTA D'ISCRIZIONE

Il corso, finanziato dalla Regione Emilia-Romagna e dal Fondo Sociale Europeo, è gratuito.

## COME ISCRIVERSI ALLE SELEZIONI

Le iscrizioni devono pervenire a Demetra Formazione entro e non oltre il 30 ottobre 2018. Per iscriversi è necessario inviare la propria candidatura online visitando il sito <http://www.demetraformazione.it/>: è necessario inoltrare l'apposito modulo di iscrizione compilato in ogni sua parte insieme al CV con foto.

## MODALITÀ DI SELEZIONE

La selezione si attiva se il numero di candidati idonei è superiore a quello dei posti disponibili. La procedura di selezione si compone di quattro fasi:

### Prova scritta (verifica tecnica e psicoattitudinale) 5 novembre

- . Test tecnico (informatica, inglese, matematica e geometria) - max 10 punti;
- . Test psicoattitudinale (competenze trasversali) - max 20 punti.

### Colloquio orale (verifica requisiti preferenziali e della motivazione) 7 e 8 novembre

- . Colloquio per la valutazione delle competenze artistiche grafiche o narrative (i candidati potranno presentare book di lavori svolti) - max 20 punti;
- . Colloquio con supporto di computer per la valutazione delle competenze tecniche in applicativi informatici per la grafica) - max 10 punti;
- . Colloquio motivazionale - max 40 punti.

La graduatoria sarà costruita sommando i punteggi delle singole prove (punteggio massimo 100 punti) e resa pubblica. Sulla base dell'ordine di graduatoria verranno definiti e convocati i 20 partecipanti al corso, in caso di rinunce si segue l'ordine di graduatoria.

## INFORMAZIONI

Per maggiori informazioni puoi contattare Demetra Formazione all'indirizzo email [icc@demetraformazione.it](mailto:icc@demetraformazione.it) telefonare al numero 051/0828946 chiedere di Jessica Fabi, referente del corso.





## ISTRUZIONE E FORMAZIONE TECNICA SUPERIORE OFFERTA FORMATIVA 2018/2019

### Tecnico della produzione multimediale Bologna

|   |  |
|---|--|
| <b>Specializzazione tecnica nazionale</b> | <b>Tecniche della produzione multimediale</b>  |
| <b>Descrizione del profilo</b>            | <p>Il corso forma un Tecnico della Produzione Multimediale specializzato in GAME e GAMIFICATION. Il profilo progetta e sviluppa, con il supporto di adeguati software, prodotti multimediali interattivi fondati su dinamiche di gioco e destinati all'intrattenimento, alla comunicazione, alla divulgazione e al marketing. Definisce il design di un videogame e progetta campagne di "gamificazione" in formato digitale. Coordina la fase esecutiva di un progetto valutando il team da coinvolgere e i software da utilizzare. Si occupa del processo di definizione dei contenuti, partecipa alle fasi di creazione del gioco collaborando con le altre figure del team di lavoro e cura il controllo di qualità durante tutto il processo. Oltre alle necessarie competenze tecniche specialistiche possiede competenze progettuali e gestionali. Conosce e padroneggia le dinamiche, la struttura e le regole dei giochi tradizionali oltre che dei videogames. Ha un'ottima conoscenza dei videogiochi su tutte le piattaforme (console, PC e mobile).</p> <p>Il profilo può operare nell'ambito delle industrie culturali e creative (filiera dei videogiochi e imprese che offrono servizi creativi: design, software, pubblicità e comunicazione), ma date le contaminazioni tra il mondo dei giochi digitali e le aziende, può inserirsi anche in uffici marketing delle imprese delle filiere tradizionali.</p> |
| <b>Contenuti del percorso</b>             | <ul style="list-style-type: none"><li>• videogame e gamification: mercato e tendenze</li><li>• multimedialità e tecniche di comunicazione</li><li>• elementi di psicologia, metodologie e tecniche di gioco</li><li>• storytelling e progetto di gioco: game design</li><li>• processo realizzativo e business plan</li><li>• strumenti e tecnologie per la gestione di contenuti testuali</li><li>• linguaggi narrativi e tecnologie per la gestione di immagini e video</li><li>• animazione digitale</li><li>• supporti informatici per creare giochi per pc e smartphone</li><li>• realtà virtuale</li><li>• processi di gamification e marketing</li><li>• marketing per il settore dei videogame</li><li>• lavorare in team e project management</li><li>• laboratorio: dall'ideazione al prodotto</li><li>• sviluppo professionale</li></ul>  |



