

“VIRTUAL REALITY DESIGN” BOTTEGA DI ALTA SPECIALIZZAZIONE IN CREAZIONE E RICOSTRUZIONE DI AMBIENTI 3D

AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DEI PARTECIPANTI

Fondazione Sistema Toscana (FST) indice una selezione per l'ammissione di **10 partecipanti a “VIRTUAL REALITY DESIGN” – Bottega di Alta Specializzazione in creazione e ricostruzione di ambienti 3D.**

Il corso è finalizzato alla **ricostruzione storico-industriale in 3D degli ambienti della ex-fabbrica tessile Campolmi di Prato**, così come si presentavano negli anni '50, quando la fabbrica era ancora in attività. Lo scopo è **formare professionisti con competenze di alto livello nel settore della grafica 3D**, attraverso l'insegnamento delle tecniche e un laboratorio in cui si realizzeranno degli **asset 3D dell'interno di un ambiente e di tutti gli elementi tecnici e di arredo che lo compongono.**

La Bottega si svilupperà presso **Manifatture Digitali Cinema Prato dal 5 febbraio al 1° marzo 2024.** La Bottega è **gratuita.**

1. Contesto di riferimento

MDC è un programma di innovazione per il settore audiovisivo sviluppato da Fondazione Sistema Toscana nell'ambito dell'Accordo di Programma Quadro “Sensi Contemporanei – Toscana per il cinema” – intervento e.2.2. Formazione professionale vecchi mestieri per nuove attività – sottoscritto tra Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, Direzione Generale Cinema, Agenzia per la Coesione Territoriale e Regione Toscana (per approfondimenti: www.manifatturedigitalicinema.it).

La Bottega di Alta Specializzazione è un'esperienza formativa connessa alla produzione reale e offre ai partecipanti l'opportunità di fare un'esperienza valida ai fini curriculari. L'intenzione è formare professionisti che possano diventare fattore di attrazione per le produzioni audiovisive.

Le Botteghe sono un modello di formazione testato da tempo in entrambe le sedi di Manifatture Digitali Cinema, a Prato e a Pisa.

A **MDC Pisa** dal 2019 viene organizzato, in collaborazione con IIDEA – Associazione italiana degli sviluppatori di videogiochi, l'evento business internazionale del settore gaming **First Playable**, in cui studi di sviluppo, publisher e sviluppatori da tutto il mondo si incontrano per tre giorni di formazione e appuntamenti business. Sull'onda di questo evento,

dal 2021, a Pisa, in collaborazione con **Doghead Animation**, studio di animazione italiano leader nella tecnica 2D, si organizzano **laboratori di specializzazione nelle tecniche di rigging** e di utilizzo del software *Toon Boom*, propedeutici all'inserimento di giovani diplomati nelle scuole di animazione italiane. Nel 2022, i giovani contrattualizzati a seguito dei citati laboratori, e impiegati a Pisa, sono stati **80**, segnando un interessante dato per quanto riguarda **l'occupazione creata nel settore** nella città di Pisa.

A **MDC Prato**, invece, dal 2018, sono stati formati professionisti di Costume Design grazie alle Botteghe che si sono succedute, tra le quali la Bottega "Costumi Rinascimento", nella quale si sono prodotti i prototipi e i costumi della serie tv "I Medici" (terza stagione), nel 2022 la Bottega "Leoni di Sicilia", nella quale sono stati creati gli accessori e i costumi della serie TV "I Leoni di Sicilia", e, nel 2023, "Belcanto", nella quale sono stati realizzati gli accessori e i costumi per la serie televisiva RAI omonima che andrà in onda nel 2024.

2. Oggetto

Oggetto dell'avviso è la selezione di **10 partecipanti**, italiani o stranieri, con dimestichezza nella lettura di materiale architettonico – nello specifico, piante, sezioni e prospetti – e con conoscenza del software di modellazione 3D *Maya* e ottima conoscenza del software *Photoshop* e del software *Substance Painter*.

3. Durata e luogo della Bottega

La Bottega si svolge **dal 5 febbraio al 1° marzo 2024, dal lunedì al venerdì, negli orari 9-13/14-18**, presso **Manifatture Digitali Cinema Prato**, in via Santa Caterina 13 a Prato.

MDC si riserva la facoltà di modificare il calendario, previa comunicazione, o di annullare la Bottega senza preavviso. Se necessario per lo sviluppo del programma, e solo su base volontaria, la Bottega opera anche di sabato.

