



Comune di Corsi (LE)
Provincia di Lecce

AVVISO PUBBLICO

per la partecipazione al LABORATORIO di 3D ANIMATION

organizzato in collaborazione con Antform Ente di Formazione e il CETMA-Centro di Ricerche Europeo di tecnologie, Design e Materiali

Introduzione all'Avviso

Il presente Avviso è emanato dal Comune di Corsi, nell'ambito delle attività previste dal PROGETTO **"CODE - COMPETENCE OPPORTUNITIES FOR DIGITAL EMPLOYMENT"**, finanziato in ambito extra UE con il programma **"EEA AND NORMAY GRANT"**.

L'obiettivo del progetto è sviluppare e attuare un programma di formazione per ottenere competenze digitali specializzate, come il design digitale, la grafica, l'animazione 3D, il game design per quei giovani che non possono permettersi di ottenere conoscenze hi-tech a causa delle restrizioni per motivi finanziari.

Il progetto si sforza di raggiungere questo obiettivo attraverso lo sviluppo, l'equipaggiamento e il pilotaggio di un programma con il coinvolgimento di attori a diversi livelli - organizzazioni di supporto alle imprese con particolare attenzione alle industrie creative, alle organizzazioni per l'aiuto psicologico e/o sociale e alle organizzazioni giovanili.

Il progetto CODE si candida a rappresentare uno spazio virtuale innovativo in cui un gruppo di cittadini, individuati attraverso 2 distinti Avvisi Pubblici, potrà iscriversi e partecipare a 2 diversi laboratori:

- **LABORATORIO 1 – CORSO BASE DI GRAPHIC DESIGN;**
- **LABORATORIO 2 – CORSO BASE DI 3D ANIMATION.**

Il principale risultato del progetto è un programma di formazione pilotato per potenziare i gruppi target, l'accesso all'acquisizione di competenze specialistiche per l'occupazione e l'autostima nonché fornire una nuova prospettiva per l'apprendimento delle interazioni e la risoluzione dei problemi. La natura del progetto e il suo approccio alla trasferibilità e la penetrazione interdisciplinare aiuterà ad aumentare l'intensità della cooperazione degli attori chiave nei paesi partner.

Gli obiettivi del progetto sono in linea con la priorità del Fondo rivolta ai giovani disoccupati offrendo non semplicemente la formazione in materia di alfabetizzazione informatica ma creando capacità e

competenze. Ciò li renderà particolarmente desiderabili sul mercato del lavoro o, in alternativa, li potrà aiutare a diventare un lavoratore autonomo.

I beneficiari finali del progetto saranno i giovani di età compresa tra 18 e 29 anni.

Nello svolgimento dei corsi, il Comune di Corsi si avvale del supporto tecnico e logistico di Antform Ente di Formazione e CETMA Centro di Ricerche Europeo di Tecnologie Design e Materiali, i quali si occuperanno rispettivamente delle procedure di riconoscimento e organizzazione dei corsi e delle docenze.

Descrizione delle attività del LABORATORIO 2 - CORSO BASE DI 3D ANIMATION

▪ **Obiettivo del corso**

Il Comune di Corsi, intende organizzare un Laboratorio formativo denominato “**LABORATORIO 2 - CORSO BASE DI 3D ANIMATION**”, per far acquisire ai partecipanti le competenze base di modellazione tridimensionale, rendering 3D utili a creare oggetti dal design essenziale, geometrico e regolare (come tavoli, scaffali, sedie, bicchieri, bottiglie ed interni ed esterni di edifici come case ecc, partendo da planimetrie in scala) e animazione e/o contenuti animati 3D, da fruire anche in ambiente immersivo di virtual reality VR.

▪ **Destinatari del corso**

Il percorso formativo **gratuito**, è destinato ad un numero massimo di **20 partecipanti**, e consentirà ai partecipanti di apprendere le principali tecniche di Modellazione 3D e Video Animazione qualora vogliano intraprendere un lavoro autonomo e/o dipendente come Animatore 3D.

▪ **Descrizione del corso**

In un periodo in cui la tecnologia fa passi da gigante e la Grafica 3D occupa un posto primario in quasi tutte le discipline (architettura, archeologia, arte, medicina, cinema, ecc) e negli ambiti della vita quotidiane (videogame, film di animazione ecc), il corso ha l’obiettivo di far acquisire competenze a chi si affaccia al mondo del lavoro, aumentandone l’autostima e migliorandone l’approccio propositivo.

