BANDO DI SELEZIONE

per l'ammissione al laboratorio

INTRODUCTION TO GAME ENGINE

Progetto finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU

M1C3 – Investimento 3.2 "Sviluppo industria cinematografica"

Linea C) Progetto Formazione

CUP H58B22000380006

VISTO il Regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 12 febbraio 2021 che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;

VISTO il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) valutato positivamente con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21 del 14 luglio 2021, come modificata, da ultimo, con Decisione del Consiglio ECOFIN 15114/24 del 12 novembre 2024 15106/25 del 25 novembre 2025;

VISTA, in particolare, la Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura, Componente 3 – Turismo e Cultura 4.0 (M1C3), Misura 3 "Industria culturale e creativa 4.0", Investimento 3.2: "Sviluppo industria cinematografica (Progetto Cinecittà)";

VISTI i principi trasversali previsti dal PNRR, quali, tra gli altri, il principio del contributo all'obiettivo climatico e digitale (c.d. tagging), il principio di parità di genere, i diritti delle persone con disabilità e l'obbligo di protezione e valorizzazione dei giovani;

VISTO il decreto interministeriale 7 dicembre 2021, recante "Adozione delle linee guida volte a favorire le opportunità di genere e generazionali, nonché l'inclusione lavorativa delle persone con disabilità nei contratti pubblici finanziati con le risorse del PNRR e del Piano nazionale complementare (PNC) al PNRR";

VISTO il Regolamento (UE) 2020/852 che, all'articolo 17, definisce gli obiettivi ambientali, tra cui il principio di non arrecare un danno significativo (DNSH, "Do no significant harm"), e la Comunicazione della Commissione (UE) 2021/C 58/01 recante "Orientamenti tecnici sull'applicazione del principio «non arrecare un danno significativo» a norma del regolamento sul dispositivo per la ripresa e la resilienza";

VISTA la circolare della Ragioneria Generale dello Stato del 30 dicembre 2021, n. 32 recante "Guida operativa per il rispetto del principio di non arrecare danno significativo all'ambiente (DNSH)";

VISTA la circolare del Ministero dell'Economia e delle Finanze– Ragioneria Generale dello Stato – del 14 maggio 2024, n. 22 relativa all'"Aggiornamento Guida operativa per il rispetto del principio di non arrecare danno significativo all'ambiente (cd. DNSH)";

VISTA la legge 7 agosto 1990 n. 241 e ss.mm.ii. recante "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi";

VISTO l'accordo stipulato, ai sensi dell'art. 5, comma 6 del d. lgs. 50/2016 per la realizzazione dell'investimento e la regolamentazione della relativa attuazione, gestione e controllo del 26 gennaio 2023, n. 3, tra la Direzione generale Cinema e audiovisivo e la Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia in qualità di Soggetto Attuatore

VISTO il decreto del Direttore generale della Direzione generale Cinema e audiovisivo 27 gennaio 2023, rep. 375, di approvazione del Piano esecutivo M1C3 – Investimento 3.2 – Componenti B e C PNRR, in capo al Soggetto Attuatore Fondazione Centro sperimentale di Cinematografia;

VISTO il successivo accordo stipulato, ai sensi dell'art. 5, comma 6 del d. lgs. 50/2016 per la realizzazione dell'investimento e la regolamentazione della relativa attuazione, gestione e controllo del 21 marzo 2025 tra la Direzione generale Cinema e audiovisivo e la Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia;

VISTA la linea di intervento 4 relativa al Progetto Formazione del Piano Esecutivo della Fondazione Centro Sperimentale che prevede l'introduzione di diversi percorsi formativi per ciascuna sede;

VISTI gli obblighi di assicurare il conseguimento di target e milestone e degli obiettivi finanziari stabiliti nel PNRR e in particolare:

CONSIDERATO che, in qualità Soggetto Attuatore, la Fondazione è responsabile dell'avvio, dell'attuazione e della funzionalità dell'intervento/progetto finanziato dal PNRR;

VISTA la Delibera Presidenziale 3P del 19 giugno 2025, ratificata con delibera del Consiglio Di Am-

ministrazione n. 26C del 14 luglio 2025, con la quale è stato nominato Responsabile del Procedimento il Dott. Adriano De Santis Direttore Amministrativo della Scuola Nazionale di Cinema;

Il Centro Sperimentale di Cinematografia, nell'ambito del *Progetto Cinecittà*, di cui alla Missione del PNRR: Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo | M1C3 - Turismo e cultura 4.0 |M1C3 - Industria culturale e creativa 4.0 | Investimento 3.2: Sviluppo industria cinematografica (*Progetto Cinecittà)* finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU, con il presente Bando si propone di individuare, selezionare e formare studenti e professionisti che concorrano a supportare l'evoluzione degli operatori dell'industria culturale e creativa, rafforzando le capacità e le competenze professionali nel settore audiovisivo legate soprattutto a favorire la transizione tecnologica.

