Bando di Selezione per l'ammissione di
n.28 allievi per il conseguimento del diploma di
Tecnico superiore Sviluppatore software
Digital Game Specialist
Ambito Architetture software e Data Management
Area Tecnologie dell'informazione, della comunicazione e dei dati
(5° Liv. EQF) 3ª Edizione 2025/2027

Fondazione ITS Academy "Roberto Rossellini"
Istituto Tecnologico Superiore di Alta Formazione
Area Tecnologie dell'informazione, della comunicazione e dei dati

OGGETTO DEL BANDO

L'ITS Academy Roberto Rossellini indice una selezione pubblica per l'ammissione di 28 allievi al Corso per Tecnico superiore Sviluppatore software: Digital Game Specialist - 5° Liv. EQF ai sensi della Legge 15 luglio 2022, n. 99 - DM n.88 del 17 maggio 2023 e ss.mm.ii. (4 semestri).
Il presente bando, emanato a valere sull' "Avviso pubblico rivolto alle Fondazioni ITS Academy della Regione Lazio per il finanziamento dei percorsi di Programmazione 2025 in avvio nell'anno formativo 2025/2026", ha lo scopo di formare una graduatoria di merito per l'assegnazione dei 28 posti relativi Corso per Tecnico superiore Sviluppatore software: Digital Game Specialist con il finanziamento del Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) 2021-2027 la cui approvazione è prevista da parte della Regione Lazio ed i cui finanziamenti saranno assegnati a seguito di successiva determina regionale.

Descrizione del corso

Il *Tecnico Superiore Digital Game Specialist* è un professionista poliedrico, capace di lavorare su diversi fronti del processo creativo e produttivo.
La figura professionale di riferimento è caratterizzata da competenze avanzate nella progettazione e realizzazione di giochi digitali. Questa figura è in grado di coniugare abilità tecniche e creative per sviluppare contenuti interattivi di alta qualità, utilizzando software e strumenti all'avanguardia. Le competenze sviluppate includono la programmazione, il design di gioco, l'intelligenza artificiale, il rendering in tempo reale, la sicurezza informatica e la capacità di lavorare con tecnologie interattive come la realtà aumentata e la realtà virtuale. Il Tecnico Superiore Digital Game Specialist è in grado di padroneggiare una vasta gamma di software e strumenti utilizzati nello sviluppo di giochi digitali, tra cui quelli specifici per il game development. Questi strumenti includono motori di gioco come Unreal Engine; linguaggi di programmazione come C++, C#, Python, e framework come .NET. Gli studenti acquisiranno una solida comprensione delle architetture software, gestione dei database, tecniche di sicurezza, AI, e machine learning. Le competenze tecniche acquisite durante il corso permettono agli studenti di creare giochi complessi, sistemi multiplayer, e applicazioni interattive avanzate, tutte attività centrali nello sviluppo di esperienze di gioco immersive e coinvolgenti. Oltre

alle competenze tecniche, il Tecnico Superiore Digital Game Specialist sviluppa una forte sensibilità per il design del gioco e la user experience. Questi professionisti sono responsabili della creazione di giochi che siano sia tecnicamente sofisticati che divertenti da giocare, richiedendo un occhio attento per i dettagli, una buona comprensione della teoria del game design, della narrazione interattiva e delle dinamiche di gioco.

Figure professionali in uscita

Le figure professionali in uscita, formate sulla base dei fabbisogni di competenze espresse dalle aziende di settore e in coerenza con l'All. 1 del Decreto Ministeriale n. 203/2023 e l'All. 1 del Decreto Ministeriale n. 246/2023, sono le seguenti:

- Game Developer: Progetta e sviluppa videogiochi multipiattaforma utilizzando motori di gioco e linguaggi di programmazione
- Network Programmer: Realizza ambienti multiplayer, gestisce comunicazioni in rete e sincronizzazione in tempo reale
- UI/UX Designer: Cura l'interfaccia utente e l'esperienza interattiva, con attenzione a usabilità e accessibilità
- DevOps Engineer: Automatizza i processi di sviluppo e implementa pratiche di integrazione e delivery continui (CI/CD)
- Data Analyst (Game Analytics): Analizza i dati di gioco per ottimizzare gameplay, fidelizzazione e strategie di monetizzazione
- VR/AR Developer: Sviluppa esperienze immersive in realtà virtuale e aumentata per giochi e applicazioni interattive

Requisiti di ammissione

Alla data di scadenza del presente bando coloro che intendono candidarsi, pena esclusione, devono:

1. Essere cittadini dell'Unione Europea e cittadini non Comunitari (indispensabile la conoscenza della lingua italiana);
2. Aver compiuto i 18 anni di età;
3. Essere in possesso di Diploma di Istruzione Secondaria Superiore quinquennale o di un diploma quadriennale di Istruzione e Formazione Professionale con certificati di specializzazione tecnica superiore di almeno 800 ore (corso IFTS – Istruzione e Formazione Tecnica Superiore).

