

Da grande vorrei essere Lei

Ilaria Da Col

Collaboratrice del Progetto Lei, Università Ca' Foscari Venezia

conversa con

Costanza Angelini

Project Coordinator, UBISOFT Milan

«Da grande vorrei essere Lei» è la rubrica dedicata alla scoperta e alla promozione di ruoli professionali innovativi, 'fuori dall'ordinario' o di difficile accesso in ambiti interessanti per le studentesse e gli studenti di Ca' Foscari. In questo numero approfondiamo un ambito ancora poco noto nel panorama lavorativo italiano, ma la cui importanza strategica sta crescendo in modo esponenziale: il settore videoludico o del *gaming*, in cui è possibile incontrare, in chiave riadattata, una serie di figure, tra cui quella di Project Coordinator, che Costanza Angelini ricopre attualmente in UBISOFT Milan.

Introduzione

Il mondo videoludico rappresenta una delle industrie in più rapida crescita a livello globale, con potenzialità economiche che superano quelle di molti altri settori dell'intrattenimento. Nel 2023, il mercato globale dei videogiochi ha raggiunto un valore di 180,3 miliardi di dollari, con una previsione di crescita fino a 256,97 miliardi entro il 2025.¹ Questa espansione è trainata da una combinazione di fattori, tra cui l'aumento della domanda di intrattenimento digitale, l'innovazione tecnologica e la crescente penetrazione di Internet e dispositivi mobili. In questo panorama di crescita esponenziale, l'Italia sta giocando un ruolo sempre più significativo. Sebbene il mercato italiano dei videogiochi rappresenti solo una frazione del totale globale, il suo dinamismo è aumentato in modo rilevante negli ultimi anni, generando nel 2022 ricavi per oltre 2 miliardi di euro (+16,3% rispetto al 2021).² A questa crescita si somma l'apertura alla partecipazione femminile: il settore, tradizionalmente connotato al maschile, sta infatti finalmente iniziando a riconoscere e valorizzare il contributo delle donne, non solo come giocatrici, ma anche come sviluppatrici e leader. E se secondo i

dati IIDEA³ la percentuale di giocatrici è arrivata a superare quella dei giocatori a livello sia nazionale che mondiale (51% contro 49%), in Italia il numero di donne impiegate nell'industria del gaming è in aumento, grazie anche a programmi come Women in Games Italia,⁴ che stanno contribuendo a creare una comunità di supporto e mentoring per le professioniste del settore, favorendo un ambiente più equo e ricco di opportunità economicamente interessanti, anche per neolaureate e neolaureate alla prima esperienza.

Le professioni coinvolte nel mondo videoludico non presuppongono necessariamente una conoscenza tecnica o una passione per i videogiochi: abbiamo approfondito quello che sembra essere un paradosso con Costanza Angelini, Project Coordinator in UBISOFT Milan.

Project Coordinator: compiti

Trattandosi di un lavoro dinamico, che coinvolge una pluralità di attori e mansioni, non esistono giorni uguali tra loro; in generale, il ruolo cruciale del Project Coordinator è di garantire che i progetti di sviluppo dei videogiochi siano completati in modo efficiente e puntuale, garantendo la qualità del lavoro finale al pari dei livelli di benessere interni proprio

³ IIDEA è l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia, parte di un network di associazioni del settore a livello internazionale e a livello europeo. La sua missione è creare un ambiente favorevole allo sviluppo del settore in Italia e valorizzare il ruolo del videogioco nell'economia, nella società e nella cultura del Paese; per raggiungere tali obiettivi, l'Associazione si impegna in attività, collaborando anche con il Ministero della Cultura.

