

## Scuole superiori

## Liceo Scientifico - Scienze Applicate



Focus didattica

*Saperi specifici di indirizzo  
dal primo biennio al quinto anno*

**A**ttorno a un percorso che accompagnerà gli studenti dal 1° biennio fino al quinto anno, si il Liceo Scientifico in Scienze Applicate - Game Development intende fornire agli stu-

denti le nozioni che sono alla base dello sviluppo di videogiochi, che siano giochi mobile, console o PC e gli strumenti tecnici per la realizzazione di prototipi di videogiochi, partendo dall'architettura fino al perfezionamento dell'espe-

rienza di gioco. Gli studenti impareranno i principi della teoria del divertimento, le regole del game design e acquisiranno il linguaggio tecnico per mettere in pratica le proprie idee in un prototipo realizzato con il game engine Unity 3D.

**L'INTERVISTA MARCO BONFIENI.** Il secondo anno della scuola ha registrato un 30% in più di iscritti alla prima. Il coordinatore: «Competenze del futuro»

# GAME DEVELOPMENT «OLTRE I VIDEOGAMES CODING E ROBOTICA»

DANIELA COLOMBO

**A**l Centro Studi Casnati il GameDev passa... al secondo livello. L'avvio del nuovo anno scolastico presenta al corpo docente del Liceo Scientifico - Scienze Applicate - Game Development "G.B. Grassi" la nuova prima, seconda classe insediata di tutto l'istituto, composta da circa 20 iscritti, un aumento del 30% rispetto alla precedente annualità. Parallelamente all'accattivante novità delle tematiche di indirizzo, è presente l'impianto caratteristico del Liceo Scientifico. A spiegare il corso è il coordinatore Marco Bonfieni.

**Il mondo dei videogames ha un ruolo importante in questo corso.**

La forte curvatura verso lo sviluppo di videogames ed in particolare verso la figura professionale del "Game Developer", è stata accuratamente pianificata anche grazie alla consulenza attiva di Digital Bros Game Academy (DBGA), partner che si presenterà ai ragazzi nel primo biennio e dedicato all'apprendimento degli strumenti di programmazione propedeutici alle ore laboratoriali di sviluppo, attraverso seminari orientati al mondo della Game Industry e alla vita professionale dello sviluppatore.



Il Game Development apre opportunità promettenti FOTO COURTESY CENTRO CASNATI

**Che tipo di competenze acquisiscono gli studenti?**

Senza mai dimenticare di quanto previsto dal Ministero, il programma d'indirizzo affronterà in modo approfondito il mondo del coding e i principi base che consentono agli studenti di espandere le proprie conoscenze anche nel mondo della programmazione ad oggetti. Acquisendo quindi le competenze del pensiero computazionale, volte al problem solving sulla base di



Marco Bonfieni

scenari reali e quindi dal punto di vista operativo-progettuale, gli studenti si confronteranno con i concetti di robotica, apprendendo attraverso i laboratori ad interfacciarsi con prototipi di automazione, vicini ai più complessi modelli di IA.

**E dopo il diploma?**

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 a un'unica possibilità post-diploma. La natura stessa del liceo, unitamente alle competenze acquisite apriranno 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 Magistrale e Specialistica.

**Sono previste certificazioni durante il percorso?**

Già a compimento del primo biennio, gli studenti potranno ottenere la certificazione Cambridge IGCSE-ICT (0417). La collaborazione con l'editore Sanna-Pearson apre le porte al Patentino della Robotica, patrocinato da FANUC. Gli studenti, affrontando il percorso estemporaneo previsto dal progetto formativo FANUC, avranno accesso a conoscenze specifiche per la programmazione ed il funzionamento di robot industriali all'avanguardia. I contenuti del percorso di certificazione sono costantemente aggiornati dai curatori dei contenuti per rispettare le moderne applicazioni di settore.

