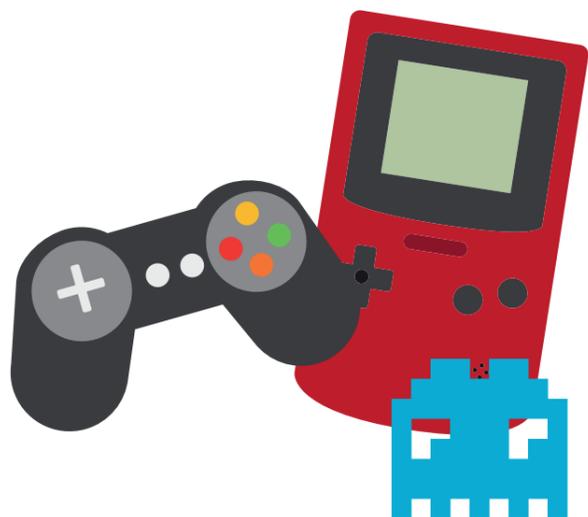




# TECNICO DELLA PRODUZIONE MULTIMEDIALE



## CORSO IFTS

Bologna

480 ore di aula

+ 320 di stage

Novembre 17 - luglio 18

Scadenza iscrizioni

4 NOVEMBRE 2017

## VUOI IMPARARE A PROGETTARE VIDEOGIOCHI?

Il profilo formato progetta prodotti multimediali interattivi basati su dinamiche di gioco e destinati all'intrattenimento, alla comunicazione e al marketing. È in grado di definire il design di un videogame, delinearne plot, personaggi e scopi. Inoltre promuove e sviluppa servizi di gamification per clienti pubblici e privati. Il tecnico della produzione multimediale è una figura complessa che racchiude competenze diversificate: tecniche, creative e gestionali.

### Requisiti d'accesso

20 partecipanti con interessi e abilità nel settore della grafica e del multimediale e motivati a lavorare nell'ambito dei videogames e della gamification.

### Contenuti

MERCATO E TENDENZE • MULTIMEDIALITÀ E TECNICHE DI COMUNICAZIONE • ELEMENTI DI PSICOLOGIA, METODOLOGIE E TECNICHE DI GIOCO • STORYTELLING E PROGETTO DI GIOCO: GAME DESIGN • BUSINESS PLAN • GESTIONE DI DOCUMENTI E CONTENUTI TESTUALI • LINGUAGGI NARRATIVI E TECNOLOGIE PER LA GESTIONE DI IMMAGINI E VIDEO • ANIMAZIONE DIGITALE • SUPPORTI INFORMATICI PER CREARE GIOCHI PER PC E SMARTPHONE • REALTÀ VIRTUALE • MARKETING E DIGITAL MARKETING • LAVORARE IN TEAM E PROJECT MANAGEMENT • LABORATORIO: DALL'IDEAZIONE AL PRODOTTO

## INFO E ISCRIZIONI

- [www.icc.demetraformazione.it](http://www.icc.demetraformazione.it)
- [icc@demetraformazione.it](mailto:icc@demetraformazione.it)
- 051/0828946

Realizzato da



Partner

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA -  
Dipartimento di Economia e Management;  
LICEO SCIENTIFICO STATALE MORANDO MORANDI;  
OPENGROUP srl; BYTWYCE srl; LEGACOOP;  
MEDIAGROUP98 srl; BOLOGNA FIERE spa -  
Fiera del Libro per ragazzi Bologna;  
MANDRAGOLA - Editrice cooperativa di  
giornalisti.

  
CORSO GRATUITO



## CONTESTO

Il “tecnico della produzione multimediale” specializzato in game e gamification si inserisce in un settore ad elevato potenziale di sviluppo e risponde alle necessità delle aziende presenti in Emilia-Romagna. Nel 2017, a livello mondiale, si prevedono 2,2 miliardi di giocatori con un fatturato di quasi 110 miliardi di dollari. Anche il mercato italiano produce un importante giro di affari: si è addirittura superato in termini di fatturato il settore cinematografico e quello musicale. Inoltre, secondo AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) e ICE (Istituto nazionale per il Commercio Estero) sono in crescita esponenziale le esportazioni: i videogame prodotti in Italia vengono esportati soprattutto in Europa e negli Stati Uniti d’America. Un segnale di un settore economico in pieno fermento.

Non si tratta solamente di intrattenimento, si stanno infatti imponendo sul mercato i videogiochi applicati (edutainment, e-learning, marketing, turismo,...), che utilizzano le pratiche del gioco e dell’apprendimento esperienziale per trasmettere conoscenze, emozioni e per proporre modalità innovative di fruizione e accesso ai saperi.

