



PERCORSI DI FORMAZIONE SCUOLA-LAVORO UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PARMA - A.A. 2026-2027

Dipartimento/i e Struttura ospitante	Dipartimento di Ingegneria e Architettura
Titolo del percorso FSL	Creare un videogioco in Python
Referente del progetto formativo e contatti	Michele Tomaiuolo michele.tomaiuolo@unipr.it
Abstract del progetto formativo	<i>Lo stage avrà durata complessiva di 30 ore (cinque giorni, 09:00-13:00 e 14:00-16:00). Le attività ricalcheranno quelle iniziali di laboratorio del corso di laurea in "Ingegneria delle Tecnologie Informatiche". All'inizio dello stage, lo studente verrà accompagnato alla soluzione di semplici problemi di programmazione, senza presupporre alcuna particolare esperienza precedente. Al termine, lo studente avrà realizzato in autonomia una versione funzionante e personale di un semplice videogioco. Sarà usato Python come linguaggio a oggetti, con librerie grafiche adatte sia a PC, che cellulari e tablet.</i>
Articolazione delle attività (se prevista suddivisione in moduli; attività laboratoriali etc.)	<i>Lun: Algoritmi e animazioni Mar: Funzioni, oggetti, personaggi Mer: Polimorfismo, arena di gioco Gio: Interazione tra personaggi Ven: Completamento del gioco</i>
Periodo di svolgimento e durata (comunicare i desiderata direttamente al referente del progetto formativo entro il ...)	7-11 giugno 2027
Modalità di svolgimento (presenza o distanza)	Presenza
Numero ore di formazione in materia di Sicurezza	Prima dell'inizio del percorso, lo studente <u>deve</u> aver svolto 4 ore di formazione generale, erogata dalla scuola, e una parte di formazione specifica, erogata in modalità online dall'Università, da definire.
Numero di studenti/studentesse accolti/e (indicare	Circa 100 studenti, sia da licei che istituti tecnici, anche senza alcuna esperienza di programmazione



**UNIVERSITÀ
DI PARMA**

eventuali tipologie di
scuole di provenienza
preferenziali o classe/i di
appartenenza – es. classi
quinte)

Note

Informazioni organizzative e materiale didattico: <http://www.ce.unipr.it/stage>