



ISTRUZIONE E FORMAZIONE TECNICA SUPERIORE OFFERTA FORMATIVA 2019/2020

TECNICO DELLA PRODUZIONE MULTIMEDIALE Bologna

Specializzazione tecnica nazionale	Tecniche della produzione multimediale
Descrizione del profilo	Progetta e sviluppa videogame e prodotti di gamification per l'intrattenimento, la comunicazione e il marketing. Utilizza la forma del game per comunicare contenuti divertendo, ma anche, nel caso dei giochi applicati, per fini sociali, educativi, formativi, promozionali. Con il supporto di adeguati software ed engine costruisce applicazioni interattive finalizzate al coinvolgimento attivo degli utenti. Individua le piattaforme su cui pubblicare il gioco a seconda dei target e del budget a disposizione. Coordina lo sviluppo del gioco valutando il team da coinvolgere, i software da utilizzare, il livello di animazione e sonorizzazione. Promuove e sviluppa servizi di gamification in formato digitale.
Contenuti del percorso	VIDEOGAME E GAMIFICATION: MERCATO E TENDENZE MULTIMEDIALITÀ E TECNICHE DI COMUNICAZIONE INSTALLAZIONE, CONFIGURAZIONE E GESTIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER LE PIATTAFORME DEDICATE AI VIDEOGAME ELEMENTI DI GAME THINKING, METODOLOGIE E TECNICHE DI GIOCO PROGETTO DI GIOCO: GAME DESIGN PROCESSO REALIZZATIVO E BUSINESS PLAN LINGUAGGI NARRATIVI E TECNOLOGIE PER LA GESTIONE DI TESTI IMMAGINI E SUONI ANIMAZIONE DIGITALE NORMATIVA PER LA PROTEZIONE DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE E PRIVACY REALTÀ VIRTUALE GAMIFICATION E ADVERTGAME TECNICHE DI MARKETING LAVORARE IN TEAM E PROJECT MANAGEMENT LABORATORIO: DALL'IDEAZIONE AL PRODOTTO SVILUPPO PROFESSIONALE
Sede di svolgimento	<i>Bologna, Viale Aldo Moro 16, 40127</i>
Durata e periodo di svolgimento	800 ore di cui 300 di stage Novembre 2019 – luglio 2020
Numero partecipanti	20



Attestato rilasciato	Al termine del percorso, previo superamento dell'esame finale, sarà rilasciato un Certificato di specializzazione tecnica superiore in Tecniche della produzione multimediale
Destinatari e requisiti d'accesso	<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 (Tecnico grafico). Inoltre, possono accedere anche persone non diplomate, previo accertamento delle competenze acquisite in precedenti percorsi di istruzione, formazione e lavoro.</p> <p>I partecipanti dovranno possedere anche i seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Avere conoscenze e abilità informatiche livello ECDL CORE• Conoscere la lingua inglese scritta e orale almeno livello B1• Competenze pregresse in ambito artistico (grafica, illustrazione, scrittura creativa) e/o tecnico (conoscenza di applicativi informatici per la grafica o di linguaggi di programmazione). <p>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.</p>
Data iscrizione	Fino al 07/11/2019
Procedura di selezione	<p>La selezione dei candidati si compone di due fasi:</p> <p>1 – VERIFICA COMPETENZE PREGRESSE (7 e 8 novembre 2019):</p> <ul style="list-style-type: none">• Prova scritta: test tecnico (informatica, inglese, matematica e geometria) - Max 30 punti• Colloquio e presentazione di lavori svolti: verifica competenze artistiche (grafica, illustrazione, scrittura creativa) – Max 10 punti• Colloquio con supporto di computer: verifica competenze tecniche su applicativi informatici per la grafica – Max 10 punti. <p>Saranno ammessi alla seconda fase solo i candidati che avranno ottenuto almeno 30 punti.</p> <p>2 – VERIFICA CONOSCENZA E MOTIVAZIONE VERSO IL PROFILO FORMATO (13 e 14 novembre 2019):</p> <ul style="list-style-type: none">• Prova scritta: test a domande chiuse sul settore videoludico – Max 10 punti• Colloquio motivazionale – Max 40 punti <p>Sulla base dell'ordine di graduatoria verranno convocati i 20 partecipanti al corso, in caso di rinunce si segue l'ordine di graduatoria.</p>
Ente di formazione	Demetra Formazione
Soggetti che partecipano alla progettazione e realizzazione del percorso	
Scuola capofila Istituto Istruzione Superiore A. Venturi, Modena	



ITS Fondazione ITS Tecnologie Industrie Creative, Cesena

Imprese Anastasis Soc. Coop, Bytwice srl, IV Production, Melazeta srl, Mushroom Sound, Trinity Team, Legacoop ER.

Università Accademia di Belle Arti di Bologna

Contatti	Referente: Jessica Fabi Tel. 051 0828946 E-mail: icc@demetraformazione.it Sito Web: www.demetraformazione.it/icc
Riferimenti	Operazione Rif. PA 2019-12176/RER approvata con Deliberazione di Giunta Regionale n.1323 del 29/07/2019, cofinanziata con risorse del Fondo sociale europeo e della Regione Emilia-Romagna