



DREAM JOBS TECH

EPLAY| E-SPORTS, GAMING E NUOVE PROFESSIONI DIGITALI
2025 11 TECH

Coordinatore: DOMENICO FILOSA

E-PLAY| E-SPORT, GAMING E NUOVE PROFESSIONI DIGITALI

2025 11 TECH

PROPOSTA PROGRAMMA RESIDENZIALE

TOTALE ORE: **n. 24 ore** di Orientamento all'industria sportiva precedute da **n. 6 ore** di lavoro propedeutico online o in aula in preparazione dell'attività esperienziale.

Introduzione

Anche se in maniera non esclusiva, questo progetto formativo è rivolto a studenti appassionati di e-sport e linguaggi, desiderosi di esplorare come questo mondo si stia espandendo: dai player ai caster, dal game designer al digital manager. L'obiettivo principale è stimolare la creatività e il pensiero strategico, guidando gli studenti nella comprensione e nello sviluppo di soluzioni che possano trasformare la passione per il gaming in progetti, professioni e contenuti innovativi.

Attraverso un approccio pratico e orientato al futuro, il progetto mira a fornire una solida base di conoscenze teoriche e, soprattutto, a sviluppare competenze pratiche e trasversali essenziali per il successo nel panorama lavorativo contemporaneo. Partecipare a questo progetto non significa solo acquisire conoscenze, ma anche trasformare il proprio approccio al mondo lavorativo e professionale. Al termine del percorso, gli studenti avranno:

- **Una Visione Strategica:** Gli studenti acquisiranno una comprensione profonda di come gli e-sports stiano rivoluzionando ogni aspetto del settore, dalle performance dei giocatori alla gestione dei grandi eventi.
- **Competenze Pratiche e Innovative:** Svilupperanno una mentalità orientata alla risoluzione dei problemi e impareranno a trasformare storie e idee in contenuti multimediali, acquisendo quelle competenze pratiche (*hard e soft skills*) che sono fondamentali nel mercato del lavoro odierno.
- **Networking e Orientamento di Carriera:** Avranno l'opportunità di espandere la loro rete professionale, interagendo con esperti del settore. Questo confronto diretto li aiuterà a chiarire le loro aspirazioni e a identificare possibili percorsi di carriera, scoprendo ruoli emergenti nel panorama digitale.

L'obiettivo finale del progetto è formare una nuova generazione di "creatori digitali", capaci di utilizzare la passione per il gaming per rendere il settore più efficiente, sicuro e coinvolgente per giocatori, fan e professionisti.

Giorno 1: Fondamenti e Tecnologie Abilitanti

Obiettivo: Introdurre gli studenti al concetto di e-sports e alle sue tecnologie abilitanti nel contesto sportivo.

9:00 – 9:30: Benvenuto e Visione del Progetto.

Introduzione al programma "e-Play", ai suoi obiettivi e alla presentazione dei mentor e professionisti che guideranno il percorso.

9:30 – 11:00: Workshop: L'Ecosistema E-sports nel Dettaglio.

Un esperto del settore guiderà gli studenti attraverso i ruoli professionali: dai player ai caster, dal game designer al digital manager. La sessione si focalizzerà su come queste figure stiano trasformando il panorama del gaming.

11:00 – 11:15: Pausa caffè.

11:15 – 12:30: Talk Tecnologico: Streaming e Produzione Digitale.

Un esperto spiegherà come lo streaming e la produzione digitale agiscono come pilastri del business, abilitando la creazione di contenuti coinvolgenti e la costruzione di una fan-base.

14:00 – 17:30: Sessione Interattiva: Dalla Teoria all'Idea.

Gli studenti, divisi in team, inizieranno a identificare le sfide e le opportunità nel settore del gaming. Sotto la guida dei mentor, inizieranno a collegare le conoscenze acquisite a potenziali soluzioni, dando vita ai primi concetti di progetto.

18:00 – 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 – 21:00: Cena

21:00 – 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch...

Giorno 2: Applicazioni e Open Innovation

Obiettivo: Applicare le conoscenze tecnologiche per affrontare problemi concreti di organizzazione e promozione nel settore E-Sports.