⁴ Women in Games Italia è un'organizzazione no profit, parte di un network globale, che lavora per la diversità nel settore dei videogiochi in Italia, con l'obiettivo di raddoppiare il numero delle professioniste nel settore in 10 anni. L'associazione è impegnata in quattro ambiti principali: promuovere la visibilità delle professioniste nel settore, informare le giovani ragazze e studentesse sulle opportunità professionali nel settore dei videogiochi, costruire e rafforzare la possibilità di networking e sensibilizzare gli attori del settore sul tema della diversità di genere.

team di Game Designer. La produzione e il suo team si occupano di:

1. pianificazione e organizzazione degli obiettivi del progetto, delle scadenze e dei prodotti finali (*deliverable*), oltre che delle attività, con calendari dettagliati (*timeline*) delle varie tappe di espletamento (*milestone*);
2. gestione delle risorse, che comprendono l'allocazione e l'efficientamento del budget, personale e attrezzatura;
3. coordinamento e supporto del team, che comprendono l'assegnazione dei compiti in base alle inclinazioni, competenze e disponibilità di ogni membro, assistenza operativa, motivazione del team, facilitazione del flusso di lavoro (*workflow*) e delle comunicazioni interne, interdipartimentali e con gli *stakeholder*, per garantire l'allineamento collettivo agli obiettivi del progetto;
4. monitoraggio dello stato di avanzamento del progetto, utilizzando strumenti di gestione dei progetti (come Jira, Trello o Asana) e redigendo report con regolarità;
5. riconoscimento preventivo di eventuali rischi o ostacoli all'avanzamento fluido del progetto, segnalazione tempestiva, gestione e risoluzione dei problemi, anche collaborando con i membri del team;
6. creazione e aggiornamento della documentazione del progetto;
7. Relazioni con gli stakeholder, che includono incontri a cadenza regolare per discutere del progresso del progetto e rispondere a eventuali domande, così come la raccolta ed eventuale integrazione al progetto dei loro feedback.

Hard skill e soft skill necessarie

È interessante notare che per una persona che inizia la carriera di Project Coordinator, nel settore del gaming come anche in altri, le competenze trasversali sono più strategiche di quelle tecniche. Sebbene siano molto apprezzate la familiarità con i processi di sviluppo dei videogiochi e l'esperienza con Software di Project Management quali Jira, Trello, Asana o Microsoft Project, a fare la differenza sono abilità testabili direttamente sul campo, motivo per cui spesso le

selezioni per tale figura avvengono tramite vari colloqui e prove pratiche. Nello specifico, sono richieste competenze organizzative, eccellenti abilità comunicative, per interfacciarsi con team interni ed esterni, leadership per guidarli e motivarli, ed empatia per capire le loro esigenze, caratteri e difficoltà; gestione del tempo, capacità di lavorare sotto pressione e sangue freddo, imparando a vedere le scadenze in un'ottica positiva e 'amichevole'; lungimiranza riguardo possibili ritardi o problemi che potrebbero insorgere relativamente a un progetto (ad esempio nel rispettare una scadenza poco realistica previamente definita dai vertici aziendali), e infine abilità di problem solving per risolvere tali situazioni.

Titoli di studio richiesti

Le premesse sembrerebbero suggerire che per arrivare a esercitare la professione sia caldamente consigliato, se non necessario, un percorso di studio economico-informatico, con una laurea triennale in Informatica, Ingegneria Informatica o Gestione d'Impresa, seguita da una magistrale o un master inerente al gaming. In effetti, conoscere il lato informatico e più tecnico del mondo videoludico può aiutare, e le università si stanno attrezzando in tal senso con una serie di nuovi corsi di laurea e programmi di formazione in game design e sviluppo di videogiochi; ciononostante, il carattere fortemente innovativo di questo settore, combinato alla trasversalità della professione di Project Coordinator, consente a chi vi si avvicina di provenire anche da strade molto differenti e più 'creative', ad esempio da lauree in Marketing, Lingue Straniere (il caso di Costanza), Storia e Psicologia.

In che modo la tua formazione ti ha supportata nella tua professione? Quali lacune hai invece dovuto colmare?

