

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 <i>Produzione Videoludica e Media Interattivi</i>
Codizione	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 University	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 University: Si
--------------------------	------------------------------------

<p>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.</p>	
<p>C2 - Prova Finale</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C3 - Prospettive occupazionali</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C7 - Abilità comunicative (communication skills)</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	
<p>C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)</p>	<p>Obbligatorio: Si University: Si</p>
<p>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.</p>	

Sezione D - Gestione Documenti

A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante	Obbligatorio: Si University: No	MIL RichiestaAutori... Documento Inserito
D3 - Delibera Consiglio Accademico in merito all'attivazione del corso <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: No	MIL 1 A COM Verbal... Documento Inserito
D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: No	SAE Italia - BoD 250... Documento Inserito
D6.1 - Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	RegolamentoDidatti... Documento Inserito
D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	MIL NotaRegolamen... Documento Inserito
D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste	Obbligatorio: Si University: No	MIL AttestazioneOn... Documento Inserito
D11 - Dichiarazione rilasciata dal Direttore dell'Istituzione sulla veridicità e conformità delle dichiarazioni rese e dei documenti inseriti nell'istanza prodotta con la procedura CINECA per il riscontro della conformità dei percorsi formativi alle statuizioni contenute nel D.P.R. 212 del 8.7.2005 e D.M. n. 14 del 2018	Obbligatorio: Si University: No	MIL DichiarazioneC... Documento Inserito
D12 - Descrizione dell'eventuale corso propedeutico	Obbligatorio: Si University: No	MIL CorsoPropedeu... Documento Inserito
D13 - Preavviso di richiesta ampliamento	Obbligatorio: Si University: No	MIL AttestazionePre... Documento Inserito
D14 - Valutazione periodica favorevole	Obbligatorio: Si University: No	ParereSAE_08-01-2... Documento Inserito

Sezione E - Valutazione ANVUR

Indirizzo: Generico

E1 - Requisiti didattici e di qualificazione della ricerca

Per una corretta compilazione della sezione, si invita a fare riferimento agli aspetti di valutazione descritti nel [paragrafo 4.1 delle Linee Guida ANVUR](#).

Documentazione incompleta o non coerente può precludere l'esito positivo della valutazione.

E1.0 - relazione sul superamento delle motivazioni alla base del rigetto Nel caso in cui l'ente abbia già presentato in precedenza istanza di riconoscimento con esito negativo, alla nuova istanza va allegata una relazione in cui viene analiticamente dimostrato il superamento delle motivazioni alla base del rigetto dell'istanza presentata in passato. In assenza di quanto richiesto non potrà essere dato corso all'istanza presentata.	MIL Relazione rigetto-2025 ... Documento inserito
E1.1 - Motivazioni dell'attivazione del Corso deliberate dal Consiglio accademico e/o dal C.d.A. Illustrare la scelta in riferimento alla specificità degli obiettivi individuati rispetto al contesto territoriale di riferimento e all'eventuale consultazione delle parti interessate, in modo diretto o attraverso l'utilizzo di studi di settore.	MIL 1 A COM RelazioneCon... Documento inserito
E1.2 - Convenzioni e protocolli in atto con enti pubblici e privati, a livello locale, nazionale e/o internazionale, finalizzati al sostegno del corso di studi di cui si richiede l'autorizzazione.	E1.2 - Convenzioni e protoc... Documento inserito
E1.3 - Modalità e programmi dell'esame di ammissione al Corso di cui si richiede l'autorizzazione, specificando i criteri di valutazione e le conoscenze richieste in ingresso.	MIL ModalitàAmmissioneG... Documento inserito
E1.4 - Descrizione, per il Corso di nuova istituzione, delle modalità di riconoscimento delle attività formative pregresse	E1.4 - Descrizione riconosc... Documento inserito
E1.5 - Internazionalizzazione In relazione al corso di cui si richiede l'istituzione indicare: a) dati sulla mobilità di studenti, docenti avvenuta nell'ultimo ciclo del relativo corso di primo livello; b) elenco degli accordi bilaterali in essere e dei progetti di cooperazione e scambio internazionale in corso di specifico interesse per il corso di studi; c) rilevazione di eventuali workshop, seminari e iniziative analoghe di interesse per il corso di studi destinate a docenti e studenti per lo sviluppo dell'internazionalizzazione	E1.5 - Internazionalizzazion... Documento inserito
E1.6 - Ricerca artistica/scientifica, attinente al Corso di nuova istituzione. In riferimento agli obiettivi del corso descrivere gli eventuali progetti di ricerca e collaborazioni con altri istituti per la promozione di progetti di ricerca. Descrivere le infrastrutture esistenti e/o in corso di sviluppo, e la loro efficienza a sostegno delle attività di ricerca previste, nonché le risorse umane ed economiche a disposizione	E1.6 - Ricerca artistica_sci... Documento inserito
E1.7 - Produzione scientifica e/o artistica, attinente al Corso di nuova istituzione. Descrivere le attività di produzione artistica, con riferimento a: a) elenco delle principali produzioni; b) fondi allocati; c) elenco delle collaborazioni con enti di formazione superiore, enti di produzione, ecc.; d) elenco di eventuali riconoscimenti ottenuti. Descrivere l'impatto che le attività di produzione artistica extracurricolari hanno sul corso di studio, compresa la valutazione del loro bilanciamento rispetto agli obblighi curriculari degli studenti	E1.7 - Produzione scientific... Documento inserito
E1.8 - Attività di Terza missione, attinenti al Corso di nuova istituzione. Descrivere le attività di terza missione, con riferimento a: a) linee d'indirizzo, con eventuale segnalazione di strutture, organismi e procedure interne specificamente dedicate allo sviluppo della terza missione; b) descrizione convenzioni e collaborazioni strutturate con il mondo produttivo, economico, politico e sociale che comprendano obiettivi comuni di terza missione (con link a documenti eventualmente pubblicati nel sito istituzionale); c) descrizione dei progetti in corso, corredati da una sintetica presentazione in cui si segnalino i beneficiari, il contesto di intervento, i costi e i risultati attesi (con link a documento eventualmente pubblicato nel sito istituzionale).	E1.8 - Terza missione2025.pdf Documento inserito
E1.9 - Relazione sul triennio di riferimento, con indicazione del numero di immatricolati, di iscritti e di diplomati negli ultimi 10 anni. Allegare inoltre le fotografie relative alle attività artistico - scientifiche realizzate nel corso di diploma accademico di I livello	E1.9 - Immatricolati e fotog... Documento inserito
E1.10 - ULTIMA RELAZIONE ANNUALE DEL NUCLEO DI VALUTAZIONE	2024-Relazione_Nucleo_IS... Documento inserito