9:00 – 10:30: Case Study: L'Organizzazione di Tornei E-Sports.

Un manager di eventi E-Sports racconterà come vengono organizzati e gestiti i tornei, dall'aspetto tecnico a quello logistico.

10:30 – 11:45: Pillola di Approfondimento: I Business Model del Gaming.

Un esperto spiegherà i diversi modelli di business (sponsorizzazioni, merchandising, pubblicità) che supportano l'industria degli e-Sports.

11:45 – 12:00: Pausa caffè.

12:00 – 13:00: Sessione di Gruppo: Sviluppo della Soluzione.

I team, assistiti dai mentor, sceglieranno l'idea di progetto più promettente e inizieranno a svilupparla, definendo il problema, la soluzione proposta e il modello di business. La sessione sarà caratterizzata dal confronto e dalla collaborazione, stimolando la capacità di trasformare un'esperienza in un progetto con obiettivi concreti e misurabili.

13:00 – 14:30: Pausa pranzo.

14:30 – 17:30: Laboratorio Pratico: Mentoring e Sviluppo

I team lavoreranno alla simulazione di un progetto concreto, come l'organizzazione di un evento e-sportivo o la promozione di un team, sotto la supervisione di professionisti. L'attività si concentrerà sulla game analysis, sugli approfondimenti sullo streaming e sulla produzione digitale, e sullo studio dei business model degli E-Sports. Il loro lavoro culminerà nella preparazione di un "pitch" per presentare il progetto.

18:00 – 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 – 21:00: Cena

21:00 – 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch...

Giorno 3: Pitch e Prospettive Future

Obiettivo: Presentare le soluzioni sviluppate e orientare gli studenti verso possibili percorsi di carriera come "creatori digitali".

9:00 – 10:30: Preparazione al Pitch: Raccontare l'Innovazione.

Una sessione formativa sulle tecniche di comunicazione efficaci, con un focus su come raccontare una storia sportiva in modo chiaro e avvincente.

10:30 – 12:00: Rifinitura Finale del Progetto e della Presentazione.

Ultima sessione di lavoro con i mentor per perfezionare gli ultimi dettagli dei progetti e per fare delle prove di presentazione.

12:00 – 13:30: Pausa pranzo.

13:30 – 16:00: Pitch Day: Presentazione dei Pitch.

Ogni team presenterà il proprio progetto innovativo a una giuria composta da professionisti, imprenditori e docenti, che fornirà un feedback dettagliato.

16:00 – 16:30: Conclusioni e Chiusura.

Riflessioni finali dei mentor e della giuria sui progetti presentati. L'evento si concluderà con l'incoraggiamento a proseguire il percorso come futuri professionisti nel campo degli E-Sports.

16:30 – 17:30: Networking Finale.

Gli studenti avranno l'occasione di interagire in modo informale con i professionisti presenti, espandendo la propria rete di contatti e ricevendo consigli per il loro futuro percorso di carriera.

18:00 – 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 – 21:00: Cena

21:00 – 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch...

Durante le sessioni, gli studenti affronteranno **game analysis**, approfondimenti su **streaming** e **produzione digitale** e i **business model** degli E-Sports. I team simuleranno l'organizzazione di un evento e-sportivo o la promozione di un team, con la supervisione di professionisti. Questa fase pratica non si limita a un semplice esercizio di gruppo, ma è un'attività intensiva in cui la metodologia prevede un mix di teoria e pratica. L'attenzione è rivolta all'**innovazione aperta** e alla **collaborazione** per creare soluzioni concrete a sfide reali. I mentor guideranno gli studenti nell'applicazione delle conoscenze acquisite per sviluppare un progetto che non sia solo creativo, ma anche strategicamente solido. L'obiettivo finale è formare una nuova generazione di "**creatori digitali**" capaci di trasformare la passione per il gaming in progetti, professioni e contenuti innovativi e di successo.

In base alla disponibilità di tempo e budget, le attività possono essere completate da **1 o 2 attività culturali** nei dintorni del centro ospitante selezionato il giorno di arrivo o il giorno di partenza.