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 *Produzione Videoludica e Media Interattivi*
Codicione	A1SA33752N000003
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	https://www.sae.edu/ita/courses/produzione-game/
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	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Fenomenologia dei media - interattivi	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	Psicosociologia dei consumi culturali	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Drammaturgia multimediale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 55 - Antropologia culturale	Archetipi dell'immaginario	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	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 42 - Sistemi interattivi	Concept planning	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Fenomenologia dei media - videoludici	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Tecniche e metodologie dei video giochi	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Interaction design 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design - per i videogiochi	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Fondamenti di marketing culturale	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica - per game engine 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica - per game engine 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Informazione per l'arte: mezzi e metodi	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità	8	100/100	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	Interaction design 2	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	ABLE 69 - Marketing e Management	Progettazione della professionalità	2	25/25	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Affini	Attività affini e integrative	ABST 56 - Discipline sociologiche	Sociologia dei nuovi media	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative		Altro	6	150/0	25		Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			8				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 23

Totale idoneità: 5

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	46	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	20 8 6 12	8 4 6 12	6 0 0 0	6 4 0 0
Attività Caratterizzanti	72	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABST 55 - Antropologia culturale ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 44 - Sound design	14 8 8 38 4	0 8 0 12 0	0 0 0 22 4	14 0 8 4 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	ABLE 69 - Marketing e Management ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABST 56 - Discipline sociologiche ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 6 4 12 6	0 0 0 0 6	4 6 0 12 0	2 0 4 0 0
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	6	4
Ulteriori attività formative	6	Ulteriori attività formative	-	6	0	0	6
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	8	Prova finale	-	8	0	0	8
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si

