

I CORSI DI FASTWEB DIGITAL ACADEMY

TUTTE LE INFORMAZIONI DETTAGLIATE SUL CONTENUTO DEI CORSI, SULL'ORGANIZZAZIONE, SU ORARI E DURATA, MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E DI ISCRIZIONE, ATTESTATI DI PARTECIPAZIONE, SONO DISPONIBILI SUL SITO WWW.FASTWEBDIGITAL.ACADEMY.

DIGITAL FABRICATION

A cura di WeMake | fablab makerspace di Milano

1. DIGITAL FASHION

PROGETTARE ABITI E ACCESSORI UTILIZZANDO IL COMPUTER E LA LASERCUT. LA METODOLOGIA PROGETTUALE PREVEDE LA REALIZZAZIONE DI CAPI DI ABBIGLIAMENTO, DALL'IDEAZIONE FINO ALLA REALIZZAZIONE, UTILIZZANDO SOFTWARE OPEN SOURCE E LE TECNOLOGIE DIGITALI. È UN PERCORSO FORMATIVO INDICATO PER CHI INTENDA INTRAPRENDERE LA PROFESSIONE DI FASHION DESIGNER O PER CHIUNQUE DESIDERI PROGETTARE E CONFEZIONARE UNA COLLEZIONE, UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI.

INIZIO CORSO: 25 OTTOBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE.

2. 3D PRINTING FOR DESIGN

LA RIVOLUZIONE PORTATA DALLA STAMPA 3D NEL DESIGN È ANCORA UN AMBITO DI RICERCA PER QUEL CHE CONCERNE LE POTENZIALITÀ, LA VERSATILITÀ E L'APPLICAZIONE. IL PERCORSO FORMATIVO OFFRE STRUMENTI NECESSARI PER AFFRONTARE UNA PROGETTAZIONE DIGITALE E LA REALIZZAZIONE DEL PROPRIO PROGETTO ATTRAVERSO LA STAMPA.

INIZIO CORSO: 2 NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE.

3. INTRODUZIONE ALLA ROBOTICA

IL PERCORSO PER PRINCIPIANTI CONSENTE DI COSTRUIRE UN ROBOT E ACQUISIRE TUTTE LE COMPETENZE PER PROGETTARNE DI NUOVI. IL PERCORSO FORMATIVO È STRUTTURATO SU UNA PIATTAFORMA DI STUDIO, PROVA E SVILUPPO (MECCANICO, ELETTRONICO E DIGITALE) CHE INCLUDE TUTTI GLI ELEMENTI CHE COSTITUISCONO I PROGETTI ROBOTICI.

INIZIO CORSO: 8 NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE.

4. UX/UI DESIGN

VIVIAMO NELL'EPOCA DELLE APP. TUTTI ALMENO UNA VOLTA HANNO AVUTO UN'IDEA PER UN'APP CHE POTREBBE RIVOLUZIONARE LA VITA DELLE PERSONE, O MAGARI IL DESIDERIO/BISOGNO DI UN'APP CHE ANCORA NON È STATA CREATA. IN QUESTO PERCORSO SI IMPARERÀ A CREARE PROTOTIPI FUNZIONALI E FUNZIONANTI



Fastweb Digital Academy

A PARTIRE DALLE IDEE PIÙ CONVINCENTI, UTILIZZANDO METODOLOGIE E STRUMENTI ALLA PORTATA DI TUTTI (CARTA, PENNARELLI, POST-IT ECC.).

INIZIO CORSO: 21 NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE DAL 12 OTTOBRE 2016.

DIGITAL MARKETING

A CURA DI IAB ITALIA

5. LE BASI DEL DIGITAL MARKETING

IL CORSO PERMETTERÀ DI OTTENERE UNA PANORAMICA COMPLETA DELLE DISCIPLINE DEL DIGITAL MARKETING. LEZIONI IN AULA ED ESERCITAZIONI, ALTERNATE A LEZIONI ONLINE, FORNIRANNO LE NOZIONI FONDAMENTALI PER SCOPRIRE COME FUNZIONANO LE LOGICHE DEL DIGITAL ADVERTISING, QUALI OBIETTIVI È POSSIBILE RAGGIUNGERE E QUALI SONO I CAMBIAMENTI INTRODOTTI DAL DIGITALE NELLA COMUNICAZIONE INTERATTIVA. VERRANNO ANALIZZATI GLI STRUMENTI SOCIAL E SI ANALizzerà COME IMPOSTARE UN MEDIA PLAN E UNA DIGITAL STRATEGY.

INIZIO CORSO: 24 OTTOBRE E 7 NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE.

