DAPL06 - Diploma Accademico di Primo Livello in PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Graphic Design e Comunicazione Visiva*
Codicione	A1AC16006N000001
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	Computer Game Generico
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: 462 Data: 20/06/2017
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	https://www.accademiamoda.it/corsi/corso-accademico-graphic-design-e-comunicazione-visiva/
Visibile su Universitaly	No non è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Computer Game

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	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte moderna - e contemporanea	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 48 - Storia delle arti applicate	Storia delle arti applicate - Storia del videogioco	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - Rudimenti di 3D	12	120/180	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione - Scripting	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design - I	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction - I	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea - Storia del graphic design	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali - per il design interattivo	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Videografica - Animazione 2D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design - II	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 56 - Discipline sociologiche	Sociologia dei nuovi media	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction 2	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - I	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - I	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Interaction design - Progettazione esperienza utente	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio		
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Videografica - Scenografia per videogiochi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Copy writing - Narrazione per videogiochi	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction 3	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - II	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 - Diritto e copyright dei videogiochi	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games - II	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			8				Obbligatorio	Esame	
	Tirocinio			4				Obbligatorio		

Totale esami: 22

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	50	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABST 48 - Storia delle arti applicate ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	12 6 32	6 6 12	6 0 14	0 0 6
Attività Caratterizzanti	70	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPR 19 - Graphic design ABST 56 - Discipline sociologiche ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 18 6 30 10	0 14 0 8 0	0 4 6 10 4	6 0 0 12 6
Attività Affini e Integrative	30	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABTEC 42 - Sistemi interattivi	6 6 18	6 0 0	0 0 12	0 6 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	4	6
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	4	4	0	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	8	Prova finale	-	8	0	0	8
	4	Tirocinio	-	4	0	0	4
Totale	180				60	60	60

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	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte moderna - e contemporanea	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 48 - Storia delle arti applicate	Storia delle arti applicate - Cultura della Comunicazione I	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - Laboratorio Adobe	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design - I	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction - I	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea - Storia dell'advertising & graphic design	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali - Laboratorio di InDesign	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Videografica - Video Design I	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design - II 1	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction - II 1	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	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
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Concept planning - Cultura della Comunicazione II 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Uso dei software per il web - User interface e User experience I	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Videografica - Video Design II 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Copy writing	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee - Cultura della Comunicazione IIi 2	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art direction - III 2	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Net marketing	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Uso dei software per il web - User interface e User experience II 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Prova finale	Prova finale			8				Obbligatorio	Esame	
	Tirocinio			4				Obbligatorio		

Totale esami: 22

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	50	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	12	6	6	0
		Attività formative base	ABST 48 - Storia delle arti applicate	6	6	0	0
		Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	32	12	14	6

