



DAPL08- SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Documenti MUR e CNAM

:: Delibera approvato: [visualizza](#)

:: Delibera supplemento istruttorio: [visualizza](#)

Importante: dopo aver integrato il corso con quanto richiesto dal CNAM cliccare su: "Termina le operazioni di modifica"

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione corso	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in Multimedia and Game Art
A2 - Proporzione	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	www.unirufa.it

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
Primo anno cfa: 60								
Base	Attività formative base	ABST 47	Storia dell'arte contemporanea	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Computer graphic	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45	Culture digitali	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Progettazione multimediale	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 1	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABA V01	Anatomia artistica	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 1	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Rendering 3D	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	

	Ulteriori attività formative		- Fondamenti di informatica	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
Secondo anno cfa: 56								
Base	Attività formative base	ABPC 65	Fenomenologia dei media - - cinema e audiovisivo	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Computer art	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale - 1	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Regia per i video giochi	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Progettazione di software interattivi - 1	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 2	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 2	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	A scelta dello studente			6	0/150		Obbligatorio	
Terzo anno cfa: 56								
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale - 2	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Progettazione di software interattivi - 2	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 3	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43	Tecniche dei nuovi media integrati - - audiovisivo	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66	Storia e teoria dei nuovi media - - animazione, comics, videogames	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 3	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	A scelta dello studente			4	0/100		Obbligatorio	Esame
	Ulteriori attività formative		- Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, workshop, produzione artistica etc.	4	0/100		Obbligatorio	Idoneità
Altre	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità

Anni a scelta cfa: 8

Prova finale	8	0/200	Obbligatorio
Riepilogo			
Attività di Base	36		
Attività Caratterizzanti	74		
Attività Affini e integrative	40		
Conoscenza lingua straniera	4		
Prova finale	8		
Ulteriori attività formative	8		
A scelta dello studente	10		
Tirocinio	0		
Totale	180		

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi

Il Corso di studio per il conseguimento del Diploma Accademico di I livello della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte in Multimedia and Game Art ha 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, con particolare riguardo alla progettazione di sistemi interattivi e alla creazione di ambienti virtuali quali sono i videogiochi. I diplomati nel Corso di Diploma Accademico di I Livello in Multimedia and Game Art dovranno: - 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 e sistemi digitali interattivi; - 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 e interattive; - 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; - possedere la conoscenza degli strumenti informatici e della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza.

C2 - Prova Finale

La prova finale, a cui vengono assegnati 8 crediti formativi, può avere una delle seguenti caratteristiche: a) tesi di carattere artistico-progettuale, che prevede la produzione, da parte del candidato, di specifici elaborati originali su un tema concordato con il docente relatore; b) tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, sotto forma di saggio breve, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico. L'eventuale materiale di produzione artistica allegato sarà funzionale allo specifico carattere della tesi.

C3 - Prospettive occupazionali

Il Corso si propone di formare una figura di artista multimediale e progettista di esperienze multimediali interattive che intenda inserirsi nel settore delle imprese artistiche e culturali e dello spettacolo attraverso la creazione di opere multimediali e mondi virtuali quali sono i videogiochi. In Italia, infatti, si è verificata una crescita organica e costante di studi di sviluppo di videogiochi che aprono le porte a giovani talenti che abbiano le conoscenze e gli strumenti necessari per interpretare e partecipare alla complessa realtà dei media digitali contemporanei, e che abbiano acquisito le competenze tecniche specifiche di questo settore, che includono il disegno, l'illustrazione manuale e digitale, le tecnologie di modellazione e animazione 3D. Tra le opportunità professionali disponibili per i Diplomati del corso si trovano quelle di: Game Artist, Game Developer, 3D Artist, Technical artist, Concept Artist, Character designer, Environment Artist, UI designer, Interaction designer.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

I diplomati in Multimedia and Game Art devono conoscere e saper comprendere gli aspetti metodologico-operativi di base della progettazione di un prodotto multimediale, e nello specifico per la realizzazione delle componenti visive di un videogame, e delle discipline storiche, culturali, tecnico-tecnologiche caratterizzanti lo studio dell'evoluzione dei media e delle culture digitali, come parti integranti dell'arte e del settore delle arti applicate.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

I diplomati in Multimedia and Game Art devono essere capaci di applicare le loro conoscenze delle discipline del design dei sistemi interattivi e dei videogame e le loro capacità progettuali per varie tipologie di utenti, committenti e piattaforme, dimostrando un approccio professionale e versatile al loro lavoro. Devono possedere adeguate competenze culturali e tecniche per la ricerca, l'ideazione, la progettazione e la realizzazione di prodotti multimediali e videogame.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)

I diplomati in Multimedia and Game Art devono avere sviluppato un autonomo senso critico nel campo della progettazione di sistemi interattivi e videogame e devono essere in grado di formulare un giudizio in merito al proprio lavoro e di valutare le implicazioni etiche, sociali, ambientali, in un confronto continuo e consapevole con la società e con il mondo contemporaneo delle nuove tecnologie.