**Qual è l'obiettivo del liceo?**

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, la possibilità di approfondire uno strumento di programmazione capace di realizzare prodotti anche vendibili sul mercato videoludico, nonché avere la possibilità di conoscere come lavora un vero team di sviluppo del settore, porterà gli studenti a confrontarsi con esperienze tipicamente affrontate negli scenari post-diploma, già durante i cinque anni delle superiori.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## Digital Bros Academy «Formazione come mission»

**Digital Bros Game Academy è l'accademia del Gruppo Digital Bros, che forma sviluppatori di videogiochi. Nasce 10 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, preparando gli studenti per essere Job Ready, ovvero ad avere le competenze giuste per soddisfare le richieste del mercato e iniziare una carriera nell'industria - spiega Geofrey Davis, Direttore Generale di Digital Bros Game Academy - 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. Un'offerta formativa che si basa sui trend di mercato e abbraccia diversi ruoli e specializzazioni. La preparazione delle generazioni del futuro, dando loro le giuste competenze per affrontare il mondo del lavoro, è stata il punto di incontro che ha dato il via alla collaborazione tra Digital Bros Game Academy e l'Istituto Casnati». E aggiunge: «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. Il percorso di Game Development coniugherà teoria e pratica, verranno sviluppati dei progetti di gruppo e ciò porterà ad affinare inoltre, le soft skill, come problem solving, critical thinking e creatività, capacità comunicative; tutte competenze necessarie per le professioni del futuro». D. COL**

# Idee che prendono forma «Programmazione è un'arte»

La storia

Loris Ivanovski ha soltanto 15 anni, ma pensa in grande «Vorrei creare videogiochi dall'impatto duraturo»



Loris Ivanovski, studente

Creare videogiochi che non solo intrattengano, ma che lascino un impatto duraturo sui giocatori. Questo il sogno di Loris Ivanovski, 15 anni, frequentante il liceo scientifico scienze applicate indirizzo ga-

me development del Casnati. «Fin da quando ero piccolo i videogiochi hanno occupato un ruolo centrale nella mia vita: li vedevo non solo come un passatempo, ma come veri e propri mondi in cui potevo perdersi, esplorare e immaginare realtà alternative - racconta -. Ora, con il tempo, questa passione si è trasformata in qualcosa di più: non voglio solo giocare ai videogiochi, ma capire come vengono creati, voglio imparar-

re i segreti dietro la loro programmazione e magari un giorno, essere io stesso a svilupparli. So che il percorso sarà lungo e non privo di difficoltà, ma questo non mi spaventa. Al contrario, sono entusiasta di ciò che imparerò lungo la strada. Ogni lezione rappresenta per me un'opportunità di crescita, sia dal punto di vista tecnico che creativo».

E aggiunge: «Programmazione mi affascina particolarmente perché è una forma d'arte. Mi permette di prendere un'idea astratta, che esiste solo nella mia mente e di darle forma, rendendola reale. E mentre lo faccio, posso affrontare e superare sfide che sembrano insormontabili, trovando soluzioni

che all'inizio non avevo neanche immaginato. Questo processo è stimolante e gratificante, perché mi offre la possibilità di vedere i miei progressi in tempo reale, mentre costruisco qualcosa di unico e personale. Il mondo dei videogiochi, da quando ho iniziato a studiarlo, ha assunto per me una nuova dimensione. Non si tratta più solo di divertimento, ma di comprendere come funzionano le cose dietro le quinte».

Ogni giorno sfide nuove, dunque. «Ho sempre ammirato i videogiochi per la loro capacità di trasportarmi in mondi fantastici, ma ora capisco che dietro ogni pixel, dietro ogni animazione c'è un enorme lavoro di squadra, ore di pro-

grammazione, studio e dedizione. Il mio sogno è quello di creare videogiochi che non solo intrattengano, ma che lascino un impatto duraturo sui giocatori. Voglio che le persone che giocano ai miei giochi possano provare emozioni forti, che si sentano sfidate e ispirate. Credo che i videogiochi abbiano il potere di cambiare il modo in cui vediamo il mondo, di stimolare la nostra immaginazione e di farci riflettere su questioni importanti. Ogni ostacolo sarà una nuova opportunità per imparare e migliorare e sono certo che, alla fine, riuscirò a realizzare il mio sogno di diventare un game developer e di creare giochi che facciano la differenza». Daniela Colombo