Sicuramente l'esperienza a Ca' Foscari mi ha aiutata nel capire come gestire e ottimizzare al massimo il mio tempo, perché lo studio individuale lascia molto spazio alle proprie responsabilità – e non succede in tutte le università –, e poi perché personalmente ho sempre affiancato lo studio ai miei numerosi progetti personali. Quello che potrebbe essere sviluppato ulteriormente è l'integrazione con il mercato del lavoro: sarebbe ottimo se ci fossero ad esempio dei Minor più professionalizzanti e coerenti con le tendenze del settore (quindi, nel caso di giapponese, localizzazione per il gaming e settore turistico), così come intensificare le conferenze nei campus, che aiutano molto a capire quale strada intraprendere e ampliare i propri orizzonti, al pari delle attività del Progetto Lei. Per quanto riguarda le mie lacune, ho la fortuna di avere la formazione inclusa nel contratto, con ore dedicate, stipendiate e incentivate; ho dei supervisor che sono sempre disposti ad aiutarmi e rispondere alle mie domande, e studio attraverso Ulearn, piattaforma interna all'azienda, che rende la formazione ancora più semplice. Trovo che la formazione continua rivesta un ruolo essenziale, al pari dell'esperienza sul campo, e oggi giorno è ancora più semplice colmare eventuali mancanze attraverso corsi online, workshop, seminari nel campo del game development e project management per mantenersi aggiornati sulle ultime tendenze e metodologie, così come corsi che offrono certificazioni specifiche.

Come vedi il settore del gaming a livello di prospettive per giovani universitari in Italia?

In Italia secondo me è un settore che sarà profondamente in crescita nei prossimi anni. Si stanno sviluppando tanti studi piccoli, indipendenti, che cercheranno sempre più personale, e sempre più persone vorranno approfondire gli studi in ambito videoludico. E' un'industria in crescita, anche

all'estero, sebbene dopo il Covid abbia sofferto di problemi di licenziamenti massivi dovuti a un aumento di personale spropositato per rispondere al boom del settore durante il Covid. In Italia sicuramente c'è potenzialità di crescita e di carriera per i giovani, anche perché il Ministero dell'Istruzione e della Cultura si sta aprendo al mondo videoludico come strumento pedagogico attraverso la *gamification*, quindi vediamo sempre più videogiochi applicati ai musei, agli enti di formazione, e in ambito aziendale (Barilla ad esempio ha il proprio videogioco per intrattenere gli utenti attesa di un ordine, e per formare i propri dipendenti). In realtà, comunque, siamo costantemente immersi nel 'gioco': il fatto ad esempio che il tasto della chiamata Zoom sia in un punto piuttosto che in un altro è perché cliccarlo attiva l'attenzione, e quindi semplicemente è coinvolgente, e tutto ciò che è coinvolgimento tra un utente e qualcosa di IT è di fatto un videogioco. Le possibilità ci sono e sono molteplici, basta saperle cogliere.

Come approcciarsi a questo mondo?

Forse la maggiore difficoltà sta nel trovare delle *early careers*, delle posizioni junior, perché tante sono senior o mid-level; ma c'è sempre la possibilità di fare esperienza tramite l'università. Ca' Foscari ad esempio offre tantissime possibilità di tirocinio all'estero, tra cui anche uno stage con Keywords, una grande azienda di traduzione videoludica a Madrid; oppure semplicemente si può scandagliare LinkedIn alla ricerca di opportunità, e si possono trovare aziende come Nintendo in Germania che offrono esperienze lavorative a studenti e studentesse universitari. È naturale che si richiedano una passione per il mondo videoludico, e di aver fatto delle cose (anche piccoli progetti personali) vagamente attinenti, per mostrare il proprio interesse a lavorare nel settore.

