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 *GAME DESIGN*
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 tris - Riferimenti del Decreto Ministeriale con cui l'Istituzione è stata autorizzata al rilascio di titoli accademici di primo livello	DD: PROT. N. 538 (Accademia Legalmente Riconosciuta) Data: 08/09/1997 Data: 12/01/2024
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	https://www.accademiabelleartisanremo.it/it/
Visibile su Universitaly	Si è visibile

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	Metodologie e tecniche della comunicazione	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	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Teorie e tecniche dell'interazione	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - Game design 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 03 - Disegno	Disegno per la decorazione	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design	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 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Tecniche e metodologie dei video giochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - Game design 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche dei nuovi media integrati	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Video editing	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	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Regia per i video giochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Sceneggiatura per i video giochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10				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
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	Tecniche performative per le arti visive	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Prova finale	Prova finale			6				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 26

Totale idoneità: 0

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	40	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 6 28	6 6 6	0 0 14	0 0 8
Attività Caratterizzanti	68	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	20 30 12 6	0 16 0 0	8 14 12 6	12 0 0 0
Attività Affini e Integrative	34	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABAV 03 - Disegno ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPR 19 - Graphic design ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 4 4 6 14	6 0 0 6 8	0 0 0 0 0	0 4 4 0 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	4	0	0	4
Conoscenza lingua straniera	18	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	18	6	6	6
Prova finale	6	Prova finale	-	6	0	0	6

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso di diploma accademico di primo livello in Game Design ha l'obiettivo di formare una figura che ha una competenza specifica nella creazione e sviluppo di videogiochi che sia in grado di affrontare le sfide dell'industria videoludica in continua evoluzione. Le competenze necessarie da possedere al termine del corso DAPL 08 in Game Design sono relative alla progettazione di giochi e alla narrativa, sia dal punto di vista tecnico sia della gestione di progetti. Il corso unisce lo studio della progettazione di gameplay, lo storytelling, tecnologie di sviluppo, il testing dei giochi, la gestione di progetti e la progettazione di interfaccia utente e prepara gli studenti a una varietà di ruoli nel settore del game design e insegna la promuovere la sinergia nel team come al lubrificante che fa funzionare il lavoro di squadra.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale prevede 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. L'eventuale materiale di produzione artistica è allegato ad una tesi di carattere artistico-progettuale consistente nella produzione di elaborati del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto. La prova finale, a cui vengono assegnati 6 crediti formativi.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Gli sbocchi professionali tipici diplomato in Game Design sono relativi alla possibilità offerta dalle aziende del settore come le società di progettazione sviluppatrici di Videogiochi, di Sceneggiature di videogames, di Graphic Design, di animazione, di Sound Game Design, di Producer. Si elenca di seguito una serie di competenze che, seppur non esaustive, chiariscono meglio possibili ruoli professionali rivestiti dal diplomato in Game Design: Sviluppatore di Videogiochi (Game Developer), Sceneggiatore di videogames, Videogame Artist / Graphic Designer, Animator, Sound Game Designer, Producer.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Game Design acquisiscono conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione sia nell'utilizzo dei linguaggi del progetto sia nelle strategie organizzative, creative, rappresentative del game design. Al termine del percorso gli allievi sono in grado di apprendere criticamente gli argomenti riguardanti i concetti tecnici e operativi nel settore storico-artistico della progettazione di gameplay, lo storytelling, tecnologie di sviluppo, il testing dei giochi, la gestione di progetti e la progettazione di interfaccia utente. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di anche di strumenti didattici innovativi.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Game Design devono saper applicare conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione sia nell'utilizzo dei linguaggi del progetto sia nelle strategie organizzative, creative, rappresentative del game design. Al termine del percorso gli allievi sono in grado di apprendere criticamente gli argomenti riguardanti i concetti tecnici e operativi nel settore storico-artistico della progettazione di gameplay, lo storytelling, tecnologie di sviluppo, il testing dei giochi, la gestione di progetti e la progettazione di interfaccia utente. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di anche di strumenti didattici innovativi.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Game Design devono essere capaci di sviluppare un'autonomia di argomentazione e giudizio sul sistema del Game design, in particolare sia nell'utilizzo dei linguaggi del progetto sia nelle strategie organizzative, creative, rappresentative e comunicative dei videogiochi. Attraverso incontri con Game designer, studi condotti sul campo con successiva analisi dei dati, esempi di soluzioni valide in relazione al contesto socio-culturale, stage e workshop, i diplomati devono essere in grado di interfacciarsi e confrontarsi in contesti diversi, valutando di volta in volta le alternative progettuali e le problematiche specifiche del settore con autonomia di giudizio.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Game Design dovranno sviluppare durante il percorso formativo le abilità che gli consentiranno di essere in grado di comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità le loro conclusioni, in lingua italiana ed in una lingua europea. Lo studente sviluppa un approccio conoscitivo critico che gli consentirà do muoversi negli ambiti della moda e del lusso comunicando i valori e il progetto del Game design. Nel piano formativo sono attivi gli esami base di lingua inglese allo scopo di fornire un bagaglio linguistico utile nelle spiegazioni di riferimenti tecnici, normativi e scientifici, sia in un contesto di specialisti che non.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Game design sviluppano nel proprio percorso formativo le capacità di apprendimento necessarie per continuare in modo autonomo gli approfondimenti sia in campo professionale che scientifico. Possiederanno gli elementi cognitivi per aggiornare le proprie conoscenze e competenze nel settore del Game Design. Sapranno gestire e valutare la propria pratica lavorativa sia lavorando in forma indipendente che in gruppi di lavoro.	