6. LE PROFESSIONI DEL DIGITAL MARKETING - CREATIVE & CONTENT

IL CORSO INTRODurrà ALLA SCOPERTA DELLE PROFESSIONI CHE STANNO CARATTERIZZANDO LO SCENARIO DEL DIGITAL MARKETING. COSA SIGNIFICA LAVORARE PRESSO UN EDITORE E AVERE UN RUOLO DI CONTENT CURATOR O COMMUNITY MANAGER? COSA SIGNIFICA LAVORARE PER UN AGENZIA DI PUBBLICITÀ? COSA FA UN ACCOUNT? E UN ART DIRECTOR? COSA SIGNIFICA LAVORARE COME FREE-LANCE? QUESTE SONO SOLO ALCUNE DELLE PROFESSIONI CHE SI SCOPRIRANNO NEL CORSO DI QUESTO MODULO: RUOLI CHE RICHIEDONO OVVIAMENTE UNA BUONA DOSE DI CREATIVITÀ, MA CAPACITÀ DI ADATTARE LA PRODUZIONE DEI CONTENUTI AL CONTESTO E AI DIVERSI DEVICES.

INIZIO CORSO: 12 DICEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE DAL 12 OTTOBRE 2016.

7. LE PROFESSIONI DEL DIGITAL MARKETING - MEDIA & COMMUNICATION

IL CORSO INTRODurrà ALLA SCOPERTA DELLE PROFESSIONI CHE STANNO CARATTERIZZANDO LO SCENARIO DEL DIGITAL MARKETING. COSA SIGNIFICA LAVORARE ALL'INTERNO DI UNA MEDIA AGENCY E AVERE UN RUOLO DI STRATEGIC PLANNER O DI DIGITAL MEDIA MANAGER? COSA SIGNIFICA LAVORARE PER UNA PIATTAFORMA TECH E AVERE UN RUOLO DI DATA SCIENTIST O DI ANALYST? QUESTE SONO SOLO ALCUNE DELLE PROFESSIONI CHE SI SCOPRIRANNO NEL CORSO DI QUESTO MODULO: PROFESSIONI CHE RICHIEDONO COMPETENZE TECNICHE, BUONE CAPACITÀ RELAZIONALI E STRATEGICHE, MA ANCHE UN PIZZICO DI CREATIVITÀ.

INIZIO CORSO: 28 NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE DAL 12 OTTOBRE 2016.

DIGITAL ENTERTAINMENT

A CURA DI FORGE REPLY

8. CORSO INTRODUTTIVO ALLA PROGRAMMAZIONE DI APPLICAZIONI E GIOCHI VR CON UNITY 3D

IL CORSO HA LO SCOPO DI FORNIRE LE BASI PER REALIZZARE CON UNITY 3D APPLICAZIONI E GIOCHI IN REALTÀ VIRTUALE. INIZIALMENTE VERRÀ FORNITA UNA PANORAMICA SU COS'È LA REALTÀ VIRTUALE, QUALI SONO I CAMPI IN CUI PUÒ ESSERE APPLICATA E QUAL È IL MODO PIÙ EFFICACE PER PROGETTARE UN'APPLICAZIONE DI QUESTO TIPO. SUCCESSIVAMENTE SI COMINCERÀ AD UTILIZZARE UNITY 3D PER GESTIRE AMBIENTI E MODELLI POLIGONALI CON L'OBIETTIVO DI INSERIRLI IN UN'APPLICAZIONE VR PER CARDBOARD.

INIZIO CORSO: NOVEMBRE 2016. ISCRIZIONI APERTE DAL 12 OTTOBRE 2016.

A CURA DI DIGITAL BROS GAME ACADEMY

9. ART&ANIMATION: CORSO BASE 1

NELL'AMBITO VIDEOLUDICO PER DARE VITA A UN'IDEA E CONCRETIZZARE LE VISIONI DEI GAME DESIGNER, SERVONO LE COMPETENZE E LA FIGURA DEL CONCEPT ARTIST. CON LA GIUSTA PADRONANZA DELLE TECNICHE DI SKETCHING, RENDERING, CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN, SARÀ POSSIBILE DARE VITA A PROGETTI PROFESSIONALI E A PRODUZIONI PERSONALI.

IL CORSO CONCEPT ART BASE È IDEALE PER CHI VUOLE CONSIDERARE QUESTA PROFESSIONE E INIZIARE IL PERCORSO DALLE BASI, DALLE CONOSCENZE FONDAMENTALI. AL TERMINE DEL CORSO LO STUDENTE ARRIVERÀ A PRODURRE IN AUTONOMIA TAVOLE DI SHAPES, DI RENDERING DEI MATERIALI, TAVOLE DI CHARACTER E DI ENVIRONMENT DESIGN.

