

Corso di formazione sul mondo dei videogiochi

Il mondo dei videogiochi supera la vostra comprensione? Vi è difficile capirne il funzionamento e l'attrazione che sono in grado di suscitare?

La SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) propone un corso sul mondo dei videogiochi, articolato in 7 moduli, che può essere **seguito per intero oppure scegliendo soltanto i moduli di specifico interesse.**

Scopo del corso non è insegnare a giocare, ma comprendere meglio il mondo dei videogiochi affrontando varie tematiche: la storia dei videogiochi, i giochi online, le comunità, il gioco eccessivo, la violenza, il controllo parentale, ecc. **I moduli teorici sono integrati da moduli pratici** al fine di offrire la più vasta esperienza possibile. Da notare inoltre che la parte di formazione teorica è ampiamente coadiuvata da supporti visivi.



Il mondo dei videogiochi affascina il 25% degli europei; in Svizzera, il 75% dei giovani tra i 12 e i 19 anni si dedica ai videogiochi. Si tratta tuttavia di un mondo in parte ancora sconosciuto per un'ampia fascia di popolazione, la quale però si trova a confrontarsi quotidianamente con questa realtà attraverso la propria cerchia familiare e di conoscenze: figli, partner, allievi o colleghi.



Presentazione del corso e descrizione dei moduli. **Ogni modulo dura tra i 45 e i 60 minuti:**

Modulo 1	Storia dei videogiochi dal 1970 ai giorni nostri	Questo corso propone una panoramica dei videogiochi dalle origini (a partire dalla versione di PONG per il grande pubblico) ai giorni nostri, illustrando le evoluzioni e la comparsa dei generi che hanno dato forma all'universo videoludico.
Modulo 2	MMORGP, avatar e universi persistenti	I giochi di ruolo online multigiocatore di massa (MMORPG), come "World of Warcraft" o "Guild Wars", riuniscono milioni di giocatori in tutto il mondo. Panoramica delle regole che disciplinano questo universo e dei giocatori, con i loro codici e il loro linguaggio.
Modulo 3	Gioco eccessivo, dipendenza e prevenzione	Come può un gioco creare dipendenza? Perché alcuni giocatori vi dedicano così tanto tempo? Cosa può fare un genitore/partner? Tante domande di attualità come queste sono trattate in dettaglio con esempi di casi concreti.
Modulo 4	Iniziazione ai videogiochi	Questo corso permette ai partecipanti di cimentarsi in vari giochi e di comprendere i meccanismi ludici e l'attrazione che alcuni giochi possono esercitare sul pubblico.
Modulo 5	Giochi violenti, età consigliata (PEGI), controllo parentale	Qual è la situazione in materia di giochi violenti? Quali sono gli strumenti disponibili per salvaguardare i più giovani? Come utilizzarli? Questo corso prende in esame uno degli aspetti più controversi dei videogiochi.
Modulo 6	Comunità, clan e gilde	I giocatori si riuniscono intorno ad alcuni giochi sotto forma di clan o comunità di vario genere: come funzionano? Quali sono i loro codici (linguaggio, funzionamento, ecc.)?
Modulo 7	Fenomeno degli FPS: Call of Duty / BF3	I giochi soprattutto in prima persona (FPS) sono spesso al centro della cronaca: fenomeno di moda, influsso negativo, pilastri dello sport elettronico? Gli FPS sono all'origine di molti accesi dibattiti.

Questo corso è proposto in italiano, francese e tedesco.

Per qualsiasi domanda su questo corso rivolgersi a: Nicolas Akladios, cell. 079 294 10 85, contact@siea.ch