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività Caratterizzanti	70	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPR 19 - Graphic design ABPR 31 - Fotografia ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 18 6 6 30 4	0 14 0 0 8 0	0 4 6 0 10 4	6 0 0 6 12 0
Attività Affini e Integrative	30	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABLE 69 - Marketing e Management ABTEC 42 - Sistemi interattivi	6 6 18	6 0 0	0 0 12	0 6 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	4	6
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	4	4	0	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	8	Prova finale	-	8	0	0	8
	4	Tirocinio	-	4	0	0	4
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso in Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico approfondisce tutte le fasi di generazione di una campagna di comunicazione integrata. La figura professionale in uscita sarà in grado, lavorando con il Copywriter, di sviluppare spot tv, stampa, radio, video, campagne social, mobile siti web e qualsiasi contenuto in grado di aumentare il valore del brand e agevolare la narrazione di marca. Il programma del corso fornisce gli strumenti per la creazione e lo sviluppo di una campagna pubblicitaria: dalla generazione dell'idea allo sviluppo di una strategia, alla sua approvazione e produzione, fino all'analisi dei risultati. Durante il triennio, gli studenti porteranno avanti la creazione di un portfolio, studiato insieme ai tutor e ai docenti, sviluppato su brief aziendali reali, che poi servirà a questi da presentazione nei colloqui lavorativi. Il corso in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game si propone di formare figure professionali capaci di trasformare idee e narrazioni in rappresentazioni visive funzionali alla progettazione di videogiochi. Attraverso lo studio della composizione, del character design e dell'environment design, gli studenti apprendono a creare personaggi, ambientazioni e oggetti coerenti con lo stile e le esigenze di un team di sviluppo. Il percorso valorizza sia la componente artistica sia quella tecnica, promuovendo l'uso consapevole di strumenti digitali come Photoshop, Procreate e Blender per la realizzazione di concept, speed painting e sketch. Particolare attenzione è dedicata al processo di iterazione e revisione, alla capacità di integrare feedback e all'elaborazione di un portfolio professionale capace di comunicare efficacemente con sviluppatori, art director e publisher del settore videoludico.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale del corso di Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico sarà articolata in 2 fasi: una tesi scritta sugli argomenti teorici trattati durante il triennio, discussione sul Portfolio elaborato durante il corso, e presentazione di una campagna pubblicitaria integrata. La prova finale del corso di studi in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game consiste nella realizzazione di un progetto originale che dimostri le competenze acquisite dallo studente. Il lavoro potrà essere di natura teorica, progettuale o sperimentale. Lo studente potrà scegliere tra: - Progetto pratico: sviluppo di un concept di videogioco con materiali visivi e documentazione progettuale, eventualmente accompagnato da un prototipo interattivo. - Tesi teorico-critica: ricerca su temi specifici del game design, dell'interazione digitale o dell'impatto culturale e sociale dei videogiochi. - Tesi sperimentale: esplorazione di nuove tecnologie e metodologie applicate alla progettazione di videogiochi. La tesi sarà accompagnata da un elaborato scritto che descriva il processo creativo, le scelte progettuali e l'analisi dei risultati.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Nel corso di Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico, la figura dell'Art Director è responsabile della parte visiva di una campagna pubblicitaria. È suo compito comunicare attraverso immagini efficaci, scegliendo tecniche e linguaggi visivi coerenti con il messaggio ideato dal Copywriter. Possiede una solida cultura dell'immagine, sia statica che dinamica, e una spiccata capacità di sintesi e invenzione visiva. Le sue competenze spaziano dalla tipografia e impaginazione alla direzione creativa di fotografi, illustratori, registi e graphic designer. L'Art Director moderno opera anche nel campo della comunicazione digitale, progettando contenuti e interfacce per web e mobile. Trova sbocco professionale in agenzie pubblicitarie, uffici comunicazione aziendali, agenzie di comunicazione integrata o come libero professionista. Il corso di studi in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game forma professionisti in grado di operare nei diversi ambiti dell'industria videoludica e del design interattivo. Grazie alle competenze acquisite, i laureati potranno inserirsi in studi di sviluppo di videogiochi, agenzie creative, aziende di realtà virtuale e aumentata, studi di animazione e produzioni multimediali. Le principali opportunità professionali includono: Game Designer – Progettazione delle meccaniche di gioco, bilanciamento dell'esperienza e sviluppo della documentazione di design. Concept Artist – Creazione di personaggi, ambientazioni e oggetti di scena per la produzione artistica di videogiochi. 3D Artist e Technical Artist – Modellazione e animazione di asset per videogiochi, con integrazione nei motori grafici. UI/UX Designer – Progettazione dell'interfaccia utente e dell'esperienza di gioco, ottimizzando la navigazione e l'accessibilità. Level Designer – Creazione di ambienti di gioco e sviluppo delle dinamiche spaziali interattive. Gameplay Programmer / Scripting Specialist – Implementazione di meccaniche di gioco, intelligenza artificiale e interazione tra elementi. Sound Designer – Progettazione della componente sonora e degli effetti audio per esperienze immersive. Producer e Project Manager – Coordinamento dei team di sviluppo e gestione dei progetti di game development. Oltre all'industria dei videogiochi, i laureati potranno applicare le loro competenze in settori come gamification, realtà virtuale e aumentata, simulazione digitale, pubblicità interattiva e produzione audiovisiva multimediale.