

<http://job24.ilsole24ore.com/news/Articoli/2014/09/Videogiochisiam-apre-29092014.php?uuid=277016fa-47ed-11e4-8f0b-c68953f97cc7&DocRulesView=Libero>



Home News Ricerca Annunci Str

In Primo Piano



Talenti del videogame - DigitalBros si allea con Siam, il più antico centro italiano di formazione tecnica e lancia un corso per diplomati, adulti da riqualificare e donne



Home News Ricerca Annunci Strumenti Formazione e Master

News

<< INDIETRO

30 settembre 2014

Talenti del videogame - DigitalBros si allea con Siam, il più antico centro italiano di formazione tecnica e lancia un corso per diplomati, adulti da riqualificare e donne

Alessandra Dal Monte

Un corso professionalizzante per lavorare nel mondo dei videogiochi, rivolto ai giovani diplomati dai 18 anni in su oppure agli adulti in cerca di riqualificazione. A Milano è nata la Digital Bros Game Academy, nuova scuola di formazione professionale voluta dalla multinazionale italiana Digital Bros, produttrice e distributrice di videogame, in collaborazione con Siam, la storica Società d'Incoraggiamento d'arti e mestieri attiva a Milano da oltre 170 anni.

I corsi offerti sono tre, game designer, game developer e artist&animator in 2D e 3D: dodici mesi di formazione a partire da gennaio 2015. Per candidarsi non serve esperienza pregressa, i corsi sono studiati per portare l'allievo da un livello zero a un livello professionale. Le iscrizioni sono in corso, per candidarsi basta inviare una lettera di motivazione e il cv.



L'obiettivo della neonata accademia è formare figure professionali subito spendibili sul mercato del lavoro per soddisfare la domanda di esperti e di tecnici dei videogiochi che arriva dalle aziende del settore. «L'Italia è riconosciuta nel mondo per la qualità dei suoi creativi e dei suoi programmatori, mancano però percorsi formativi mirati per lavorare nell'industria dei videogiochi», spiega Geoffrey Davis, responsabile della nuova accademia per Digital Bros.

In effetti, a parte alcuni corsi universitari, l'offerta è scarsa.

«L'accademia di Digital Bros nasce per creare un vivaio di talenti, un gruppo di professionisti eccellenti che possano sia entrare nel nostro gruppo, sia lavorare in altre aziende, sia fondare una casa produttrice propria. Nel percorso di studi punteremo molto anche sullo sviluppo dell'imprenditorialità dei nostri allievi», spiega Davis.

Per la parte formativa Digital Bros si avvarrà della collaborazione di Siam, il più antico centro di formazione tecnica in Italia, che dal 1838 organizza corsi professionali per l'artigianato e per l'industria e che oggi, al passo con la rivoluzione tecnologica, ospita il Fablab di Milano, "casa" degli artigiani 2.0. «Affiancheremo i ragazzi con docenti e tutor, e alla fine del corso li aiuteremo a cercare lavoro supportandoli in tutte le fasi - spiega Daniele Piparo, vicedirettore didattico di Siam - Dalla stesura di cv e portfolio alle abilità più relazionali. Insegneremo loro a vendere le proprie competenze».

L'altro partner educativo dell'accademia è Train2game, società inglese di formazione online che nel Regno Unito conta oltre cinquemila allievi.



digitalbros
gameacademy

I corsi della Digital Bros Academy - game developer, game designer e artist&animator - prevedono tre giorni di lezioni a settimana a frequenza obbligatoria. Alla fine è previsto un periodo di stage, tirocinio o formazione nelle aziende del settore. E per facilitare gli allievi a trovare un lavoro, ci sarà anche una giornata conclusiva di incontri con le aziende del settore per svolgere colloqui e rendere contatti.

La scuola costa 8.540 euro: sono previste tre borse di studio (la totale copertura della spesa, due offerte da Digital Bros (di cui una dedicata alle donne) e una offerta da Train2game. I corsi, a frequenza obbligatoria, avranno un taglio "job ready": ci sarà molta esperienza pratica oltre alla teoria per insegnare davvero un "mestiere" e portare ogni allievo ad avere un portfolio di progetti alla fine dei dodici mesi. Dopo l'accademia si otterrà un certificato riconosciuto a livello europeo «che non avrà riportato solo il titolo conseguito, ma anche l'elenco delle competenze effettivamente acquisite» specificano da Siam. «Abbiamo deciso di partecipare all'iniziativa perché l'innovazione e la tecnologia sono gli strumenti dell'artigiano e del tecnico di oggi», aggiunge il vicedirettore Piparo.

Per Digital Bros la sfida è aperta. E allettante: «si stima che nel 2016 il mercato dei videogiochi varrà 86 miliardi di dollari - spiega il responsabile dell'accademia - Ma è una cifra prudente: basti pensare che i videogame non riguardano più solo la dimensione ludica, ma hanno sempre più applicazioni mediche, psicologiche, educative. Il settore è in piena ascesa e c'è bisogno di specialisti».

