



CORSO GRATUITO E FINANZIATO GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER

SCOPO DEL PERCORSO FORMATIVO

Il corso **GAMEPLAY&INTERACTION PROGRAMMER**, completamente gratuito, finanziato dalla Regione Lazio e Fondo Sociale Europeo (POR FSE 2014-2020) e approvato con D.D. n. G16442 del 17/12/2018, intende favorire l'occupazione di persone inoccupate e disoccupate, attraverso la formazione di una figura professionale specializzata nella realizzazione di applicazioni video ludiche e nello sviluppo di software interattivi d'intrattenimento.

Il corso proposto intende fornire l'opportunità, ai giovani e più in generale ai disoccupati e inoccupati di lunga durata, con particolare attenzione alle donne, di una formazione complessa, che interessi non solo l'acquisizione di competenze tecniche specialistiche, ma che accompagni i partecipanti lungo il processo di crescita formativa, con strumenti di riflessione personale che permettano una maggiore consapevolezza del proprio progetto di sviluppo professionale.

Il **GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER** è un professionista capace di programmare e strutturare un prodotto video ludico interattivo con i vari elementi che lo compongono.

Obiettivo della formazione sarà quindi quello di formare i partecipanti sugli attuali processi di sviluppo di prodotti video ludici interattivi. Saranno fornite solide basi di programmazione, funzionali ad un adeguato inserimento professionale nel settore e competenze utili a strutturare un percorso di sviluppo professionale a conoscere se stessi e la modalità di funzionamento all'interno di un gruppo di lavoro, quale è quello, ad esempio, del team di produzione all'interno del quale si troveranno ad operare.

DESTINATARI

Disoccupati o inoccupati, maggiorenni, residenti o domiciliati da almeno sei mesi nella Regione Lazio, con un titolo di studio minimo, pari al diploma di scuola secondaria di secondo grado. Sarà data priorità ai diplomati nel settore informatico, ai laureati in triennale o specialistica con un profilo tecnico. Sono richieste inoltre una buona conoscenza della lingua italiana e della lingua inglese, una forte motivazione a portare a compimento il percorso formativo, un radicato interesse per i videogames e una naturale inclinazione per il pensiero logico. Sarà data altresì priorità alle donne.



Unione europea



REGIONE
LAZIO



Sono ammessi anche: lavoratori in mobilità, lavoratori subordinati o parasubordinati con reddito annuo lordo inferiore a 8000,00€, lavoratori autonomi con reddito annuo lordo inferiore a 4800,00€; devono essere maggiorenni e residenti o domiciliati da almeno sei mesi nella Regione Lazio.

I candidati non comunitari devono possedere regolare permesso di soggiorno.

CARATTERISTICHE DEL CORSO

Il corso **GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER** si svilupperà attraverso 4 azioni:

1. fase di orientamento
2. fase di formazione in aula
3. stage
4. fase di accompagnamento al lavoro

L'azione di **Orientamento** di **6 ore** rappresenterà l'opportunità, per ognuno dei partecipanti, di sviluppare capacità autonome ad orientarsi sulla figura professionale del **GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER** e di aumentare la consapevolezza circa il proprio progetto di sviluppo professionale in relazione alle fantasie e alle aspettative che si hanno sulla professione, sul percorso di formazione e sullo sviluppo occupazionale. Le ore saranno erogate da 2 consulenti, in compresenza, un esperto del mercato del lavoro di **GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER** e l'altro, esperto di orientamento.

L'azione di **Formazione d'aula** di **560 ore**, prevede l'alternarsi di moduli teorici di acquisizione conoscenze con esperienze laboratoriali più focalizzate al saper fare. Lungo tutto l'arco delle 560 ore continuerà anche il lavoro già avviato nella fase di orientamento, sulla costruzione del progetto di sviluppo professionale con incontri che saranno inseriti all'inizio, nella fase intermedia e nella fase finale d'aula.

Per le competenze tecnico-professionali il progetto fa riferimento al Repertorio regionale delle competenze e dei profili formativi DGR n. 452/2012. **Analista programmatore.**

L'azione di **Stage** di **240 ore**, avrà lo scopo di far realizzare una esperienza di formazione on the job in un'azienda di settore e quindi di mettere in pratica quanto appreso nella formazione teorica/esperienziale precedente e di sperimentarsi all'interno di una organizzazione e quindi di relazionarsi con i superiori, i colleghi e il mondo del lavoro nella sua complessità. Anche in questa



fase, perché l'esperienza sia significativa, è necessario che venga pensata ed inserita entro una riflessione più ampia relativa al proprio progetto personale.

Il progetto ha già ricevuto in fase progettuale numerose adesioni da parte di aziende del settore, per la disponibilità allo stage.

L'azione di **Accompagnamento di 15 ore**, per ogni singolo allievo, avrà lo scopo di creare momenti di approfondimento ulteriori e focalizzati sugli strumenti utili per inserirsi nel mondo del lavoro e di riflessione sull'esperienza di stage realizzata. Sono previsti incontri che tratteranno i seguenti argomenti:

- a. l'esperienza di stage realizzata, i colloqui di selezione, dall'invio della candidatura alla preparazione del colloquio
- b. gli aspetti contrattualistici, fiscali e previdenziali della libera professione e del lavoro dipendente.
- c. colloqui individuali per la messa a punto del progetto di sviluppo professionale

I docenti implicati nel corso sono tutti professionisti del settore con esperienza nella formazione

ARGOMENTI

L'intervento didattico svilupperà i seguenti argomenti:

- La costruzione del progetto di sviluppo professionale
- Principi di ingegneria del software
- Fondamenti di computer grafica
- Logica di programmazione
- Progettazione di un prodotto video-ludico
- Object Oriented Programming
- UML
- Ambiente di sviluppo Visual Studio,
- Linguaggio C#
- Sviluppo Componenti avanzate e loro implementazione con Unity
- Tecniche di testing e di debugging
- Sicurezza sugli ambienti di lavoro.



Il corso **GAMEPLAY&INTERACTIONPROGRAMMER** rilascerà un **Attestato di Qualifica Professionale** in conformità agli standard di cui all'art. 6 del D.lgs 16 gennaio 2013, n. 13, valido sul territorio nazionale ed europeo.

SELEZIONE

Il processo di selezione è organizzato nel seguente modo:

- valutazione della domanda di partecipazione, secondo i criteri richiesti dal bando
- costruzione ed invio del progetto di sviluppo professionale, via email, alla segreteria (segreteriagameplay@aktsrl.com)
- prova scritta e colloquio motivazionale presso la sede dell'Ente di formazione AKT s.r.l.

DOVE E QUANDO

L'inizio del corso è previsto per la fine del mese di FEBBRAIO 2019 e si concluderà a DICEMBRE 2019. La formazione d'aula si terrà presso AKT srl in Via Giunio Antonio Resti, n. 71 Roma (vicino alla metro B Laurentina)

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare alle selezioni bisogna compilare il presente modulo ([link al modulo](#)) entro il giorno 13 febbraio 2019.