- Il Centro Sperimentale di Cinematografia, Scuola Nazionale di Cinema - Polo Immersive & Performing Arts presso l'isola di San Servolo, Venezia, indice le selezioni per n. 6 posti per il laboratorio Introduction to Game Engine.
- Il Laboratorio si terrà in modalità da remoto ed avrà una durata complessiva di n. 20 ore di didattica.
- Il laboratorio si terrà nelle giornate del 18,19, 20, 21, 22 maggio 2026 indicativamente dalle ore 14:30 alle ore 18:30.
- La frequenza al laboratorio è **obbligatoria**.
- La partecipazione al laboratorio è **gratuita**.
- Il laboratorio si svolgerà in italiano.
- Al termine del laboratorio gli allievi che avranno frequentato proficuamente il programma previsto conseguiranno un **attestato di frequenza** con messa in trasparenza delle competenze acquisite.
- Tutte le informazioni circa il laboratorio Introduction to Game Engine sono pubblicate all'interno del sito istituzionale della Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia www.fondazionecsc.it.

Programma didattico

Formazione teorico-pratica della durata di 8 ore

- Game engine e ambiente di lavoro
  - Introduzione ai game engine come strumenti per la costruzione e gestione di contenuti in real time.
  - Panoramica dell'interfaccia, dell'organizzazione del progetto, degli oggetti di scena e delle logiche di base dell'ambiente operativo.
- Scene, interazioni e principi di pipeline
  - Introduzione alla costruzione della scena, alla gestione degli elementi e ai primi concetti di interazione.
  - Presentazione delle basi di pipeline per progetti immersivi, con attenzione a organizzazione del lavoro e continuità tra sviluppo, produzione e delivery.

Formazione pratica laboratoriale della durata di 12 ore

- Costruzione della scena in ambiente real time
  - Esercitazioni dedicate all'impostazione di semplici scene all'interno del game engine, con gestione di asset, gerarchie e organizzazione dello spazio.
  - Applicazione pratica delle funzioni di base per costruire, modificare e verificare contenuti real time.
- Prime interazioni e flusso operativo

- Lavoro guidato sull'inserimento di logiche elementari di interazione e sulla lettura del flusso operativo del progetto.
- Verifica dei passaggi fondamentali della pipeline, dalla preparazione della scena alla restituzione del contenuto.

• Restituzione finale

- Sintesi del lavoro svolto e rielaborazione dei principali concetti emersi nell'uso del game engine come ambiente operativo.
- Condivisione finale degli elaborati e confronto sui fondamenti tecnici e progettuali affrontati durante il laboratorio.

Obiettivi del laboratorio

Il laboratorio "Introduction to Game Engine" introduce i partecipanti ai game engine come ambiente operativo per la costruzione di scene, interazioni e contenuti in real time, offrendo una prima comprensione del loro ruolo all'interno delle pipeline per progetti immersivi.
Il percorso fornisce una base teorica e applicativa utile per orientarsi tra interfaccia, organizzazione del progetto, gestione degli elementi di scena e principi essenziali di lavoro in ambiente real time.

• Introduzione ai game engine e al loro impiego nei progetti immersivi.
• Costruzione di scene, gestione di oggetti e organizzazione del contenuto in ambiente real time.
• Comprensione di base delle interazioni e delle logiche operative del progetto.
• Prime nozioni di pipeline per progetti immersivi, dalla scena al delivery.

Al termine del laboratorio, i partecipanti avranno acquisito strumenti di base per utilizzare un game engine come ambiente operativo, comprendendo le logiche fondamentali della costruzione di scene, della gestione di contenuti real time e dell'organizzazione di una pipeline immersiva.

Profilo professionale in uscita

Figura con una conoscenza introduttiva ma strutturata dell'uso dei game engine per progetti immersivi, capace di orientarsi nella costruzione di scene, nella gestione di contenuti real time e nella comprensione delle basi di pipeline.

Requisiti necessari per l'ammissione alle selezioni

1) Deve essere posseduto, alla data di sottoscrizione della domanda, un diploma di scuola secondaria di secondo grado o altro titolo di studio equipollente (se straniero tradotto ai sensi della normativa vigente), che dia accesso agli studi universitari.
2) Età superiore ai 18 anni.
3) Interesse e familiarità di base con la progettazione visiva, gli ambienti digitali o i linguaggi dell'audiovisivo e dell'immersivo.

