



ACCADEMIA
ITALIANA
VIDEOGIOCHI

Avvenire.it
09 gennaio 2019

segui su   

Avvenire.it



SEZIONI

PAPA

CEI

#ALPAPADIREI

OPINIONI

MIGRANTI



Iniziativa. A scuola di videogiochi

Redazione Romana mercoledì 9 gennaio 2019

Parte il progetto di alternanza promosso da Aiv (Accademia italiana videogiochi) in collaborazione con l'Itis Galileo Galilei di Roma



UTOPIA

Comunicazione & Media relations



Quest'anno l'alternanza scuola lavoro diventa un gioco. Anzi, un videogioco. L'Istituto Tecnico Industriale Statale Galileo Galilei di Roma, grazie a un protocollo d'intesa siglato con Aiv (Accademia Italiana Videogiochi) attiverà, già a partire da questo gennaio, tre percorsi di alternanza scuola-lavoro dedicati al mondo del gaming: Programmazione, Grafica 3D e Game Design.

L'Istituto romano e l'Accademia fondata nel 2004 da **Luca De Dominicis** avviano così la loro collaborazione nell'ambito delle tecnologie per l'interattività e i videogiochi, proponendo un percorso triennale ad alta professionalizzazione. Infatti, per la realizzazione di questo ambizioso progetto, Aiv investirà più di un milione di euro a fondo perduto per i 180 studenti (60 per ognuno dei tre corsi disponibili) che seguiranno il triennio e che potranno così accedere direttamente al secondo anno di Accademia, con l'obiettivo di completare un percorso formativo ad alto tasso di occupazione.

«Un'iniziativa – spiega De Dominicis – che si ripeterà a ogni nuovo anno. Vogliamo dare ai giovani d'oggi la possibilità di avvicinarsi a un settore estremamente redditizio, con enormi sbocchi professionali. Basti pensare che il 80% dei nostri programmatori trovano lavoro prima della fine del terzo anno di corso. Attraverso lezioni settimanali, tenute dai docenti dell'Accademia, acquisiranno le basi del mestiere. Si tratta di un'occasione formativa unica in un mercato che, solo quest'anno, ha registrato nel nostro Paese un giro d'affari superiore a 1,5 miliardi di euro».

I corsi, che si terranno presso l'Istituto Galilei, si svilupperanno – come prevedono le regole sull'alternanza – lungo l'ultimo triennio delle superiori e cercheranno di avvicinare gli studenti ad alcune delle competenze più ricercate dall'industria del settore, impegnandoli per tre ore a settimana. La struttura della didattica sarà articolata in due parti, divise tra lezioni frontali multidisciplinari e lavoro individuale, e alterneranno moduli teorici a prove pratiche.

Per informazioni: <http://www.itisgalilei.gov.it/it/135-pubblicazioni-circolari/1363-accademia-italiana-videogiochi-al-galilei.html>.