

# ITS ACADEMY BACT

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



*Ministero dell'Istruzione  
e del Merito*



**Italiadomani**  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

## LA FONDAZIONE ITS ACADEMY BACT

iscritta nel registro delle Persone Giuridiche della Prefettura di Napoli n° 1474 con sede legale e operativa alla via Armando Diaz, 58 CAP 80134 Napoli, tel. 081 8799822 – fax 081 18634494, e-mail [segreteria.presidenza@itsbact.it](mailto:segreteria.presidenza@itsbact.it)

**EMANA**

il presente avviso per l'iscrizione alle selezioni dei corsi post-diploma di Istruzione Tecnologica Superiore (ITS)

## PROROGA

## BANDO PUBBLICO

PER LA SELEZIONE DI CANDIDATI E LA SUCCESSIVA AMMISSIONE AL CORSO  
DI ISTRUZIONE TECNOLOGICA SUPERIORE PER IL BIENNIO 2024-2026

## TECNICO SUPERIORE PER LA DIGITALIZZAZIONE NELL'INDUSTRIA CULTURALE E CREATIVA

INDIRIZZO

## Tourism & Art Game Design and Digital Developing

Potenziamento dell'offerta formativa degli Istituti Tecnologici Superiori "ITS Academy" in attuazione della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.5 "Sviluppo del sistema di formazione professionale terziaria (ITS)" del PNRR, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU, ai fini del raggiungimento dei relativi target e milestone e dell'obiettivo di cui alla Decisione di esecuzione del Consiglio UE – CID

**Titolo progetto "NextGen Innovative Tech Working" presentato dalla Fondazione ITS Academy BACT**

**Codice CUP C64D23001620006 - Codice progetto M4C111.5-2023-1242-P-30757**

## FIGURA NAZIONALE E PROFILO TERRITORIALE

Il corso rilascia il diploma della figura nazionale 9.2.1 **“Tecnico Superiore per la digitalizzazione nell’industria culturale e creativa”** (all. 3 del *Decreto Ministeriale n. 203 del 20 Ottobre 2023 “Disposizioni concernenti le aree tecnologiche, le figure professionali nazionali di riferimento degli ITS Academy e gli standard minimi delle competenze tecnologiche e tecnico-professionali”*).

Il profilo territoriale declinato per la figura nazionale è **“Tourism & Art Game Design and Digital Developing”**.

## FIGURA PROFESSIONALE

Nel quadro economico attuale, in cui le tecnologie svolgono un ruolo cruciale, risulta fondamentale la formazione di nuove figure professionali che, come nel caso dei diplomati dai corsi PNRR, sappiano inserirsi in contesti produttivi tecnologicamente innovativi e in continuo cambiamento.

Il corso forma il profilo del **Game Designer**: una figura che, attraverso capacità creative e tecniche, si occupa di progettare e sviluppare giochi digitali per computer e mobile: crea mondi virtuali e avventure, curando sia lo sviluppo del gioco, sia gli aspetti della sua realizzazione (trama narrativa, struttura, personaggi, ambienti) che le dinamiche e le modalità di gioco dell’utente (gameplay). Grazie alle competenze sul **Digital Developing**, la figura è in grado anche di supportare i reparti della **programmazione**, della **grafica**, dell’**illustrazione**, del **sound designer** e del **video designer**. Il profilo professionale contribuisce all’innovazione dell’industria dei **videogiochi** ma anche nel settore del **web e mobile** per la progettazione di siti e applicazioni.

Grazie all’orientamento in materia di beni e attività turistiche, culturali e artistiche, Il **Tecnico Superiore (TS)** è in grado di promuovere la **conoscenza, conservazione e valorizzazione del patrimonio di un territorio**, attraverso le **Tecnologie digitali abilitanti 4.0 e le strategie innovative del Gaming**. In particolar modo, il TS sarà capace di gestire tutti i processi creativi e operativi che sottendono l’ideazione e la realizzazione di prodotti, attività e/o servizi correlati all’offerta **turistica, artistica e culturale**. Il profilo è in grado di affermarsi come strumento di arricchimento della **comunicazione culturale** in grado di raggiungere tutti i target di utenza possibili. Attraverso l’utilizzo di software specialistici e altamente tecnologici, il TS sarà capace di creare nuove **esperienze culturali immersive e coinvolgenti**, sviluppando prodotti innovativi quali tour virtuali, installazioni interattive, sistemi di gioco, interfacce e prototipi educativi, attraverso cui tradurre la promozione culturale e artistica di un territorio in un’esperienza artificiale.