|  |   |
|--|---|
| <b>Sede di svolgimento</b>               | Bologna, Viale Aldo Moro, 16  |
| <b>Durata e periodo di svolgimento</b>   | 800 ore di cui 320 di stage<br>12 novembre 2018 – 30 giugno 2019  |
| <b>Numero partecipanti</b>               | 20  |
| <b>Attestato rilasciato</b>              | Al termine del percorso, previo superamento dell'esame finale, sarà rilasciato un Certificato di specializzazione tecnica superiore in <b>Tecniche della produzione multimediale</b> .  |
| <b>Destinatari e requisiti d'accesso</b> | <p>Giovani e adulti, non occupati o occupati, in possesso del diploma di istruzione secondaria superiore.</p> <p>L'accesso è consentito anche a coloro che sono stati ammessi al quinto anno dei percorsi liceali. Inoltre, possono accedere anche persone non diplomate in possesso di competenze nell'ambito della produzione multimediale acquisite attraverso esperienza lavorativa documentabile di almeno due anni anche non consecutivi, successivamente all'assolvimento dell'obbligo di istruzione.</p> <p>I partecipanti dovranno essere in possesso dei seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere la lingua inglese scritta e orale almeno livello B1;</li><li>• Avere conoscenze e abilità informatiche - livello ECDL CORE</li></ul> <p><b>TITOLI PREFERENZIALI:</b></p> <p>possesso di competenze artistiche (grafiche o narrative) e di competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica.</p> |
| <b>Data iscrizione</b>                   | <b>Dal 16 luglio al 30 ottobre</b><br>Per iscriversi è necessario inviare la propria candidatura online visitando il sito <a href="http://www.demetraformazione.it">http://www.demetraformazione.it</a> (è necessario inoltrare l'apposito modulo di iscrizione compilato in ogni sua parte insieme al CV con foto).  |
| <b>criteri di selezione</b>              | <p>la procedura di selezione si compone di quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 – verifica tecnica e attitudinale<ul style="list-style-type: none"><li>• test tecnico (informatica, inglese, matematica e geometria)</li><li>• test attitudinale (competenze trasversali)</li></ul></li><li>2 – verifica requisiti preferenziali<ul style="list-style-type: none"><li>• colloquio per la valutazione delle competenze artistiche grafiche o narrative (i candidati potranno presentare book di lavori svolti)</li><li>• colloquio con supporto di computer per la verifica di competenze in applicativi informatici per la grafica</li></ul></li><li>3 - verifica motivazione alla frequenza del corso<ul style="list-style-type: none"><li>• colloquio</li></ul></li><li>4 – redazione della graduatoria - costruita sommando i punteggi delle singole prove - punteggio massimo 100 punti.</li></ol>                               |





|  |  |
|--|--|
| <b>Ente di formazione</b>  | Demetra Formazione   |
| <b>Soggetti che partecipano alla progettazione e realizzazione del percorso</b>  |  |
| <b>Scuola capofila</b> ISTITUTO D'ARTE VENTURI DI MODENA   |  |
| <b>Imprese</b> IV PRODUCTIONS, BYTWYCE, MEDIAGROUP98, BITPURPLE, LEGACOOOP   |  |
| <b>Università</b> ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BOLOGNA<br>DIPARTIMENTO DI ECONOMIA E MANAGEMENT - UNIVERSITA' DI FERRARA |  |
| <b>Contatti</b>  | Referente: Jessica Fabi<br>Tel. 051/ 0828946<br>E-mail: <a href="mailto:icc@demetraformazione.it">icc@demetraformazione.it</a><br>Sito Web: <a href="http://www.icc.demetraformazione.it">www.icc.demetraformazione.it</a> |
| <b>Riferimenti</b>   | Operazione Rif. PA 2018-9702/RER approvata con Deliberazione di Giunta Regionale n. 892 del 18/06/2018, cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo e della Regione Emilia-Romagna                                  |



Unione europea  
Fondo sociale europeo

# FONDO SOCIALE EUROPEO

## COSÌ L'EUROPA INVESTE NELLA SUA RISORSA PIÙ PREZIOSA

### Tecnico della produzione multimediale

#### Percorso co-finanziato con risorse del Fondo sociale europeo Programma Operativo 2014/2020 Regione Emilia-Romagna

#### Cos'è il Fondo sociale europeo

Istituito nel 1957, anno di nascita della Comunità Economica Europea, il Fondo sociale europeo (FSE) da più di cinquant'anni è il principale strumento finanziario con cui l'Europa investe sulla sua risorsa più preziosa: le persone. L'Europa assegna alle Regioni le risorse del Fse per qualificare le competenze delle persone e rafforzare la loro capacità di affrontare i cambiamenti del mercato del lavoro, per promuovere la qualità dell'occupazione e per aumentare la mobilità geografica dei lavoratori.

#### Il programma FSE 2014/2020 della Regione Emilia-Romagna

Le risorse del Fse vengono stanziare per periodi di 7 anni. Questo consente sia all'Europa che a Stati e Regioni una programmazione a lungo termine e la continuità del sostegno ai cittadini per l'inserimento nel mercato del lavoro. Per il periodo 2014/2020, la Regione Emilia-Romagna ha elaborato il Programma Operativo a cui destinare i propri finanziamenti del Fse. Obiettivi e priorità della strategia sono stati condivisi con istituzioni e parti sociali del territorio. I progetti finanziati con risorse del Fse nell'ambito della programmazione 2014/2020 rispondono agli obiettivi previsti dalla strategia:

- garantire a tutti i cittadini pari diritti di acquisire conoscenze e competenze ampie e innovative e di crescere e lavorare esprimendo al meglio potenzialità, intelligenza, creatività e talento
- generare condizioni di più stretta relazione fra offerta formativa e fabbisogni di crescita e qualificazione del capitale umano.

Tutti i progetti finanziati sono selezionati e approvati dalla Regione tramite appositi bandi e sono realizzati esclusivamente da enti di formazione accreditati.

È così che il Programma Operativo si trasforma in opportunità concrete per le persone e per le imprese.



[formazione lavoro@regione.emilia-romagna.it](mailto:formazione lavoro@regione.emilia-romagna.it)

<http://formazione lavoro.regione.emilia-romagna.it>

Percorso approvato dalla Regione Emilia-Romagna con Delibera di Giunta Regionale n. 892/2018

Rif. PA. 2018-9702/NER

Soggetto attuatore: Demetra Formazione SRL