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico dovranno: - conoscere e saper comprendere gli aspetti metodologico-operativi della comunicazione e della progettazione di una strategia comunicativa; - conoscere e saper comprendere gli aspetti metodologico-operativi dello studio del mercato e delle sue tendenze; - capacità di riconoscere una buona idea creativa e/o proporre soluzioni pertinenti affinchè lo diventi. I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game dovranno sviluppare una solida conoscenza teorica e pratica delle discipline legate alla progettazione, produzione e sviluppo di videogiochi, acquisendo competenze trasversali in game design, arti visive, programmazione e interazione digitale. Al termine del percorso di studi, dovranno dimostrare: 1. Conoscenza teorica e critica del settore videoludico 2. Competenze artistiche e visive 3. Conoscenze tecniche e metodologiche nel Game Development 4. Competenze nella progettazione dell'esperienza utente (UX/UI) 5. Comprensione delle tecnologie emergenti 6. Capacità di gestione e sviluppo di un progetto videoludico Queste competenze permetteranno ai diplomati di comprendere le complessità del game design e development, fornendo loro una preparazione che bilancia creatività, tecnologia e capacità di analisi critica.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico dovranno: - saper applicare le conoscenze e la capacità di comprensione della comunicazione e della progettazione creativa; - saper utilizzare le tecniche e gli strumenti standard dei principali software di applicazione specifici; - saper applicare le proprie competenze sia per individuare soluzioni a problemi di applicazione di scelte comunicative differenti, sia per giustificare, sostenere ed argomentare le proprie scelte di progettazione creativa, relativamente a ricerca, trends, e analisi del mercato. I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game dovranno essere in grado di tradurre le conoscenze teoriche e metodologiche acquisite in soluzioni creative e tecniche applicabili a diversi ambiti della produzione videoludica. Le loro competenze dovranno coprire l'intero ciclo di sviluppo di un videogioco, dalla fase concettuale fino alla realizzazione di un prototipo funzionante o di un prodotto finale. 1. Progettazione e sviluppo di videogiochi interattivi 2. Creazione di contenuti artistici per il game development 3. Implementazione di tecnologie innovative 4. Sviluppo e gestione di progetti videoludici 5. Capacità di problem solving e pensiero critico. Le capacità di applicare conoscenza e comprensione dei diplomati in Computer Game garantiranno loro una preparazione versatile, consentendo di inserirsi efficacemente nel settore dei videogiochi e delle esperienze interattive.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva – indirizzo generico dovranno: - essere in grado di formulare una propria valutazione e/o giudizio sulla base dell'interpretazione di informazioni disponibili nell'ambito di comunicazione, strategia e pianificazione dell'idea; - essere in grado di individuare e raccogliere informazioni aggiuntive per accrescere il proprio livello di conoscenza; - avere la capacità di sapere elaborare in autonomia le tecniche comunicative, di saper prendere iniziative e decisioni creative tenendo conto di tutte le tecniche acquisite; - aver sviluppato un adeguato senso critico in merito al proprio lavoro per cercare di migliorarlo. I diplomati in Graphic Design e Comunicazione Visiva - indirizzo Computer Game dovranno sviluppare una solida capacità di analisi critica e di autonomia di giudizio, permettendo loro di prendere decisioni informate e consapevoli nel processo di progettazione e sviluppo di videogiochi. Saranno in grado di valutare le implicazioni artistiche, tecniche, etiche e produttive dei loro progetti, dimostrando un approccio autonomo, responsabile e innovativo. 1. Valutazione critica del Game Design e delle scelte progettuali 2. Scelte tecniche e artistiche consapevoli 3. Consapevolezza etica e sociale nell'industria videoludica 4. Autonomia nella gestione di progetti videoludici. I diplomati in Computer Game svilupperanno una mentalità analitica, creativa e responsabile, permettendo loro di affrontare con autonomia le sfide del settore videoludico. La loro capacità di giudizio sarà fondamentale per prendere decisioni efficaci, sia dal punto di vista tecnico che artistico, e per valutare l'impatto sociale ed etico dei loro progetti.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in entrambi gli indirizzi dovranno sviluppare forti abilità comunicative, essenziali per lavorare in team multidisciplinari e per presentare efficacemente le loro idee e progetti. Saranno in grado di esprimere concetti complessi in modo chiaro e comprensibile, adattando il loro linguaggio al pubblico di riferimento. 1. Comunicazione visiva e narrativa 2. Comunicazione tecnica e progettuale 3. Comunicazione nel lavoro di squadra 4. Presentazione e promozione dei progetti 5. Comunicazione digitale e interattiva. Le abilità comunicative di questi diplomati saranno fondamentali per lavorare in team, presentare idee in modo efficace e interagire con professionisti e pubblico. Dovranno essere in grado di trasformare concetti complessi in comunicazioni chiare, visivamente accattivanti e tecnicamente precise, contribuendo al successo dei progetti in cui saranno coinvolti.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in entrambi gli indirizzi dovranno sviluppare un approccio all'apprendimento continuo e autonomo, indispensabile in un settore in costante evoluzione tecnologica e creativa. Saranno in grado di acquisire nuove competenze, adattarsi alle innovazioni e migliorare il proprio metodo di lavoro attraverso la ricerca e la sperimentazione. 1. Apprendimento autonomo e aggiornamento costante 2. Adattabilità alle nuove tecnologie 3. Sviluppo del pensiero critico e problem-solving 4. Apprendimento collaborativo e interdisciplinare 5. Approccio alla ricerca e alla sperimentazione 6. avere la capacità di apprendimento necessaria ad intraprendere studi successivi, come master di I e II livello e corsi accademici di II livello. Le capacità di apprendimento acquisite consentiranno loro di adattarsi ai cambiamenti dell'industria, padroneggiare nuove tecnologie e perfezionare continuamente le proprie competenze.	