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*
Codicione	A1AC52391N000003
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
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	
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	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
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	
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	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
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
Totale	180				60	60	60

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.	