Non è richiesta alcuna quota di ammissione o partecipazione.

Soggetto Proponente

Fondazione ITS Academy Roberto Rossellini (istituita ai sensi del DPCM 25/01/2008 e approvata con DGR n. 4430 Lazio 23/12/2009).

Sede del corso

Sede legale e operativa dell'ITS Academy R. Rossellini – Via Tiburtina, 691 - 00159 Roma – oltre a tutte le sedi per le attività formative necessarie e opportune, su tutto il territorio regionale (aziende, laboratori, centri formativi).

Organizzazione didattica e frequenza del corso

Le attività didattiche, con frequenza obbligatoria, si svolgeranno, dal lunedì al venerdì, minimo quattro ore giornaliere **in presenza**. Alcune attività didattiche potranno essere erogate da docenti a distanza ma con la presenza degli studenti in Aula. Durante i week end potranno essere previste delle attività di formazione on the job e/o di project work con il supporto di docenti.

Il periodo di stage obbligatorio sarà svolto presso aziende del settore. Su richiesta dello studente si potranno attivare stage fuori regione (le eventuali spese di trasferimento sono a carico dello studente). La partecipazione alle attività didattiche in aula/laboratorio, project work e stage è obbligatoria. Per accedere all'esame finale è obbligatorio aver svolto l'80% del percorso di 1800 ore complessive. Eventuali assenze non potranno superare il 20% del totale del monte ore.
Oltre ciò, è necessario ottenere minimo la sufficienza alle verifiche finali previste al termine di ogni modulo didattico e la valutazione positiva al termine dello stage aziendale obbligatorio.

Modalità di iscrizione alla selezione
La modalità di richiesta di partecipazione alla selezione sarà esclusivamente online sul sito **entro e non oltre le ore 18.00 del 16 settembre 2025**, pena l'esclusione.
Per presentare la domanda online sarà necessaria la seguente documentazione:
1. Copia di un documento di riconoscimento in corso di validità;
2. Copia del titolo di studio conseguito oppure autodichiarazione sostitutiva redatta ai sensi dell'art. 46 d.p.r. n. 445/2000 che ne attesti il possesso oppure equipollenza per i titoli di studio conseguiti all'estero;
3. Curriculum Vitae con espressa autorizzazione al trattamento dei dati personali;
4. Copia di altre certificazioni (es. CISCO, ECDL, ECDL Advanced, certificazione di Inglese);
5. Per i cittadini stranieri è titolo preferenziale la certificazione della conoscenza della lingua italiana (es. CILS, CELI, PLIDA, ROMA3);
6. Eventuale documentazione aggiuntiva (es. BES/DSA);

Con la compilazione della domanda di iscrizione si autorizza la Fondazione Academy ITS Roberto Rossellini a pubblicare sul proprio sito i nominativi degli ammessi alla selezione, la graduatoria finale e al trattamento dei dati personali. La gestione delle informazioni fornite si atterrà alla normativa sul trattamento dei dati personali di cui al regolamento (UE) n.2016/679, meglio noto con la sigla GDPR.

Modalità di selezione ed ammissione al corso
I candidati saranno ammessi al corso a seguito di prove selettive (che prevedono test scritto e colloquio orale motivazionale) che si svolgeranno presso la sede comunicata sul sito itsrossellini.it. L'elenco degli ammessi alle selezioni sarà pubblicato sul sito itsrossellini.it entro le ore 18.00 del 18/09/2025. È possibile concorrere per l'ammissione a più percorsi, tuttavia non è possibile ; frequentare contemporaneamente più di un percorso ITS. In caso un allievo frequentasse contemporaneamente più di un percorso ITS in violazione a quanto previsto dal presente Bando, la Fondazione ITS avrà la facoltà di rivalersi sull'allievo.

La convocazione per le prove scritte è prevista per il 22 settembre 2025 secondo l'ordine pubblicato sul sito itsrossellini.it.

Le selezioni si svolgono presso la sede che sarà comunicata nel momento della convocazione o altra sede debitamente individuata.
Ogni candidato ha la possibilità di partecipare alla selezione per accedere a più corsi.
Il processo di selezione è così articolato:
1. **ISCRIZIONE**, basata sulla documentazione inviata dai candidati, e successiva convocazione alle prove di selezione dei candidati in possesso dei requisiti formali richiesti dal bando. Il possesso di tutti i requisiti è condizione necessaria per l'ammissione alla selezione
2. **SELEZIONE**, articolata in tre fasi:
   - Valutazione dei Titoli (max 15 punti)
   - Test scritto (max 35 punti)

3. **COLLOQUIO MOTIVAZIONALE INDIVIDUALE** (max 50 punti)

Per ciascuna fase del processo di selezione il candidato riceve un punteggio che concorre a formare la valutazione complessiva.
A ogni candidato può essere attribuito un punteggio complessivo massimo di 100 punti.