Sezione D - Gestione Documenti

A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**A1 nota richiesta autorizza…** Documento Inserito
D3 - Delibera Consiglio Accademico in merito all'attivazione del corso ***il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale***	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**D3 - Delibera Consiglio Acc…** Documento Inserito
D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione ***il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale***	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**D4 Delibera Consiglio di A…** Documento Inserito
D6.1 - Regolamento didattico	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**Regolamento Generale AB…** Documento Inserito
D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**Approvazione regolamento…** Documento Inserito
D7 - Decreto Ministeriale con cui l'Istituzione è stata autorizzata al rilascio di titoli accademici di primo livello	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: No**	**D7 DECRETO Riconoscime…** Documento Inserito

D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste	**Obbligatorio: Si Universitaly: No**	**D10 dichiarazione direttore …** Documento Inserito
D11 - Dichiarazione rilasciata dal Direttore dell'Istituzione sulla veridicità e conformità delle dichiarazioni rese e dei documenti inseriti nell'istanza prodotta con la procedura CINECA per il riscontro della conformità dei percorsi formativi alle statuizioni contenute nel D.P.R. 212 del 8.7.2005 e D.M. n. 14 del 2018	**Obbligatorio: Si Universitaly: No**	**D11 dichiarazione direttore …** Documento Inserito
D12 - Descrizione dell'eventuale corso propedeutico	**Obbligatorio: Si Universitaly: No**	**D12 dichiarazione corsi pro…** Documento Inserito
D13 - Preavviso di richiesta ampliamento	**Obbligatorio: Si Universitaly: No**	**D13 - Preavviso di richiesta…** Documento Inserito
D14 - Valutazione periodica favorevole	**Obbligatorio: Si Universitaly: No**	**D14.pdf** Documento Inserito