Al termine del corso biennale, il quale si conclude con il conseguimento del Diploma di Tecnico Superiore inquadrato al V livello del Quadro Europeo delle Qualifiche e spendibile sul mercato del lavoro in tutta Europa, i diplomati avranno acquisito le competenze per:

- individuare i servizi informativi, analizzando le potenzialità educative e didattiche del patrimonio culturale e il target d’utenza, pianificandone le modalità di erogazione;
- progettare giochi, applicazioni e attività interattive, definendo le fasi operative e gli obiettivi funzionali all’Industria del Gaming e alla divulgazione turistica del patrimonio culturale;

- utilizzare le principali tecniche di User Interface/ User Experience, al fine di sviluppare interfacce adeguate, coinvolgenti e immersive;
- utilizzare le principali tecnologie e software per la realizzazione di giochi utili allo sviluppo e allo svolgimento di esperienze, applicando metodologie del game design per la progettazione di meccaniche di gioco.
- utilizzare tecnologie e piattaforme utili a produrre esperienze immersive AR/VR;
- usufruire di nuovi modelli di insegnamento-apprendimento che si basano sull'utilizzo della robotica;
- padroneggiare le tecnologie abilitanti 4.0 di settore;
- sviluppo delle diverse tipologie di software attraverso l'utilizzo di linguaggi specifici di programmazione;
- sviluppare prodotti e soluzioni innovative che possano essere utilizzati per raggiungere gli obiettivi aziendale o per supportare l'integrazione di videogiochi o di tecnologie di realtà virtuale e aumentata.

## SBOCCHI LAVORATIVI

Il Tecnico Superiore andrà ad inserirsi nel contesto settoriale di riferimento, quello dell'**Industria Culturale e Creativa** in Italia e in Campania, e ad operare nell'ambito della didattica innovativa presso strutture museali digitali e fisiche o soggetti pubblici e/o privati coinvolti nella conservazione, valorizzazione e accessibilità dei beni e delle attività culturali e artistiche (fondazioni o centri culturali e artistici; agenzie di comunicazione, marketing e pubblicità; industria videoludica e dell'intrattenimento), grazie anche all'impiego delle tecnologie 4.0 più d'avanguardia in materia di Realtà Virtuale & Aumentata, Robotica e Gamificazione.

## ARTICOLAZIONE DEL CORSO

Il percorso formativo avrà una durata biennale pari a 2000 ore di formazione, distribuite tra **aula**, **formazione a distanza (fad)**, **laboratori** e **tirocini**, suddivise in due annualità da 1000 ore così articolate:

I ANNO	modalità	ore
<b>Transversal skills Area:</b>		
Soft skills e Tecniche di Comunicazione	<i>fad</i>	30
Business English	<i>fad</i>	60
Digital Competence: Comunicazione Visiva e Narrazione interattiva	<i>aula e fad</i>	60
<b>Basic Area:</b>		
Progettazione multimediale per il Patrimonio Artistico e Culturale	<i>aula</i>	60

