

Scuole superiori

Liceo Scientifico Game Development "G.B. Grassi"



Corso attivato quest'anno

*Pensiero computazionale e IA
Il focus è sul "problem solving"*

Sulla base del Liceo Scientifico ministeriale, questo percorso offre la possibilità di approfondire i concetti base della programmazione, partendo dai linguaggi utilizzati nella game industry odierna. Questi strumenti vengono quindi

riposti con un approccio attuale e capace di affiancare alla teoria propedeutica una parte progettuale pratica molto vicina a quello che accade nelle software house. Il programma affronterà in modo approfondito il mondo del coding.

Acquisendo quindi le competenze del pensiero computazionale, volte al problem solving sulla base di scenari reali, gli studenti si confronteranno con i concetti di robotica, interfacciandosi con i modelli di Intelligenza Artificiale.

Sono 15 gli iscritti al nuovo indirizzo: pionieri li definisce Marco Bonfieni, docente coordinatore. «Porte aperte a corsi universitari computer based»

A LEZIONI DI "GAME" DENTRO IL FUTURO «MA NON È UN GIOCO»

MARCO BONFIENI *

Con orgoglio ed emozione il corpo docente del Liceo Scientifico - Scienze Applicate - Game Development "G.B. Grassi" ha avviato a tutti gli effetti questo settembre la nuova classe, con i propri 15 iscritti, pionieri del loro piano di studi.

Un robusto Liceo scientifico

I ragazzi della classe prima si sono mostrati fin da subito molto inquadrati all'interno del contesto sia didattico che professionale, consapevoli che parallelamente all'accattivante novità delle tematiche di indirizzo, è presente con marcata preponderanza l'impianto caratteristico del Liceo Scientifico.

Certezza che si concretizza fin dalla prima settimana di scuola dal numero di ore di matematica e poi al termine del percorso di studi con la seconda prova d'esame, che vedrà riproporsi nuovamente la disciplina capostipite per eccellenza nei Licei Scientifici di tutto il Paese.

La forte curvatura verso lo sviluppo di videogames e verso la figura professionale del "Game Developer", è stata accuratamente pianificata anche grazie alla consulenza attiva di Digital Bros Game Academy (DBGA), partner fondamentale, che si presenterà ai ragazzi e alle ragazze nel primo biennio, dedicato all'apprendimento degli strumenti

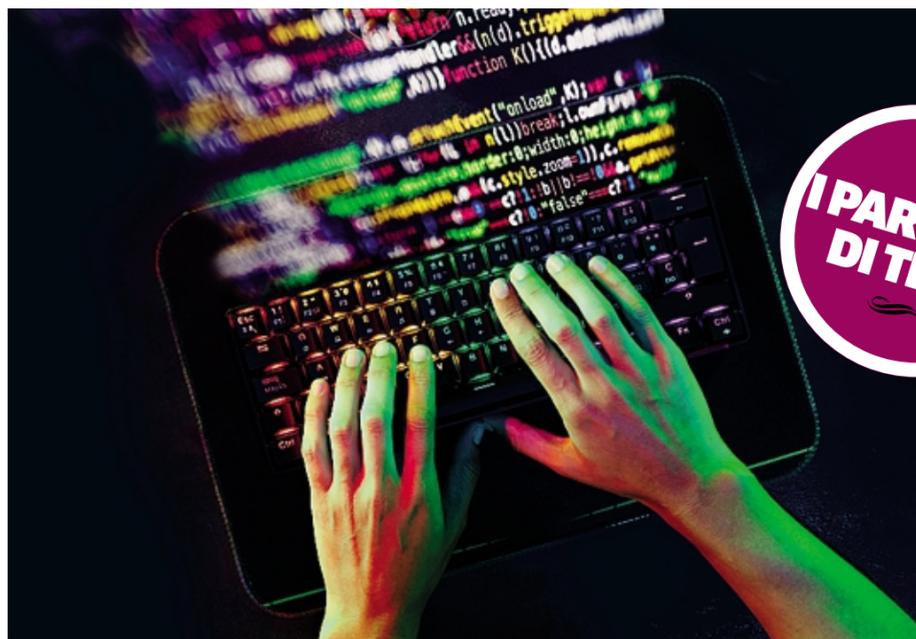


Immagine simbolica di programmazione al computer FOTO FREEPIK

di programmazione propedeutici alle ore laboratoriali di sviluppo, attraverso seminari orientati al mondo della Game Industry e alla vita professionale dello sviluppatore. I docenti di DBGA entreranno a far parte a tutti gli effetti del corpo docente a partire dal secondo biennio, affrontando con gli studenti le ore dedicate all'editor di sviluppo scelto, Unity 3D. Il programma d'indirizzo dei cinque anni affronterà in modo approfondito il mondo del coding ed i principi base che consentono



Marco Bonfieni COORDINATORE

agli studenti di espandere le proprie conoscenze anche nel mondo della programmazione ad oggetti, unitamente a concetti di robotica, apprendendo strumenti vicini ai più complessi modelli di IA.

Il corso prevede un marcato accento pratico, realizzando progetti di gruppo replicando il vero processo di sviluppo di uno studio professionale. La trasversalità delle conoscenze e delle competenze di programmazione che verranno acquisite

lungo il percorso di studi nell'ambito dell'informatica non limiterà lo studente ad un'unica possibilità post-diploma.

Certificazioni in robotica

La natura stessa del liceo, unitamente alle competenze acquisite, apriranno quasi naturalmente le porte a percorsi universitari rivolti al mondo delle nuove tecnologie computer based. Esaminando l'offerta proposta dagli atenei, tra i vari percorsi spiccano certamente come prosecuzione naturale del percorso svolto la Laurea in Informatica triennale, la Laurea in Ingegneria Informatica, unitamente ai relativi percorsi di Laurea di Secondo Livello (Magistrale e Specialistica).