Sezione E - Valutazione ANVUR

Indirizzo: Generico

E1 - Requisiti didattici e di qualificazione della ricerca

E1.0 - relazione sul superamento delle motivazioni alla base del rigetto Nel caso in cui l'ente abbia già presentato in precedenza istanza di riconoscimento con esito negativo, alla nuova istanza va allegata una relazione in cui viene analiticamente dimostrato il superamento delle motivazioni alla base del rigetto dell'istanza presentata in passato. In assenza di quanto richiesto non potrà essere dato corso all'istanza presentata.	**E1.0 dichiarazione ampliam…** Documento inserito
E1.1 - Motivazioni dell'attivazione del Corso deliberate dal Consiglio accademico e/o dal C.d.A. Illustrare la scelta in riferimento alla specificità degli obiettivi individuati rispetto al contesto territoriale di riferimento e all'eventuale consultazione delle parti interessate, in modo diretto o attraverso l'utilizzo di studi di settore.	**E1.1 Motivazioni dell'attiva…** Documento inserito
E1.2 - Convenzioni e protocolli in atto con enti pubblici e privati, a livello locale, nazionale e/o internazionale, finalizzati al sostegno del corso di studi di cui si richiede l'autorizzazione.	**E1.2.pdf** Documento inserito
E1.3 - Modalità e programmi dell'esame di ammissione al Corso di cui si richiede l'autorizzazione, specificando i criteri di valutazione e le conoscenze richieste in ingresso.	**E1.3 - Modalità e programm…** Documento inserito
E1.4 - Descrizione, per il Corso di nuova istituzione, delle modalità di riconoscimento delle attività formative pregresse	**E1.4 Regolamento RICONO…** Documento inserito
E1.5 - Internazionalizzazione In relazione al corso di cui si richiede l'istituzione indicare: a) dati sulla mobilità di studenti, docenti avvenuta nell'ultimo ciclo del relativo corso di primo livello; b) elenco degli accordi bilaterali in essere e dei progetti di cooperazione e scambio internazionale in corso di specifico interesse per il corso di studi; c) rilevazione di eventuali workshop, seminari e iniziative analoghe di interesse per il corso di studi destinate a docenti e studenti per lo sviluppo dell'internazionalizzazione	**E1.5 - Internazionalizzazion…** Documento inserito
E1.6 - Ricerca artistica/scientifica, attinente al Corso di nuova istituzione. In riferimento agli obiettivi del corso descrivere gli eventuali progetti di ricerca e collaborazioni con altri istituti per la promozione di progetti di ricerca. Descrivere le infrastrutture esistenti e/o in corso di sviluppo, e la loro efficienza a sostegno delle attività di ricerca previste, nonché le risorse umane ed economiche a disposizione	**E1.6_ RICERCA ARTISTICO…** Documento inserito
E1.7 - Produzione scientifica e/o artistica, attinente al Corso di nuova istituzione. Descrivere le attività di produzione artistica, con riferimento a: a) elenco delle principali produzioni; b) fondi allocati; c) elenco delle collaborazioni con enti di formazione superiore, enti di produzione, ecc.; d) elenco di eventuali riconoscimenti ottenuti. Descrivere l'impatto che le attività di produzione artistica extracurriculari hanno sul corso di studio, compresa la valutazione del loro bilanciamento rispetto agli obblighi curriculari degli studenti	**E1.7 - Produzione scientific…** Documento inserito
E1.8 - Attività di Terza missione, attinenti al Corso di nuova istituzione. Descrivere le attività di terza missione, con riferimento a: a) linee d'indirizzo, con eventuale segnalazione di strutture, organismi e procedure interne specificamente dedicate allo sviluppo della terza missione; b) descrizione convenzioni e collaborazioni strutturate con il mondo produttivo, economico, politico e sociale che comprendano obiettivi comuni di terza missione (con link a documenti eventualmente pubblicati nel sito istituzionale); c) descrizione dei progetti in corso, corredati da una sintetica presentazione in cui si segnalino i beneficiari, il contesto di intervento, i costi e i risultati attesi (con link a documento eventualmente pubblicato nel sito istituzionale).	**E1.8 - Attività di Terza missi…** Documento inserito
E1.9 - Relazione sul triennio di riferimento, con indicazione del numero di immatricolati, di iscritti e di diplomati negli ultimi 10 anni. Allegare inoltre le fotografie relative alle attività artistico - scientifiche realizzate nel corso di diploma accademico di I livello	**E1.9 - Relazione sul trienni…** Documento inserito

E1.10 - ULTIMA RELAZIONE ANNUALE DEL NUCLEO DI VALUTAZIONE	**E1.10 - ULTIMA RELAZION…** Documento inserito

E2 - Dotazioni edilizie e strutturali

E2.1 - Planimetrie, con l'indicazione dei mq e degli spazi destinati alle attività didattiche del corso di cui si richiede l'accreditamento	**E2-1 Planimetrie (1).pdf** Documento inserito
E2.2 - Indicazione e descrizione delle risorse edilizie (aule, laboratori, ecc.) specifiche per il/i corso/i di cui si richiede l'autorizzazione (tra quelle indicate nelle planimetrie). Fornire descrizione e caratteristiche tecniche (dimensioni e funzionalità) degli spazi (aule, laboratori, ecc.) dedicati alle lezioni degli insegnamenti previsti nel corso di studio, fornendo altresì una descrizione degli spazi individuati per lo studio individuale o in piccoli gruppi degli studenti. Per ciascuno spazio specificare le dimensioni e le eventuali necessarie particolari soluzioni edilizie richieste dagli insegnamenti del corso (isolamento, assorbimento, riverbero acustico; areazione; luce; Wi-Fi, ecc.).	**E2 - 2 Indicazione e descriz…** Documento inserito
E2.3 - Descrizione analitica della dotazione strumentale (attrezzature, attrezzature laboratoriali, strumenti, macchinari, postazioni PC, software, ecc.), già in possesso dell'istituto, specifica per il/i corso/i di cui si richiede l'autorizzazione e necessaria per la realizzazione degli insegnamenti del corso di studi in esame.	**E2-3 Descrizione analitica …** Documento inserito