INIZIO CORSO: FEBBRAIO 2017.

10. GAME PROGRAMMING: SVILUPPO E DESIGN DI PRODOTTI DI INTRATTENIMENTO DIGITALE

IL CORSO SI PROPONE DI INSEGNARE LE BASI PER LA PROGETTAZIONE E LA REALIZZAZIONE DI APPLICAZIONI VIDEOLUDICHE. L'ATTIVITÀ FORMATIVA PREVEDRÀ UNA SERIE DI MODULI TEORICI E PRATICI, DOVE I PARTECIPANTI LAVORERANNO DA SOLI ED IN GRUPPO PER APPRENDERE I RUDIMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE E DELL'UTILIZZO DI STRUMENTI DI SVILUPPO (OPEN SOURCE E/O GRATUITI). L'OBIETTIVO DEL CORSO SARÀ L'APPRENDIMENTO DELLE BASI NECESSARIE PER LA REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO.

INIZIO CORSO: FEBBRAIO 2017.

I PARTNER DI FASTWEB DIGITAL ACADEMY



NATA A SETTEMBRE 2014, DIGITAL BROS GAME ACADEMY FA PARTE DEL GRUPPO DIGITAL BROS, AZIENDA GLOBALE QUOTATA ALLA BORSA ITALIANA, CHE OPERA NEL SETTORE DEL DIGITAL ENTERTAINMENT NEI SEGMENTI DI SVILUPPO, PUBBLICAZIONE E DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI.

I CORSI DBGA SONO PENSATI PER CONSENTIRE ALLE PERSONE CHE NUTRONO UNA FORTE PASSIONE PER IL MONDO DELL'INTRATTENIMENTO DIGITALE DI ACQUISIRE LE CONOSCENZE E LE ESPERIENZE NECESSARIE PER INIZIARE UNA CARRIERA IN QUESTA INDUSTRIA. ABBIAMO SCELTO UN APPROCCIO HANDS-ON, CIOÈ PRATICO, CONCRETO E PARTECIPATIVO.

I TRE PRINCIPALI VANTAGGI CHE LA DBGA OFFRE AGLI STUDENTI SONO L'ACCESSO ALLA QUASI TRENTENNALE ESPERIENZA DEL GRUPPO DIGITAL BROS, IL RIGORE ACCADEMICO, UNA FORMAZIONE CHE AVVIENE IN UN AMBIENTE CHE REPLICA UNO STUDIO DI SVILUPPO E PROGETTAZIONE ALTAMENTE SPECIALIZZATO. VOGLIAMO TRASFORMARE LA PASSIONE DEGLI STUDENTI IN UNA CARRIERA, FAVORENDO LA CRESCITA E L'ACQUISIZIONE DI ESPERIENZA, SOSTENERE IL LORO INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO, PROMUOVERE L'INGRESSO NEL MERCATO DEI PROGETTI PIÙ PROMETTENTI DEGLI STUDENTI. DBGA È UN "ACCELERATORE DI TALENTI", NATA PER CONTRIBUIRE A RAFFORZARE E VALORIZZARE L'INDUSTRIA DEL DIGITAL ENTERTAINMENT IN ITALIA.

WWW.DBGAMEACADEMY.IT



IAB ITALIA È IL CHARTER ITALIANO DELL'INTERACTIVE ADVERTISING BUREAU, LA PIÙ IMPORTANTE ASSOCIAZIONE NEL CAMPO DELLA PUBBLICITÀ DIGITALE A LIVELLO MONDIALE E RAPPRESENTA L'INTERA FILIERA DEL MERCATO DELLA COMUNICAZIONE INTERATTIVA IN ITALIA.

LA PROMOZIONE E DIFFUSIONE DELLA CULTURA DIGITALE E INTERNET SONO IL PRINCIPALE OBIETTIVO DELL'ASSOCIAZIONE MA NON SOLO: IAB ITALIA PROMUOVE L'INTERA INDUSTRY E STIMOLA IL CONFRONTO TRA DOMANDA, INTERMEDIAZIONE E OFFERTA, CONTRIBUENDO IN MANIERA IMPORTANTE ALLO SVILUPPO DEL SISTEMA PAESE.