Si proporranno diverse opportunità di certificazione e riconoscimento. Già a compimento del primo biennio gli studenti potranno ottenere la certificazione Cambridge IGCSE-ICT (International General Certificate of Secondary Education - Information and Communication Technology). La collaborazione con

l'editore Sanoma-Pearson apre le porte al Patentino della Robotica, patrocinato da FANUC: azienda fondata nel 1956, pioniera del concetto di controllo numerico. Gli studenti

avranno accesso a conoscenze specifiche per la programmazione ed il funzionamento di robot industriali all'avanguardia. Il Liceo Scientifico Scienze Applicate - Game Development "G.B. Grassi" mira quindi a diventare un punto di riferimento per tutte le ragazze e tutti i ragazzi che puntano ad acquisire competenze per le professioni del futuro, processo ottimizzato e reso fattibile grazie alla collaborazione diretta e curricolare con i docenti di DBGA.

L'approccio fortemente laboratoriale e progettuale, offre la possibilità di approfondire uno strumento di programmazione capace di realizzare prodotti anche vendibili sul mercato videoludico, nonché avere la possibilità di confrontarsi con esperienze tipicamente affrontate negli scenari post-diploma, già durante i cinque anni delle superiori.

*Docente coordinatore

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Geoffrey Davis



Direttore Digital Bros Academy

«Prepariamo i giovani al mondo del lavoro»

Digital Bros Game Academy è l'accademia del Gruppo Digital Bros, che forma sviluppatori di videogiochi. Nasce 9 anni fa per contribuire allo sviluppo della Game Industry in Italia, formando una nuova generazione di talenti. La nostra mission è chiudere la distanza tra la formazione e il mondo del lavoro. Lo facciamo attraverso i nostri corsi DBGA Campus biennali di Game Design, Game Programming, Concept Art e Game Art 3D; con quelli DBGA Online Blended di Game Design, Game Programming e Game Art 3D e DBGA Plug-N-Learn di Project Management & Production, Game Localization, UX/UI Design e QA Testing. La preparazione delle generazioni del futuro, dando loro le giuste competenze per affrontare il mondo del lavoro, è stato il punto di incontro che ha dato il via alla collaborazione tra Digital Bros Game Academy e l'Istituto Casnati. Siamo molto contenti di mettere la nostra esperienza a disposizione degli studenti e delle studentesse dell'Istituto Casnati. Il percorso che abbiamo studiato, dal primo fino al quinto anno, fornirà le competenze tecniche per la realizzazione di prototipi di videogiochi. Si studieranno i principi della teoria del divertimento, le regole del game design e si acquisirà il linguaggio tecnico per mettere in pratica le proprie idee in un prototipo funzionante realizzato con il motore grafico Unity 3D. Il percorso concluderà teoria e pratica, verranno sviluppati dei progetti di gruppo e ciò porterà ad affinare inoltre, le soft skill, come problem solving, critical thinking e per le professioni del futuro. GEOFFREY DAVIS DIRETTORE GENERALE DIGITAL BROS ACADEMY

«Svilupperò mondi virtuali» Fantastico dar vita alle idee

Lo studente

Mi chiamo Luca e sono appassionato di videogiochi e programmazione. Ho scelto di frequentare lo scientifico informatico perché mi piace l'idea di poter unire le mie passioni e trasformarle in una carriera. I videogiochi sono sempre stati una grande fonte di ispirazione per me e mi piace l'idea di poter cre-



Luca Parodi

arne di miei un giorno. Programmare mi affascina perché mi permette di dare vita alle mie idee e di risolvere problemi in modo creativo. Sono entusiasta di iniziare questo percorso scolastico e vedere dove mi porterà. Sono sicuro che imparerò molto e mi divertirò lungo il cammino.

La mia aspettativa è quella di poter diventare il più grande sviluppatore del mondo! Voglio

creare giochi innovativi che catturino l'immaginazione delle persone e che offrano esperienze uniche.

Spero di poter utilizzare le mie competenze di programmazione per creare mondi virtuali coinvolgenti e stimolanti. Non vedo l'ora di mettermi alla prova e lasciare un'impronta nel mondo del Game Development! La matematica, la scienza e la programmazione sono la mia gioia a scuola!

Unire queste passioni mi permette di esplorare il mondo in modo logico e creativo. È fantastico poter risolvere problemi complessi, scoprire nuove teorie scientifiche e creare pro-

grammi che danno vita alle mie idee. Sono felice di continuare a coltivare queste passioni e vedere dove mi porteranno. Un giorno, mentre giocavo con un videogioco di fantascienza, mi sono chiesto come fosse possibile creare mondi virtuali così incredibili. Ho deciso di iscrivermi in una scuola che fosse in grado di unire la mia passione per i videogiochi e la scienza.

In questa scuola ho capito che la creazione di videogiochi richiede una solida comprensione della matematica, della fisica e della programmazione. Ho studiato queste materie con entusiasmo, scoprendo quanto fossero affascinanti e potenti.

Man mano che approfondivo la mia conoscenza scientifica, ho iniziato a vedere il mondo dei videogiochi sotto una nuova luce. Ho capito che la scienza e la tecnologia sono le fondamenta su cui si basavano i giochi che amavo così tanto.

Ho sperimentato con la programmazione, creando animazioni. Questo percorso mi ha fatto capire che non è più tutto un gioco come tempo fa e ho capito che mi dovrò impegnare per avere un buon futuro e poter realizzare il mio sogno di poter lavorare nel mondo della programmazione. Luca Parodi

1A-GameDev