Il **LABORATORIO 2 – CORSO BASE 3D ANIMATION** permetterà ai partecipanti di apprendere, attraverso una formazione teorica ed esercitazioni pratiche, le basi per la modellazione e animazione 3D, attraverso gli usuali strumenti hardware e software di animazione presenti in commercio.

Il software in questione, Cinema4D, per la modellazione e l’animazione 3D, permetterà di assemblare figure geometriche base (nel mondo 3D si chiamano *primitive solide* che sono semplicemente dei cubi, delle sfere, cilindri, cono ecc.) per creare una qualsiasi forma anche molto complessa. Sarà possibile deformare senza limiti queste primitive solide per ottenere altre forme che, attraverso l’utilizzo di textures (un’immagine di qualsiasi tipo utilizzata per rivestire la superficie di un’oggetto virtuale tridimensionale), permetterà di realizzare, in maniera molto realistica, animazioni e paesaggi in tre dimensioni.

L’utilizzo di tecniche per la modellazione tridimensionale è fertile in quasi tutte le discipline. Non solo non sono richieste particolari competenze informatiche per l’approccio iniziale, ma la materia è talmente

diversa dal consueto operare digitale da mettere sullo stesso piano sia i docenti esperti di programmazione sia quelli in grado di usare solo mouse e tastiera, ma dotati di molta creatività.

Articolazione e durata del Corso

Il **LABORATORIO 2 – CORSO BASE 3D ANIMATION** avrà una durata complessiva pari a **600 ORE**, comprensive di Moduli tecnico-specialistici, Modulo motivazionale e Stages esterni.

Gli incontri saranno organizzati prevalentemente da remoto con la formula del webinar o “a distanza sincrona” nel rispetto delle prescrizioni Covid 19, con avvio nel mese di settembre **2021 e termine indicativamente entro febbraio 2021.**

Le lezioni si terranno per **4 giorni settimanali**, come da calendario che sarà successivamente stabilito.

MODULO ATTIVITA'		Numero di ore	Periodo (dal – al)
1	Modellazione 3D: incontri formativi, suddivisi per sessioni operative teoriche/pratiche, sulla grafica tridimensionale, attività di modellazione e ricostruzioni virtuali e sull'uso del software di modellazione 3D CINEMA 4D (modalità sincrona);	220 ore	
2	Animazione 3D e VR: incontri formativi, suddivisi per sessioni operative teoriche/pratiche sull'animazione 3D anche in ambiente immersivo di Virtual Reality (modalità sincrona e in presenza);		
3	Project work finale: sviluppo di un progetto guidato e presentazione dei risultati: le esperienze acquisite verranno verificate attraverso un'esercitazione finale da presentare durante l'evento finale pubblico.	40 ore	
4	Modulo “motivazionale”: a cura dello psicologo incaricato, prevede n. 50 ore in ingresso per allineare le competenze e n. 50 ore in uscita, quale orientamento al mondo del lavoro;	100 ore	
5	Stage: presso aziende e/o studi di grafica o comunque operatori specializzati nelle materie oggetto del laboratorio.	240 ore	
	Durata totale	600 ore	

Durante lo svolgersi del corso a seconda degli argomenti svolti e/o delle necessità dei corsisti, verrà realizzato un piccolo progetto attraverso il quale mettere in pratica quanto appreso.

Le attività del project work finale, che comprenderanno revisioni con tutor, potranno essere svolte anche in presenza.

Al termine del Progetto è prevista l'organizzazione di un evento progettato e realizzato con la partecipazione attiva degli iscritti ai corsi, e il rilascio di attestazione di qualifica riconosciuto dalla Regione Puglia quale **"Tecnico della realizzazione di disegni tecnici attraverso rappresentazioni bidimensionale e tridimensionali foto realistiche"**.

Si riporta il dettaglio dei moduli tecnico-specialistici previsti:

MODULO 01: Modellazione 3D

PRIMO CICLO DI LEZIONI

- L'interfaccia e le primitive (cubi, cilindri, ecc);
- Introduzione all'area di lavoro di Cinema 4D;
- Analisi, tramite semplici ed esaustivi esempi, degli strumenti sposta, ruota, zoom delle viste di lavoro;
- Inserimento di un oggetto 3D nella scena (un cubo, un cilindro ecc, già impostato all'interno del software) e studio dei metodi di selezione;
- Analisi, tramite semplici ed esaustivi esempi, dei comandi di traslazione, rotazione, scala applicabili agli oggetti 3D;
- Studio dei solidi primitivi (cubo, cilindro, piramide ecc) già impostati all'interno del software: che cosa sono e come vengono utilizzati in Cinema 4d. Analisi della loro finestra attributi (come possono essere modificati e modellati a piacimento).

