



## Proposta di seminario gratuito

# OPPORTUNITA' DI LAVORO NELL'INDUSTRIA DEL VIDEOGAME

durata: ~ 90 minuti

### I temi

#### L'industria del videogame

Da molti anni quella del videogame rappresenta la maggiore industria nel settore dell'intrattenimento. Il comparto fattura da solo circa 184 miliardi di dollari all'anno, superando agilmente i ricavi dell'industria cinematografica e musicale messe assieme. Ciò nonostante il videogioco viene spesso ancora identificato come un prodotto di nicchia, destinato a pochi fanatici, eterni bambini e dalla scarsa redditività e capacità di impiego.

Durante il seminario analizzeremo il fenomeno e scopriremo le possibilità offerte da questa industria, esaminando le opportunità offerte dal mercato globale, da quello italiano e le iniziative in ambito sardo.

Vedremo inoltre come quello del videogame sia un settore caratterizzato da una alta capacità di remotizzazione del lavoro e di come sia perciò capace di battere l'insularità, consentendo di lavorare nel settore senza lasciare la propria terra.

#### La figura del Game Artist

Nella seconda parte del seminario metteremo a fuoco la figura del Game Artist, il professionista che definisce l'aspetto grafico dei videogiochi. Vederemo la distinzione principale tra Game Artist 2D, che definisce la grafica bidimensionale e il Game Artist 3D, che si occupa di modellare in tre dimensioni gli edifici, gli oggetti e i personaggi di un videogioco. Esamineremo per ciascuna di queste due categorie le varie sotto-specializzazioni che si possono intraprendere. In ultimo elencheremo i settori affini, non strettamente legati al videogame, nei quali è possibile impiegarsi mettendo a frutto le medesime competenze.

### Il relatore

#### Andrea Assorgia

Informatico e autore di videogiochi. In oltre vent'anni ha realizzato decine di puzzle games e avventure "punta e clicca" per l'insegnamento delle lingue con la metodologia CLIL.

Ha creato molteplici videogame per la valorizzazione turistica e culturale della Sardegna, tra i quali, di recente, "The Secret Island: a Sardinian Journey" una avventura "punta e clicca" ambientata in diversi siti archeologici della Sardegna, "Murder in Alguer", un giallo in Realtà Aumentata ambientato ad Alghero, "La Stanza del Tempo" per il Lazzaretto di Cagliari.

E' direttore didattico di Game Maker Academy e docente di creazione videogame presso corsi di formazione regionali.

Da sempre attivo nel panorama ludico locale e nazionale, è membro dei Fabbricastorie e presidente di Ottava Arte, entrambe associazioni dedite alla diffusione della cultura ludica. Ha conseguito una specialization promossa da Michigan State University suddivisa in cinque corsi sul tema "Game Design and Development".