

[http://www.corrierecomunicazioni.it/it-world/29991\\_digital-bros-lancia-l-academy-per-sviluppatori-di-videogiochi.htm](http://www.corrierecomunicazioni.it/it-world/29991_digital-bros-lancia-l-academy-per-sviluppatori-di-videogiochi.htm)

FORMAZIONE

## Digital Bros lancia l'Academy per sviluppatori di videogiochi

**Aperte le iscrizioni al corso post-diploma per developer, designer e creativi di videogame organizzato dalla multinazionale dell'entertainment. Le prime lezioni a gennaio 2015, previste tre borse di studio. L'Ad del Gruppo, Raffaele Galante: "Così i giovani possono sviluppare propri progetti imprenditoriali"**

di L.M.



Nasce una nuova scuola per sviluppatori di videogiochi targata **Gruppo Digital Bros**. La multinazionale italiana e player di riferimento nel game entertainment italiano e mondiale ha aperto oggi ufficialmente le iscrizioni ai corsi, in partenza a gennaio 2015, della neonata **Digital Bros Game Academy**. Sarà una scuola di formazione professionale post-diploma, in collaborazione con **Siam**, la storica Società d'Incoraggiamento d'Arti e Mestieri, per gli aspiranti designer, creativi e sviluppatori

di videogame e per i professionisti del settore che vogliono rafforzare ed aggiornare le proprie competenze.

Attraverso tre diversi corsi di specializzazione post-diploma della durata di un anno - Game Designer, Game Developer e Artist & Animator 2D/3D - la **Digital Bros Game Academy** si propone di formare una nuova generazione di sviluppatori e creatori di videogames, fornendo loro il know-how necessario per creare, aggiornare e coordinare competenze diverse nel settore. Metterà inoltre a disposizione dei candidati più meritevoli tre borse di studio per un intero anno di corso, di cui una dedicata all'universo femminile, offerte da Digital Bros e Train2Game, partner di formazione riconosciuto a livello internazionale.

L'Italia è ancora una realtà produttiva poco sviluppata nello scenario competitivo internazionale del game entertainment: sebbene stiano continuando a crescere l'utilizzo del digitale e il consumo di intrattenimento sia a livello mondiale, con circa il 40% di app di gaming scaricate dalle principali piattaforme Google Play e iOS e una spesa dei consumatori corrispondente dell'80%, sia a livello nazionale, con un'industria dei media e dell'intrattenimento stimata di 36 miliardi entro il 20182, è ancora evidente l'assenza di un vero e proprio "polo" tecnico e creativo consolidato di aziende in grado di sviluppare sinergie su tutta l'industria.

In Italia non è solo il consumo di intrattenimento digitale in crescita: da una recente survey realizzata fra gli utenti di alcune tra le principali community italiane di videogamer emerge che il 98% degli appassionati, costituiti per quasi la metà da giovani dai 18 ai 25 anni, vorrebbe costruire la propria carriera professionale nel settore del Digital Entertainment, trasformando la propria passione per i videogiochi in una concreta opportunità lavorativa. Questo forte interesse nell'intraprendere un percorso di formazione valido nel settore è sentito quasi in egual misura sia al Nord che al Sud: il 45% degli utenti proveniente dal Nord Italia sarebbe pronto ad iniziare un percorso di formazione ad hoc, insieme al 31% di ragazzi dal Sud e al 24% dal Centro.

Con questo progetto innovativo, **Digital Bros** si posiziona non solo come punto di riferimento per la formazione nel game entertainment, ma anche come "mentor" di eccellenza per gli studenti: oltre a mettere a disposizione il proprio know-how per offrire una formazione a 360 gradi nei diversi aspetti del business e il network di conoscenze dei professionisti nazionali ed internazionali vicini all'azienda, il Gruppo è impegnato in prima linea per offrire sbocchi concreti agli studenti: i migliori lavori realizzati avranno l'opportunità di accedere a percorsi di incubazione orientati al lancio di progetti imprenditoriali o all'ingresso in realtà operanti nel settore.

L'obiettivo di valorizzare i giovani talenti viene così affiancato a quello di trovare una risposta concreta alle esigenze dell'industria italiana: attraverso la formazione di figure "job ready", in grado di aspirare non solo a opportunità di impiego professionale nel settore ma anche a sviluppare progetti imprenditoriali indipendenti, Digital Bros Game Academy mira a creare un nuovo hub tecnico e creativo di eccellenza nel settore del game entertainment, che contribuisca a innescare lo sviluppo naturale dell'industria e la nascita di un ecosistema virtuoso, in cui talenti, start-up e nuovi specialisti rendano l'Italia realmente competitiva nel settore nello scenario internazionale.

"Il **Gruppo Digital Bros**, grazie alla sua esperienza consolidata da oltre 20 anni di attività imprenditoriale a livello globale nel game entertainment, ha deciso di offrire una concreta opportunità agli appassionati di videogiochi che oggi in Italia vogliono identificare un percorso formativo affine ai propri interessi, ma soprattutto utile a trovare una collocazione nel mondo del lavoro" ha spiegato **Raffaele Galante**, amministratore delegato del **Gruppo Digital Bros**. "L'unicità del progetto della **Digital Bros Game Academy** risiede nella possibilità di costruire un bagaglio di competenze specifiche, attraverso un format già sperimentato con successo su oltre 5000 studenti in UK dal nostro partner di formazione riconosciuto a livello internazionale – Train2Game, realmente spendibili nel settore. Obiettivo principale del corso è mettere gli studenti nelle condizioni di cogliere opportunità professionali in Italia e all'estero, di sviluppare propri progetti imprenditoriali e di sfruttare le potenzialità del mercato. La collaborazione con SIAM, che ringraziamo per aver scelto di sostenere l'iniziativa, rappresenta un'ulteriore conferma dell'eccellenza del percorso formativo e di attenzione nell'identificazione di sbocchi concreti."

## IL PERCORSO FORMATIVO

**Digital Bros Game Academy** si suddivide in tre corsi specializzati post-diploma della durata di un anno - **Game Designer, Game Developer e Artist & Animator 2D/3D** – basati su un modello learning by doing, articolati in moduli operativi, laboratori pratici e workshop: durante il percorso, i partecipanti impareranno a creare e a gestire videogame trasversalmente per tutte le piattaforme – console, digitale e mobile. Alla fine del corso gli studenti, oltre ad ottenere l'attestato di frequenza e di profitto da SIAM, avranno a disposizione un proprio portfolio di progetti reali, fondamentale per la fase di avvio della carriera lavorativa. L'inizio dei corsi è previsto per il 12 gennaio 2015.

Il piano di studi è stato elaborato in partnership con la maggiore scuola di formazione online in questo ambito in UK – Train2Game. Il corso, orientato a fornire competenze e strumenti di lavoro spendibili a livello nazionale e internazionale, consentirà agli studenti di aspirare ad opportunità professionali sia in Italia che all'estero. Le lezioni saranno tenute da docenti qualificati con una consolidata esperienza nel settore. Agli studenti sarà inoltre offerta la possibilità di entrare in contatto con professionisti e guru nazionali ed internazionali dell'intrattenimento digitale, al fine di favorire lo sviluppo di attività di networking con le realtà più importanti del settore e di conoscere i possibili sbocchi professionali in Italia e all'estero.

Per l'ammissione ai corsi, i candidati saranno valutati attraverso un colloquio di orientamento, una lettera motivazionale e un breve test d'ingresso logico-attitudinale. La conoscenza della lingua inglese costituisce titolo preferenziale non obbligatorio.