Teoria e analisi dell'Audiovisivo	<i>aula</i>	60
<b>Innovation technical Area:</b>		
Tecnologie per la Digitalizzazione dell'Esperienza Culturale e Artistica: Grafica, animazione e modellazione digitale 2D e 3D	<i>lab</i>	90
Fondamenti di Game Design	<i>lab</i>	110
Fondamenti di Coding, Design e sviluppo UI/UX per App, Web e Games	<i>lab</i>	160
Fondamenti di Robotica e Automazione	<i>lab</i>	60
Tecnologie Immersive: AR/VR e Metaverso per i videogiochi	<i>lab</i>	60
IoT e Applicazione dell'Intelligenza Artificiale nei processi creativi	<i>lab</i>	60
Gamification & Design	<i>lab</i>	30
Sound Design, Post Produzione e Tecniche di montaggio	<i>lab</i>	60
<b>Job Experience Area:</b>		
Tirocinio Aziendale	<i>azienda</i>	100
<b>II ANNO</b>	<b>modalità</b>	<b>ore</b>
<b>Transversal skills Area:</b>		
Business English	<i>fad</i>	30
Design Thinking Experience & Startupper of new business	<i>fad</i>	30
Digital Competence: Social Media Marketing	<i>fad</i>	30
<b>Basic Area:</b>		
Marketing per il Patrimonio Turistico, Artistico e Culturale	<i>fad e lab</i>	30
Divulgazione Digitale: Economia della Game Industry e delle Cultural and Creative Industries	<i>lab</i>	20
<b>Innovation technical Area:</b>		
Robotica applicata	<i>lab</i>	30
Tecnologie Immersive: sviluppo di soluzioni Web e Mobile con VR e Metaverso	<i>lab</i>	30
<b>Job Experience Area:</b>		
Tirocinio Aziendale	<i>azienda</i>	800

## LUOGO DI SVOLGIMENTO

Il corso si svolgerà presso:

- ITS ACADEMY BACT di Napoli
- Sedi Convenzionate

## DESTINATARI

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

**ITS ACADEMY  
BACT**

Il corso ITS è rivolto a n° 25 allievi. Per essere ammessi occorre superare una selezione. Per partecipare è richiesto:

- il possesso del diploma di Istruzione Secondaria di secondo grado (o in alternativa il diploma quadriennale di istruzione e formazione professionale di cui all'articolo 15, commi 5 e 6, del decreto legislativo 17 ottobre 2005, n. 226, unitamente al certificato di specializzazione tecnica superiore conseguito all'esito dei corsi di istruzione e formazione tecnica superiore di cui all'articolo 69 della legge 17 maggio 1999, n. 144, della durata di almeno 800 ore;
- una preparazione di base sulle tecnologie digitali e sulla lingua inglese;
- una conoscenza di base del settore a cui afferisce il profilo professionale oggetto del corso.

## DURATA E MODALITÀ DI FREQUENZA

Il corso è erogato grazie al finanziamento di cui al Decreto M.I.M. n. 96 del 26-5-2023 "Decreto di riparto delle risorse per il potenziamento dell'offerta formativa degli Istituti Tecnologici Superiori ITS Academy nell'ambito della *Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di Istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.5 "Sviluppo del sistema di formazione professionale terziaria (ITS)" del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU (PNRR)*.

Le attività formative verranno avviate **entro Dicembre 2024** per concludersi entro **l'anno 2026** (con possibile prolungamento per le attività di job placement).

Il corso sarà suddiviso in quattro semestri (due annualità) per un totale di 2000 ore. Almeno il 45% delle ore corso sarà svolto attraverso un **periodo di formazione on the job presso un'azienda o un ente** del settore e del territorio. Almeno il 60% delle lezioni saranno a carico di docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni.

La **frequenza è obbligatoria** sia per i moduli proposti in presenza, sia per i moduli proposti in modalità a distanza (*modalità FAD*: massimo 20% delle ore di formazione). È richiesta la **frequenza per l'80%** delle ore complessive del corso.

Non è consentita l'iscrizione contemporanea ad altri corsi del sistema ITS o corsi che richiedano la frequenza obbligatoria nei giorni feriali.

Su conforme decisione del Comitato Tecnico Scientifico (C.T.S.), potranno essere concessi esoneri per singoli insegnamenti, in forma di "certificazione delle competenze" a fronte di precedenti attività formative o lavorative specifiche (ai corsi ITS possono partecipare anche occupati).

**Il corso è totalmente gratuito** (viene richiesto il pagamento per il contributo e la tassa statale per l'Esame Finale).

Sono previste **Borse di Studio** finanziate PNRR per favorire e incentivare la frequenza ed il raggiungimento dei valori target ministeriali regolamentate da specifico bando.

## SEDE DEL CORSO

Il corso si svolgerà presso le sedi dell'**ITS Academy BACT di Napoli** e del **Lab4Future** presso il Centro

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

**ITS ACADEMY  
BACT**

Direzionale di **Napoli**, e presso le sedi convenzionate e quelle dei **partner aziendali**.

