

## **GAME DEVELOPER – Tecniche di produzione multimediale CODICE DCT 2023RTS2271362**

Il progetto si rivolge a giovani diplomati/laureati che intendano acquisire competenze o riqualificarsi nel settore della programmazione e del gaming. I videogame in Italia continuano a crescere esponenzialmente. Il segmento risulta composto per il 35% dalle vendite di software fisico e per il 65% dalle vendite di software digitale.

Degli operatori del settore il 40% ha solo la licenza media superiore, mentre il 34% la laurea magistrale.

La maggior parte di loro ha competenze acquisite solo tramite la pratica professionale non essendoci corsi specializzati. L'obiettivo del progetto è quello di formare una figura professionale in grado di applicare la metodologia della programmazione nel settore ICT, nel settore cinematografico e nella modellazione 3D e virtualizzazione di modelli come nel Gaming.

In particolare la figura che proponiamo per il percorso IFTS è quella di sviluppatore ad ampio spettro e specializzato lato Gaming, capace di orientarsi tra le diverse tecnologie, di sviluppare soluzioni sulle principali piattaforme di sviluppo, di saper integrare le proprie soluzioni in una architettura Cloud, di saper maneggiare gli elementi fondamentali della tecnologia Blockchain inclusi gli aspetti di implementazione di Smart Contract.

La spendibilità di questa figura è estremamente ampia e va dai settori IT di aziende che lavorano sulla programmazione pura ad aziende che stanno iniziando la transizione nel Web3 nonché aziende IT che sviluppano e producono Giochi o Animazioni digitali.

Durante il percorso formativo, gli allievi acquisiranno una vasta gamma di competenze tecniche e trasversali necessarie per creare prodotti software conformi alle specifiche progettuali.

Il programma del corso prevede lo studio dei linguaggi di programmazione, lo sviluppo cross-platform, il networking, il Cloud e la Blockchain. Lo sviluppo web, l'utilizzo di framework JavaScript, programmazione per iOS e Android, i sistemi Low code/no code, le architetture per l'intelligenza artificiale, l'Internet of Things, il Cloud Computing, le applicazioni enterprise e consumer, il networking cross-platform, il gaming e il design.

### **CONTENUTI:**

<i>Inglese tecnico</i>
<i>Comunicazione all'interno del gruppo di lavoro</i>
<i>Qualità e sicurezza</i>
<i>Algoritmi e linguaggi di programmazione</i>
<i>PHP/JAVA</i>
<i>JQuery</i>
<i>Framework</i>
<i>Principi di programmazione</i>
<i>Programmazione mobile (iOS e Android)</i>
<i>Il cloud</i>
<i>Blockchain</i>
<i>IoT</i>
<i>Fondamenti di Gaming</i>
<i>Sviluppo cross-platform</i>
<i>Multimedia e grafica 3D</i>
<i>Design per programmi e applicazioni</i>
<i>Unity</i>
<i>Come si progetta un videogioco</i>