|  |  |
| --- | --- |
| **ARTICOLAZIONE E**  **CONTENUTI DEL PERCORSO**  **FORMATIVO**  **DURATA DEL PERCORSO**  **SBOCCHI OCCUPAZIONALI**  **REQUISITI ACCESSO E DESTINATARI**  **MODALITA’ DI SELEZIONE**  **RICONOSCIMENTO CREDITI IN INGRESSO**  **INFORMAZIONI E**  **ISCRIZIONI**  **SEDE DI SVOLGIMENTO**  **INDICAZIONI SULLA FREQUENZA DEL PERCORSO** | Le attività si articoleranno come segue in due fasi principali con lezioni sia in presenza che online:  FASE 1 - STRUMENTI  Lezione 1: Introduzione al Design thinking e ai processi di progettazione interattiva incentrata sull’utenza (humanity-centered design, doppio diamante, design challenge). Basi di game design (esperienza, regole, sistemi, spazi) con laboratorio.  Lezione 2: Concetto di gioco (game vs. play, gioco come processo o gioco come struttura, gioco da un punto di vista antropologico e culturale). Mondi interattivi, finzionali, e digitali; rappresentazione vs interazione.  Lezione 3: Breve storia del videogioco e riflessione sui generi videoludici, con analisi di case study crossmediali e sessione di gioco collettiva.  Lezione 4: Utilizzo di strumenti digitali (Twine) per la creazione di concept videoludici.  Lezione 5: Basi di sceneggiatura e storytelling per videogiochi.  FASE 2 - PROGETTI  Lezione 6: Panoramica sui videogiochi per il territorio e il patrimonio culturale e location scouting per videogiochi con case study - parte 1.  Lezione 7: Game design applicato a specifici contesti territoriali. Primi ragionamenti su concept progettuali e iterazioni.  Lezione 8: Panoramica sui videogiochi per il territorio e il patrimonio culturale e location scouting per videogiochi con case study - parte 2.  Lezione 9: Come promuovere attraverso un pitch il proprio concept? Attività di revisione e confronto sui concept in corso di lavorazione.  Lezione 10: Conclusione del lavoro di concept e condivisione in classe di Game Design Document, prototipi e pitch, con discussione*.*  Il corso è rivolto a 15 persone maggiorenni, disoccupate, inoccupate, occupate, professionisti e aspiranti professionisti del settore audiovisivo (cinema e videogiochi); studenti universitari.  Il percorso ha una durata complessiva di 42 ore ed è organizzato in lezioni teoriche e in esercitazioni pratiche nel mese di SETTEMBRE e OTTOBRE 2025 con lezioni sia online che in presenza nella sede di Prato (orari lezioni in presenza (sabato) 10.00 -13.00 / 14.00 – 17.00, orari lezioni online (mercoledì e giovedì) 17.00 - 20.00).  Il corso propone un’introduzione al gioco e al videogioco, in particolare per quanto riguarda narrazione e approccio interattivo. A partire da una panoramica sui game studies contemporanei, i videogiochi verranno analizzati ponendo particolare attenzione al rapporto tra narrazione, gameplay e spazio  virtuale. Fino ad arrivare ad una parte più generale, finalizzata a comprendere gli elementi base del game design, segue un focus sul lavoro che sta dietro alla creazione di videogiochi legati al territorio e al patrimonio culturale, con approfondimenti su temi quali il location scouting e i dettagli produttivi di base.  Per accedere al corso è necessario essere in possesso del Diploma di Istruzione Secondaria Superiore o in possesso del Diploma Professionale Tecnico. In caso di partecipanti stranieri, è previsto un requisito supplementare per la conoscenza della lingua italiana richiesto al fine di assicurare una proficua partecipazione alle attività: LIVELLO B1. Il requisito deve essere dichiarato dal potenziale destinatario attraverso l’autovalutazione delle competenze di cui al Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue. Sarà cura dell’Agenzia procedere successivamente alla verifica dell’acquisizione di tali competenze.  I candidati selezionati saranno informati con un’email.  Non è previsto riconoscimento di crediti in ingresso.  Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre il 10/09/2025. Per informazioni consultare la pagina dedicata alla Formazione sul sito www.manifatturedigitalicinema.it  [Tel: 057420953](mailto:Tel:%20057420953) Mail: [iscrizioni@manifatturedigitalicinema.it](mailto:iscrizioni@manifatturedigitalicinema.it)  C/o Manifatture Digitali Cinema in Via Dolce De’ Mazzamuti 1 - Prato  I partecipanti che avranno frequentato almeno il 70% del monte ore complessivo riceveranno un attestato di frequenza. |