4. Obiettivo della Bottega

Obiettivo della Bottega è l'insegnamento delle tecniche per realizzare un'esperienza VR che utilizzi la produzione dei file 3D per la ricostruzione degli ambienti industriali storicamente esistenti della ex-fabbrica Campolmi di Prato.

Il programma del corso prevede la **ricostruzione 3D degli ambienti della fabbrica**, così come si presentava quando era attiva, negli anni '50, attraverso l'uso di programmi come *Autodesk Maya*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Substance Painter* e *zBrush*. Per ricreare gli ambienti e i macchinari veramente esistenti, ci si avvarrà di uno **studio storico in architettura industriale**: attraverso **foto storiche, planimetrie, prospetti, sezioni** e ulteriore **materiale fotografico sui macchinari e gli utensili dell'epoca**, verranno ricostruiti puntualmente gli spazi e gli arredi industriali. Il materiale sviluppato, montato con filmati e suoni in presa diretta, verrà inserito in speciali dispositivi, i visori Meta Quest di ultima generazione, posti all'ingresso della ex-fabbrica Campolmi, oggi rinnovata nella Biblioteca Lazzerini, affinché ogni utente possa rivivere l'atmosfera della fabbrica esattamente come era una volta, per un'esperienza immersiva davvero autentica. Questo Bottega fa parte del **progetto di turismo industriale TIPO del Comune di Prato**.

5. Programma della Bottega di Alta Specializzazione

Il programma della bottega è diviso in due moduli: lo **studio delle tecniche** e il **laboratorio**.

Durante lo **studio delle tecniche** si affronteranno i seguenti argomenti:

- Interfaccia di *Maya* e filosofia del software;
- Gli snap, il pivot, concetto di Edit mode - Component mode;
- l'Outliner (gerarchie);
- Modellazione Nurbs (introduzione);
- Modellazione poligonale (la maggior parte dei tool forniti da *Maya*);
- Scultura digitale *zBrush*;
- L'Hypershade (costruzione dei materiali attraverso i nodi);
- UV (preparazione della geometria per la pittura digitale);
- Texturing (*Photoshop*);
- HyPoly/LowPoly - retopology - UV Unfold - transfer map (*Maya* e *Substance Painter 3D*).

Durante il **laboratorio**, invece, si affronteranno:

- Studio di piante, prospetti e sezioni da file CAD;
- Modellazione LowPoly dell'interno della struttura;
- Gerarchia degli elementi dell'interno struttura, preparazione UVmap, produzione delle texture, finalizzazione;
- Studio da riferimenti fotografici/tecnici degli elementi di arredo, modellazione HyPoly/LowPoly, retopology, UVmap, transfer map (*Maya* e *Substance Painter 3D*) e esplorazione modelli .fbx;
- Studio da riferimenti fotografici/tecnici dei macchinari e modellazione HyPoly/LowPoly, retopology, UVmap, transfer map (*Maya* e *Substance Painter 3D*) e esplorazione modelli .fbx.

6. Destinatari e requisiti di partecipazione

Il presente avviso si rivolge a candidati italiani e stranieri che abbiano **dimestichezza nella lettura di materiale architettonico** – nello specifico, piante, sezioni e prospetti –, che abbiano conoscenza del **software di modellazione 3D Maya** (o analogo) e sappiano usare il **software Adobe Photoshop** e il **software Substance Painter**.

7. Direzione artistica del laboratorio

Il docente responsabile della **produzione di asset 3D architettonici** del laboratorio è **Riccardo Rossi**: 18 anni di esperienza in questo campo, attualmente **Concept Artist** e **CGI specialist** in *Mediacross* ed *Immerxive*. Rossi è stato docente presso la **scuola Comics**, in *Animazione 3D*, *Technical Concept Art* e *Real Time*.

8. Costi

La partecipazione al corso è **gratuita**. La Bottega “**VIRTUAL REALITY DESIGN**” è parte di un progetto sperimentale e come tale è interamente finanziato da Fondazione Sistema Toscana. Ai partecipanti non è richiesto un costo di iscrizione ma un’alta motivazione e continuità nella partecipazione.

9. Lingua

La Bottega si tiene in **italiano**.

