

L'ITIS DI GRUGLIASCO DIPLOMERA' PERITI IN GRAFICA INFORMATICA E VIDEOGAME

A scuola di playstation per lavorare giocando

Patrizio Romano

«Impara giocando». Potrebbe essere questo lo slogan per il nuovo corso per periti informatici in grafica interattiva e videogame che aprirà i battenti a settembre 2007 all'Itis Majorana di Grugliasco.

«Sì, un corso per realizzare giochi per console di Playstation, Xbox e Pc - conferma il professor Dario Zucchini -. Noi ci crediamo: è un settore in cui oggi fanno la parte del leone gli americani e i giapponesi». Ma dove l'inventiva italiana potrebbe trovare spazi. «Ho sentito esperti della Microsoft e della Sony - afferma - e hanno ribadito che per i più bravi di posti di lavoro ce ne saranno sempre».

Il corso si chiamerà «Ig2», ossia «Informatica, Grafica e Giochi»: per gli interessati, le iscrizioni sono aperte sino a gennaio prossimo. Come è nata questa idea? «E' nata lavorando insieme alla Fondazione Ultramundum - spiega Zucchini -, con cui già alcuni studenti fanno stage e prove di elaborazioni grafiche». Per gioco sono arrivati a fare del gioco una cosa molto seria. «Infatti, perché questo corso è il primo che venga svolto in una scuola superiore in Italia - dice Fulvio Dominici Carnino, presidente di Ultramundum -. Per ora ci sono solo dei corsi universitari». Insomma, dei pionieri a tutti gli effetti.

«E quanto valga questo settore - puntualizza Dominici - lo dimostrano chiaramente gli otto milioni di abbonati in tutto il mondo al gioco "Second Live", che rende mensilmente qualcosa come 6 milioni di dollari». Cifre da capogiro per un mercato in continua espansione. «E non c'è solo quello - confessa Zucchini -, ci sono i grafici pubblicitari, quelli che lavorano per gli enti pubblici o anche per gli studi di architettura. Chiunque abbia bisogno di realizzare progetti in 3D». Tante opportunità in



Un nuovo corso per gli studenti dell'Itis «Majorana» di Grugliasco

GUIDA DELLA PROVINCIA

Quale istituto scegliere dopo la terza media

«Leggo, rifletto e scelgo la scuola per me!» è il titolo della nuova guida realizzata dalla Provincia di Torino e messa a disposizione dei ragazzi delle medie, in particolare delle terze, per scegliere con cognizione di causa il percorso di istruzione superiore. La guida è suddivisa per aree di interesse; i corsi sono organizzati in quattro percorsi - istruzione liceale, tecnica, professionale e formazione professionale - ognuno contraddistinto da un colore diverso e facilmente riconoscibile. Ogni scuola viene illustrata in dettaglio delineandone il profilo, indicando indirizzi, anni, materie di studio e possibili scelte post diploma; elencando infine gli istituti scolastici di riferimento a Torino e sul territorio provinciale.

diversi ambiti. Oltre alla possibilità di scommettere su se stessi come imprenditori.

«Presenteremo questo nuovo corso a Genova al Ted, il Salone delle Tecnologie - precisa Carnino -, insieme al Miur. Noi sosteniamo sia un settore da sfruttare con più attenzione. Perché ad oggi ci sono 300 milioni di videogiochi nel mondo e hanno un'età media di 34 anni: è un business importante in cui l'Italia può e deve dire la sua». In questa sfida al «Majorana» ci credono. «Abbiamo, nel triennio, cinque corsi di informatica, con circa 350 studenti - dichiara il vicepresidente Rocco Mazzei -. Possiamo contare nel nostro istituto su 17 laboratori con quasi 400 computer».

Il posto per nuovi esperimenti, dunque, non manca. Soprattutto, se la scommessa guarda alla grafica tridimensionale, che ha ancora ampi spazi di mercato. Se per i ragazzi lavorare realizzando giochi deve essere un vero sogno, per i genitori sapere che è una professione in continua espansione è una sicurezza.