Domanda e documentazione per l'ammissione alle selezioni

La domanda di ammissione assieme a tutta la documentazione richiesta, dovrà avvenire esclusivamente tramite la registrazione alla piattaforma telematica e la compilazione di apposito Form presente sul sito della Fondazione al seguente indirizzo: **https://bandisnc.fondazionecsc.it/home_pnrr** entro il termine improrogabile delle ore **12.00** dell'**8 maggio 2026**. Eventuali domande presentate oltre la scadenza non saranno prese in considerazione. Parimenti, non saranno prese in considerazione le doman-

de inoltrate secondo modalità diverse da quella prevista nel presente Bando. Il sistema di registrazione rilascerà apposita ricevuta di avvenuta iscrizione.
Le domande dal cui esame derivi il mancato possesso dei requisiti richiesti non saranno prese in considerazione.

Ogni domanda deve essere corredata, pena l'esclusione del candidato, da:
1) Documento d'identità o Passaporto
2) Codice fiscale
3) Data e luogo di nascita
4) Un contatto telefonico e un indirizzo mail
5) Luogo di residenza
6) Un sintetico curriculum vitae
7) Una lettera motivazionale

Tutti coloro che sono in possesso di condizioni di disabilità, di invalidità temporanea o permanente o di disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) hanno facoltà di formulare richiesta di ausili sia per il colloquio orale, ove venga disposto dalla Commissione, sia per la frequentazione dell'attività formativa in caso di ammissione al corso breve. In tal caso il candidato dovrà inviare a sostegno della propria richiesta la relativa documentazione sanitaria rilasciata dal SSN oppure dai soggetti privati accreditati e autorizzati dalla regione di appartenenza all'indirizzo mail formazionepnrr@fondazionecsc.it
Sono ammessi alle selezioni tutti i candidati che abbiano allegato i materiali prescritti e che, sulla base di quanto dichiarato nella domanda, risultino in regola con i requisiti previsti dal Bando.
Il CSC non si assume nessuna responsabilità per eventuali disguidi dovuti a comunicazioni inesatte o mancanti da parte dei candidati

Valutazione dei materiali presentati
A seguito della verifica istruttoria circa il possesso dei requisiti richiesti dal bando, la scelta dei candidati da ammettere al laboratorio Introduction to Game Engine sarà effettuata da un'apposita Commissione attraverso la valutazione della documentazione e del materiale presentato a corredo della domanda.
Oltre a valutare i materiali ricevuti, la Commissione si riserva a propria discrezione la facoltà di convocare i candidati per un colloquio esplorativo. In tal caso il candidato sarà contattato all'indirizzo mail comunicato in sede di iscrizione al bando di selezione. Il giorno del colloquio il candidato dovrà esibire la ricevuta di iscrizione al bando, debitamente sottoscritta unitamente ad un documento di riconoscimento. altresì prevista la possibilità di svolgere il colloquio da remoto.
La graduatoria degli idonei alla selezione verrà stilata sulla base della valutazione dei requisiti posseduti e dell'esito dell'eventuale colloquio orale. Il corso può non essere attivato qualora non siano stati ritenuti idonei almeno 5 candidati.

Criteri di valutazione
Il Presidente della Commissione delibera le modalità di selezione ai fini dell'ammissione al corso.

L'ammissione alla selezione, disposta con atto della Commissione, è preceduta dall'istruttoria delle domande che consiste nella verifica formale del possesso dei requisiti previsti dal Bando.
Il mancato possesso dei requisiti richiesti dal Bando preclude la possibilità di partecipazione alla selezione medesima e darà luogo all'esclusione del candidato. Tali requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del bando e dichiarati entro tale termine**.**
La Commissione formalizza attraverso appositi verbali le motivazioni che hanno portato all'esclusione dei candidati dalla selezione medesima.
La Commissione può disporre in ogni momento, con provvedimento motivato, l'esclusione dalla selezione per difetto dei requisiti prescritti.
La Commissione di valutazione attribuisce i punteggi ai candidati sulla base dei criteri di seguito specificati, individuando il candidato o i candidati più indicati per lo svolgimento del corso.
Nella valutazione delle prove di selezione si terrà conto dei seguenti elementi di valutazione:
I componenti sono scelti sulla base di comprovate competenze artistiche e/o didattiche nel rispetto del principio di equilibrio di genere e al fine di promuovere le pari opportunità.