OGNI ANNO IAB ITALIA ORGANIZZA MOMENTI DI INCONTRO, CONFRONTO E NETWORKING TRA CUI LO IAB FORUM, ATTESO DAI PROFESSIONISTI DEL SETTORE PUBBLICITARIO PER DISCUTERE LE TEMATICHE E I TRENDS PIÙ CALDI DEL MERCATO. LO SCOPO DELL'ASSOCIAZIONE SI REALIZZA ANCHE ATTRAVERSO LA FORMAZIONE: IAB ACADEMY È IL PROGETTO DI IAB ITALIA PER L'AGGIORNAMENTO E LA FORMAZIONE CONTINUA DEI PROFESSIONISTI DEL SETTORE. IAB ITALIA COLLABORA INOLTRE ALLA CREAZIONE DI PERCORSI FORMATIVI POST-LAUREA CON ENTI E UNIVERSITÀ ITALIANE.
WWW.IAB.IT



FORGE REPLY È LA SOCIETÀ DEL GRUPPO REPLY SPECIALIZZATA NEL GAMING E NELLA DIGITAL USER ENGAGEMENT B2B E B2C. LEADER NEL SETTORE DELLA CREAZIONE E PRODUZIONE DI GIOCHI ORIGINALI PER IL MERCATO CONSOLE, PC/MAC E PER DISPOSITIVI MOBILE, FORGE REPLY CREA E PRODUCE I CONTENUTI DIGITALI BASATI SU MODELLI DI GAMIFICATION E SU TECNICHE VIDEO DI IMMERSIVE REALITY A 360°. ECCELLENZA DI PROGETTO, QUALITÀ DELL'ENTERTAINMENT E CONSEGUENTE EFFICACIA DELLA RELAZIONE GENERATA CON GLI UTENTI SONO GLI ASSET SU CUI FORGE REPLY BASA LA PROPRIA EXPERTISE. OLTRE AD AWARD-WINNING VIDEOGAMES DI LIVELLO INTERNAZIONALE, IL PORTFOLIO INCLUDE SOLUZIONI PER IL SUPPORTO E L'INTEGRAZIONE DI CAMPAGNE DI COMUNICAZIONE, LANCI DI PRODOTTO, EVENTI SUL TERRITORIO, CONCORSI, MODULI INTERATTIVI DI FORMAZIONE E QUALIFICAZIONE DEL PERSONALE INTERNO ALLE AZIENDE. FORGE REPLY FA PARTE DEL TEAM DI AGENCIES CHE COSTITUISCONO LA REPLY DIGITAL EXPERIENCE.
WWW.FORGEREPLY.IT



WEMAKE | FABLAB MAKERSPACE DI MILANO È UNO SPAZIO CON TECNOLOGIE DI PRODUZIONE E DI PROTOTIPAZIONE ACCESSIBILE A TUTTI, ISCRITTO ALLA RETE INTERNAZIONALE DEI FABLAB E CHE QUINDI CONDIVIDE I PRINCIPI DEL FABLAB CHARTER. IL FABLAB È UN'OFFICINA, UNO SPAZIO CONDIVISO CON MACCHINE E STRUMENTI E UNA COMUNITÀ CHE ALIMENTA PROGETTI INDIVIDUALI E CONDIVISI. WEMAKE SVOLGE ATTIVITÀ DI UTILITÀ CULTURALE E SOCIALE CON L'OBIETTIVO DI PROMUOVERE LA CULTURA DELLA PRODUZIONE E DEL "FARE", CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA E SCIENTIFICA, ALL'OPEN DESIGN, ALLA DIFFUSIONE DELLA CULTURA SCIENTIFICA, DELLA RICERCA E DELLA CONOSCENZA E ALLO SCAMBIO DI PRATICHE.



Fastweb Digital Academy

WEMAKE È IMPEGNATO FIN DALLA SUA NASCITA SUL TERRITORIO ITALIANO ATTRAVERSO PROGETTI VOLTI A CONSENTIRE AI CITTADINI LO SVILUPPO DI COMPETENZE UTILI NON SOLO NEL CORSO DEGLI STUDI MA NELL'ARCO DELLA VITA.

WEMAKE È PROMOTORE DI PROGETTI DI SOCIAL IMPACT ITALIANI E INTERNAZIONALI, CHE COINVOLGONO COMUNITÀ CHE CONDIVIDONO CONOSCENZE E COMPETENZE, CON ESPERIENZE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI (STAMPA 3D, TAGLIO LASER E FRESATRICE) E DELL'ELETTRONICA, DOMOTICA E ROBOTICA.

WEMAKE SI PONE COME AGENTE DI CAMBIAMENTO, PARTNER E SOSTENITORE DEL TESSUTO EDUCATIVO, FORMATIVO, PRODUTTIVO E DI RICERCA ITALIANO ATTRAVERSO LE CONOSCENZE DELLA COMUNITÀ, LA LETTURA DEL BISOGNO E IL TRASFERIMENTO DEL KNOW-HOW TECNOLOGICO.

WWW.WEMAKE.CC