

I CORSI DI FORMAZIONE

Il primo anno di **MAAD!** prevede l'insediamento e l'attivazione del **Polo di Alta Formazione** presso *Cariplo Factory* con l'apertura dei tre corsi professionali che si svolgeranno alla *Fastweb Digital Academy* e che sono curati da *Animation Italia: Sceneggiatura per l'animazione, Management videogame, Digital Storyboarding*.

I corsi, offerti **gratuitamente ad allievi selezionati**, sono riservati a partecipanti tra i 20 e i 40 anni. Le **iscrizioni si aprono il 2 marzo** (requisiti di ammissione e form per la candidatura al sito www.fastwebdigital.academy) e, dopo le selezioni, prendono il via a maggio per chiudersi a settembre.

Collaborano attivamente alla didattica e alla gestione dei *Corsi di Alta Formazione* attivati presso la **Fastweb Digital Academy** molti soggetti con grande esperienza nel settore, dalla produzione alla sceneggiatura, allo sviluppo di personaggi e serie, fino allo sviluppo di videogiochi, di contenuti transmediali, di software per il mondo per l'animazione e lo storyboarding digitale.

CORSO DI SCENEGGIATURA PER L'ANIMAZIONE

Finalità

Animazione significa, oltre ai singoli cartoon, vere e proprie iniziative transmediali che coinvolgono una filiera vasta e capillare e che investono a cascata vari ambiti di sfruttamento economico. Fenomeni come *Minions* o *Star Wars* o *Angry birds* sono un sapiente costrutto di valori e temi archetipici, che uniti a una riconoscibilità grafica ed estetica vincenti hanno sbaragliato i mercati. Ciò genera sempre nuove Intellectual Properties che fanno sognare e creano identificazione e ingaggio grazie all'alchimia di storie e immagini. In questo quadro di nuove opportunità creative e di mercato, la competenza della scrittura e dello sviluppo creativo è cruciale e richiesta nei settori cinema d'animazione, serie tv, prodotti multiplatforma basati sull'animazione. In Italia, come all'estero, conoscere e gestire i codici della costruzione di uno script è un discrimine professionale imprescindibile. Tramite lezioni full immersion tenute da professionisti di rilievo nazionale e internazionale, si introdurranno i partecipanti alle tecniche, ai *trucchi del mestiere*, alle dinamiche e alle interazioni tra chi scrive e chi realizza un filmato in animazione. Scopo didattico è fornire nozioni sulle basi tecniche e creative della sceneggiatura, attraverso esercitazioni pratiche e un pitching finale di presentazione progetti a una commissione di esperti.

Profilo Sceneggiatore di Animazione

È il responsabile del contenuto del prodotto di animazione, un autore specializzato nella fiction, capace di sviluppare un concept (originale o meno), un soggetto, una *bibbia*, uno script, in grado di rispondere agli obiettivi editoriali e di marketing indicati dalla produzione e dall'editore. È una figura che può sia sviluppare concept in storie, dialoghi e gag, sia dare forma al concept stesso in fase di progettazione. Termini come *target*, *format*, *genere*, sono elementi strutturali che devono essere ben noti al professionista chiamato a coordinare la propria creatività con parametri importanti per l'efficacia del prodotto alla cui creazione contribuisce. Determinante anche l'aggiornamento su tendenze, richieste del mercato televisivo e linguaggi in continua evoluzione.

Requisiti per accedere al corso

Età compresa tra i 20 e i 40 anni. Diploma di scuola media superiore.

Conoscenza lingua inglese almeno di livello B2/C1 (la maggior parte di lezioni e documentazione sono in inglese).

Requisiti preferenziali

Una Laurea Triennale in Facoltà di Comunicazione (es. Scienze della Comunicazione, Dams, Iulm, Cleacc ecc), una Laurea Specialistica e/o un Master in comunicazione (necessarie 9 giornate in aula su 10 per il rilascio dell'attestato di partecipazione). Tra i requisiti preferenziali, esperienze professionali o para-professionali nella produzione audiovisiva, soprattutto nel settore dell'animazione e/o nella scrittura audiovisiva