SECONDO CICLO DI LEZIONI

- Modellazione NURBS base;
- Studio dei tipi di curve di Cinema 4d ed analisi, tramite esempi semplici ed esaustivi, dei principali metodi di disegno e di modifica di una curva;
- Le Spline Primitive: che cosa sono e in cosa si differenziano dalle spline editabili. Importanza della loro finestra attributi;
- I principali comandi per la generazione di oggetti 3D tramite spline: Estrusione, Rotazione e Sweep Nurbs.

TERZO CICLO DI LEZIONI

- Le luci;
- Studio, tramite esempi semplici ed esaustivi, delle luci Omni, Luce con Target, Area e loro applicazioni nel metodo di illuminazione a tre punti;
- Analisi dei principali parametri di gestione delle luci dalla loro Finestra Attributi;
- Inserire una camera per uno scatto (rendering): analisi della finestra attributi della camera per gestirla.

QUARTO CICLO DI LEZIONI

- I materiali (textures o colore da applicare sull'oggetto 3D);
- Analisi delle principali qualità fisiche dei materiali da riprodurre: riflessione diffusa e speculare, opacità, trasparenza;

- Studio e comprensione delle Textures bitmap sul colore e sull'attributo rilievo di un materiale.

QUINTO CICLO DI LEZIONI

- Modellazione poligonale base (modificare e modellare i cubi o poligoni impostati del software per creare altre forme);
- Differenza tra solidi primitivi e poligoni editabili;
- Studio delle metodologie base per modellare un poligono editabile, tramite punti, lati e facce;
- Analisi, tramite esempi semplici ed esaustivi, dello strumento Hypernurbs, per smussare i modelli poligonali.

SETTIMO CICLO DI LEZIONI

- Animazione di oggetti e camere all'interno di una scena.

OTTAVO CICLO DI LEZIONI

- Applicazione dei metodi considerati all'interno degli otto cicli di lezioni nella creazione di oggetti per il design, architettura (case, abitazioni, ecc), paesaggi ed animazioni di tutti gli oggetti 3D creati.

ESERCITAZIONI PRATICHE

MODULO 02 – Animazione 3D e VR

PRIMO CICLO DI LEZIONI

- Il Corso coniuga la teoria con la pratica, cercando di mettere il partecipante in condizione di apprendere le conoscenze fondamentali sull'uso dei programmi utilizzati e applicarle in reali progetti: I temi trattati saranno: elementi di storia del cinema e dell'animazione, linguaggio filmico e tecniche di produzione video; animazione classica e scenografia per l'animazione; visualizing/storyboarding/pre-editing; basi di Animazione 3D, videoproiezioni; character design; fotografia; compositing ed effetti;
- Esercitazioni pratiche.

SECONDO CICLO DI LEZIONI

- Introduzione alla Realtà Virtuale e alla Realtà Aumentata (Definizioni, breve storia, principi di funzionamento, dispositivi, mercato e prospettive future);
- Strumenti informatici e piattaforme per lo sviluppo di applicazioni AR/VR anche in ambito web;
 - Test pratici con Visore di Virtual Reality/VR.

MODULO 03 - Project work finale

Agli allievi sarà richiesto lo sviluppo di un progetto di fine corso e una serie di elaborati grafici e di proposte progettuali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e ai propri colleghi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro. Tali progetti finali saranno presentati dai partecipanti nel corso dell'evento finale pubblico (modalità sincrona e in presenza);

- Presentazione finale.

Modalità di partecipazione

I cittadini interessati dovranno presentare:

- a) **Domanda di partecipazione** alla selezione, redatta in carta semplice esclusivamente sull'apposito modulo (*Allegato A*), scaricabile dai sito <https://www.comune.cursi.le.it>.
- b) Attestazione del titolo di studio posseduto, diploma di scuola media secondaria di secondo grado, rilasciato e ai sensi dell'art. 46 del DPR 445/2000;
- c) Copia di un valido **documento di riconoscimento** e del **codice fiscale**.

Tutto quanto inserito nella domanda di partecipazione è dichiarato ai sensi dell'art. 46 del D.P.R. n. 445/2000, in consapevolezza delle responsabilità e delle sanzioni penali previste dall'art. 75 e 76 dello stesso DPR, per false attestazioni e dichiarazioni mendaci. Qualora le dichiarazioni contenute nella domanda risultassero non veritiere, non ne sarà consentita la rettifica ed il dichiarante verrà escluso automaticamente dalla partecipazione.