Altro fenomeno in forte sviluppo è quello della “gamification”, un processo strategico che vede l’utilizzo del *game thinking* e degli elementi propri del gioco per motivare e coinvolgere maggiormente le persone in contesti differenti da quelli ludici ed è utilizzato nel marketing per veicolare messaggi e migliorare i risultati di vendita. *«È il segnale dell'accettazione definitiva del videogioco come medium a tutto tondo, non più qualcosa di confinato alle camere dei ragazzini, ma un elemento importante della vita quotidiana»*, parole del presidente dell’AESVI Andrea Persegati.

## PROFILO

Il profilo formato progetta prodotti multimediali interattivi basati su dinamiche di gioco e destinati all’intrattenimento, alla comunicazione e al marketing. È in grado di definire il design di un videogame, delinearne plot, personaggi e scopi.

Il tecnico della produzione multimediale è una figura complessa che racchiude competenze diversificate: tecnico-tecnologiche, creative e gestionali. Coordina la fase esecutiva valutando il team da coinvolgere e i software da utilizzare. Gestisce il processo di animazione e sonorizzazione, individua le piattaforme su cui pubblicare il gioco a seconda dei target e del budget a disposizione. È anche in grado di promuovere e sviluppare servizi di gamification in formato digitale.

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 relazionali e gestionali, indispensabili per lo sviluppo di prodotti da proporre sul mercato. Conosce e padroneggia le dinamiche, la struttura e le regole di tutti i giochi tradizionali e classici, oltre che dei



videogames. Ha un'ottima conoscenza dei videogiochi su tutte le piattaforme (console e PC). Deve essere creativo, perché ogni videogioco richiede nuove ambientazioni e regole, e nello stesso tempo deve conoscere i gusti del pubblico per giungere ad un'idea di prodotto competitiva e di qualità.

Il profilo può operare in realtà operative nell'ambito delle industrie culturali e creative, 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

Durante il corso apprenderai i concetti alla base della realizzazione di videogames e dei processi di gamification. Esplorerai le modalità e le dinamiche che influenzano la psicologia di un giocatore e avrai modo di studiare gli elementi caratterizzanti di un gioco, i meccanismi e le regole che ne definiscono le diverse tipologie. Acquisendo queste conoscenze sarai in grado di riconoscere il concept e la struttura che contraddistinguono un gioco coinvolgente.

Parte del percorso in aula sarà dedicato allo storytelling – tecnica narrativa vitale per sviluppare un gioco – e alla costruzione di storyboard. Conoscerai la storia del videogioco, perché si esamineranno in aula le evoluzioni degli stili, delle strutture, dei personaggi e delle strategie.

I professionisti che formeremo matureranno inoltre le competenze per pianificare la realizzazione di un prodotto o di un servizio di gamification. Alla fine del percorso avrai infatti le skill 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.

## PROGRAMMA

- VIDEOGAME E GAMIFICATION: MERCATO E TENDENZE
- MULTIMEDIALITA' E TECNICHE DI COMUNICAZIONE
- ELEMENTI DI PSICOLOGIA, METODOLOGIE E TECNICHE DI GIOCO
- STORYTELLING E PROGETTO DI GIOCO: GAME DESIGN
- PROCESSO REALIZZATIVO E BUSINESS PLAN
- STRUMENTI E TECNOLOGIE PER LA GESTIONE DI CONTENUTI TESTUALI
- LINGUAGGI NARRATIVI E TECNOLOGIE PER LA GESTIONE DI IMMAGINI E VIDEO
- ANIMAZIONE DIGITALE
- SUPPORTI INFORMATICI PER CREARE GIOCHI PER PC E SMARTPHONE
- REALTA' VIRTUALE
- DIGITAL MARKETING
- MARKETING PER IL SETTORE DEI VIDEOGAME
- LAVORARE IN TEAM E PROJECT MANAGEMENT
- LABORATORIO: DALL'IDEAZIONE AL PRODOTTO
- SVILUPPO PROFESSIONALE



## 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 2018, 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 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;

Operazione Rif. PA 2017-7585/RER approvata con deliberazione di Giunta Regionale n. 953 del 28/06/2017 e cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo e della Regione Emilia-Romagna



- 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 4 novembre 2017. Per iscriversi è necessario inviare la propria candidatura online visitando il sito <http://www.icc.demetraformazione.it>: è necessario inoltrare l'apposito modulo di iscrizione compilato in ogni sua parte insieme al CV con foto.

## MODALITA' 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)

- 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)

- Presentazione lavori svolti (competenze artistiche grafiche o narrative) - max 20 punti;
- Colloquio con supporto di computer (competenze tecniche software 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) o telefonare al numero 051/0828946 e chiedere di Jessica Fabi, referente del corso.