Informazioni pratiche

Data	Dal 26 maggio al 17 giugno (tutti i venerdì e sabati) + 29 e 30 settembre 2017
Orari	Dalle 9.00 alle 18.00
Monte ore	80 ore totali (lezioni intensive di 8 ore a sessione)
Luogo	Cariplo Factory, Via Bergognone 34, Milano
Numero iscritti	Massimo 30
Costi	Gratuito, edizione offerta da Cariplo Factory in collaborazione con Animation Italia
Note tecniche	Ai partecipanti è richiesto di portare il proprio laptop. Lingua: inglese e italiano
Modalità selezione	Primo step: Test on line di cultura generale, conoscenza della lingua inglese, conoscenza dei Media, conoscenza dell'animazione, conoscenza della scrittura per l'audiovisivo Secondo step eventuale: colloquio motivazionale

Programma

Maggio-Giugno

- Il mercato internazionale dell'animazione: generi, tecniche, formati piattaforma, mercati. Nozioni di marketing editoriale
- Il processo produttivo: step di lavorazione. Figure professionali
- Tecniche avanzate di sceneggiatura: storytelling, modelli e archetipi narrativi
- Transmedia storytelling: nuove piattaforme e nuovi formati
- Ideazione e sviluppo di un progetto: dal concept alla bibbia, al soggetto, allo script sample
- Project work. Il concept
- Project work. La bibbia
- Project work. Lo script
- Testimonianza di un autore di animazione di fama internazionale
- Testimonianza di un produttore di animazione di fama internazionale

Settembre

- Pitching. Preparazione e pitching finale davanti ai maggiori broadcaster attivi nel target kid

Direttore Didattico

GIORGIO SCORZA | CEO and Art Director | Movimenti Productions

Consulente Didattico e Docente

RICCARDO TRIGONA | CEO | Trion Pictures

Docenti

DIEGO CAJELLI | Italia

Head writer, script editor

JIM CAPOBIANCO | Usa

Autore, regista e storyboard artist

TRINI CUEVAS | Lussemburgo

International Sales Manager Fabrique d'Images, executive producer e distribution manager

COLIN DAVIS | Inghilterra

Autore, script editor e concept developer per teatro, radio e TV

MAX GIOVAGNOLI | Italia

Storyteller e transmedia producer

GERARDO ORLANDO | Uk

Manager Animated Series, The Walt Disney Company

PIETRO PINETTI | Italia

Direttore generale Studio Bozzetto &Co

BARBARA SLADE | Inghilterra

Sceneggiatrice, autrice di film e serie televisivi

LINA SILVA | Australia

Development expert, KreiWorks

RITA STREET | Usa

CEO Radar Cartoons, executive producer e development consultant

WORKSHOP IN PROJECT MANAGEMENT DI VIDEOGAMES

Finalità

Il corso affronta i principali temi del project management nel settore dei videogame. Le lezioni frontali sono tenute da professionisti del settore e da docenti provenienti dalle migliori università italiane. Il corso contestualizzerà il mercato internazionale e italiano dei videogames, definirà la figura professionale del project manager e di tutte le professionalità con cui viene a contatto, e dettaglierà le fasi produttive che dovrà coordinare. Verranno fornite nozioni tecniche per l'uso della metodologia di project management Agile. A fine corso sono previsti Business case e la testimonianza di un professionista di rilievo internazionale.

La nascente industria italiana di *game development* richiede professionalità specifiche per mantenere un livello in che la renda competitiva sul mercato internazionale. Oggi l'offerta formativa italiana non è in grado di dare una risposta soddisfacente a tale esigenza. Mentre per le professionalità tecnico creative (designer, artisti, animatori...) esistono corsi specifici, anche di alto livello, l'offerta formativa legata al mondo del gaming per le figure manageriali dedicate alla gestione dei progetti, è praticamente inesistente. A loro si rivolge questo workshop.

Profilo Project Manager Videogame

Ha la responsabilità della pianificazione e della realizzazione del prodotto. Si assicura che vengano rispettati sia i tempi di consegna, sia il budget prestabilito, sia le caratteristiche e la qualità del prodotto stesso, definiti a monte del progetto. Definisce il piano di lavoro (che comprende attività, tempi, risorse umane, tecniche ed economiche) e coordina il team di produzione, supervisionandolo, tenendolo motivato e rappresentandolo all'esterno. Riporta all'executive producer o direttamente a un dirigente della società di produzione, lavorando a stretto contatto col team di sviluppo e con le figure di staff (marketing e public relations, legal, commerciale...).

