



Prosegue il progetto “Ambizione Italia per i giovani” con i corsi avanzati gratuiti sui lavori del futuro

Dopo il successo ottenuto dai precedenti percorsi formativi, realizzati dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Microsoft Italia, l'Assessorato capitolino allo Sviluppo Economico, Turismo e Lavoro prosegue il progetto “Ambizione Italia per i Giovani” proponendo, agli utenti iscritti nei Centri di Orientamento al Lavoro di Roma Capitale, una nuova opportunità formativa di livello avanzato.

Il progetto consiste in un programma d'istruzione gratuito che punta a fornire le competenze digitali necessarie per lo skilling, reskilling, upskilling a giovani in cerca di occupazione, NEET, donne e lavoratori colpiti dalla recente crisi dovuta al COVID 19. Ambizione Italia per i Giovani supporta la Microsoft Global Skilling Initiative offrendo una formazione, articolata in base ai differenti livelli e profili di utenza, dedicata allo sviluppo e al potenziamento delle competenze digitali, con un'attenzione alle tematiche della ricerca del lavoro.

Terminati i cicli formativi di livello base ed intermedio, dal **4 maggio 2021** parte un nuovo percorso dal titolo “**Corso avanzato sui lavori del futuro**” che propone molteplici nozioni incentrate sul gaming, sui linguaggi di programmazione, sul web design, sul data engineering e su altri argomenti. Al termine della frequenza verrà rilasciata un'attestazione utile per rispondere alle offerte lavorative del settore informatico che, sotto la spinta dell'innovazione tecnologica, ha creato e continuerà, con ogni probabilità, a generare nuovi profili professionali.

Il Corso avanzato sui lavori del futuro sarà così articolato:

- Introduzione e mercato del lavoro del gaming;
- Introduzione al mondo dei videogame e opportunità lavorative: dai primi esempi ai giorni nostri. Piattaforme di lavoro: differenti tipologie di interazione con l'utente. Installazione del software;
- Primi passi Introduzione al software e all' interfaccia. Introduzione alla grafica tridimensionale e/o bidimensionale. Muoversi nella scene view e manipolare gli oggetti 3D. Fase preliminare di progettazione di un videogame.
- Nuovo progetto Creare il gioco: environment, player, oggetti di scena. Aggiungere elementi: materiali e texture;
- Programmazione Programmare in C#, primi accenni alla programmazione ad oggetto. Esperimenti con primi script;
- Definizione Aggiungere oggetti con cui interagire. Modificare l'environment. Aggiungere ulteriori script;
- Finalizzazione Aggiungere i Canvas, introduzione di elementi bidimensionali e testuali all'interno del mondo tridimensionale. Gestione del punteggio tramite script;
- Introduzione AI Elementi introduttivi di intelligenza artificiale. Introdurre AI nei videogame. Navigation e pathfinding;
- Integrazione AI Modificare il progetto di Unity a cui applicare l'AI. Strutturare l'environment. Creare il NavMesh e fare il Bake. Aggiungere il NavMeshAgent. Scrivere uno scripting. Definire il funzionamento di player e oggetti;
- Finalizzazione Personalizzare il progetto, attuare modifiche e migliorie. Esportazione per varie piattaforme.

Per candidarsi alla formazione è necessario compilare il modulo [cliccando qui](#) 