



Accademia italiana del videogame, la scuola per i nativi digitali

22:16 16 AGO 2015



(AGI) - Roma - In un solo anno sono almeno 350 gli studenti a seguire i corsi di studio e i workshop dell'Accademia Italiana Videogiochi. Programmazione, Grafica, Visual Development, Game Design e Art Direction: questi i principali temi trattati durante le lezioni tenute da dei veri mostri sacri dell'entertainment globale come Jim Moore, Concept Designer per Lucas Film, Electronic Art e Disney Interactive, o Anthony Christov, Production Designer e

Direttore Artistico dei Pixar Studios. Qui si impara sul campo e a braccetto con i migliori.

Sarà per questo che molti degli studenti formati nei 10 anni di vita di AIV hanno trovato lavoro proprio nelle aziende che sognavano fin da piccoli.

Qualche esempio? Manuele Bonanno e Carlo Mangani rispettivamente Lead e Camera Programmer in Sega e Rockstar Games, due delle realtà protagoniste indiscusse della scena videoludica internazionale. Giulio Tarsitani invece è Character Rigger in Sony Entertainment, mentre Fabio Polimeni è Senior Programmer in Capcom. La lista potrebbe continuare ancora a lungo: l'Accademia Italiana Videogiochi infatti è specializzata nella formazione di figure professionali pronte a essere assorbite dalle major internazionali. E non è un caso se nel 2005 è diventata un'eccellenza del settore, come riportato dalla Relazione Informativa del Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie.

Corsi di grafica 3D, programmazione per videogiochi e concept per la formazione effettiva di professionisti nell'industria dell'intrattenimento, ecco in poche parole cosa avviene nelle aule dell'AIV. Ma non solo: qui si sviluppano anche videogame ed App grazie a joint-venture internazionali di rilievo, come quella con Jim Moore e Chris Crawford, rispettivamente Concept Artist e Game Designer per Lucas Film e Disney Interactive. E l'ultimo videogioco prodotto, Galaxy Wars, è stato addirittura distribuito dalla catena Gamestop, uno dei più grandi rivenditori di videogiochi del mondo.

Vista l'inedita offerta formativa e l'impostazione innovativa dei corsi di studio, in 10 anni (2004 - 2014) le iscrizioni sono aumentate notevolmente di anno in anno, arrivando a superare quota 350 studenti nelle varie attività proposte. Per venire incontro alla domanda sempre più crescente, lo scorso anno AIV ha creato IDEA Academy. E' la prima Accademia per le arti visive italiana che si occupa della formazione di artisti e creativi impegnati nello sviluppo di concept di personaggi, creature e ambienti al fine di creare proprietà intellettuali per l'industria dell'intrattenimento, dal cinema d'animazione ai videogiochi. Già a settembre, in vista del nuovo anno accademico, partirà il primo Master in Art Direction, l'unico in tutta Europa che vanta la Direzione Didattica di Anthony Christov, da 20 anni Art Director e Production Designer per Disney Pixar, lavorando a blockbuster come Cars, Toy Story e Alla ricerca di Nemo per citarne alcuni.

Storie di successo e di passione, frutto di un percorso di studi azzecato e fatto su misura. L'Accademia Italiana Videogiochi, infatti, oltre a implementare una fitta attività di orientamento scolastico con gli istituti tecnici e licei di tutta Italia, partecipa attivamente, gestendo il Game Lab, al progetto "Officina dei nuovi lavori": quattro laboratori didattici, targati Fondazione Mondo Digitale e Google, volti a diffondere le competenze digitali e realizzare attività di orientamento professionale per più di 10 mila giovani.

Ed è proprio questo lo spirito di AIV e IDEA Academy, dalla mission agli obiettivi: al fine di ridurre il grande divario fra numero di fruitori e di sviluppatori nel Belpaese, indice non solo di un'arretratezza culturale inadatta ad un Paese creativamente ricco come l'Italia, ma anche di una scarsa integrazione fra le nuove forme di intrattenimento e la grande comunità videoludica italiana, è necessario offrire agli studenti tutti gli strumenti utili per capire le dinamiche reali dell'industria, affinché possano apprendere i processi produttivi ed essere in grado, al termine degli studi, di affrontare un mercato globale sempre più difficile e competitivo. E' così che i sogni di ogni nativo digitale prendono forma e si realizzano, studiando con costanza e passione, toccando con mano quello che andranno a fare da "grandi". (AGI) .