Ente Bilaterale Territoriale del Terziario di Bergamo
Bergamo, Via Borgo Palazzo 137 - tel. 035/41.20.140
info@entebilcombg.it
Modulo piano formativo

L'azienda:

Ragione sociale	

sottoscrive il presente piano formativo per

Nome e cognome	

da assumere con contratto di apprendistato professionalizzante

AREA ATTIVITA'- SERVIZI PROFESSIONALI ALLE IMPRESE E ICT	**AMBITO MULTIMEDIALE**

QUALIFICHE

Approfondite conoscenze tecniche e capacità di divulgazione delle proprie competenze
Sound designer

Particolari conoscenze tecniche ed approfondita conoscenza tecnico-pratica
Designer
Programmatore generalista
Programmatore di Fisica

Specifiche conoscenze tecniche e particolari capacità tecnico pratiche
Tecnico del suono
Tecnico audio
Grafico 2D
Grafico 3D
Grafico effetti visivi

Altre qualifiche afferenti al profilo non espressamente comprese nella predetta elencazione.

Specificare_____
QUALIFICA DA CONSEGUIRE_____

AREA DI ATTIVITA' – SERVIZI PROFESSIONALI ALLE IMPRESE E ICT
COMPETENZE A CARATTERE PROFESSIONALIZZANTE -
ELENCO COMPETENZE CHIAVE (*)

➢ **DESIGNER** **COMPETENZE DI SETTORE** -Conoscere le caratteristiche del settore dei videogiochi e dei prodotti e servizi offerti al mercato; -il posizionamento dell'impresa di riferimento, della sua organizzazione, delle procedure, delle relazioni tra le aree produttive; -le caratteristiche dell'impresa di riferimento, della sua organizzazione, delle procedure, delle relazioni tra le aree produttive; -le principali norme di riferimento del settore in materia di privacy e sicurezza sul lavoro; -le policy adottate dall'impresa per le politiche ESG. **COMPETENZE DI AREA** Conoscere: -il posizionamento nel ciclo produttivo della propria area di attività rispetto ad altre aree della produzione; -l'organizzazione dei flussi produttivi, delle conoscenze e delle validazioni dei risultati all'interno della propria area; -le procedure di collaborazione sia all'interno della propria area di attività che con le altre aree; -i software e la piattaforma utilizzati nell'impresa per le comunicazioni tecniche tra gli addetti dell'area le rendicontazioni delle attività e le comunicazioni verso le altre aree e le direzioni; -livello di conoscenza della lingua inglese sufficiente per comprendere manuali, caratteristiche dei software utilizzati.	**COMPETENZE DI PROFILO** -Contribuisce in stretta collaborazione con la Direzione creativa alla creazione del concept di base, del tema e dell'ambientazione identificando il pubblico target; -definisce le regole, i sistemi e le meccaniche di gioco che creano l'interazione tra il giocatore e il mondo virtuale compresi i livelli, le missioni, gli obiettivi e gli elementi di sfida; -in stretta collaborazione con il reparto artistico definisce gli ambienti di gioco studiandone progettazione degli ambienti di gioco, la disposizione degli oggetti, e gli elementi di sfida; -definisce i personaggi, i dialoghi, gli eventi chiave e gli sviluppi della trama; -regola i livelli delle difficoltà, l'equilibrio delle abilità, la gestione delle risorse e l'ottimizzazione dell'esperienza di gioco per mantenere il giocatore coinvolto e interessato; -sviluppa una visione d'insieme del gioco interagendo con tutte le aree produttive. (*) le competenze qui indicate rappresentano, in quanto competenze chiave, un'elencazione delle competenze comuni alle varie figure professionali. La definizione nel dettaglio delle competenze richieste da ciascuna qualifica verrà effettuata al momento della progettazione operativa del piano formativo individuale

Luogo _____

Data _____ **Timbro e firma** _____