E3 - Requisiti di docenza

E3.1 - Per i docenti esterni a contratto, descrivere le procedure di reclutamento adottate e fornire la documentazione utilizzata (ad es. link al bando di reclutamento);	**E3.1 procedure reclutamen…** Documento inserito

E3.2 Docenti in organico (nel Corso proposto)	
E3.3 Numero di docenti fuori titolarità	
E3.4 Docenti a contratto (nel Corso proposto)	
E3.5 Numero massimo di studenti iscrivibili al I anno	
E3.7 Numero di studenti iscritti al I anno ipotizzati	

È necessario utilizzare esclusivamente il "template" (scarica) ANVUR messo a disposizione, firmato dal docente, datato e corredato da una fotocopia di identità (in formato .pdf);

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Docente - Ruolo Settore - Curriculum (solo se richiesto)
Primo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABPC 67	Metodologie e tecniche della comunicazione	6	Chiara Eugenia - Docente a Contratto - ABPC 67 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABST 47	Storia dell'arte contemporanea	6	Scacco Lorella - Docente a Contratto - ABST 47 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Informatica per la grafica	6	Zigoi Massimiliano - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Teorie e tecniche dell'interazione	8	Rosa Piermarco - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Computer games - Game design	8	Rosa Piermarco - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 03	Disegno per la decorazione	6	Douvernoy Sylvie - Docente a Contratto - ABA V03 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19	Graphic design	6	Chiara Eugenia - Docente a Contratto - ABPR 19 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	8	Carbone Raoul - Docente a Contratto - ABTEC 41 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	6	Manunta Marco - Docente a Contratto - ABLIN 71 [Cv inserito] [Contratto inserito]

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Docente - Ruolo Settore - Curriculum (solo se richiesto)
Secondo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale	8	Savorani Giulia - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Applicazioni digitali per l'arte	6	Douvernoy Sylvie - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Progettazione multimediale	8	Savorani Giulia - Docente a Contratto - ABTEC 40 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Tecniche e metodologie dei video giochi	6	Rosa Piermarco - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Computer games - Game design	8	Rosa Piermarco - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43	Tecniche dei nuovi media integrati	6	Oppenheimer Valeria - Docente a Contratto - ABTEC 43 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43	Video editing	6	Savorani Giulia - Docente a Contratto - ABTEC 43 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44	Sound design	6	Tafuri Lupinacci Alberto - Docente a Contratto - ABTEC 44 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	6	Manunta Marco - Docente a Contratto - ABLIN 71 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Terzo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale	8	Savorani Giulia - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Regia per i video giochi	6	Romoli Lorenzo - Docente a Contratto - ABTEC 40 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Sceneggiatura per i video giochi	6	Romoli Lorenzo - Docente a Contratto - ABTEC 40 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70	Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale	4	Verardi Michelangela - Docente a Contratto - ABLE 70 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 67	Scrittura creativa	4	Oppenheimer Valeria - Docente a Contratto - ABPC 67 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Rendering 3D	6	Buratti Giorgio - Docente a Contratto - ABTEC 41 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABPR 36	Tecniche performative per le arti visive	4	Tombola Carlo - Docente a Contratto - ABPR 36 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese per la comunicazione artistica	6	Manunta Marco - Docente a Contratto - ABLIN 71 [Cv inserito] [Contratto inserito]

E4 - Risorse finanziarie

E4.1 - Bilancio di esercizio dell'istituzione dell'ultimo triennio	**E4.1 bilancio.pdf** Documento inserito

E5 - Organizzazione e centralità dello studente

E5.1 - Consiglio di Corso o di Scuola Indicare la composizione del Consiglio di Corso o di Scuola, nonché le funzioni attribuite a tale struttura didattica dalla normativa interna	**E5.1 - Consiglio di Corso o …** Documento inserito
E5.2 - Consulta degli studenti Link alla pagina del sito web dedicata alle informazioni e alle attività della Consulta degli studenti (Componenti, provvedimento di nomina, contatti e-mail, Regolamento della Consulta, comunicazioni o verbali della Consulta, ecc.)	**E5.2 consulta studenti.pdf** Documento inserito

E5.3 - Rilevazione delle opinioni degli studenti Descrizione delle azioni poste in essere dall'Istituzione per sensibilizzare gli studenti alla partecipazione alla rilevazione dell'opinione degli studenti e delle modalità di diffusione dei risultati della rilevazione alla comunità accademica

E5.3 Rilevazione delle opini…

Documento inserito