DAPL08 - Diploma Accademico di Primo Livello in NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Computer games*
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico	DD: 641 Data: 08/04/2013
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Primo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte moderna	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - e character design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer art	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Sceneggiatura per i video giochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - 1	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di ripresa	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - 2	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Tecniche e metodologie dei video giochi	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di montaggio	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Web design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea - Arte Elettronica	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - 3	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Progettazione di software interattivi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Architettura virtuale	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10		0		Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 22

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	50	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 24 20	0 16 14	6 0 6	0 8 0
Attività Caratterizzanti	74	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	12 44 12 6	6 10 6 0	6 18 6 6	0 16 0 0
Attività Affini e Integrative	32	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media ABPR 19 - Graphic design ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 6 8 12	0 0 8 0	0 6 0 6	6 0 0 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	0	4
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	0	10
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi

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.

C2 - Prova Finale

Lo studente sostiene una prova finale, che consiste nella discussione: a) di una tesi di carattere artistico-progettuale consistente nella produzione di elaborati su un tema specificamente assegnato dal docente del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto; b) di una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, sotto forma di saggio breve, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi.

C3 - Prospettive occupazionali

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 cityes. Il modello game ispired ha implementato strumenti e metodologie dell'apprendimento (si pensi ai consolidati risultati ottenuti da tempo in glottodidattica) ad esempio attraverso il campo della gamification. 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. 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 manutenendo 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 manifacturing; tecnico esperto office automation; tecnico in computer grafica; tecnico specialista di applicazioni informatiche.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

Il Corso promuove e sviluppa, tramite le discipline teoriche e pratiche insegnate, capacità di comprensione e conoscenze specifiche inerenti il settore del games design. Inoltre, attraverso lo studio delle discipline dell'ambito fenomenologico e sociologico, fornisce i necessari strumenti di analisi della contemporaneità.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

Il Corso, attraverso un'integrazione di conoscenze teoriche/pratiche, sviluppa connessioni interdisciplinari che trovano applicazione nelle attività di tirocinio, e di stage, e nei progetti culturali che annualmente vengono proposti o individuati all'interno della programmazione delle attività istituzionali.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)

Le competenze acquisite durante la formazione assumono valore imprescindibile per lo sviluppo e il potenziamento di capacità critiche e di autonomia di giudizio.

C7 - Abilità comunicative (communication skills)

Il piano di studi del Corso e le ulteriori attività formative consentono la pratica delle conoscenze acquisite e delle strategie inerenti le nuove tecnologie.

C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)

I diplomati devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.