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 *Interaction Design - Indirizzo Game Design*
Codicione	A1IS30553N000006
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 tris - Riferimento del Decreto Ministeriale con cui l'Istituzione è stata autorizzata al rilascio del titolo di primo/secondo livello oggetto di modifica	DD: DD 250 Data: 18/04/2016
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	https://quasarinstitute.it/corsi-triennali-post-diploma/game-design-triennale/
Visibile su Universitaly	No non 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	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine - Character Design	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	8	48/152	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Teorie e tecniche dell'interazione	8	48/152	6	Teorico	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 42 - Sistemi interattivi	Computer games - I annualità I anno	12	120/180	10	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	24/76	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 16 - Disegno per la progettazione	Tecniche e tecnologie del disegno	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 62										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Progettazione di software interattivi	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Software art	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Interaction design	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	Tecniche performative per le arti visive	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4		0		Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative		- Seminari interdisciplinari, workshop interdisciplinari, concorsi, abilità informatiche, tirocini	4	0/0	0		Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Terzo anno cfa: 58										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	8	48/152	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - II annualità III anno	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Marketing e management	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	Installazioni multimediali	6	60/90	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
Scelta studente	A scelta dello studente			6		0		Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative		- Seminari interdisciplinari, workshop interdisciplinari, concorsi, abilità informatiche, tirocini	6	0/0	0		Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			8				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 19

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	48	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 8 34	0 0 24	6 0 10	0 8 0
Attività Caratterizzanti	72	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 42 - Sistemi interattivi	8 64	8 20	0 28	0 16
Attività Affini e Integrative	28	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABPR 16 - Disegno per la progettazione ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	8 4 4 12	0 4 4 0	0 0 0 6	8 0 0 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	4	6
Ulteriori attività formative	10	Ulteriori attività formative	-	10	0	4	6
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	4	0
Prova finale	8	Prova finale	-	8	0	0	8
Totale	180				60	62	58

