

La guida

Dal 2009 all'Università di Verona è attivo il Master in Computer Game Development. Un percorso accademico di un anno durante il quale è previsto anche uno stage operativo con un'azienda partner selezionata dall'Ateneo. Il corso garantisce una specializzazione qualificata che apre le porte del lavoro per diverse figure professionali



PROGRAMMATORI DI VIDEOGIOCHI

di PAOLO CONTI



Master in computer game development

È attivo dal 2009 presso l'Università di Verona. Nelle prime 9 edizioni ci sono stati 132 iscritti dei quali 120 si sono diplomati, ora è in corso la decima edizione con 18 iscritti. La prossima edizione inizierà a novembre 2020, le iscrizioni sono aperte e scadono il 4 ottobre. Massimo 20 iscritti. Il master, in lingua italiana, garantisce uno stage presso aziende videoludiche. La frequenza è obbligatoria: 70% delle lezioni.

Sbocchi occupazionali

Aziende del settore videoludico, aziende di sviluppo in ambito interattivo multimediale, aziende orientate allo sviluppo di simulatori virtuali. Tra una lezione e l'altra vengono assegnati dei compiti per casa. È prevista una prova di verifica per ciascun insegnamento e un'eventuale prova al termine del periodo didattico per recuperare i voti insufficienti.

«O rmai il videogioco è diventato una forma di interazione, un linguaggio con cui le persone si esprimono e comunicano. Siamo convinti che si tratti di una modalità che va oltre l'intrattenimento, dunque un vero paradigma contemporaneo di comunicazione. In più, gli sbocchi professionali sono numerosi e anche in crescita, l'industria italiana e internazionale è fiorente e produce grandi fatturati. Nel nostro Paese il trend è in netto aumento...».

Il professor Umberto Castellani è professore associato in Informatica all'Università di Verona, alla Scuola di Ingegneria e Informatica, e dirige il Master annuale in Computer Game Development, attivo dal 2009. Ovvero una specializzazione non nella ideazione del videogioco ma nello sviluppo di programmazione. Un settore che richiede professionalità specifiche, agili, aggiornatissime. Spiega Castellani: «Molte aziende non nate per fare gaming ora si stanno orientando verso quel settore proprio per la costante diffusione del linguaggio. Il nostro è un master per informatici che si aprono a molte altre competenze, comunque utili per il panorama di lavoro. Diciamo che se oggi gli informatici sono già richiestissimi dal mercato italiano e internazionale, quelli formati nel nostro master possono vantare conoscenze aggiuntive di grande spessore».

Dunque, informatici e non creativi. Ancora Castellani: «Noi ci concentriamo dal documento di design in poi, il compito è sviluppare il codice, insomma programmare il videogioco». Un tipo di studio che sembra lontanissimo da una realtà accademica ma che invece ha un forte legame con la ricerca. Spiega Castellani: «Il master combina le competenze scientifiche e culturali fondamentali tipiche di un percorso accademico con quelle altamente professionalizzanti del mondo dei videogiochi. L'eccellenza in campo videoludico si manifesta sia dai risultati scientifici riguardanti la ricerca in quel campo, con i relativi contatti internazionali, sia dal forte rapporto con le aziende del settore che con gli anni si è sempre più consolidato attraverso i continui scambi. Il nostro è un ambito altamente dinamico e ricco di stimoli».

Il master prevede infatti uno stage operativo di due mesi (250 ore) con un'azienda partner selezionata dall'Ateneo: «Il master garantisce a tutti gli iscritti uno stage in aziende videoludiche, il contatto con l'industria avviene anche attraverso i docenti che sono professionisti del settore. Nella grande maggioranza dei casi gli stage si trasformano successivamente in collaborazioni o anche in assunzioni. Volendo ragionare in termini economici, l'investimento che si fa iscrivendosi al corso viene rapi-

damente recuperato in poco tempo». La quota è di 5.000 euro proprio per la particolarità del tipo di studio e per la possibilità di accedere allo stage.

Le prospettive sono attraenti, assicura Castellani: «La netta maggioranza dei nostri diplomati sta tuttora lavorando nelle principali aziende che sviluppano videogiochi in Italia: Milestone, Ubisoft, Just Funny Games, Rortos, Zuru, Digital Tales, Corehab, e molte altre... Numerosi nostri ex-studenti sono all'estero presso le più importanti aziende videoludiche a produrre giochi AAA». Per essere chiari il termine AAA, o "tripla-A", indica una classificazione informale utilizzata per i videogiochi prodotti e distribuiti da una azienda ritenuta di medie dimensioni, o comunque da un editore affermato. Il piano didattico prevede complessivamente 2.500 ore di formazione. Gli insegnamenti sono multiformi: Fondamenti di computer grafica, Fondamenti di intelligenza artificiale, Fondamenti di ingegneria del software, Fondamenti di interazione uomo-computer, Elementi di produzione di giochi, Programmazione di telefonia mobile, Programmazione di giochi, Programmazione del motore di gioco, Programmazione di intelligenza artificiale, Programmazione di rete e così via. Nella presentazione sul sito dell'ateneo, ecco cosa si legge alla voce "prospettive di lavoro": «Aziende del settore videoludico, aziende di sviluppo in ambito interattivo multimediale, aziende orientate allo sviluppo di simulatori virtuali».

La specializzazione offerta da Verona si colloca in un contesto internazionale di grande interesse. L'industria del videogioco è infatti molto sviluppata in Europa: per esempio nei Paesi scandinavi, in Gran Bretagna, in Francia e, al di là dell'Oceano, in Canada e ovviamente negli Stati Uniti. Il settore assicura lavoro a molte e diverse figure professionali: c'è naturalmente l'universo dei creativi (game designer, concept artist) e quello dei programmatori specializzati, come abbiamo appena visto. Poi c'è il marketing, la comunicazione (soprattutto al momento del lancio di un nuovo prodotto), l'organizzazione di eventi. Proprio a proposito di eventi, racconta il professor Castellani: «Organizziamo spesso dei Game Jam, incontri sia locali che nazionali e internazionali in cui studenti, ex studenti, docenti professionisti si confrontano e si concentrano sullo stesso progetto. Un modo molto creativo per sviluppare ipotesi con uno spirito non competitivo ma collaborativo».

In fondo, resta attualissima la celebre frase di Anatole France: «Il gioco è un corpo a corpo col destino». Vale anche per un videogioco.



Il coordinatore
Professore associato
Umberto Castellani
dirige il Master annuale
in Computer Game
Development

20

Il numero
massimo degli studenti
che si possono iscrivere
al prossimo anno

70

La percentuale
minima delle lezioni
da frequentare
per essere promossi

2.500

Le ore
di formazione all'interno
delle quali sono previste
insegnamenti multiformi

© RIPRODUZIONE RISERVATA