Requisiti per accedere al corso

Età compresa tra i 20 e i 40 anni.

Conoscenza lingua inglese almeno di livello B2 (parte delle lezioni e della documentazione sono in inglese).

Diploma di scuola superiore o laurea, forte interesse per i videogame e forte motivazione a lavorare in questo ambito, presenza in aula per le date indicate (necessarie almeno 4 giornate di corso per il rilascio dell'attestato di partecipazione).

Tra i requisiti preferenziali, almeno una esperienza professionale o uno stage nel ruolo di project manager e/o producer e/o assistente di produzione nel settore audiovisivo o dei videogame.

Informazioni pratiche

Data Dal 27 maggio al Primo luglio 2017 (tutti i sabati, tranne il 10 giugno)

Orari Dalle 9:00 alle 18:00

Monte ore 40 ore totali

Luogo Cariplo Factory, Via Bergognone 34, Milano

Numero iscritti Massimo 25

Costi

Gratuito, edizione offerta da Cariplo Factory in collaborazione con Animation Italia

Modalità selezione

Primo step: test online di cultura generale, conoscenza della lingua inglese, dei media, dei videogame, dei principi di project management
Secondo step eventuale: colloquio motivazionale

Programma

- Il mercato dei videogame
- Il producer. Profilo, storia, ruolo nel team
- Le altre professionalità del videogame
- Le fasi di produzione
- Il project management nel videogame: il ruolo del producer nelle fasi di pre-produzione, produzione, testing e post-produzione
- La metodologia Agile. Agile per i videogame
- La gestione del team
- Analytics, user research, QA, customer care

- Approfondimento sul mercato: il ruolo del publisher, il marketing, la distribuzione internazionale, il mercato italiano e gli *Indie*
- Business case
- Testimonianza internazionale

Direttori Didattici

MARCO PONTE | CEO | Lunar Great Wall Studios

Oltre 15 anni di esperienza nel mondo dei videogiochi. Game designer e project manager presso varie aziende italiane di videogiochi (WaywardXS e Artematica Entertainment) approda in Milestone nel 2010 diventandone executive producer. Nel 2016 è fondatore di Lunar Great Wall Studios, di cui è CEO. Oltre 25 titoli pubblicati per PC, PlayStation®4, Xbox One, PlayStation®3, Xbox 360, Xbox, NDS, Wii, PSP, PlayStation®2.

FILIPPO FRANCO | Producer | Lunar Great Wall Studios

Laureato in Management presso l'università Bocconi con una tesi sul Project Management nel settore dei videogame, è oggi Producer presso Lunar Great Wall Studios. Ha iniziato la sua esperienza nel mondo del gaming nel 2013 in Milestone.

Docenti

ANDREA BASILIO | Lead Designer | Milestone

Da oltre 10 anni nel mondo dei videogiochi, project manager e lead designer

MAURO FERRARI | Lead Environment Artist | SUMO Digital

Lead environment artist presso Sumo Digital, ha una esperienza decennale nello sviluppo di videogame.

CLAUDIO GIACOPAZZI | Business Development Director | Lunar Great Wall Studios

18 anni nel mondo dei videogame, già CEO di due aziende di videogiochi italiane: WaywardXS e Geniaware.

PIETRO GUARDINI | Game User Researcher | free lance

Specializzato nell'interazione uomo-computer, entra in Milestone dopo un Dottorato di Ricerca in Psicologia

SIMONE PAULETTO | Project Manager | Milestone

Prima game designer, poi producer: ha lavorato a oltre 20 titoli per 8 diverse console e PC

BOBBY WERTHEIM | Senior Content Manager | SEGA Europe

Dal 2016 si occupa di selezionare e identificare i giochi che SEGA sceglie di produrre e di ricercare gli studi creativi

WORKSHOP INTENSIVO IN DIGITAL STORYBOARDING

Finalità

Il corso si prefigge di formare professionisti che sappiano utilizzare software universalmente adottati come Toon Boom Storyboard PRO e un linguaggio tecnico cinematografico. I partecipanti prenderanno parte ad esercitazioni e a un test finale che servirà da vero e proprio strumento di recruiting per future produzioni.