I moduli potranno essere erogati presso una delle sedi operative della Fondazione che ha realizzato spazi laboratoriali innovativi attraverso il Progetto “**Lab4Future: Laboratori tecnologici e spazi di apprendimento avanzati per gli studenti di domani**”, finanziato dall’Unione Europea-Next Generation EU, Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, *Missione 4: Istruzione e Ricerca, Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università, Investimento 1.5: Sviluppo del sistema di formazione professionale terziaria (ITS), “Potenziamento dei laboratori degli Istituti Tecnologici Superiori - ITS Academy”*.

La scelta della sede di svolgimento di ciascun singolo corso verrà effettuata a esclusiva discrezione della Fondazione, sulla base delle condizioni logistiche e organizzative che emergeranno in fase di attivazione operativa del corso ed in funzione delle attività disciplinari.

Il corso prevede moduli a distanza (fad) che verranno proposti su piattaforma individuata e gestita dalla Fondazione (GOOGLE WORKSPACE/MEET o equivalente) previo accreditamento con accesso riservato fornito dalla Fondazione a tutti i partecipanti.

## TITOLO FINALE CONSEGUITO

Al termine del corso, previo superamento esame, verrà rilasciato il titolo di **Istruzione Tecnologica Superiore** corrispondente al **5° livello europeo EQF** corredato da certificazione **Europass**. I diplomi di **Tecnico Superiore** costituiscono titolo per l’accesso ai pubblici concorsi ai sensi dell’*art. 5 comma 7 del D.P.C.M. 25 gennaio 2008* e della *L. 99/2022 “Istituzione del Sistema terziario di istruzione tecnologica superiore”*.

## PRESENTAZIONE DOMANDE

Ogni corso è rivolto a 25 partecipanti: i candidati dovranno sostenere una selezione. Per partecipare alla selezione occorre presentare apposita **domanda di iscrizione**. Le **iscrizioni alla selezione** sono aperte **da Venerdì 2 Agosto 2024 fino a Mercoledì 25 Settembre 2024**.

### PROROGA

**I termini per l’iscrizione sono stati prorogati fino a Martedì 31 Dicembre 2024.**

La domanda deve essere inoltrata a segreteria attraverso il modulo on line disponibile cliccando sul corso che si intende frequentare sul sito [www.itsbact.it](http://www.itsbact.it).

La domanda online dovrà indicare attraverso le opportune finestre le scelte del singolo corso specifico a cui si richiede l’iscrizione. Alla domanda dovranno essere allegati:

- fotocopia del Titolo di studio (anche autocertificato);

- fotocopia di un documento di identità in corso di validità;
- curriculum vitae (CV) in formato europeo; nel CV dovranno essere elencati:
  - diploma di Scuola secondaria di secondo grado (o diploma quadriennale IeFP e certificazione IFTS) conseguito specificando tipologia e votazione;
  - eventuali altri titoli di studio posseduti;
  - titoli e esperienze formative e lavorative;
  - certificazioni linguistiche, informatiche possedute;
  - ogni altro titolo ritenuto utile ai fini della selezione.

L'iscrizione alla selezione andrà successivamente completata inviando la propria candidatura al corso attraverso la **piattaforma ministeriale** <https://sistemait.istruzione.gov.it/portaleitsacademy>. Le indicazioni su come procedere su tale piattaforma verranno fornite in seguito dall'ITS Academy BACT.

## MODALITÀ DI ACCESSO

Il percorso formativo è stato progettato e proposto al termine di approfondita analisi di mercato e in accordo con **aziende leader** dei settori di riferimento dell'ITS, che partecipano attivamente alla gestione delle sue varie fasi formative (progettazione, docenze, tirocini).

Durante la fase di selezione saranno valutati i curricula dei candidati, i titoli e le competenze in ingresso (in ambito tecnologico, in lingua inglese e nel settore a cui afferisce il profilo del corso), nonché le motivazioni a svolgere il ruolo di Tecnico Superiore nei settori associati al profilo in uscita.

La selezione potrà essere effettuata prevedendo una soglia minima per l'idoneità al corso, fissata dalla commissione appositamente nominata.