La Fondazione può chiedere al candidato il rilascio di dichiarazioni e la rettifica di dichiarazioni o di istanze erronee o incomplete che dovranno essere inviate all'indirizzo mail immersivearts@fondazionecsc.it entro il termine perentorio che verrà comunicato dalla Fondazione.
Il punteggio massimo attribuibile a ciascun candidato è 30/30.
Non vengono fornite motivazioni per le mancate ammissioni.

Formazione e attività della Commissione
La Commissione di selezione viene nominata dalla Presidente della Fondazione.
I componenti sono scelti sulla base di comprovate competenze artistiche e/o didattiche nel rispetto del principio di equilibrio di genere e al fine di promuovere le pari opportunità.
Le sedute della Commissione sono valide con la presenza della maggioranza dei membri della Commissione; di tutte le determinazioni e delle operazioni effettuate dalla Commissione viene redatto, per ogni singola seduta, apposito verbale sintetico sottoscritto da tutti i membri per esteso.
Tutti i componenti della Commissione assumono i medesimi obblighi e doveri. Le decisioni della Commissione sono prese a maggioranza assoluta dei presenti di voti e a scrutinio palese.

Richiamo alle finalità e ai principi generali
Il presente Bando si conforma ai seguenti principi:
- di DNSH "do no significant harm" (non arrecare un danno significativo all'ambiente), per cui si prevede che le tipologie di attività previste non debbano avere ripercussioni negative sull'ambiente;
- di Tagging clima e digitale, per cui le attività previste debbano porre particolare rilievo sull'aspetto del mondo naturale e del mondo digitale;
- di Parità di genere e di inclusione lavorativa di persone con disabilità per cui deve essere garantita la fruizione delle attività da parte di chiunque;
- di valorizzazione dei giovani, per cui la formazione deve diventare uno strumento di sviluppo delle competenze e delle abilità personali orientato a favorire l'inserimento, soprattutto dei giovani, nel mondo del lavoro;
- di riduzione dei divari territoriali, per cui le attività devono costituire un fattore inclusivo e aggre-

gante della realtà territoriale regionale;

- che in ottemperanza al principio del c.d non doppio finanziamento di cui all'art. 9 del Reg. (UE) 2021/241 che istituisce il dispositivo della ripresa e resilienza, il progetto non presenta una duplicazione del finanziamento degli stessi costi da parte del dispositivo e di altri programmi dell'Unione, nè è finanziato con risorse ordinarie del bilancio statale
- nonché ai principi generali previsti dalla normativa nazionale e comunitaria di riferimento applicabile al PNRR.

La Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia, sia direttamente o per il tramite di altre società e/o partner, al fine di valorizzare e diffondere tutte le attività istituzionali del *Progetto Cinecittà*, di cui alla Missione del PNRR: Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo | M1C3 – Turismo e Cultura 4.0 (M1C3), Misura 3 "Industria culturale e creativa 4.0", Investimento 3.2: "Sviluppo industria cinematografica (Progetto Cinecittà)" finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU, detiene la proprietà e ha la piena disponibilità e il diritto di sfruttamento di tutti i prodotti realizzati con la partecipazione degli allievi.

Responsabile del procedimento

Il Responsabile del Procedimento è il Direttore Amministrativo della Scuola Nazionale di Cinema dott. Adriano De Santis.

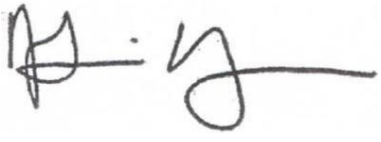
Informativa ai sensi del D.lgs. 196/2003

Con riferimento alle disposizioni previste dal Regolamento UE n. 679/2016 (GDPR), il trattamento dei dati personali sarà improntato ai principi di correttezza, liceità, trasparenza e di tutela della riservatezza. I dati forniti alla Fondazione saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dell'attività formativa e in funzione degli adempimenti, diritti ed obblighi ad essa connessi. L'apposita informativa è parte integrante del presente bando e consultabile all'interno della procedura di iscrizione al bando.

Modalità di diffusione

Il presente Bando e i relativi esiti della selezione verranno pubblicate sul sito web della Fondazione, nonché nell'apposita sezione Amministrazione trasparente.

Per informazioni sul Bando consultare il sito *www.fondazionecsc.it*.o richiedere info all'indirizzo e-mail: **immersivearts@fondazionecsc.it**



Adriano De Santis
Direttore Amministrativo della Scuola Nazionale di Cinema