

PRESS START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

**GUIDA ALLE PROFESSIONI
DEL VIDEOGIOCO**



VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

Lavorare nell'industria dei videogiochi: quali sbocchi professionali offre il settore? Che competenze sono richieste per i diversi ruoli? Non è semplice orientarsi tra le diverse professioni del gaming e trovare subito la propria strada.

Stando ai dati riportati nell'ultimo Censimento dei Game Developer Italiani realizzato da IIDEA nel 2021, in Italia i **professionisti** impiegati nella produzione di videogiochi sono **oltre 1600, rispetto ai 1100 del 2018**.

Negli ultimi 2 anni il **35%** delle imprese hanno assunto nuovo personale, il **59%** pianifica di farlo nei prossimi due anni. Il settore è in grado di generare opportunità professionali soprattutto per le giovani generazioni (il **79%** degli addetti **ha un'età inferiore ai 36 anni**) e in ambiti differenti con un grande valore aggiunto in termini di competenze specialistiche, come tecnologia, arte e design, oltre a management e a supporto.

Come dimostrato dai dati, l'industria dei videogiochi italiana sta vivendo oggi una **fase di grande fermento e consolidamento**, offrendo opportunità di lavoro concrete nel nostro Paese ai giovani che escono dalle università e dai corsi specializzati in videogiochi.

Con la creazione di **PRESS START Video Game Student Conference** IIDEA punta a favorire un'occasione di contatto diretto fra le imprese e i futuri professionisti del settore che finora mancava in Italia.

Questa **Guida alle Professioni del Videogioco** ha lo scopo di supportare gli studenti e le studentesse nell'identificare il profilo professionale più adatto alle proprie esigenze e inclinazioni.

Buona lettura!



AREA DESIGN

L'idea del videogioco viene concepita, prende vita la struttura dell'esperienza, si definiscono le meccaniche di gameplay e la storia si compone.

#concept #creatività #architettura #esperienza #struttura

GAME DESIGNER // Progetta e crea la struttura del videogioco, le sue meccaniche e il gameplay

NARRATIVE DESIGNER // Si occupa della storia, dei personaggi, della progressione narrativa e della loro relazione col gameplay

LEVEL DESIGNER // Concepisce il mondo di gioco e la sua architettura

CREATIVE DIRECTOR // Supervisiona e coordina l'attività di design nel suo complesso, validandone la coerenza con gli altri dipartimenti e accertandosi che lo sviluppo proceda secondo la sua visione

PRESS
START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

AREA ART

Si dà forma e sostanza alla componente visiva e sonora del videogioco, definendo estetica, stile e atmosfera

#mood #grafica #animazione #2D #3D #sonoro

ART DIRECTOR // Concepisce il feeling e lo stile dell'opera e ne supervisiona la direzione artistica dall'inizio alla fine

LEAD ARTIST // Lavora a stretto contatto con l'Art Director e pianifica il lavoro quotidiano del team artistico

CONCEPT ARTIST // Traduce le idee in grafica; con i suoi bozzetti definisce il mood estetico del gioco sul fronte degli ambienti, dei personaggi, degli oggetti

2D E 3D ARTIST // Conduce la concept art al livello successivo, modellando mondo di gioco, oggetti e personaggi, siano essi bidimensionali o tridimensionali

UI ARTIST // Struttura l'interfaccia di gioco a livello visivo

ANIMATOR // Si occupa delle animazioni dei personaggi o di altri elementi dello scenario; può specializzarsi nelle animazioni di gameplay, nelle cinematiche, nel motion capture e negli effetti visivi

SOUND & MUSIC DESIGNER // Gestisce e coordina la componente musicale e sonora del videogioco

COMPOSER // Compose le musiche del gioco

AREA TECHNOLOGY

Si raccolgono e traducono in codice le idee di design e i risultati del lavoro artistico affinché diventino giocabili

#codice #programmazione #01 #online #software

- GAMEPLAY PROGRAMMER** // Scrive il codice che trasforma le interazioni immaginate dai designer in meccaniche giocabili
- GRAPHICS PROGRAMMER** // Figura di raccordo tra arte e programmazione; scrive gli "shader" e tutta la parte relativa al codice per trasportare le richieste degli artisti all'interno del gioco
- SOFTWARE ARCHITECT** // Cura l'infrastruttura del codice su cui tutto si poggia, progettandola secondo gli obiettivi, gestendone la scalabilità e la fruizione da parte del team
- AI PROGRAMMER** // Si occupa di scrivere l'intelligenza artificiale che garantirà un'interazione credibile col mondo virtuale
- PHYSICS PROGRAMMER** // Struttura il corretto funzionamento della fisica in-game (movimenti, collisioni, ecc.)
- NETWORK-MULTIPLAYER PROGRAMMER** // Sviluppa le componenti multiplayer dal punto di vista tecnico e implementa le più efficaci soluzioni di networking

PRESS
START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

AREA MANAGEMENT

Ogni progetto ha bisogno di essere gestito e coordinato nella sua interezza, dalle prime battute fino al momento della pubblicazione (e oltre)

#gestione #coordinamento #regia #obiettivi #sintonia

PRODUCER // Coordina tutto il team di lavoro e il progetto nella sua totalità, occupandosi del rispetto delle scadenze, della gestione del budget, dell'organizzazione delle attività e del funzionamento di ogni ingranaggio produttivo

EXECUTIVE PRODUCER // Lavora a stretto contatto col Producer e col Creative Director per fare in modo che le componenti gestionali/organizzative e quelle creative di un gioco siano sempre funzionanti e in sintonia

GAME DIRECTOR // Il "regista", esercita un controllo creativo sul gioco e si relaziona costantemente col team affinché tutti gli aspetti dell'opera (design, art, musica, sviluppo) siano coerenti e correttamente implementati

PRESS
START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

AREA SUPPORT

Un sostegno imprescindibile per far sì che il videogioco funzioni al meglio e raggiunga il proprio pubblico in maniera efficace

#promozione #qualità #ricerca #localizzazione #community

MARKETING MANAGER // Stabilisce un piano di promozione e comunicazione per far conoscere il videogioco al pubblico

PR // Sviluppa e intrattiene contatti con la stampa e con altri soggetti che possano fornire copertura mediatica

QA MANAGER // Supervisiona tutte le attività di verifica della qualità del gioco per far sì che rispetti gli standard e gli obiettivi stabiliti dal team di sviluppo

TESTER // Verifica concretamente il funzionamento delle singole parti del gioco, segnalando bug o altri errori da correggere

DATA ANALYST // Studia i dati relativi all'utilizzo del gioco da parte dell'utenza per ottimizzare e migliorare l'esperienza

LOCALIZATION MANAGER // Si occupa dell'adattamento e della traduzione dei contenuti testuali e vocali del gioco per i vari mercati, in alcuni casi anche dell'avvicinamento estetico del gioco ai contesti specifici

COMMUNITY MANAGER // Si relaziona con e gestisce la community di appassionati, occupandosi nello specifico dei canali web, social, streaming e presenziando agli eventi dedicati

PRESS
START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

PRESS START

VIDEO GAME
STUDENT
CONFERENCE

ORGANIZED BY



CULTURAL PARTNER

**MUSEO
NAZIONALE
SCIENZA
E TECNOLOGIA
LEONARDO
DA VINCI**

MATCHMAKING PARTNER



MAIN PARTNER



GOLD PARTNER



MEDIA PARTNER

everyeye.it