

<http://www.lastampa.it/2014/09/30/tecnologia/giochi/digital-bros-game-academy-unaccademia-per-i-videogiochi-PYLkzf8VYaspDergk22sGK/pagina.html>

TECNOLOGIA



REUTERS

Digital Bros Game Academy, scuola per i videogiochi

A Milano un corso di formazione professionale per aspiranti designer, creativi e sviluppatori

ALESSANDRA CONTIN

LA STAMPA TEMPO LIBERO



TUTTE LE SEZIONI

Parte Digital Bros Game Academy: una scuola per lavorare con i videogiochi...

Un weekend di gioco gratuito su PS4

Fifa 15, il pallone è un videogiochi

Destiny: incassi record per il gioco dell'anno

Parte Digital Bros Game Academy: una scuola per lavorare con i videogiochi

Dal prossimo anno a Milano un corso di formazione professionale per aspiranti designer, creativi e sviluppatori del settore



REUTERS

Condividi | Tweet | +1 | +

ALESSANDRA CONTIN

30/09/2014

Il Gruppo Digital Bros, multinazionale italiana attiva nel settore dell'intrattenimento a livello mondiale, ha deciso di mettere in campo le sue competenze aprendo la Digital Bros Game Academy. L'Academy si propone come 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 desiderino rafforzare o aggiornare le proprie competenze. I corsi in partenza a gennaio 2015, prevedono tre diversi percorsi di specializzazione della durata di un anno, Game Designer, Game Developer e Artist & Animator 2D/3D.

La Digital Bros Game Academy arriva in un anno estremamente fruttuoso per la cultura videoludica. Un anno dove industria del settore e università hanno collaborato e che ha visto affiancare al Master Videogame dell'Università di Verona, la laurea Magistrale in Videogiochi dell'università di Milano.

In questo panorama attento alle richieste di formazione di un comparto culturale/produttivo, ancora oggi sottostimato e relativamente conosciuto, abbiamo posto a Raffaele Galante, Amministratore Delegato del Gruppo Digital Bros, tre semplici domande.



LEGGI ANCHE



09/09/2014
Nasce il corso di Laurea in videogiochi



19/09/2014
Destiny: incassi record per il gioco dell'anno



20/09/2014
Mercato digitale: cloud, contenuti e pubblicità minano le vendite

Secondo voi cosa mancava in Italia in questo momento? Esistono diversi corsi, esistono degli studi di sviluppo in crescita, come ad esempio **Ovosonico o **Storm in a Teacup**, possibile che non ci sia ancora un tessuto formativo per operare in modo organico e continuativo nell'ambiente del videogioco?**

Dal nostro osservatorio "preferenziale" di realtà italiana che opera nel settore, confrontandosi da oltre 20 anni sia con il nostro Paese che con l'estero, vediamo che in Italia esiste un gap di specializzazione in un ambiente interessante e in crescita come quello della produzione videoludica su cui, a diversi livelli, si sta finalmente cominciando a intervenire. Dal nostro punto di vista, ed è quello a cui punta l'Academy, è importante formare figure "job ready", talenti in grado di aspirare non solo a opportunità di impiego nel settore ma anche a creare nuovi progetti imprenditoriali indipendenti su cui investire, dando vita ad un nuovo polo tecnico e creativo di eccellenza nel game entertainment. Abbiamo visto l'esperienza di successo in UK, patria del nostro partner per la formazione, che basa il percorso principalmente su laboratori pratici che portano gli studenti a creare un portfolio reale di progetti spendibili sul mercato e siamo convinti che possa rappresentare un elemento chiave.

Quali sono le figure più importanti per avviare con successo uno studio?

Il nostro corso mira a formare 3 figure principali, Game Designer, Game Developer e Artist & Animator 2D-3D. Come accennato prima, l'Academy ha l'obiettivo di formare professionisti che siano in grado, non solo di entrare nel mondo del lavoro, ma anche di avviare eventualmente un proprio progetto imprenditoriale. A questo si aggiunge che gli studenti potranno realizzare alcuni progetti in team, anche con persone che seguono gli altri corsi. L'Academy resterà aperta anche al di fuori degli orari delle lezioni, per consentire agli studenti di sviluppare i propri lavori, fare ulteriore pratica, confrontarsi tra loro e partecipare a iniziative extra curriculari orientate a costruire una rete di contatti strategica per il proprio futuro.

Una curiosità, ho partecipato a più di una Game Jam in Italia notando una mancanza cronica della figura professionale del sound designer. Nella vostra Academy ci sarà spazio anche per queste figure professionali?

Al momento non è ancora prevista l'implementazione del tecnico del suono, avendo strutturato i primi corsi sulle figure più specializzate e esclusive del settore del videogioco. Il Sound Engineer, che mantiene un ruolo chiave nella filiera produttiva del videogioco, ha infatti competenze che si sovrappongono a settori diversi dall'electronic entertainment, e per questo meno "specifiche" del settore dei videogame. Questo significa che nel futuro potrà ovviamente essere oggetto di ulteriori corsi dedicati.