

# 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 <i>Nuove Tecnologie dell'Arte</i>
Codizione	A2AC7318N0000003
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	Critical Game Art
A6 - DM triennio di riferimento (nella sezione documenti sarà necessario effettuare il caricamento del DM)	Numero del decreto: 232 Data del decreto: 11/11/2013
A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico	DD: 2131 Data: 11/11/2013
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto  Data del decreto:
A10 - Diplomati (entro l'anno 2018/2019)	52
A11 - Sito internet del corso	<a href="https://www.accademiadiurbino.it/offerta-formativa/corsi-attivati/diploma-di-i-livello/nuove-tecnologie-dellarte/">https://www.accademiadiurbino.it/offerta-formativa/corsi-attivati/diploma-di-i-livello/nuove-tecnologie-dellarte/</a>
Visibile su University	Si è visibile

## Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Critical Game Art

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
<b>Primo anno cfa: 60</b>										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo	8	48/152	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	5	50/75	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Metodologia progettuale della comunicazione visiva - Critical Design 1	12	120/180	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - Game Engines	8	80/120	10	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 dei nuovi media integrati - Cinematografia del Videogame - narrazione per immagini	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia - Post-fotografia videoludica	8	48/152	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	3	72/3	24	Laboratorio	Obbligatorio	Esame	
<b>Secondo anno cfa: 60</b>										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Etica della comunicazione	6	48/102	8	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Linguaggi dell'arte contemporanea	5	40/85	8	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Metodologia progettuale della comunicazione visiva - Critical Design 2	12	120/180	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - Game Development	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	3	72/3	24	Laboratorio	Obbligatorio	Esame	
Sceita studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	2	30/20	15	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 14

Totale idoneità: 1

## Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	14	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	14	8	6

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività Caratterizzanti	58	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	5 5 24 16 8	5 0 12 8 8	0 5 12 8 0
Attività Affini e Integrative	6	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6	3	3
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	0	6
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	24	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC 44 - Sound design	8 8 8	8 8 0	0 0 8
Conoscenza lingua straniera	2	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	2	0	2
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10
Totale	120				60	60

## Sezione C - Gestione Testi

<b>C1 - Obiettivi Formativi</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
L'indirizzo di CRITICAL GAME ART indaga l'ambiente videoludico come linguaggio, strumento critico e punto di partenza utile a comprendere la contemporaneità. Il piano di studi affronta il sistema digitale (ambienti, procedure, narrazioni) intervenendo sulle questioni che emergono dalle relazioni tra simulazione e rappresentazione, tra potere ed estetica, tra i bigdata e le ideologie, indagate grazie allo sguardo dell'arte e delle nuove tecnologie. Gli iscritti al corso saranno invitati a domandarsi come vengono usati e sfruttati i media e gli oggetti della cultura digitale e se le ambientazioni idealizzate (utopiche e distopiche) dei videogames, dietro la facciata disimpegnata e ludica, nascondano visioni dalle forti ripercussioni sociali: gli artisti e i professionisti del settore, come possono intervenire consapevolmente per rendere accessibili i messaggi nascosti dalle tecnologie? Le discipline del piano di studio intendono favorire analisi in cui far dialogare critica culturale e pensiero poetico per arrivare a rivelare, e se necessario contestare, le dinamiche proposte negli ambienti videoludici e in generale negli artefatti di comunicazione digitale: per questo motivo il corso affronta il campo della progettazione dei videogames sviluppando progetti con scopi principalmente artistici. Animazione, ambienti 3d, paesaggi sonori, interfacce interattive digitali, esperienze videoludiche, storytelling e cinema, sono alcune delle discipline che danno forma concreta al percorso di elaborazione personale della contemporaneità: l'intento del corso è quello di usare l'estetica, le procedure e le tecnologie tipiche dei videogames come campi da cui far emergere proposte artistiche, quali installazioni, videogames, video, digital art, arte generativa, ecc., esperienze estetiche che trasformano gli schermi e gli ambienti in uno spazio di sperimentazione transmediale. Tra gli obiettivi formativi principali ci sono la consapevolezza dell'uso dei linguaggi, degli strumenti digitali e dei messaggi che possono venire veicolati attraverso le dinamiche dell'arte, utili anche ad aprire un dibattito sul ruolo dell'estetica videoludica all'interno dei meccanismi consolidati della produzione artistica.	
<b>C2 - Prova Finale</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Nella prova finale, gli studenti e le studentesse dovranno dimostrare le competenze e l'autonomia raggiunte presentando un saggio teorico e un progetto artistico sviluppati appositamente su un argomento coerente con le tematiche del corso.	
<b>C3 - Prospettive occupazionali</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Gli argomenti del piano di studi, vanno ad intercettare un settore in grande espansione, tra i più floridi dal punto di vista degli investimenti economici e dell'attenzione del grande pubblico. Per questo motivo, il percorso formativo, altamente professionalizzante, offre molteplici prospettive tra cui la possibilità di intraprendere la libera professione nel campo dell'arte come autori e artisti digitali, nel settore videoludico come game artist, developer, art director e in quello della comunicazione digitale.	
<b>C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Il piano di studi si articola bilanciando discipline teoriche, teorico-pratiche, laboratori, per agevolare una conoscenza ampia che si possa manifestare e prendere forma grazie ad uno sviluppo teorico e/o pratico. L'argomento principale del corso, ossia lo sguardo critico e consapevole alle nuove tecnologie e al linguaggio videoludico, fornisce un punto di osservazione e comprensione privilegiato e continuo sulla contemporaneità.	
<b>C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Partendo dai presupposti di comprensione e indagine critica sui linguaggi dell'arte contemporanea e sulle pratiche videoludiche, il corso fornisce uno sguardo orizzontale e approfondito sul digitale favorendo la costruzione di personali visioni interpretative, promuovendo talenti, visioni e modalità progettuali ibride.	
<b>C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>