In un mercato di contenuti in perenne crescita, la domanda di una risorsa come lo storyboard artist è estremamente alta: è infatti una figura professionale trasversale nell'ambito dell'audiovisivo, dal cinema alle serie animate, dai videogiochi alla pubblicità.

Profilo Storyboard Artist

Lo **Storyboard Artist** illustra la narrazione, pianifica le scene, e disegna i panel che esemplificano le azioni e la continuità tra le scene. Lavora a stretto contatto con il regista, lo sceneggiatore, il producer o il Supervisore agli storyboard, per visualizzare e raccontare al meglio la storia.

Allo Storyboard Artist viene richiesto di preparare gli storyboard per la produzione, includendo indicazioni per il dialogo, la recitazione del personaggio, i movimenti di camera ed eventualmente una prima versione rough e successivamente una versione clean.

Requisiti per accedere al corso

Età compresa tra i 20 e i 40 anni.

Conoscenza della lingua inglese almeno di livello B2 (parte delle lezioni e della documentazione sono in inglese), Diploma di scuola superiore o una Laurea

Buone capacità artistiche e di disegno, forte interesse nei confronti del cinema, dello storytelling per immagini, dell'animazione e una forte motivazione a lavorare in questo ambito, presenza in aula per le date indicate (necessarie almeno 4 giornate di corso per il rilascio dell'attestato di partecipazione)

Tra i requisiti preferenziali, almeno un'esperienza professionale nel ruolo di Lead Storyboarder, Storyboard Revisionist, Assistente alla Regia in produzioni di animazione, live action o pubblicità, diploma in tecniche di Animazione, Regia o Arti figurative.

Informazioni pratiche

Data Da lunedì 15 a venerdì 19 maggio 2017

Orari Dalle 9.00 alle 18.00

Monte ore 40 ore totali (lezioni intensive di 8 ore a sessione)

Luogo Cariplo Factory, Via Bergognone 34, Milano

Numero Iscritti Massimo 30

Costi Gratuito, edizione offerta da Cariplo Factory in collaborazione con Animation Italia

Note tecniche

Ai partecipanti è richiesto di portare il proprio laptop compatibile coi requisiti minimi di sistema di Toon Boom Storyboard PRO. Il software verrà fornito gratuitamente da **Toon Boom** ai partecipanti per la durata del corso e per le tre settimane successive. **Wacom** fornirà per la durata del corso la tecnologia hardware per poter disegnare direttamente in digitale.

Programma

- Introduzione allo storyboard digitale
- Creazione di un progetto usando Toon Boom Storyboard PRO
- Importazione di uno script e caption da Final Draft
- I layer: bitmap vs vettoriale
- Le fasi di produzione: aggiungere panels e scene, uso del tavolo luminoso, utilizzo della camera, di keyFrame e della timeline, durata dei pannelli e animazione dei layer
- Creare un Animatic
- L'audio
- Metodi di esportazione

- L'ambiente 3D, parallasse OBJ, library e conformazione
- Composizione di un frame
- Regia e narrazione
- Project management
- Analisi case study: Freelance (Remote Session International Artists fornito da Toon Boom)
- Analisi case study: Studios
- Lecture sul digital storyboarding
- Best practice e Tips&tricks
- Test di storyboarding per produzione Boulder Media

Direttore Didattico

FEDERICO VALLARINO | CEO and Creative Director | Vallaround Creative Contents

Fondatore e direttore creativo di Vallaround Creative Contents. Dieci anni di esperienza nel mercato dell'animazione e nella formazione sui software Storyboard PRO e Harmony. Responsabile per il territorio italiano di *Toon Boom Animation*, la società canadese leader nei prodotti software per l'animazione.

Docenti

MARIO ADDIS | Author and Director Freelance

Produttore, regista, autore di animazione

MASSIMILIANO NARCISI | Art Director and Founder | Kawaii Creative Studio

Fondatore del Kawaii Studio, lavora come visualizer e character designer

PIETRO PINETTI | Direttore Generale | Studio Bozzetto

Direttore generale dello Studio Bozzetto, segue lo sviluppo dei nuovi progetti e la gestione della produzione

GIORGIO SCORZA | CEO and Art Director | Movimenti Productions

Art director, regista e produttore di format in animazione e tecnica mista.