



Unione europea  
Fondo sociale europeo



Regione Emilia-Romagna



# 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)

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.

Realizzato da



CORSO GRATUITO



## 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 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> 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> 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 DIPARTIMENTO DI ECONOMIA E MANAGEMENT - UNIVERSITA' DI FERRARA	
<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>	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

