



Aurum, Largo Gardone Riviera, 65126 Pescara; www.digitalborgo.com;
info@digitalborgo.com: Tel. +39 393 20 56 328

COMUNICATO STAMPA

A Pescara il primo ciclo di corsi per l'apprendimento del "game development". Una nuova occasione per chiunque voglia creare start up innovative

Pescara, 26 Marzo 2014 – Startupper innovativi e imprese digitali interessate ad arricchire le proprie opportunità professionali e imprenditoriali hanno una nuova possibilità di conoscere basi e tecniche per la progettazione di videogiochi con finalità ludiche ma anche culturali.

Comune di Pescara - Assessorato all'Innovazione Tecnologica nella persona di Eugenio Seccia, Aurum, Digital Borgo e DiXidiasoft presentano le giornate formative: "Introduzione al Game Development, con filosofia startup".

Dopo il grande successo riscosso dal contest Startup Week End, in cui 130 concorrenti si sono costituiti in team di lavoro per sviluppare idee potenzialmente utili a sviluppare business attraverso l'impiego degli applicativi digitali, Digital Borgo e gli esperti di gaming di DiXidiasoft ripropongono lo stesso modello: workshop, orientamento e teamwork intorno alla creazione di idee, questa volta per generare scenari virtuali in grado di intrattenere ma anche educare il pubblico di fruitori, seguendo la linea etica del divertimento senza dipendenza.

Lo scopo dei seminari è quello di fornire strumenti per creare videogiochi e allo stesso tempo "fare impresa", favorendo la costituzione di team indipendenti e la crescita di un ecosistema startup in Abruzzo. Sono le motivazioni principali che spingono Digital Borgo e DiXidiasoft a convogliare le proprie risorse in una serie di lezioni introduttive allo sviluppo di videogiochi che si terranno in sei incontri all'Aurum, 27 e 28 Marzo e nei giorni: 1, 3, 8 e 10 Aprile, ore 17, con ingresso gratuito al pubblico.

In tali occasioni si acquisiranno le conoscenze generali e introduttive per preparare il pubblico ai tre corsi successivi del "GameFab". Questi ultimi sono incentrati su game design, programmazione e grafica 2D/3D, essi conterranno una parte teorico-pratica e simulazioni dell'ambiente di lavoro dove i costituendi team intercorso saranno in grado di sviluppare un proprio prodotto.

A termine del corso i lavori verranno esposti in un evento ad hoc e ogni team avrà la possibilità di presentare il proprio videogioco ad una giuria di esperti e di venture capital.

"È qui che si fa più evidente l'innovazione del GameFab", dichiara Siro Toracchio di DiXidiasoft, "creare competenze non solo a livello tecnico ma anche imprenditoriale, contribuendo alla nascita di un ecosistema videoludico che andrà ad unirsi a quello già esistente a livello nazionale, ottenendo tutti i vantaggi dell'essere un'impresa innovativa".