10. Requisiti di partecipazione

Il presente avviso si rivolge a candidati italiani e stranieri che abbiano capacità creativa e esperienza nel settore del Computer Graphics.

Può presentare domanda di iscrizione chi soddisfi **almeno uno** dei seguenti criteri:

- Esperienza lavorativa di almeno 3 anni nel settore della grafica digitale;
- Diploma di scuola superiore e un’esperienza biennale nel settore grafico digitale/artistico con indirizzo grafico digitale;
- Laurea triennale o magistrale in studi artistici o tecnico-professionali attinenti al settore in Computer Graphics o equivalente;
- Scuola di specializzazione, master (o titoli equipollenti) in Computer Graphics o equivalente;
- Ulteriori esperienze lavorative nel settore.

11. Presentazione della domanda di partecipazione

Gli interessati devono **inviare i documenti richiesti** unicamente a mezzo e-mail a info@manifatturedigitalicinema.it **entro il 28 gennaio 2024 compreso**.

Non verranno accettate candidature presentate in altre modalità rispetto all’invio per e-mail.

I documenti di candidatura sono:

- Domanda di partecipazione (attraverso la compilazione dell’allegato Modulo A);
- Dichiarazione attestante titoli ed esperienze, ai sensi dell’art. 46 del D.P.R. 445/2000 (attraverso la compilazione del Modulo B o allegando il proprio cv)
- Copia del documento di identità;
In caso di candidati stranieri extra UE, è necessario accludere la copia del permesso di soggiorno in corso di validità o la ricevuta della richiesta.

12. Selezione

La Commissione di valutazione è composta dal Graphic Designer Riccardo Rossi e da un rappresentante di Manifatture Digitali Cinema. Il Responsabile Unico del Procedimento (RUP) è la Dott.ssa Stefania Ippoliti.

La Commissione procede alla fase di selezione che avviene in due fasi:

1. Esame della documentazione (cfr. punto 6);

2. Valutazione attraverso colloquio svolto da remoto. Durante il colloquio, il candidato illustrerà le proprie capacità mostrando un manufatto da lui prodotto.

Il 28 gennaio 2024 termina il tempo per la candidatura.

Il 29 gennaio 2024 i candidati ammessi al colloquio saranno informati via mail.

Il colloquio si terrà attraverso la piattaforma Zoom il 30 gennaio 2024, con orario che verrà comunicato via mail. Durante il colloquio, il candidato illustrerà alla Commissione le proprie capacità, mostrando almeno un lavoro grafico da lui prodotto.

Nella sera del 30 gennaio 2024 verrà inviata una mail ai selezionati alla Bottega.

13. Criteri di valutazione

Le candidature vengono valutate con l'attribuzione di un massimo di 100, così distribuiti:

- Esame della documentazione:
 - Fino a 35 punti: formazione e/o esperienza.
 - 5 punti: residenza nell'area del distretto pratese. Vengono attribuiti 5 punti ai candidati residenti nell'area del distretto pratese in quanto il progetto si colloca a Prato come area in crisi occupazionale e i benefici dello stesso sono intesi come un'opportunità per riqualificare e rioccupare persone con esperienza e per specializzare giovani residenti nel distretto.
- Colloquio:
 - fino a 60: capacità e motivazione

ESAME DELLA DOCUMENTAZIONE PUNTEGGIO MASSIMO 40/100

1. ESAME DELLA DOCUMENTAZIONE	PUNTEGGIO MASSIMO 40/100
1.1 FORMAZIONE E/O ESPERIENZA	FINO A 35
<i>Esperienza lavorativa di almeno 3 anni nel settore della Grafica Digitale</i>	<i>Fino a 20</i>
<i>Diploma di scuola superiore e un'esperienza lavorativa almeno biennale nel settore grafico digitale/artistico con indirizzo grafico digitale</i>	<i>Fino a 20</i>
<i>Laurea triennale o magistrale in studi artistici o tecnico-professionali attinenti al settore grafico digitale</i>	15
<i>Scuola di specializzazione, master (o titoli equipollenti) in Computer Graphics o equivalente</i>	<i>Fino a 10</i>
<i>Ulteriori esperienze lavorative nel settore</i>	5
1.2 RESIDENZA	5
<i>Il candidato risiede nell'area del distretto pratese</i>	5
2. COLLOQUIO	PUNTEGGIO MASSIMO 60/100
2.1. CAPACITÀ E MOTIVAZIONE	FINO A 35
<i>Qualità dell'elaborato</i>	<i>Fino a 30</i>
<i>Originalità dell'elaborato</i>	<i>Fino a 15</i>
<i>Motivazioni del candidato</i>	<i>Fino a 15</i>
TOTALE GENERALE	100/100

14. Attestato

Al termine del laboratorio, nel caso in cui il partecipante abbia contribuito con continuità, sarà consegnato l'attestato di partecipazione alla Bottega di Alta Specializzazione.

