DASL08 - Diploma Accademico di Secondo 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 Secondo Livello in *Comics and Games*
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 - DM triennio di riferimento ***(nella sezione documenti sarà necesario effettuare il caricamento del DM)***	Numero del decreto: D.D.G. n. 2884 Data del decreto: 03/12/2021
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:
A10 - Diplomati (entro l'anno 2018/2019)	

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	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea - e della filosofia contemporanea	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - character design	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	6	45/105	7.5	Teorico	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 - Concept art	10	125/125	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di ripresa - e machine animation	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Packaging	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - Game design	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Video music	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale - e rigging	8	100/100	12.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 13

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	18	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 8 4	6 8 4	0 0 0
Attività Caratterizzanti	56	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	6 8 6 20 10 6	6 0 6 10 10 0	0 8 0 10 0 6
Attività Affini e Integrative	10	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	10	10	0
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	0	6
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	16	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 20 - Arte del fumetto ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	8 8	0 0	8 8
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	4
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Totale	120				60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi
Il corso di Diploma Accademico di secondo Livello in Computer Games vuole fornire agli studenti competenze avanzate per la progettazione gaming. Il percorso permette l'acquisizione delle tecniche della modellazione 3D e dell'animazione digitale. Ciò permette la creazione di prodotti completi in tutte le loro fasi tecnico-creative. Durante il percorso inoltre si affronteranno insegnamenti legati al suono e alla programmazione destinata ai videogame, ma si approfondiranno anche gli aspetti legati alla sperimentazione artistica con discipline specifiche che offrono l'insegnamento dell'arte nella rete, della cultura digitale, della comunicazione multimediale, della storia e dell'evoluzione del videogioco.
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
Il profilo professionale è quello di un creativo con capacità di produzione gaming che possiede altresì conoscenze e capacità per realizzazioni di progetti anche in ambito web con finalità ludico/didattiche. Oltre a poter partecipare a progetti di ricerca sperimentale nel settore del game design, il diplomato, acquisirà competenze spendibili sul piano professionale nei domini del sound design, dell'interaction design, della realizzazione di sistemi interattivi e del web design .
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)
I diplomati del corso devono acquisire sia tutti gli strumenti tecnici che le varie strategie di game design per costruire su questi elementi chiave la produzione e la gestione organizzativa di un videogioco attraverso la progettazione e lo sviluppo di prototipi con relativi GDD pronti per una publishing strategy,
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)
Ai diplomati viene fornito un metodo di progettazione che contempera creatività e rigore, entrambi supportati da un adeguato controllo delle tecniche di rappresentazione, sia manuali che assistite dal computer, attraverso i più avanzati software per il disegno 2D, 3D e la modellazione virtuale.
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 corsi di perfezionamento e per inserirsi nel mondo del lavoro.