Il calendario delle selezioni potrà subire delle variazioni che saranno tempestivamente pubblicate sul sito itsrossellini.it.

Il test verrà somministrato in aula con l'utilizzo del computer attraverso una specifica piattaforma online che consentirà l'elaborazione immediata del risultato.
Il risultato del test sarà quindi disponibile in sede di colloquio con la commissione al fine di rappresentare un quadro valutativo del candidato il più esaustivo possibile.

I test, a scelta multipla, prevedono un totale di 35 domande di verifica di cultura generale del settore, conoscenze tecniche (per area di competenza), tecnologiche, informatiche e logico matematiche oltre a cinque domande di conoscenza della lingua straniera (inglese). Il tempo complessivo a disposizione per la prova scritta è di 60 minuti. La risposta esatta dà diritto a 1 punto; la risposta errata o non data vale zero (0 punti).
Il colloquio motivazionale è finalizzato a valutare la motivazione, l'orientamento professionale e tecnico e accertare le competenze tecniche e tecnologiche.
A titolo puramente esemplificativo si accerteranno: la cultura di base, le esperienze di lavoro e/o di studio (ulteriori rispetto al diploma), con particolare riferimento al settore di riferimento, la capacità espositiva, la determinazione nel raggiungimento di obiettivi e orientamento al risultato, la comprensione del programma formativo e motivazione alla frequenza del corso, le capacità relazionali e di comunicazione, la conoscenza del settore di riferimento.
Nella fase di selezione di colloquio, viene compilato il Prospetto di Valutazione per ogni candidato in cui sono riportati gli elementi che concorrono al punteggio totale.

La graduatoria finale degli ammessi al corso sarà elaborata sommando i punteggi relativi ai titoli (max 15), alla prova scritta (max 35) ed al colloquio (max 50) e sarà formalizzata in centesimi. L'ammissione dei candidati idonei al corso sarà in ordine di graduatoria, fino all'esaurimento dei 28 posti disponibili per percorso. I candidati non sono ritenuti idonei se ottengono un punteggio complessivo inferiore a 60 punti.
In caso di rinunce, si procederà allo scorrimento della graduatoria. A parità di punteggio verrà data preferenza al candidato più giovane.

Per i candidati che hanno partecipato alle selezioni per accedere a più corsi, in sede di colloquio verrà richiesto di comunicare il corso di preferenza. I candidati che risulteranno ammessi a più corsi dovranno effettuare una scelta in fase di accettazione.
La graduatoria, unitamente alla convocazione per la sottoscrizione della formale accettazione alla frequenza del corso, verrà pubblicata sul sito internet della Fondazione ITS Rossellini www.itsrossellini.it entro 10 (dieci) giorni dalla chiusura delle selezioni.
Qualora la commissione esaminatrice lo ritenesse opportuno e/o non si raggiungesse il numero previsto di studenti oltre la soglia di accesso, si potrà procedere all'estensione del periodo utile alla candidatura e ad ulteriori sessioni di selezione.

Moduli del corso di studi

A titolo indicativo e non esaustivo, si riportano i moduli del corso previsti, che possono subire comunque variazioni all'avvio delle attività didattiche e durante lo svolgimento del percorso medesimo. L'attività didattica sarà svolta approfondendo temi e sviluppando conoscenze, competenze e abilità afferenti alle seguenti aree:

n. Modulo	Area
1	Orientamento
2	Modulo di allineamento in Inglese
3	Aspetti legali e contrattuali
4	Informatica di Base
5	Sicurezza sul lavoro
6	Corso a scelta
7	Comunicazione e marketing
8	Teoria e Pratica della Programmazione di Giochi
9	Matematica
10	Tecniche di post-produzione
11	Sviluppo gaming in Unreal Engine
12	La gestione dei progetti di sviluppo gaming
13	Sistemi e tecniche di ripresa del movimento
14	Comunicazione e marketing
15	Project work
16	Stage

Inizio delle attività del corso

Le attività didattiche, salvo diversa comunicazione, verranno avviate entro il giorno 30 Novembre 2025. La fine del biennio è prevista entro dicembre 2027. Il corso sarà attivato solo a seguito di valutazione, approvazione e finanziamento da parte degli Enti finanziatori.

Il numero degli ammessi al corso potrà subire delle variazioni, rispetto a quanto indicato nel Bando, a seguito di eventuali emergenze sanitarie che si dovessero verificare.

Il Presidente Andrea Maffini