15. Comunicazioni e pubblicità

Il presente avviso ha valore di notifica a tutti gli effetti.

Ogni comunicazione relativa a quest'avviso avviene attraverso pubblicazione all'indirizzo www.manifatturedigitalicinema.it. I candidati selezionati vengono avvisati via e-mail.

16. Trattamento dei dati personali

I dati personali e sensibili forniti dai candidati sono trattati per le finalità del presente avviso ai sensi dell'ex art. 13 D.lgs. 30 giugno 2003 n. 196 e del regolamento UE 679/16 (GDPR).

17. Per informazioni

Per informazioni sulla candidatura, organizzazione generale, contenuti del corso, logistica scrivere a info@manifatturedigitalicinema.it.

OGGETTO:

AVVISO PUBBLICO: “**VIRTUAL REALITY DESIGN**” – BOTTEGA DI ALTA SPECIALIZZAZIONE IN CREAZIONE E RICOSTRUZIONE DI AMBIENTI 3D

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Il/La sottoscritto/a inoltra domanda di partecipazione all’avviso pubblico per titoli e per colloquio “**VIRTUAL REALITY DESIGN**” – BOTTEGA DI ALTA SPECIALIZZAZIONE IN CREAZIONE E RICOSTRUZIONE DI AMBIENTI 3D

Di seguito i miei dati personali e di contatto e le specifiche richieste.

DATI PERSONALI

NOME E COGNOME			
CODICE FISCALE			
NATO A		IL	
RESIDENTE (INDIRIZZO COMPLETO)			
CITTADINANZA			

DATI DI CONTATTO

Telefono:

e-mail:

ELABORATI

Mostrerò al colloquio UN lavoro significativo delle mie capacità.

DICHIARAZIONI

Il candidato dichiara:

- di godere dei diritti civili e politici;
- di essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri appartenenti all’Unione Europea;
- oppure:
- di essere familiare di cittadino di Stato membro dell’Unione europea, non avente la cittadinanza di uno Stato membro, titolare del diritto di soggiorno o del diritto di soggiorno permanente;
- oppure:
- di essere cittadino di Paesi terzi titolare del permesso di soggiorno UE per soggiornanti di lungo periodo o titolare dello status di rifugiato ovvero dello status di protezione sussidiaria;
- di essere in possesso del titolo o dei titoli di studio e dei requisiti di esperienza richiesti dall’avviso pubblico in oggetto;
- di non essere dipendente di ruolo di pubblica amministrazione;

oppure:

I_ I di essere dipendente di ruolo di pubblica amministrazione presso
con la funzione di:

I_ I di non aver riportato condanne penali;

I_ I di non avere procedimenti penali pendenti in Italia e all'estero;

I_ I di non essere destinatario di provvedimenti che riguardino l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;

I_ I di non essere stato destituito o dispensato dall'impiego presso una pubblica amministrazione per persistente insufficiente rendimento e di non essere stato licenziato da altro impiego statale ai sensi della normativa vigente, per aver conseguito l'impiego mediante produzione di documenti falsi e, comunque, con mezzi fraudolenti, ovvero per aver sottoscritto il contratto individuale di lavoro a seguito della presentazione di documenti falsi;

IXI di autorizzare la Fondazione Sistema Toscana (FST) al trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità di cui al decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, e successive modifiche ed integrazioni;

IXI di autorizzare FST ad utilizzare il mio nome nel caso di azioni di promozione e comunicazione della bottega **"VIRTUAL REALITY DESIGN"** e più in generale di Manifatture Digitali Cinema.

ALLEGATI

I_ I Allego copia digitale di un documento di riconoscimento in corso di validità.

I_ I Allego copia del permesso di soggiorno in corso di validità o della ricevuta della richiesta.
(solo se cittadino di un paese extra Ue)

Cordiali saluti,

FIRMA

.....
(Data) (Luogo)

.....



