

2023_GOL3B.218 SVILUPPATORE VIDEOGIOCHI

AZIONE FINANZIATA NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) - PROGRAMMA GOL
GARANZIA OCCUPABILITÀ LAVORATORI - MISSIONE 5
"INCLUSIONE E COESIONE", COMPONENTE 1 "POLITICHE
PER IL LAVORO", RIFORMA 1.1 "POLITICHE ATTIVE
DEL LAVORO E DELLA FORMAZIONE"
FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA - NEXT GENERATION EU

OBIETTIVO GENERALE

Il percorso mira a formare la figura professionale dello SVILUPPATORE DI VIDEOGIOCHI o GAME DEVELOPER, in grado di realizzare prodotti videoludici attraverso lo sviluppo di codici e linguaggi di programmazione, adattandole per l'uso a diverse piattaforme, come PC o mobile. Sviluppa applicazioni in coerenza con la progettazione e a partire dall'individuazione delle migliori opzioni tecniche disponibili e verificando e testando la rispondenza del prodotto alle specifiche tecniche. Il suo compito all'interno del team riguarda la traduzione del concetto iniziale di design in codici di gioco funzionali, realizzando di fatto videogiochi anche mediante l'utilizzo di IDE framework, linguaggi di programmazione, scripting e applicando principi di UI/UX design. Lo scopo centrale è quello di fornire ai partecipanti soft e hard skills direttamente spendibili nel mercato dell'entertainment digitale, ma anche rafforzare capacità creative e rispetto delle normative e questioni etiche.

DURATA PROGETTUALE

Il percorso formativo prevede i seguenti moduli:

- Lavorare con gli altri in maniera costruttiva: la centralità della collaborazione dal concept al lancio del prodotto
- Sviluppare un prototipo di videogioco attraverso framework e linguaggi di programmazione in fad
- Interrogare e aggiornare basi di dati
- Utilizzare strumenti di supporto al processo di sviluppo
- Linguaggi di programmazione: C# in sotto articolazione
- Sviluppare un videogioco attraverso framework e linguaggi di programmazione
- Gestire lo sviluppo professionale personale per rimanere al passo con il settore videoludico

Formazione d'aula: 97 ore

formazione laboratoriale: 113 ore

supporto individualizzato: 20 ore

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

I corsisti impareranno a:

- Sviluppare un prototipo di videogioco attraverso l'utilizzo di framework, di linguaggi di programmazione o di scripting procedurali (linguaggio di programmazione C#, principi di User Experience -UX-, di business logic e di responsive design)
- Creare documenti relativi a ciascuna fase di sviluppo del prodotto
- Saper selezionare e conoscere le funzionalità degli strumenti complessi a supporto del processo di sviluppo del software
- Lavorare in maniera costruttiva con il gruppo di lavoro e conoscenza delle dinamiche della professione

DESTINATARI

Le attività del percorso sono destinate a persone in stato di disoccupazione, inoccupazione o occupazione saltuaria.

TROVACI QUI