E2 - Dotazioni edilizie e strutturali

Per una corretta compilazione della sezione, si invita a fare riferimento ai requisiti e ai criteri di cui al [paragrafo 4.2 delle Linee Guida ANVUR](#).

Il mancato rispetto dei requisiti previsti non consente di procedere con l'accreditamento del corso.

E2.1 - Planimetrie, con l'indicazione dei mq e degli spazi destinati alle attività didattiche del corso di cui si richiede l'accreditamento	E2.1 - Planimetrie_250317.pdf Documento inserito
E2.2 - Indicazione e descrizione delle risorse edilizie (aule, laboratori, ecc.) specifiche per il/i corso/i di cui si richiede l'autorizzazione (tra quelle indicate nelle planimetrie). Fornire descrizione e caratteristiche tecniche (dimensioni e funzionalità) degli spazi (aule, laboratori, ecc.) dedicati alle lezioni degli insegnamenti previsti nel corso di studio, fornendo altresì una descrizione degli spazi individuati per lo studio individuale o in piccoli gruppi degli studenti. Per ciascuno spazio specificare le dimensioni e le eventuali necessarie particolari soluzioni edilizie richieste dagli insegnamenti del corso (isolamento, assorbimento, riverbero acustico; areazione; luce; Wi-Fi, ecc.).	E2.2 - Risorse Edilizie 2503... Documento inserito
E2.3 - Descrizione analitica della dotazione strumentale (attrezzature, attrezzature laboratoriali, strumenti, macchinari, postazioni PC, software, ecc.), già in possesso dell'istituto, specifica per il/i corso/i di cui si richiede l'autorizzazione e necessaria per la realizzazione degli insegnamenti del corso di studi in esame.	E2.3 - Dotazione strumental... Documento inserito

E3 - Requisiti di docenza

Per una corretta compilazione della sezione, si invita a fare riferimento ai requisiti e ai criteri di cui ai **paragrafi 4.3.1 e 4.3.2** delle **Linee Guida ANVUR**.

il mancato rispetto dei requisiti e dei valori soglia previsti non consente di procedere con l'accreditamento del corso.

E3.1 - Per i docenti esterni a contratto, descrivere le procedure di reclutamento adottate e fornire la documentazione utilizzata (ad es. link al bando di reclutamento);

MIL ReclutamentoGames-A...