La Domanda di partecipazione, unitamente ai documenti sopra indicati, dovranno essere trasmessi al Comune di Cursi al seguente indirizzo mail: protocollo.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it

a partire dalla data di pubblicazione del presente Avviso ed entro le ore 12 del **06.08.2021**.

Modalità di selezione

L'assegnazione dei posti avverrà sempre in ordine di arrivo;

I candidati possono partecipare solo se appartenenti alla fascia di età tra i 18 e i 29 anni compiuto al momento dell'inoltro della Domanda.

Al termine della selezione delle domande si procederà con la redazione dell'elenco dei partecipanti al Laboratorio.

Realizzazione delle attività laboratoriali e rilascio dell'attestato di partecipazione

L'avvio del corso ed il rispettivo calendario saranno pubblicati sul sito web del Comune di Cursi e comunicati all'indirizzo e-mail indicato dai partecipanti in fase di candidatura.

La frequenza è obbligatoria ai fini dell'ottenimento del relativo attestato, che sarà rilasciato solo in caso di partecipazione ad almeno 70% delle ore di formazione e a seguito del superamento di un esame finale.

Informazioni sull'Avviso – Contatti e trattamento dei dati personali

Informazioni possono essere richieste a mezzo e-mail al seguente indirizzo: protocollo.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it.

Sul sito web <https://www.comune.cursi.le.it>, saranno pubblicati aggiornamenti e notizie riguardanti il presente Avviso e in merito ai laboratori, compresi maggiori dettagli sull'organizzazione delle lezioni.

Responsabile del procedimento e informazioni

Il Responsabile del procedimento relativo al presente Avviso Pubblico è il dott. Bisconti Benvenuto responsabile del Settore Economico-finanziario e Personale del Comune di Cursi.

Per eventuali informazioni o precisazioni è possibile contattare il dott. Bisconti Benvenuto all'indirizzo ragioneria.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it, o al numero di telefono 0836/332014.

Autocertificazione ed eventuali controlli

Il Comune di Cursi si riserva la facoltà, in ogni momento, di accertare la veridicità delle dichiarazioni rese dai destinatari nella domanda di partecipazione come previsto dall'articolo 71 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n° 445.

Disposizioni finali

Ai sensi della normativa in materia di protezione dei dati (Regolamento UE 2016/679), s'informa che il Titolare del trattamento dei dati rilasciati per la partecipazione alla presente gara è il Comune di Cursi.

I dati personali acquisiti saranno utilizzati per le attività connesse alla partecipazione della presente procedura di gara, nel rispetto degli obblighi di legge e in esecuzione di misure contrattuali o pre-contrattuali. In particolare, ai fini dell'espletamento delle procedure di gara, i dati trasmessi (compreso eventuali dati relativi a condanne penali o reati) saranno sottoposti all'esame della Commissione di gara affinché venga valutata l'ammissibilità dell'offerta presentata e dei requisiti di partecipazione; al termine della procedura i dati saranno conservati nell'archivio dell'Amministrazione appaltante (secondo la specifica normativa di settore che disciplina la conservazione dei documenti amministrativi) e ne sarà consentito l'accesso secondo le disposizioni vigenti in materia.

Fatto salvo il rispetto della normativa sul diritto di accesso, i dati personali non saranno comunicati a terzi se non in base a un obbligo di legge o in relazione alla verifica della veridicità di quanto dichiarato in sede di gara. Per maggiori informazioni sul trattamento dei dati si rinvia alla specifica informativa allegata (art. 13 del Regolamento UE 2016/679).

Ai partecipanti sono riconosciuti i diritti di cui agli artt. 15-22 del Regolamento UE 2016/679, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiederne la rettifica, l'aggiornamento e la cancellazione, se incompleti, erronei o raccolti in violazione della legge, nonché di opporsi al loro trattamento per motivi legittimi rivolgendo le richieste al RPD all'indirizzo: protocollo.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it.

Il concorrente/fornitore è tenuto ad assicurare la riservatezza delle informazioni, dei documenti e degli atti amministrativi, dei quali venga a conoscenza durante la partecipazione alla procedura e, successivamente, durante l'eventuale esecuzione della prestazione, impegnandosi a rispettare rigorosamente tutte le norme relative all'applicazione del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio e delle norme del D.Lgs. 196/2003 (e s.m.i.) eventualmente applicabili.

Cursi (Le), 09 Luglio 2021

Il Responsabile del Settore Economico-finanziario
F.to Dott. Benvenuto Bisconti