Sei portavoce di una componente, quella femminile, che è attualmente poco presente nel settore in cui lavori. In che modo secondo te una donna può dare un valore aggiunto e fare la



Costanza

differenza nell'industria videoludica? In primis, naturalmente, da un punto di vista sociale: una volta, se giocavi, eri considerata un 'maschiaccio', quasi stigmatizzata; il cambio paradigmatico che sta avvenendo perciò è importante per superare il concetto di genere legato al settore. Da un punto di vista più tecnico, la percezione delle donne le porta a notare degli aspetti e sottigliezze, anche relative a una User Experience più inclusiva, che per un uomo non sono immediati. Del resto, è provato che il modo in cui una donna vive un videogioco è diverso da quello di un uomo, così come ogni individuo ha un'esperienza diversa; le donne hanno le visioni più periferiche, mentre gli uomini prediligono gli elementi più centrali allo schermo. Dunque, aggiungere donne al proprio team significa avere la possibilità di correggere il tiro su un prodotto, rendendolo appetibile e inclusivo più di quanto già sia.

Che consigli daresti a una persona neolaureata o che sta ancora studiando e si trova agli esordi della propria carriera lavorativa, con l'ambizione di arrivare a ricoprire un ruolo come il tuo?

Il primo consiglio che mi viene in mente è: se capisci a un certo punto di voler fare qualcosa, non importa da dove parti, però devi iniziare; avvantaggiati, perché ogni esperienza può tornare utile lavorativamente. È importante anche coltivare le proprie passioni – le soft skills sono strategiche – ed eventualmente cercare di coniugarle con una carriera lavorativa; impegnarsi e lavorare sodo, partecipare a più iniziative e progetti possibili, senza sacrificare però la vita sociale, ma provando a definire consapevolmente le proprie priorità più e più volte nel tempo (perché, come è naturale, cambiano seguendo i nostri cambiamenti). Poi è sempre necessario tenere gli occhi aperti, per carpire le tendenze e cogliere le opportunità che si presentano, e fare networking, creare relazioni con contatti che poi si ricordano di te o di cui potresti avere bisogno in futuro. A volte prendere 25 in un esame piuttosto che 30 lode per dedicare del tempo a un colloquio o un incontro con persone

del settore nel quale vorresti lavorare vale molto di più. Accettare le porte in faccia, soprattutto all'inizio, e perseverare; bisogna essere proattivi nel chiedere dei feedback dopo un colloquio di lavoro: nel peggiore dei casi non ti risponderanno, nel migliore non solo ti daranno consigli utili, ma si ricorderanno anche di te. Avere l'umiltà di riconoscere i propri errori, il coraggio di cambiare strada se ci si rende conto che si è imboccata quella sbagliata, e la perseveranza di fare il possibile per raggiungere i propri obiettivi, ascoltando ma senza essere troppo condizionate dall'opinione altrui. Saper dire di sì alle nuove proposte, opportunità, conoscenze, ma anche di no, rifiutando proposte di tirocinio o lavoro che non riconoscono in modo ragionevole la professionalità che si è acquisita, o rinegoziando le condizioni.

Biografia

Costanza Angelini lavora attualmente in ambito producing nell'industria videoludica. Da sempre appassionata di videogiochi e iscrittasi al corso di laurea in Lingue, culture e società dell'Asia e dell'Africa mediterranea, curriculum giapponese, nel 2018 apre il suo 'PodCast' in collaborazione con radio Ca' Foscari. Nello stesso periodo entra a far parte della redazione online 'Clorgaming', ricoprendo il ruolo di articolista e correttrice di bozze. Dopo un periodo di Overseas a Tokyo nel 2022 e la laurea, vince un tirocinio come localizzatrice videoludica presso Wabbit Translations; poco dopo, ottiene un posto come Brand Marketing Intern presso Electronic Arts a Milano. Lo stage le permette di gestire autonomamente diverse campagne marketing di lancio, consolidando le sue competenze e acquisendone di nuove, nonché aumentando ulteriormente la sua rete di contatti. Conosce così e diventa ambassador dell'associazione Women in Games Italia. Nel febbraio 2024 viene assunta presso Ubisoft Milan, nel ruolo di Project Coordinator, dove attualmente si occupa di coordinare il team artistico nello sviluppo di diversi titoli videoludici.