Tra i candidati idonei i primi **venticinque**, in **ordine di punteggio**, verranno **ammessi e iscritti** al percorso formativo richiesto. Verrà garantita la percentuale di candidati ammessi di sesso femminile per almeno il 20% se consentito dai numeri delle iscrizioni.

I restanti candidati idonei saranno inseriti, in ordine di punteggio decrescente, in una lista d'attesa specifica per il singolo corso.

I candidati idonei ma non ammessi al corso potranno restare in lista d'attesa per subentrare in caso di rinunce, fino allo scadere del tempo minimo necessario per poter partecipare con successo al corso di interesse (residuo di 80% delle ore di lezione).

In caso di posti vacanti per uno specifico corso (numero di idonei inferiore a 25 oppure esaurimento della lista d'attesa), questi potranno essere coperti, fino a esaurimento posti, dai candidati in lista d'attesa in altri corsi, che accetteranno la proposta di iscrizione a corso diverso da quello indicato nelle preferenze. I candidati in lista d'attesa nei vari corsi verranno interpellati in ordine di punteggio totale decrescente.

A esclusiva discrezione della Fondazione, eventuali candidati idonei ma non ammessi ai corsi potranno essere inseriti, conservando il loro punteggio, nella graduatoria di eventuali altri corsi attivati durante l'anno accademico 2024/2025.



Il presente bando e il modulo per la domanda di iscrizione sono disponibili sul sito [www.itsbact.it](http://www.itsbact.it)  
Per ulteriori informazioni si può contattare l'ITS via mail [segreteria.presidenza@itsbact.it](mailto:segreteria.presidenza@itsbact.it) o via telefono allo 081 8799822

L'ITS è disponibile per appuntamenti finalizzati a fornire informazioni sul corso e percorsi di orientamento.

## PARI OPPORTUNITÀ

---

L'accesso ai corsi avviene nel rispetto delle norme di cui alla legge 125/1991.

## SELEZIONE IN INGRESSO OGGETTO DELLA VALUTAZIONE

---

Di seguito i criteri della valutazione in ingresso del candidato:

1. *Titoli e esperienze formative e lavorative certificate e dichiarate nel curriculum (alternanza scuola lavoro, stage, tirocini, apprendistato, ecc.);*
2. *Diploma in relazione alla tipologia e alla votazione;*
3. *Certificazioni linguistiche, informatiche ecc.;*
4. *Conoscenze di base linguistiche, scientifiche, tecniche dell'ambito cui l'ITS si riferisce;*
5. *Lingua Inglese veicolare e uso di pacchetti informatici;*
6. *Motivazioni e attitudini.*

## SEDE DELLA SELEZIONE

---

La sede e la data della selezione saranno comunicate in fase di convocazione per le prove medesime. I candidati saranno tenuti a presentarsi alla prova di selezione muniti di documento d'identità in corso di validità.

## PROVA DI SELEZIONE

---

La selezione dei candidati sarà effettuata per titoli e prova.

**Titoli** (max 20 punti):

- Tipo diploma (max 10 punti – *cfr tabella in allegato*)
- Votazione diploma (max 10 punti *assegnati in relazione alla votazione riportata all'esame di stato: per ogni voto 0,25 punti, a partire da 60=0*).

**Prova** (max 80 punti):

- Colloquio motivazionale, attitudinale e di accertamento delle conoscenze base dell'ambito tecnologico, di lingua inglese e dei settori afferenti il profilo del corso oggetto della selezione



(max 80 punti).

Per lo svolgimento della prova verrà costituita, a cura della Fondazione ITS Academy Bact, un'apposita Commissione di selezione.

Per il dettaglio sulla valutazione delle prove si invia all'apposito **Regolamento** che verrà comunicato a tutti i partecipanti con congruo anticipo rispetto allo svolgimento delle prove di selezione.

## PER INFORMAZIONI

---

Per avere maggiori informazioni consultare il sito [www.itsbact.it](http://www.itsbact.it) o rivolgersi all'ITS Academy BACT sede: via Armando Diaz n. 58 CAP 80134 Napoli; mail: [segreteria.presidenza@itsbact.it](mailto:segreteria.presidenza@itsbact.it); tel: 081 8799822.

*F.to il Presidente ITS Academy BACT*

**Aniello Di Vuolo**

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

**ITS ACADEMY  
BACT**