Il corso di Diploma accademico di Produzione Videoludica e Media Interattivi ha lo scopo di: • diffondere conoscenze e competenze delle fasi chiave della progettazione, sviluppo e produzione a livello professionale di giochi e videogiochi perfezionando le idee creative tramite analisi critica e processi iterativi; • promuovere l'interazione tra la teoria ed elementi pratici nel contesto della creazione di giochi, approfondendo la comprensione delle dinamiche culturali e mediatiche connesse. • promuovere l'acquisizione di una conoscenza approfondita dei vari ambiti e delle diverse fasi della produzione ludica e videoludica: concept, realizzazione, sviluppo di test e valutazioni in funzione del feedback dei giocatori e infine distribuzione; • offrire l'opportunità di individuare aree di specializzazione per il proprio sviluppo personale e professionale; • fornire conoscenze tematiche e competenze trasversali in misura sufficiente e adeguata da consentire l'accesso a cicli di istruzione superiore e a opportunità occupazionali in diversi settori; • facilitare l'acquisizione di capacità autonome di ricerca, efficaci per l'inserimento professionale o il proseguimento degli studi.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Lo svolgimento della prova finale consiste nella presentazione di un progetto artistico e di un elaborato accademico, di formato contenuto ma caratterizzato da rigore metodologico e argomentativo, di livello tale da essere rilevante per il successivo sviluppo professionale o accademico del diplomando. L'argomento della prova finale sarà proposto dallo studente e soggetto ad approvazione da apposita commissione presieduta dal Direttore. La prova è normalmente individuale e viene svolta autonomamente dallo studente con la supervisione di un relatore designato tra i docenti dell'Accademia. La prova d'esame finale può assumere diverse forme, tra cui un'esplorazione teorico-pratica di carattere monografico, oppure la presentazione strutturata, con approfondimenti sia analitici che progettuali, di un portfolio di lavori artistici o di progetti d'industria risultanti dall'attività professionale dello studente, o ancora, in un prodotto creativo supportato da una discussione critico-metodologica o tecnico-produttiva, purché sia strutturata come sviluppo di tematiche affrontate in una o più discipline di qualsiasi ambito (di base, caratterizzanti, integrative) contemplate dal piano di studi svolto. Caratteristiche comuni della prova finale di Diploma sono la presenza di un aspetto di produzione e ricerca artistica specifica delle discipline d'indirizzo e un aspetto di contestualizzazione storico-concettuale, metodologica o tecnico-artistica, coerente con il tema presentato. La prova finale è tesa a verificare il livello di autonomia del diplomando nel selezionare campi e temi rilevanti e pertinenti al percorso formativo nelle sue varie articolazioni; nell'organizzare in maniera efficiente ed efficace la propria attività sulla base dei materiali di supporto e di produzione (bibliografici e di altra natura); nel selezionare e applicare le metodologie più adeguate per la ricerca progettuale in ambito artistico; nel redigere, con standard professionali, un testo accademico, generalmente corredato da un solido e coerente apparato iconografico-documentario; nel dimostrare chiarezza ed efficacia nel comunicare il proprio pensiero in forma scritta, orale e multimediale.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati e le diplomate potranno svolgere la propria attività professionale in diversi ambiti, inerenti sia alla pianificazione, gestione, produzione di prodotti ludici e videoludici, sia collaborando, in rapporto ai diversi settori di applicazione, alla progettazione, programmazione e realizzazione di progetti multimediali complessi, fino ad arrivare alla gestione di ambienti virtuali e interattivi. Gli sbocchi professionali previsti includono: Game Designer, Game Developer, Level Designer, Gamification Specialist, Concept Artist, Technical Artist, UI Designer, Interaction & Gameplay Designer.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del corso, gli studenti e le studentesse avranno sviluppato una profonda conoscenza della progettazione e sviluppo di progetti ludici e videoludici, consolidando anche la comprensione degli aspetti legali, culturali e etici legati alla produzione di progetti multimediali e interattivi. Questa formazione li/le preparerà ad affrontare le sfide creative del settore in modo competente e la consapevolezza dell'influenza dei fattori sociali e culturali nella produzione ludica contemporanea offrirà loro una prospettiva critica. Il corso promuoverà un approccio professionale alla creatività, potenziando il problem-solving e favorendo la collaborazione interprofessionale. Gli studenti e le studentesse saranno preparati a eccellere nella produzione di giochi e nell'apprendere le logiche di gamification, riuscendo a unire conoscenze tecniche e una visione olistica del settore.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al completamento con profitto del corso di studi, gli studenti e le studentesse avranno sviluppato la capacità di ragionare in modo creativo, applicando competenze cognitive per gestire e portare a termine vari progetti multimediali e creativi, oltre che sviluppare connessioni interdisciplinari promosse da progetti congiunti, tirocini, stage e momenti di confronto con i partner dell'industria. Gli studenti e le studentesse impareranno a identificare e valutare le problematiche legate alla produzione di giochi e videogiochi, operando strumentazione tecnica e utilizzando motori di gioco e software dell'industria di riferimento, conoscendone il funzionamento e le logiche. Avranno la capacità di esaminare aspetti fondamentali nel processo di produzione e diffusione di prodotti creativi, selezionare metodologie appropriate per la ricerca, e gestire con successo progetti legati alla pratica professionale nell'ambito delle industrie creative.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al completamento con profitto del corso di studi, studenti e studentesse saranno in grado di valutare il proprio lavoro identificandone i punti di forza e definendo le modalità di attuazione di un percorso di sviluppo continuo. Saranno inoltre in grado di raccogliere, analizzare e valutare un'ampia gamma di informazioni per elaborare conclusioni ponderate e bilanciate.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al completamento del percorso formativo, studenti e studentesse avranno acquisito la capacità di comunicare in modo efficace con interlocutori specialisti e non specialisti. In aggiunta, il corso favorirà lo sviluppo della consapevolezza nei confronti dei processi creativi e progettuali dietro la realizzazione di media interattivi e questo consentirà loro di gestire in modo fluido le relazioni con gli stakeholder dei progetti, evidenziando le competenze specifiche di ciascun individuo e condividendo un linguaggio comunicativo unificato. Dal punto di vista lavorativo, gli studenti saranno in grado di collaborare in team e sovrintendere ai flussi di lavoro. In merito alla conoscenza della lingua inglese, al conseguimento del credito gli studenti saranno in grado di identificare la terminologia più appropriata e di scegliere il registro linguistico più corretto in base al contesto, sapranno esporre le proprie esperienze didattiche e lavorative e condurre un'interazione orale all'interno di contesti formali predefiniti. Studenti e studentesse avranno gli strumenti per scrivere una lettera motivazionale efficace utilizzando un lessico appropriato e una corretta sintassi.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al completamento con profitto del corso di studi, studenti e studentesse avranno sviluppato le capacità di apprendimento necessarie per accedere a studi di II ciclo nel QF-EHEA Livello 7 EQF.	