



STUDIO CAPOVOLTO “SUCCESSFUL INNOVATOR” - NOVA

Progetto n. 2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

Animare i film



Nikolas Ladas, Cipro

Settore: videogiochi e multimedia

Position: dipendente

Profilo

Sono un programmatore, ho una laurea specialistica in Architettura dei Calcolatori e un dottorato in Computer Grafica. Per un breve periodo ho lavorato come ricercatore universitario e ora lavoro come programmatore per un'azienda nel settore dell'animazione. Contemporaneamente lavoro a un progetto sulle molestie nei videogiochi, settore nel quale ho lavorato con la mia azienda per due anni.



Il mio percorso nel settore culturale e creativo e i principali risultati prima della pandemia

Ho scelto questo percorso per puro interesse, era un'area che mi ha sempre appassionato fin da piccolo. Prima della pandemia non lavoravo nell'animazione, stavo terminando il mio dottorato, che considero un grande risultato, e poi ho lavorato sul mio progetto che ritengo molto ambizioso. Si trattava di creare un gioco online multiplayer in 3D. È stato impegnativo perché dovevamo utilizzare un gioco con un design e un'animazione complessi, oltre a creare sistemi di collegamento e programmare i server.

Le sfide della pandemia e le soluzioni innovative per superarle

La principale sfida per me è stato il passaggio dal lavoro in ufficio al lavoro a casa, anche se non è stato un grande problema, visto il tipo di lavoro. In generale credo che i settori dell'animazione e del game design siano stati tra i settori creativi meno colpiti dalla pandemia. Ciò è dovuto al fatto che, ad esempio, la maggior parte dei miei colleghi animatori avevano scelto di lavorare da casa già prima della pandemia. Questo tipo di lavoro ci permette di essere creativi e di lavorare ovunque usando il computer. Inoltre grazie al lavoro da casa abbiamo potuto dedicare più tempo alla creatività e all'innovazione e lavorare anche a progetti paralleli, alcuni dei quali relativi alla programmazione e all'animazione.

'Parla dei tuoi progetti e amplia la tua rete'

"Essere un artista non significa avere un talento innato, bisogna lavorare sodo."

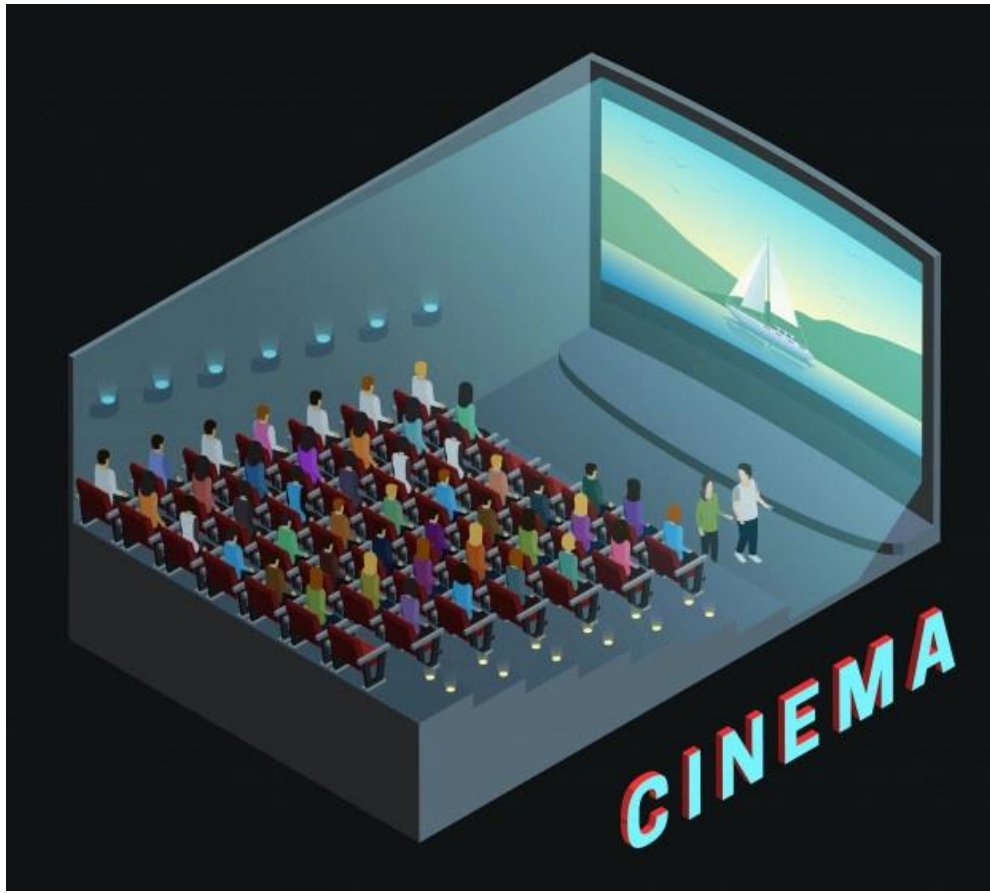


Foto: animazione di un cinema

I miei piani e aspirazioni futuri per sviluppare la mia carriera nel SCC

Continuerò a fare il mio lavoro che mi dà molta soddisfazione. Il mio piano per l'immediato futuro è fare più esperienza possibile. La mia azienda realizza film e il mio ruolo è creare strumenti attraverso la programmazione per aumentare la produttività di altri artisti e creativi. Esploriamo tecnologie molto innovative e rendiamo la programmazione più creativa. Ad esempio ora stiamo cercando un modo per aiutare gli artisti a collaborare da remoto su flussi di lavoro condivisi.

I miei consigli per chi vuole lavorare nel SCC

Consiglio di focalizzarsi principalmente sullo studio ed essere il migliore nel proprio lavoro. Questo richiede molto lavoro, bisognerebbe concentrarsi sullo studio della grafica e dello sviluppo del gioco. Essere il migliore è fondamentale perché questo settore è molto impegnativo. Serve anche un portfolio molto valido con lavori unici. Le persone credono sempre che per essere un artista bisogna avere un talento innato ma non sono d'accordo: credo che serva solo molta pratica. Se ti piace, devi fare pratica!



Foto: un programmatore

Questa storia di buone pratiche è stata preparata dal Center for Social Innovation.

Spunti di riflessione

- 1) Lavorare da casa come contribuisce alla tua creatività?
- 2) Cosa ho imparato da questa storia?