


Lo scorso 25 febbraio, presso il SIAM di Milano, si è svolto il primo **Graduation Day** della **Digital Bros Game Academy**, la **scuola di formazione** post-diploma messa in opera da Digital Bros (come il nome stesso suggerisce) e che ha visto 28 ragazzi, tra cui 5 femminucce, raccogliere il meritato premio dopo un anno di sforzi non indifferenti.

Fa un po' strano, da osservatore esterno, uscire dal Graduation Day con la sensazione che i ragazzi diplomati non abbiano perso del tempo, ma anzi abbiano compiuto un passo importante nel loro progresso di crescita, sia come persone, sia come futuri lavoratori nel mondo dei videogiochi (ma anche altrove). **In uno scenario come quello italiano, dove troppo spesso si lucra sui sogni delle persone, quello che ha costruito il distributore milanese sembra il frutto di un impegno sincero nel donare un'opportunità a chi mostra dedizione e slancio**, tanto più che sono state erogate perfino delle borse di studio. Può essere che non tutti i graduati della Digital Bros Game Academy che sono usciti dall'aula magna del SIAM (dove si è svolto il Graduation Day) con un diploma in mano coronino il desiderio di diventare game designer, programmatori o grafici, a meno di non andare all'estero o - magari - costruire qualcosa in proprio, consapevoli di dover remare controcorrente in un Paese ben lontano dal riconoscere i videogiochi come un fattore culturale e di crescita imprenditoriale (come invece hanno fatto da anni altre nazioni, come ad esempio il Canada). Tuttavia, **il clima era davvero quello della festa, e negli occhi dei ragazzi si leggeva una sincera soddisfazione** più che per aver concluso il percorso di studi, per aver accumulato un bagaglio di esperienza che, in un modo o nell'altro, tornerà loro utile nel lavoro che svolgeranno in futuro, qualsiasi esso sia. Guardando il loro entusiasmo contagioso non vi nascondo che, se avessi avuto vent'anni (e dieci chili) di meno addosso, beh... mi sarebbe venuta una gran voglia di ripercorrere i loro stessi passi.



IL CLIMA ERA DAVVERO
QUELLO DELLA FESTA, E
NEGLI OCCHI DEI
RAGAZZI SI LEGGEVA
UNA SINCERA
SODDISFAZIONE

Le parole di **Geoffrey Davis, l'istrionico Direttore Generale della Digital Bros Game Academy**, hanno comunque il merito di lasciare aperte diverse porte: *“La scuola ha portato a termine quello che era l'obiettivo principale, ovvero è riuscita ad aiutare concretamente i ragazzi ad affacciarsi al mondo del lavoro con un profilo job ready, e i primi positivi risultati stanno già arrivando in questa fase finale, in cui gli studenti si stanno confrontando con il mercato esterno, ottenendo un riscontro diretto sulla qualità della loro formazione e sulle opportunità a cui ha portato il loro impegno. Abbiamo visto crescere professionalmente, oltre che al livello personale, ognuno di questi ragazzi, che attraverso l'impegno e la tenacia*

ci hanno dimostrato giorno per giorno che il mercato italiano ha tutte le carte in regola per affermarsi sullo scenario internazionale.”

A integrazione, **anche la Società d’Incoraggiamento d’Arti e Mestieri (la SIAM, per l’appunto) ha confermato l’impegno nell’aumentare la sinergia con la Digital Bros Game Academy**, sia nel fornire supporto per chi frequenterà l’Anno 2, sia per fare da ponte tra gli studenti e il mondo del lavoro. A me non resta altro da fare che augurare loro il meglio e compiacermi di come, una volta tanto, ci sia in Italia qualcuno che investe davvero sul futuro (sai mai che qualcuno dei neo-diplomati finisca a fare cose per 505 Games, il team interno di Digital Bros) e punti a dare finalmente il giusto risalto al talento e alla creatività Made in Italy.

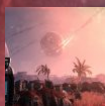
Articolo precedente



[The X-Files Revival - Recensione](#)



Articolo successivo



[The Solus Project - Provato](#)