L'elemento fondamentale del corso è l'approccio critico e consapevole alle nuove tecnologie e agli ambienti digitali. L'intento è quello di favorire l'autonomia di comprensione, di lettura e giudizio a partire dall'analisi degli stereotipi culturali e visivi legati all'arte digitale e videoludica.	
<b>C7 - Abilità comunicative (communication skills)</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Gli iscritti svilupperanno le proprie capacità comunicative grazie al continuo confronto partecipativo che è insito in tutti gli artefatti videoludici (sia dal punto di vista della creazione che da quello della fruizione) e nelle metodologie di progettazione collaborativa tipiche dell'approccio critico al design. Gli studenti e le studentesse saranno chiamati continuamente a presentare i propri progetti per aprirsi al confronto e per individuare modalità personali di comunicazione con i propri stakeholders.	
<b>C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: Si</b>
Gli ambienti videoludici offrono la possibilità di generare mondi virtuali, fisici, mentali, esperienze capaci di accogliere istanze colme di significato. Gli argomenti e le metodologie formative applicate alle discipline, favoriscono il collegamento tra campi di indagine differenti, tra linguaggi che possono apparire distanti, rimediando paradigmi tradizionali e intercettando tematiche e procedure non ancora del tutto emerse. Per questo motivo, gli iscritti praticeranno continuamente un apprendimento fluido che possa condurli fuori da schemi precostituiti, forti di una visione contemporanea e indisciplinata, ossia fuori dalle discipline e dentro l'apprendimento continuo.	

## Sezione D - Gestione Documenti

<b>A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>A1_Richiesta di aut...</b> Documento Inserito
<b>D3 - Delibera Consiglio Accademico in merito alla modifica del corso <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i></b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>D3_2025_654 Stralci...</b> Documento Inserito
<b>D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i></b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>D4_2025_655 03 str...</b> Documento Inserito
<b>D6.1 - Regolamento didattico</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>D6.1_Regolamento_...</b> Documento Inserito
<b>D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>D6.2_DDG 2131 del ...</b> Documento Inserito
<b>D7 - Decreto ministeriale con cui l'istituzione è stata autorizzata al rilascio di titoli accademici di primo livello</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	
<b>D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste</b>	<b>Obbligatorio: Si</b> <b>University: No</b>	<b>D10_Assenza Oneri ...</b> Documento Inserito

<b>D11 - Dichiarazione rilasciata dal Direttore dell'Istituzione sulla veridicit� e conformit� delle dichiarazioni rese e dei documenti inseriti nell'istanza prodotta con la procedura CINECA per il riscontro della conformit� dei percorsi formativi alle statuizioni contenute nel D.P.R. 212 del 8.7.2005 e D.M. n. 14 del 2018</b>	<b>Obbligatorio:</b> <b>Si</b>  <b>University:</b> <b>No</b>	<b>D11_Dichiarazione ...</b>  Documento Inserito
<b>D12 - Descrizione dell'eventuale corso propedeutico</b>	<b>Obbligatorio:</b> <b>Si</b>  <b>University:</b> <b>No</b>	

## RIEPILOGO CHIAVI ANAGRAFE

Codicione	ID Corso	Chiave anagrafe	Nome curriculum
-----------	----------	-----------------	-----------------