



## DASL08- SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

## Documenti Ministero - Commissione

## Sezione A - Gestione Dati Generali

<b>Scuola</b>	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
<b>Dipartimento</b>	Descrizione Dipartimento NON DISPONIBILE
<b>A1 - Denominazione corso</b>	Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Games design e racconti digitali
<b>A2 - Proporzione</b>	1/25
<b>A5 - Indirizzi</b>	Games design
<b>A6 - DM triennio di riferimento (nella sezione documenti sarà necessario effettuare il caricamento del DM)</b>	Numero del decreto Data del decreto:
<b>A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico</b>	DDG: 641 Data: 08/04/2013
<b>A8 - Tipologia</b>	Nuovo corso
<b>A10 - Diplomatati (entro l'anno 2018/2019)</b>	
<b>A11 - Sito internet del corso</b>	www.abacatanzaro.it

## Sezione B - Gestione Piani di Studio

## Indirizzo: Games design

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
<b>Primo anno cfa: 60</b>								
Base	Base	ABST 47	Storia della filosofia contemporanea	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABST 45	Culture digitali	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 42	Computer games - Game design 1	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 42	Cibernetica e teoria dell'informazione	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 42	Estetica delle interfacce	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 43	Tecniche di ripresa e di montaggio	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABA V02	Illustrazione e fumetto	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38	Elaborazione digitale dell'immagine	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame

	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 41	Architettura virtuale	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
<b>Secondo anno cfa: 60</b>								
Base	Base	ABPC 67	Scrittura creativa e narrazione per immagini	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Base	ABTEC 38	Videografica	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 42	Computer games - Game design 2	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 42	Interaction design	8	60/140	Teorico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale e rigging	8	60/140	Teorico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABLIN 71	Inglese per la comunicazione artistica	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Idoneità
	A scelta dello studente			6	0/150		Obbligatorio	
	Prova finale			10	0/250		Obbligatorio	

#### Riepilogo

Attività di Base	20
Attività Caratterizzanti	54
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	26
- di cui di base: 0	
- di cui di caratterizzanti: 0	
- di cui di non dichiarati: 26	
Attività Affini e integrative	4
Conoscenza lingua straniera	0
Prova finale	10
Ulteriori attività formative	0
A scelta dello studente	6
Tirocinio	0
<b>Totale</b>	<b>120</b>

## Sezione C - Gestione Testi

### C1 - Obiettivi Formativi

Il Game Design è il vero e proprio cuore del videogioco, l'atto più creativo, innovativo e complesso alla base del suo sviluppo. La figura del game designer, pertanto, è forse la più poetica e completa, in quanto richiede conoscenze tecnico-artistiche, una propensione al pensiero critico e analitico, doti di team working, creatività e team building, che lo rendono in grado di interfacciarsi in maniera efficace con il project manager, il narrative designer, il level designer, i team di grafica e di programmazione. Il game designer è la mente dietro l'idea è colui che da vita alle proprie idee ed ha il compito di assicurarsi di creare una connessione a livello emozionale e psicologico con i giocatori. Nel nostro corso di Game Design avrai l'opportunità di affinare le tue doti comunicative grazie alla realizzazione di numerosi progetti, nei quali potrai vivere in prima persona tutti i passaggi dell'intero processo di sviluppo di un gioco e le complesse dinamiche intrinseche alla figura del Game Designer, con l'obiettivo di formare un professionista in grado di lavorare in qualsiasi team di produzione reale.

### C2 - Prova Finale

Al termine del corso di studi, dopo aver superato tutti gli esami previsti dal piano di studi e le prove di idoneità richieste, lo studente sostiene una prova finale, che consiste nella discussione di una tesi costituita da una produzione artistica originale su specifico progetto integrato sotto l'aspetto laboratoriale, storico-critico e metodologico svolta sotto la guida di due relatori, uno per la parte artistica, l'altro per la parte teorico-storico-critico o metodologico.

### C3 - Prospettive occupazionali