Documento inserito

E3.2 Docenti in organico (nel Corso proposto)	2
E3.3 Numero di docenti fuori titolarità	0
E3.4 Docenti a contratto (nel Corso proposto)	13
E3.5 Numero massimo di studenti iscrivibili al I anno	25
E3.7 Numero di studenti iscritti al I anno ipotizzati	15

È necessario utilizzare esclusivamente il "template" ([scarica](#)) ANVUR messo a disposizione, firmato dal docente, datato e corredato da una fotocopia di identità (in formato .pdf);

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Docente - Ruolo Settore - Curriculum (solo se richiesto)
Primo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABPC 65	Fenomenologia dei media - interattivi	8	Micalizzi Alessandra - Docente a TI - ABPC 65 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABPC 67	Scrittura creativa	4	Codamo Leonardo - Docente a Contratto - ABPC 67 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABST 58	Psicosociologia dei consumi culturali	6	Bielli Marco - Docente a Contratto - ABST 58 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Drammaturgia multimediale	8	Basso Sergio - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecnologie e applicazioni digitali	4	Valsecchi Filippo - Docente a Contratto - ABTEC 38 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 55	Archetipi dell'immaginario	8	Bielli Marco - Docente a Contratto - ABST 55 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi	8	Codamo Leonardo - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Concept planning	4	Indini Mauro - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	Gioventù Carlo - Docente a Contratto - ABTEC 41 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	Coverlizza Laura - Docente a Contratto - ABLIN 71 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Secondo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABPC 65	Fenomenologia dei media - videoludici	6	Micalizzi Alessandra - Docente a TI - ABPC 65 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Computer games	6	Mori Biancamaria - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Tecniche e metodologie dei video giochi	10	Bielli Marco - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Interaction design	6	Codamo Leonardo - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Docente - Ruolo Settore - Curriculum (solo se richiesto)
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44	Sound design - per i videogiochi	4	Guastadisegni Andrea - Docente a Contratto - ABTEC 44 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69	Fondamenti di marketing culturale	4	Genta Davide - Docente a Contratto - ABLE 69 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70	Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo	6	Bigazzi Alderigi Paolo - Docente a Contratto - ABLE 70 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39	Fondamenti di informatica - per game engine	6	Gioventù Carlo - Docente a Contratto - ABTEC 39 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39	Fondamenti di informatica - per game engine	6	Gioventù Carlo - Docente a Contratto - ABTEC 39 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Terzo anno cfa: 60					
Base	Attività formative base	ABPC 65	Teoria e metodo dei mass media	6	Koprivica Lelicanin Marija - Docente a Contratto - ABPC 65 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Base	Attività formative base	ABPC 67	Informazione per l'arte: mezzi e metodi	4	Koprivica Lelicanin Marija - Docente a Contratto - ABPC 67 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45	Culture digitali	6	Guerini Rocco Stefano - Docente a Contratto - ABST 45 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45	Realtà virtuali e paradigmi della complessità	8	Gioventù Carlo - Docente a Contratto - ABST 45 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Progettazione multimediale	8	Alborghetti Emiliano - Docente a TI - ABTEC 40 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Interaction design	4	Codamo Leonardo - Docente a Contratto - ABTEC 42 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69	Progettazione della professionalità	2	Indini Mauro - Docente a Contratto - ABLE 69 [Cv inserito] [Contratto inserito]
Affini	Attività affini e integrative	ABST 56	Sociologia dei nuovi media	4	Micalizzi Alessandra - Docente a TI - ABST 56 [Cv inserito] [Contratto inserito]

E4 - Risorse finanziarie

E4.1 - Bilancio di esercizio dell'istituzione dell'ultimo triennio

E4.1 - Bilancio di esercizio ...

Documento inserito

E5 - Organizzazione e centralità dello studente

E5.1 - Consiglio di Corso o di Scuola Indicare la composizione del Consiglio di Corso o di Scuola, nonché le funzioni attribuite a tale struttura didattica dalla normativa interna

MIL ConsiglioCorsoGame 2...

Documento inserito

E5.2 - Consulta degli studenti Link alla pagina del sito web dedicata alle informazioni e alle attività della Consulta degli studenti (Componenti, provvedimento di nomina, contatti e-mail, Regolamento della Consulta, comunicazioni o verbali della Consulta, ecc.)

E5.2 - Consulta.pdf

Documento inserito

E5.3 - Rilevazione delle opinioni degli studenti Descrizione delle azioni poste in essere dall'Istituzione per sensibilizzare gli studenti alla partecipazione alla rilevazione dell'opinione degli studenti e delle modalità di diffusione dei risultati della rilevazione alla comunità accademica

E5.3 - Rilevazione delle opi...

Documento inserito

RIEPILOGO CHIAVI ANAGRAFE

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

