



Programma Operativo Fondo Sociale Europeo- Regione Liguria 2014-2020  
ASSE 1 "Occupazione" e ASSE 3 "Istruzione e formazione"

## CATALOGO LINEA DI INTERVENTO A

Decreto del Dirigente n. 1756 del 24/10/2019 e Decreto del Dirigente di Alfa n.765 del 21 maggio 2020



L'attività sarà svolta nel rispetto di quanto definito dalla normativa nazionale e regionale vigente in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da Covid -19

BANDO-SCHEDA INFORMATIVA DEL CORSO:

SEZIONE DEL CATALOGO: B2

### IMPARA A PROGRAMMARE ATTRAVERSO I VIDEOGIOCHI

*Il corso si rivolge a: Persone disoccupate e persone in stato di non occupazione*

#### INFORMAZIONI GENERALI

<b>ATTESTATO CHE IL CORSO RILASCIATA</b>	Attestato di frequenza.
<b>DESTINATARI</b>	12 persone disoccupate e persone in stato di non occupazione residenti e/o domiciliati in Liguria. <b>Tutti i requisiti vanno posseduti alla data di chiusura delle iscrizioni.</b>
<b>PARI OPPORTUNITÀ</b>	L'accesso al corso avviene nel rispetto dei principi fissati dal D.Lgs. n. 198/2006 (pari opportunità)
<b>MODALITÀ DI ISCRIZIONE</b>	Le domande di iscrizione possono essere ritirate presso la segreteria didattica di <b>Axia Formazione in Genova, Via XX Settembre 41, III piano</b> : la segreteria è aperta dal <b>lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 13.00</b> . Prima di recarsi presso i nostri uffici, consigliamo di contattarci allo <b>0100994100</b> o al <b>3492550297</b> per verificare l'apertura della sede. La domanda di iscrizione e tutte le informazioni relative al corso sono comunque disponibili <b>on line sul sito <a href="http://www.axiaformazione.it">www.axiaformazione.it</a></b> . <b>La domanda di iscrizione</b> , in regola con le vigenti normative sull'imposta di bollo (apporre marca da bollo da € 16,00), debitamente compilata può essere consegnata alla segreteria didattica di <b>Axia Formazione in Genova, Via XX Settembre 41, III piano</b> : la segreteria è aperta dal <b>lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 13.00</b> . Prima di recarsi presso i nostri uffici, consigliamo di contattarci allo <b>0100994100</b> o al <b>3492550297</b> per

	<p>verificare l'apertura della sede. L'utente può anche inviare la scheda di iscrizione scansionata o fotografata all'indirizzo <a href="mailto:info@axiaformazione.it">info@axiaformazione.it</a>. La scheda deve essere debitamente compilata, sottoscritta e con apposta la marca da bollo da € 16,00 che deve essere annullata apponendo una sigla sulla stessa. Alla email deve essere allegata anche la copia del documento di identità. La documentazione in originale deve, in ogni caso, essere poi consegnata alla segreteria di <b>Axia Formazione &amp; Consulenza, Via XX Settembre 41, 16121 Genova.</b></p>
<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL PROGETTO FORMATIVO</b>	
<b>DURATA E STRUTTURA DEL CORSO</b>	<p><b>Durata:</b> 200 ore</p> <p>Il programmatore di videogiochi è di fatto un programmatore, la cui attività principale è quella di realizzare un prodotto ludico che in realtà permetterà all'allievo di acquisire una professionalità molto richiesta. Non tutti possono diventare sviluppatori professionali di videogames, ma saper programmare, specialmente in un linguaggio mainstream con C#, apre molte possibilità di carriera come programmatore nelle tante aree di applicazione di questo linguaggio. I concetti verranno illustrati creando videogiochi.</p> <p>Al termine di questo corso gli studenti avranno acquisito le basi della programmazione, necessarie per intraprendere una carriera come sviluppatore software.</p> <p><b>Argomenti:</b></p> <p><b>Modulo 1 – 50 ore</b> Cenni culturali e introduzione alla programmazione del videogame</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Storia e panoramica del mercato dell'electronic entertainment</li> <li>- Dinamiche e meccanismi della game industry</li> <li>- Piattaforme ludiche e utenza</li> <li>- Life Cycle di un videogame</li> <li>- Modellizzazione del videogame</li> </ul> <p><b>Modulo 2 – 4 ore</b> Unity : Introduzione all' Editor ed Engine Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C# : Introduzione ai linguaggi di programmazione e al framework .NET</li> </ul> <p><b>Modulo 3 – 16 ore</b> Unity: Input e output, gestione del movimento degli oggetti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C# : condizionali e cicli. If, while, for, foreach. Funzioni</li> </ul> <p><b>Modulo 4 – 32 ore</b> Unity: creazione e distruzione di game objects. Ciclo di vita e game loop. C#: classi e oggetti, costruttori, incapsulamento, ereditarietà e polimorfismo</p> <p><b>Modulo 5 – 16 ore</b> Unity: Interfacce utente: bottoni e altri tipi di "controlli". Concetti di UI design C#: Delegati ed eventi</p> <p><b>Modulo 6 – 8 ore</b> C#: Errori, eccezioni e la loro gestione. Debugging</p> <p><b>Modulo 7 – 16 ore</b> Unity: Animazioni e loro scripting</p> <p><b>Modulo 8 – 12 ore</b> Unity: Scrolling games, game mechanics ed effetti di parallasse</p> <p><b>Modulo 9 – 16 ore</b> Unity: Fisica dei giochi: rigid bodies, colliders ed effectors</p> <p><b>Modulo 10 – 18 ore</b> C#: Strutture dati e design patterns utili per game programming</p> <p><b>Modulo 11 – 12 ore</b> Unity: Illuminazione ed Particle Effects.</p> <p><b>Modalità di svolgimento del corso:</b> Il corso si svolge a distanza (FAD) attraverso l'utilizzo della piattaforma didattica Zoom che può essere fruita gratuitamente dai</p>

	<p>partecipanti attraverso PC e dispositivi mobile (iPhone, iPad, dispositivo Android o dispositivo mobile Windows).</p> <p>La piattaforma garantisce una fruizione sincrona del corso: docente e allievi avranno la possibilità di interagire simultaneamente durante le lezioni.</p> <p>Qualora si verificasse il rientro dell'emergenza Covid 19, il corso potrà anche essere svolto in modalità d'aula tradizionale, con la garanzia del rispetto delle normative sulla sicurezza e prevenzione.</p>
<b>ARTICOLAZIONE E FREQUENZA</b>	<p>Il calendario del corso sarà definito al raggiungimento del numero minimo di partecipanti previsti.</p> <p>Le lezioni del corso avranno una cadenza settimanale di 4/5 incontri della durata massima di 4 ore ciascuno.</p> <p>In base alla normativa di riferimento, saranno consentite assenze fino al 15% della durata del corso.</p>
<b>REQUISITI DI ACCESSO ALLA SELEZIONE</b>	
<b>AMMISSIONE AL CORSO</b>	<p>La selezione delle domande avverrà attraverso procedura a sportello (in base all'ordine cronologico di presentazione della domanda.)</p>
<b>COMPETENZE IN INGRESSO</b>	<p>Conoscenza minima dell'ambiente windows.</p>
<p><b>PROGETTO COFINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA</b>  <b>Programma Operativo ASSE 1 "Occupazione" e ASSE 3 "Istruzione e formazione"</b>  <b>Regione Liguria FSE 2014 - 2020</b></p>	