

## SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

### Sezione A – Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
A1 - Denominazione del corso di studi	Master Primo Livello in Gaming strategia di valorizzazione delle aree archeologiche e delle collezioni museali
A2 - Valore del credito formativo	1 / 25
A3 - Struttura didattica proponente	Dipartimento
A8 - Tipologia	Nuovo Master
A11 - Sito internet del corso	www.abacatanzaro.it

### Sezione B – Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
Primo anno cfa: 60								
		ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		ABTEC 40	Progettazione multimediale e Concept Art	8	100/	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		ABTEC 42	Computer games - Game Design	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		ABVPA 61	Beni culturali dell'età contemporanea	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		ABVPA 61	Beni culturali e ambientali	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
		Prova Finale		6	0/150		Obbligatorio	
		Stage/Tirocini		10	0/250		Obbligatorio	

### Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
	60		ABTEC 38	8	8	0	0
			ABTEC 40	8	8	0	0
			ABTEC 41	8	8	0	0
			ABTEC 42	8	8	0	0
			ABVPA 61	12	12	0	0
			Prova Finale	6	6	0	0
			Stage/Tirocini	10	10	0	0
Totale	60				60	0	0

Attività sui Gruppi: 0

## Sezione C – Gestione Testi

<b>C1 - Obiettivi Formativi</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Il Master "Gaming strategia di valorizzazione delle aree archeologiche e delle collezioni museali" ha durata annuale e rilascia il titolo di Diploma di Master di I livello. Gli iscritti potranno effettuare stage e tirocini in musei ed enti dedicati.	
<b>C2 - Prova Finale</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Produzione e presentazione di un elaborato Audiovisivo/Videogioco sulla base del percorso didattico descritto.	
<b>C3 - Prospettive occupazionali</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Il Master accademico di I livello l'Arte in "Gaming strategia di valorizzazione delle aree archeologiche e delle collezioni museali" si propone di formare competenze tecniche ed espressive altamente qualificate, legate alla figura professionale di storico dell'arte, programmatore e sviluppatore di video giochi in grado di progettare scrivere e realizzare proposte di valorizzazione di aree archeologiche e collezioni museali.	