## ISTRUZIONE E FORMAZIONE TECNICA SUPERIORE OFFERTA FORMATIVA 2017/2018

### **Titolo operazione** **TECNICO DELLA PRODUZIONE MULTIMEDIALE** sede di svolgimento: 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 per l'intrattenimento, la comunicazione e il marketing. Utilizza il gioco come mezzo per comunicare contenuti a scopo ludico e, nel caso dei giochi applicati, per fini sociali, formativi e promozionali. Coordina la fase esecutiva valutando il team da coinvolgere e i software da utilizzare. Gestisce il processo di animazione e sonorizzazione, individua le piattaforme su cui pubblicare il gioco a seconda dei target individuati e del budget a disposizione. Il profilo possiede competenze tecniche, ideative progettuali e gestionali.</p>
<b>Contenuti del percorso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• VIDEOGAME E GAMIFICATION: MERCATO E TENDENZE</li><li>• MULTIMEDIALITA' 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 DOCUMENTI E 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>• REALTA' VIRTUALE</li><li>• DIGITAL 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 27 novembre 2017 – 30 luglio 2018



<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 e a coloro che sono in possesso del diploma professionale conseguito in esito ai percorsi di quarto anno di Istruzione e Formazione Professionale. Inoltre, possono accedere anche persone non diplomate, previo accertamento delle competenze acquisite in precedenti percorsi di istruzione, formazione e lavoro.</p> <p><b>ALTRI REQUISITI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscenza della lingua inglese scritta e orale almeno livello B1</li><li>- Conoscenze e abilità informatiche (software/hardware) livello ECDL CORE</li><li>- Conoscenza della lingua italiana scritta e orale livello B1 (per cittadini stranieri)</li></ul> <p><b>TITOLI PREFERENZIALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Competenze artistiche (grafiche o narrative)</li><li>- Competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica.</li></ul> <p>I requisiti preferenziali possono essere stati maturati attraverso esperienze lavorative, esperienze non professionali in ambiti non formali e informali oppure attraverso la frequenza di percorsi di istruzione secondaria o terziaria.</p>
<b>Data iscrizione</b>	<b>Dal 28 agosto al 4 novembre 2017</b>
<b>Criteri di selezione</b>	<p>La procedura di selezione si compone di quattro fasi:</p> <p>1 – VERIFICA TECNICA E ATTITUDINALE</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Test tecnico (informatica, inglese, matematica e geometria)</li><li>- Test attitudinale (competenze trasversali)</li></ul> <p>2 – VERIFICA REQUISITI PREFERENZIALI</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Colloquio e presentazione di book di lavori svolti (competenze artistiche: grafiche o narrative)</li><li>- Colloquio con supporto di computer (competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica)</li></ul> <p>3 - VERIFICA MOTIVAZIONE ALLA FREQUENZA DEL CORSO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Colloquio</li></ul> <p>4 – REDAZIONE DELLA GRADUATORIA - costruita sommando i punteggi delle singole prove - punteggio massimo 100 punti.</p>
<b>Ente di formazione</b>	DEMETRA FORMAZIONE



## Soggetti che partecipano alla progettazione e realizzazione del percorso

**Scuola capofila** LICEO SCIENTIFICO STATALE "MORANDO MORANDI"

**Imprese** OPENGROUP srl; BYTWYCE srl; MEDIAGROUP98 srl; MANDRAGOLA – Editrice cooperativa di giornalisti; BOLOGNA FIERA spa – Fiera del Libro per ragazzi Bologna; LEGACOOB Bologna; LEGACOOB Emilia Romagna.

**Università** UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI FERRARA – Dipartimento di Economia e Management

<b>Contatti</b>	Referente: Jessica Fabi Tel. 051/ 0828946 E-mail: <a href="mailto:icc@demetraformazione.it">icc@demetraformazione.it</a> Sito Web: <a href="http://www.icc.demetraformazione.it">www.icc.demetraformazione.it</a>
<b>Riferimenti</b>	Rif. PA 2017-7585/RER Approvata con deliberazione di Giunta Regionale n. 953 del 28/06/2017 e cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo e della Regione Emilia-Romagna



Unione europea  
Fondo sociale europeo



ASSESSORATO COORDINAMENTO DELLE POLITICHE EUROPEE  
ALLO SVILUPPO, SCUOLA, FORMAZIONE PROFESSIONALE,  
UNIVERSITÀ, RICERCA E LAVORO

# 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. 953/2017

Rif. PA. 2017-7585/NER

Soggetto attuatore: Demetra Formazione srl





Unione europea  
Fondo sociale europeo



ASSESSORATO COORDINAMENTO DELLE POLITICHE EUROPEE  
ALLO SVILUPPO, SCUOLA, FORMAZIONE PROFESSIONALE,  
UNIVERSITÀ, RICERCA E LAVORO

# FONDO SOCIALE EUROPEO

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

### 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.

Rif. PA.

Soggetto attuatore:

