

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

DAPL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN COMPUTER GAMES

Obiettivi formativi

1. Obiettivi formativi qualificanti

Si veda quanto riportato in ordinamento

2. Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi

Alla luce di quanto espresso in premessa e sulla base degli obiettivi qualificanti posti in ordinamento, il Corso ha come obiettivo principale quello di formare figure professionali capaci di inserirsi in due settori che rimanendo nell'ambito della videografica si declinano in quello del videoludico o del videoartistico (Gameart). Due settori costruiti su una comune piattaforma formativa attraverso conoscenze, capacità metodologiche e competenze progettuali e applicative con le quali saper affrontare e risolvere le varie problematiche poste dallo sviluppo di applicativi software innovativi e complessi, e caratterizzati dalla necessità di lavorare in gruppi multidisciplinari. In particolare, al fine di realizzare software videoludico anche con evidenti declinazioni a carattere artistico il corso sarà indirizzato per le acquisizioni delle competenze in area informatica sul piano della Progettazione di videogiochi (Game Design) piuttosto che su quello della Programmazione di videogiochi (Game Programming), ponendo l'accento sulla fase progettuale e di studio di aspetti legati al gameplay e all'interazione del sistema con il fruitore nonché sullo sviluppo delle competenze di area informatica tipicamente richieste a un designer di videogiochi, quali la conoscenza degli elementi caratteristici di un gioco e la capacità di progettare l'interazione tra fruitore e ambiente interattivo o immersivo, anche attraverso modalità innovative, come ad esempio le NUI – Natural User Interface.

Il percorso formativo, dunque, si propone di avere un carattere spiccatamente professionalizzante fornendo allo studente una solida conoscenza di tematiche e tecniche per affrontare un'attività lavorativa attraverso due piani formativi tra loro complementari: lezioni teorico-pratiche in ambito accademico; pratica laboratoriale in ambito lavorativo. Entrambe saranno orientate alla creazione di rapporti diretti e strutturati con le più qualificate realtà professionali artistiche e tecniche locali e nazionali. Il percorso formativo prevede, inoltre, l'arricchimento attraverso l'interazione con personalità del settore, anche attraverso seminari su argomenti specifici ed eventi di presentazione dei progetti sviluppati nell'ambito di specifici corsi.

Sulla base di una tale specificità gli obiettivi e i risultati di apprendimento attesi che ciascun diplomato deve dimostrare di possedere saranno distinti in conoscenze e capacità di applicazione delle stesse nonché di competenze tali che gli consentano di trovare, con adeguate capacità di autonomo apprendimento, soluzioni artistico-progettuali e comunicative in contesti e per problematiche differenti:

- conoscenze della storia dell'arte contemporanea declinata, in particolar modo, verso l'evoluzione storica della gameart attraverso i suoi etimi del videogame, videoart e videoperformance e coerenti capacità a saper utilizzare tali conoscenze come fonti indispensabili per orientare il gusto e la proposta progettuale sul piano estetico, linguistico e comunicativo in stretta relazione con un precipuo carattere legato alla transitorietà fruitiva;
- conoscenze di metodologia di progetto che consentano ad una astratta ideazione di essere gestita con i mezzi metaprogettuali e le tecniche logico-sequenziali di una procedura codificata di informazione elettronica dei dati;
- conoscenze delle più sofisticate tecniche di elaborazione elettronica dei dati e del progetto del prodotto, attraverso un continuo aggiornamento dei software di maggior uso nel settore del game design su piattaforme di rappresentazione 2D legate alla videografica, all'elaborazione digitale dell'immagine e alla sua animazione per passare alla dimensione della modellazione digitale dell'immagine in 3D;
- conoscenze e competenze di gestione di un progetto grafico sul piano creativo attraverso specifiche metodologie e tecniche della comunicazione legate alla scrittura creativa, sceneggiatura, regia e tecnica del montaggio come fonti indispensabili per possedere capacità e competenze tecniche nell'ambito della cultura video, tali da saperne gestire le potenzialità espressive ed estetiche;
- al fine di far nascere un testo creativo all'interno di un progetto di grafica multimediale e non prima occorrono conoscenze nell'ambito del Sound Design come fonti indispensabili per saper gestire una progettazione grafica come immagine-suono, nella multimedialità dell'integrazione contestuale di testo, parola, suono e immagine, in relazione alle pluringuistiche forme espressive offerte dalle nuove tecnologie: proiezioni video, interattività visiva e sonora;
- conoscenze dei processi e delle dinamiche sociali, antropologiche e psicologiche che tendono ad orientare il gusto e il consumo per un determinato prodotto e, conseguentemente, la capacità di saper fornire una coerente proposta progettuale;
- conoscenze delle problematiche logistiche e organizzative per la gestione di un progetto attraverso la conoscenza delle tecniche e delle metodologie più innovative nel campo dei video giochi in relazione sia alle strategie di management e a coerenti ed adeguate offerte alle domande provenienti dal territorio che a quelle strategie di marketing che potenzialmente potrebbero consentire di creare nuovi mercati su diverse dinamiche tra domanda e offerta.

Prospettive occupazionali	<p>La convergenza di competenze e la pluralità di linguaggi espressivi che convergono nella realizzazione di prodotti di game design si apre attualmente ad una serie di declinazioni che ampliano di molto lo spettro delle possibili applicazioni: dall'e-learning alla didattica museale, fino alla fruizione interattiva dei servizi messi a disposizione del cittadino nelle smart cities. Il modello game inspired ha implementato strumenti e metodologie dell'apprendimento (si pensi ai consolidati risultati ottenuti da tempo in glottodidattica) ad esempio attraverso il campo della gamification.</p> <p>La ludicizzazione come elemento facilitatore rappresenta una realtà nelle strategie di coinvolgimento, inclusione, partecipazione attiva che, ormai, costituisce una realtà consolidata nella diffusione del saperi.</p> <p>Dunque, la finalità del percorso formativo proposto dalla Scuola consiste nel conferire al diplomato l'acquisizione di un complesso di conoscenze, capacità e competenze che gli consentano svolgere attività professionali in forma autonoma o di gruppo nel settore artistico della Gameart o creatori artistici a fini commerciali o produttivi della Game design; Professioni tecniche di assistenza ai progettisti e analisti di software installando, configurando, gestendo e mantenendo applicazioni software: amministratore piattaforma di e-learning; consulente software; esperto di videogiochi e di informatica per il tempo libero; grafico impaginatore web; operatore centro elaborazione dati; tecnico della catalogazione informatizzata; tecnico di interconnessione con sistemi complessi; tecnico di programmazione macchine a controllo numerico; tecnico esperto di computer aided design, computer aided manufacturing; tecnico esperto office automation; tecnico in computer grafica; tecnico specialista di applicazioni informatiche.</p>
---------------------------	---

PRIMO ANNO

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	AREA 4	ABST 47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	STORIA DELL'ARTE MODERNA	T	6	1/25	45	105	150	E	28
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	VIDEOGRAFICA	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE	TP	4	1/25	50	50	100	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE	AREA 3	ABTEC 40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	COMPUTER GAMES 1	TP	8	1/25	100	100	200	E	22
	AREA 3	ABTEC 40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	TP	8	1/25	100	100	200	E	

CARATTERIZZANTI	AREA 3	ABTEC 44	SOUND DESIGN	AUDIO E MIXAGGIO	TP	6	1/25	75	75	150	E	44
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	AREA 7	ABLE 69	MARKETING E MANAGEMENT	FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE	TP	6	1/25	75	75	150	E	6
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI			TIROCINIO		L	4	1/25	100		100	ID	4
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE												
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA												
TOTALE PRIMO ANNO												60

LEGENDA:

¹ Tipologia delle attività formative

T = Teoriche
TP = Teorico - Pratica
L= Laboratoriale
Rapporto ore/crediti 1:20 - 1:25 - 1:30

Valutazioni

E = Esame
ID = Idoneità

SECONDO ANNO

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	AREA 4	ABST 47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 1	T	6	1/25	45	105	150	E	18
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	COMPUTER GRAPHIC	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 3	ABTEC 38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 6	ABPC 67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	SCRITTURA CREATIVA	TP	6	1/25	75	75	150	E	

ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	AREA 3	ABTEC 42	SISTEMI INTERATTIVI	COMPUTER GAMES 3	TP	8	1/25	100	100	200	E	26
	AREA 3	ABTEC 42	SISTEMI INTERATTIVI	PROGETTAZIONE DI SOFTWARE INTERATTIVI	TP	4	1/25	50	50	100	E	
	AREA 3	ABTEC 40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	REGIA PER VIDEO GIOCHI	TP	6	1/25	75	75	150	E	
	AREA 3	ABTEC 40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	SCENEGGIATURA PER I VIDEO GIOCHI	TP	4	1/25	50	50	100	E	
	AREA 3	ABTEC 44	SOUND DESIGN	PROGETTAZIONE SPAZI SONORI	TP	4	1/25	50	50	100	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI												
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI			TIROCINIO		L	6	1/25	75	75	150	ID	6
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE			ESAMI A SCELTA									10
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA												
			PROVA FINALE									8
TOTALE TERZO ANNO												60
TOTALE GENERALE												180

¹ Tipologia delle attività formative

LEGENDA:

T = Teoriche

TP = Teorico - Pratica

L= Laboratoriale

Rapporto ore/crediti

1:20 - 1:25 - 1:30

Valutazioni

E = Esame

ID = Idoneità