

# GRAFICA 3D REAL-TIME E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

## Tecnico superiore per la digitalizzazione nell'industria culturale e creativa

Decreto FOAC n. 889 del 9/9/2025

PR Marche FSE+ 2021/2027 – Asse Giovani – OS 4.f. Rif. DGR n. 1429 del 11/08/2025.

Avviso Pubblico relativo a n. 32 percorsi formativi, delle quattro Fondazioni di partecipazione ITS (Istituti Tecnologici Superiori-ITS Academy)

### FIGURA PROFESSIONALE E SBOCCHI OCCUPAZIONALI:

La figura professionale formata, partendo dalla comprensione dei fondamenti della grafica tridimensionale e delle tecnologie immersive, è in grado di progettare, sviluppare e integrare contenuti digitali interattivi real-time, applicando competenze avanzate in modellazione 3D, uso di motori grafici e strumenti di intelligenza artificiale generativa. Il percorso formativo permette di formare figure strategiche ed innovative nell'industria culturale e creativa, capace di trasformare concept visivi in esperienze digitali complesse e coinvolgenti, massimizzando il valore comunicativo, artistico e tecnologico dei progetti a cui partecipa. Nello specifico, si occupa della modellazione e texturizzazione di ambienti, oggetti e personaggi 3D, della gestione delle pipeline produttive basate su tecnologie real-time (come Unreal Engine), e dell'utilizzo di strumenti AI per la generazione e ottimizzazione di contenuti visivi, sonori e interattivi. È in grado di progettare esperienze digitali immersive e installazioni interattive, contribuendo alla digitalizzazione e valorizzazione di prodotti, servizi e beni culturali, nonché allo sviluppo di asset per il gaming, la comunicazione e l'audiovisivo. La figura professionale in uscita integra, tra le proprie competenze, la capacità di lavorare in team multidisciplinari, collaborando con sviluppatori, designer e creativi in ambienti professionali simulati e reali. È inoltre in grado di gestire il flusso di lavoro creativoprodotivo, integrando strumenti di AI per l'ottimizzazione dei tempi, delle risorse e della qualità dei contenuti.

La figura professionale formata può essere collocata, sia come dipendente che come libero professionista, all'interno di realtà operanti nei settori creativi, digitali e culturali, dove potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività: - Progettazione e sviluppo di asset 3D e ambienti virtuali per videogiochi, film d'animazione e produzioni audiovisive interattive; - Modellazione e ottimizzazione di contenuti grafici real-time per installazioni digitali, musei, eventi immersivi e brand activation; - Utilizzo di tecnologie di intelligenza artificiale per la generazione di contenuti visivi, sonori e narrativi in ambito creativo e comunicativo; - Creazione di esperienze interattive per il marketing esperienziale e la comunicazione digitale innovativa; - Collaborazione con agenzie creative digitali, studi di animazione e VFX per la realizzazione di prodotti ad alto impatto visivo e tecnologico; - Supporto alla digitalizzazione e valorizzazione del patrimonio culturale tramite tecnologie immersive e soluzioni di visual storytelling; - Progettazione di ambienti e prodotti interattivi per applicazioni nell'industria culturale, dell'intrattenimento e del design digitale.

### MODALITA' DI SELEZIONE PER L'AMMISSIONE:

L'ammissione al corso avverrà dopo le prove di selezione che consistono nella somministrazione delle seguenti prove: - Test a risposta multipla con items rivolti a valutare competenze tecniche, tecnologiche e di lingua inglese (livello B1); - Colloquio individuale motivazionale, attitudinale e tecnico per consentire la valutazione di conoscenze, capacità relazionale e decisionali, competenze di tipo interdisciplinare necessarie per una proficua partecipazione al percorso formativo. Le selezioni si svolgeranno il giorno **22.10.2025** alle ore **9.00** presso **Strada delle Marche, n.58 – Pesaro**. Una volta inviata la domanda ci si dovrà presentare il giorno e l'ora indicata per le selezioni. Coloro che non si presenteranno all'avvio delle selezioni nel luogo, data e orario sopra indicati saranno automaticamente esclusi. I parametri di valutazione delle selezioni verranno dettagliati all'avvio delle selezioni.

### DESTINATARI E REQUISITI:

25 candidati, giovani e adulti, disoccupati/inoccupati/occupati che alla data di scadenza di presentazione della domanda di partecipazione, siano in possesso di uno dei seguenti titoli di studio:

- Diploma di istruzione secondaria superiore;
- Diploma quadriennale di istruzione e formazione professionale integrato da un corso annuale di istruzione e formazione tecnica superiore. Per coloro che hanno conseguito il titolo di studio all'estero sarà necessario presentare anche la dichiarazione di valore del titolo.

### PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE:

Per la partecipazione al corso è necessario predisporre: - domanda di iscrizione debitamente compilata e firmata; - curriculum vitae in formato europeo, contenente l'autorizzazione al trattamento dei dati personali, debitamente compilato e firmato; - copia di un documento di identità in corso di validità. La domanda di iscrizione dovrà essere redatta online sul sito al link: <https://www.itsturismomarche.it/iscrizioni/>. Una volta redatta sarà reinoltrata in formato PDF al candidato tramite mail. Tutta la documentazione sopra elencata potrà essere consegnata a mano in busta chiusa presso gli sportelli informativi elencati all'Art. 12 "Per Informazioni" entro e non oltre Art. 9 Certificazione finale Art. 10 Modalità di iscrizione Art. 8 Azioni di sostegno per studenti 5 oltre il giorno 20.10.2025 ore 12.00. Al momento della consegna dei documenti verrà rilasciata all'utente una ricevuta con la data di consegna, oppure potrà essere inviata via pec all'indirizzo iscrizioni.itsturismomarche@pec.it o tramite Raccomandata A/R alla segreteria organizzativa dell'Istituto Tecnico Superiore per le tecnologie per i beni e le attività culturali, per il turismo e per le tecnologie dell'informazione, della comunicazione e dei dati - ITS ACADEMY, Strada delle Marche n.58, 61122 Pesaro (PU), entro e non oltre il giorno 20.10.2025 ore 12.00, per la raccomandata farà fede il timbro postale di partenza. Il modello del "CV formato europeo" è scaricabile dal sito: [www.itsturismomarche.it](http://www.itsturismomarche.it).

### SEDE E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il periodo di svolgimento è previsto da novembre 2025 a luglio 2027, con impegno settimanale dal lunedì al venerdì (frequenza media: 5 ore al giorno più un rientro settimanale). Il corso verrà attivato nella seguente sede: **Pesaro/Fano (PU)**. Il corso sarà avviato il giorno mercoledì **05.11.2025**. L'attivazione del corso è vincolata al raggiungimento del numero minimo di 25 iscritti idonei per corso



### SINTESI DEL PROGRAMMA DIDATTICO:

Soft skills relazionali: comunicare e collaborare in azienda (30 ore)  
 Introduzione all'intelligenza artificiale e nuove tecnologie abilitanti (17 ore)  
 Organizzazione d'impresa nel settore di riferimento (12 ore)  
 Normativa e best practices per la gestione d'impresa (10 ore)  
 Design Thinking: metodologie di sviluppo manageriale (10 ore)  
 Strumenti di educazione digitale d'impresa (10 ore)  
 Laboratorio Human Being (12 ore)  
 Startup d'impresa e lavoro autonomo (14 ore)  
 Elementi di statistica per la risoluzione di problemi complessi (20 ore)  
 Sicurezza nei luoghi di lavoro (8 ore)  
 Sostenibilità ed etica ambientale nella professione (10 ore)  
 Diritto digitale sicurezza IT applicati al settore di riferimento (15 ore)  
 Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda (30 ore)  
 Lingua Inglese (50 ore)  
 Fondamenti di Interfaccia e Setup Progetto 3D (12 ore)  
 Environment Design: Tecniche di progettazione e modellazione di Ambienti 3D Real Time (76 ore)  
 Modellazione Organica Zbrush (60 ore)  
 Presentazione Modelli 3D in Real-Time: Marmoset (10 ore)  
 Substance Painter & Designer: Workflow per il Texturing 3D (108 ore)  
 Unreal Engine: Workflow Completo per Import e Cinematica (24 ore)  
 Ai intro e AI per la pre-produzione; Concept Art; storyboard e 2D Animation (30 ore)  
 AI per la grafica di videogame e prompting per programmazione/ No Code (30 ore)  
 AI nel videomaking e cinematiche (30 ore)  
 AI nel Sound Design (30 ore)  
 Fondamenti di Storytelling Visivo e Narrazione per il Digitale (30 ore)  
 Video Editing e Produzione Audiovisiva (20 ore)  
 Photoshop per la Produzione Grafica e il Texturing Digitale (70 ore)  
 Project Management (100 ore)  
 Marketing Creativo e Comunicazione Strategica (26 ore)  
 Mapping 3D e AI: Droni e Fotogrammetria (22 ore)  
 Scan & Print 3D (24 ore)  
 Stage (850 ore)  
 Esame finale  
 Totale Biennio 1800

### TITOLO RILASCIATO:

Al termine del percorso biennale, previo superamento dell'esame finale, verrà conseguito il **Diploma di "Tecnico superiore per la digitalizzazione nell'industria culturale e creativa" (V° livello EQF)**.

Maggiori dettagli sul titolo in uscita:

- Ai sensi di quanto previsto dall'articolo 5, comma 2, della legge n. 99/2022, i diplomi di specializzazione per le tecnologie applicate e i diplomi di specializzazione superiore per le tecnologie applicate sono validi su tutto il territorio nazionale e costituiscono titolo valido per l'accesso ai pubblici concorsi, ove previsto dai rispettivi bandi;
- Il Diploma in oggetto costituisce titolo per l'accesso ai concorsi per insegnante teorico-pratico. Con decreto del Ministro dell'istruzione e del merito, di concerto con il Ministro dell'università e della ricerca, sono stabiliti la tabella di corrispondenza dei titoli e i crediti riconoscibili;
- Per favorire la riconoscibilità e la circolazione, in ambito nazionale e dell'Unione europea, dei titoli conseguiti a conclusione dei percorsi formativi degli ITS Academy, il diploma è corredato da un supplemento predisposto secondo il modello EUROPASS diploma supplement.

Per informazioni scrivere a: [segreteriastudenti@itsturismomarche.it](mailto:segreteriastudenti@itsturismomarche.it) oppure chiamare la segreteria organizzativa ai seguenti numeri: **347/7602914** e **0721/372179** dal lunedì al venerdì con orario **9.00-13.00/15.00-18.00**.

La Fondazione ITS Turismo Marche offre anche un servizio di orientamento personalizzato in presenza o a distanza (attività di Orientamento formativo individuale) è sufficiente contattare i recapiti sopra riportati. PER I DETTAGLI CONSULTARE IL SITO: [www.itsturismomarche.it](http://www.itsturismomarche.it)