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si

I diplomati nel corso di Diploma Accademico di primo livello in Interaction Design con indirizzo Game Design devono: Possedere un'adeguata formazione tecnico-operativa, di metodi e contenuti relativamente ai settori del Game Design, del Level Design, della programmazione, della modellazione e dell'animazione; Possedere strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate proprie del game design che permettano l'espressione progettuale ed artistica nel settore videoludico e ludico in generale, nonché nel cinema e nel settore della progettazione dei settori terzi tramite Gamification. Possedere la conoscenza degli strumenti e delle nuove tecnologie utilizzate nel settore videoludico orientate alla ricerca, alla sperimentazione e al loro impiego nei settori indicati. I corsi di studio per il conseguimento del Diploma accademico di primo livello della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte hanno l'obiettivo di assicurare un'adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche nell'ambito della ricerca artistica rivolta all'uso e all'utilizzo delle nuove tecnologie mediali della comunicazione. I diplomati nei corsi di diploma della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte devono: a. possedere un'adeguata formazione tecnico-operativa, di metodi e contenuti relativamente all'impiego artistico delle nuove tecnologie, conoscendo le tecniche multimediali e digitali che permettono di produrre opere dotate di valore espressivo e informazioni; b. possedere strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate relative, esercitando la sperimentazione artistica nei linguaggi tecnologici e multimediali specifici applicata ai settori delle arti visive digitali, multimediali, interattive e performative, del video e del cinema, e del web; c. essere in grado di utilizzare efficacemente almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito precipuo di competenza e per lo scambio di informazioni generali; d. possedere la conoscenza degli strumenti informatici e della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza. I diplomati nel corso di Diploma Accademico di primo livello in Interaction Design con indirizzo in Game Design devono: a. possedere un'adeguata formazione nei campi della progettazione di prodotti, ambienti, sistemi, narrazioni, servizi videoludici e di entertainment. b. possedere gli strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze nei linguaggi visivi, spaziali e sonori, nell'ambito della cultura videoludica e dell'intero campo dell'entertainment. c. possedere la conoscenza dei linguaggi di programmazione, degli strumenti grafici e sonori, delle strutture organizzative e di processo orientate alla ricerca ed alla sperimentazione su nuovi spazi di progetto generati dallo sviluppo dell'entertainment e dell'industria videoludica.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale consiste nell'elaborazione di: a) una tesi di carattere storico-teorico, metodologico o tecnico-artistico sotto forma di saggio, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi. b) elaborato che comprenda una produzione originale in ambito videoludico con un pamphlet che ne descriva gli aspetti metodologici, procedurali, storico-artistici e di design.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati del Diploma Accademico di primo livello in Interaction Design con indirizzo Game Design dell'Istituto, svolgeranno attività professionali in diversi ambiti, inerenti al settore videoludico, dalla progettazione alla professione tecnica tramite la programmazione, la modellazione, il level design e l'animazione. Sarà inoltre possibile svolgere attività di consulenza e di progettazione nell'ambito cinematografico, della virtual production e nel settore della Gamification. L'Istituto organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stage e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente specifici modelli formativi.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati del Diploma Accademico di primo livello in Interaction Design con indirizzo Game Design dell'Istituto, attraverso un percorso che approfondisce discipline teoriche e tecniche nell'ambito videoludico e dell'entertainment, acquisiranno le necessarie capacità di comprensione metodologica che concerne l'industria videoludica sviluppando, al contempo, una capacità di lettura culturale, socio-antropologica dei processi che investono l'interazione attraverso la promozione di un approccio critico-creativo che si basa sull'approfondimento della letteratura videoludica contemporanea, l'analisi di case studies di settore e lo sviluppo di progetti sia di gruppo che individuali volti a testare costantemente l'apprendimento acquisito.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso mira a sviluppare le connessioni interdisciplinari necessarie attraverso l'integrazione di conoscenze teoriche e pratiche relative la produzione videoludica, che trovano applicazione nelle attività di workshop e di sviluppo di progetti (game jam) che annualmente vengono proposti o individuati all'interno delle attività accademiche. Inoltre, uno degli obiettivi è fornire agli studenti le competenze adeguate per poter poi applicare le conoscenze acquisite nel campo lavorativo in maniera professionale.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Le competenze acquisite durante la formazione triennale garantiscono ai laureati lo sviluppo e il potenziamento delle capacità critiche e la capacità di determinare giudizi autonomi, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il piano di studi del corso e le ulteriori attività formative che si susseguono nei tre anni, favoriscono l'acquisizione di specifiche abilità comunicative: il lavoro in team, composti da 2 fino a 20 studenti, aiutano gli studenti a coniugare teoria e pratica e facilitano l'esercizio della comunicazione tra gli studenti stessi e tra gli studenti e il corpo docente. I discenti, attraverso materie dedicate e seminari dedicati alle soft skills, sviluppano e affinano, nel corso del triennio, abilità comunicative da applicare nei lavori di squadra come anche nella presentazione dei propri progetti. Lo studente imparerà altresì a sapersi relazionare con la complessa e variegata realtà di interlocutori, siano essi istituzionali o professionali. La maggior parte delle discipline è caratterizzata da un lessico tecnico specifico e, alla fine del corso, i diplomati sono in grado di utilizzare il lessico appropriato per poter esercitare efficacemente in contesti professionali. A fronte di questo, lo studente sviluppa abilità che lo aiuteranno a interagire e comunicare in modo efficace e competente, anche in ambito professionale, dimostrando inoltre una sensibilità multidisciplinare, umanistica e tecnologica.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso di studi consente ai discenti di acquisire gli strumenti metodologici, le capacità di apprendimento e le abilità progettuali utili alla prosecuzione degli studi di ordine superiore nell'ambito del Game Design, dell'Interaction Design e dei percorsi affini. Questo consente un costante aggiornamento e una crescita non solo nell'ambito di percorsi formativi ma anche nell'esercizio professionale. La predisposizione alla capacità di apprendimento costituisce il risultato più importante a questo livello della formazione. L'apprendimento continuo è indispensabile per poter adeguare le proprie competenze ad una situazione caratterizzata da velocissimi tempi di evoluzione. La messa in pratica delle metodologie apprese durante le lezioni e i seminari interattivi inoltre, consentirà agli studenti di applicare le strategie comunicative acquisite alle mansioni e alle attività future inerenti i propri studi e la propria carriera professionale.	