C7 - Abilità comunicative (communication skills)

I diplomati in Multimedia and Game Art devono saper scegliere la forma ed il linguaggio adeguati a veicolare in maniera efficace il contenuto di un progetto ad interlocutori specialisti e non specialisti, mediante tavole di progetto fisiche e digitali, modelli fisici e digitali, prototipi di materiali, foto e video. Devono inoltre saper comunicare in lingua inglese.

C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)

I diplomati in Multimedia and Game Art devono aver sviluppato le capacità di apprendimento necessarie ad intraprendere studi successivi, come corsi accademici di secondo livello, lauree magistrali e corsi di perfezionamento o master.

Sezione D - Gestione Documenti

A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
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	Documento Inserito visualizza
D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
D6.1 - Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
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	Documento Inserito visualizza
D13 - Preavviso di richiesta ampliamento	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza
D14 - Valutazione periodica favorevole	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito visualizza

Sezione E - Valutazione ANVUR

E1 - Requisiti didattici e di qualificazione della ricerca

E1.0 - relazione sul superamento delle motivazioni alla base del rigetto <i>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.</i>	Documento Inserito visualizza 08/03/2022
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.	Documento Inserito visualizza 21/02/2022
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.	Documento Inserito visualizza 07/03/2022
Documenti Eliminati: _E1.2 - Convenzioni e protocolli Corso Multimedia and Game Art.pdf eliminato il 07/03/2022	
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	Documento Inserito

ingresso.	visualizza 21/02/2022
E1.4 - Descrizione, per il Corso di nuova istituzione, delle modalità di riconoscimento delle attività formative pregresse	Documento Inserito visualizza 21/02/2022
E1.5 - Internazionalizzazione <i>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</i>	Documento Inserito visualizza 21/02/2022
E1.6 - Ricerca artistica/scientifica, attinente al Corso di nuova istituzione. <i>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</i>	Documento Inserito visualizza 08/03/2022
E1.7 - Produzione scientifica e/o artistica, attinente al Corso di nuova istituzione. <i>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</i>	Documento Inserito visualizza 08/03/2022
E1.8 - Attività di Terza missione, attinenti al Corso di nuova istituzione. <i>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).</i>	Documento Inserito visualizza 08/03/2022
E1.10 - ULTIMA RELAZIONE ANNUALE DEL NUCLEO DI VALUTAZIONE	Documento Inserito visualizza 03/02/2022

E2 - Dotazioni edilizie e strutturali

E2.1 - Planimetrie, con l'indicazione dei mq e degli spazi destinati alle attività didattiche del corso di cui si richiede l'accreditamento	Documento Inserito visualizza 08/03/2022
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.).	Documento Inserito visualizza 07/03/2022
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.	Documento Inserito visualizza 08/03/2022

E3 - Requisiti di docenza

E3.2 Docenti in organico (nel Corso proposto)	<input type="text" value="8"/>
E3.3 Numero di docenti fuori titolarità	<input type="text" value="0"/>
E3.4 Docenti a contratto (nel Corso proposto)	<input type="text" value="13"/>
E3.5 Numero massimo di studenti iscrivibili al I anno	<input type="text" value="15"/>

Indirizzo: Generico

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	ABST 47	Storia dell'arte contemporanea	6	DI BERT GENOVEFFA CO		ABST 47 visualizza cv e contratto
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Computer graphic	6	MOZZETTA DAVID CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45	Culture digitali	6	BELLINA MARIO CO		ABST 45 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Progettazione multimediale	8	TARDUCCI EMANUELE CO		ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 1	12	VEROLINI ALESSIO CO		ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABA V01	Anatomia artistica	6	COLETTA EMILIANO CO		ABA V01 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 1	6	VELLA RAFFAELE CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Rendering 3D	6	VELLA RAFFAELE CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Secondo anno cfa: 56							
Base	Attività formative base	ABPC 65	Fenomenologia dei media - - cinema e audiovisivo	6	SIMONGINI RAFFAELE TD		ABPC 66 visualizza cv e contratto
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Computer art	6	POMPILI ROBERTO CO		ABTEC 41 visualizza cv e contratto
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale - 1	6	RICCARDI SERGIO CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40	Regia per i video giochi	6	GENOVESI MATTEO CO		ABTEC 40 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Progettazione di software interattivi - 1	6	RAFFI LORENZO CO		ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 2	12	VEROLINI ALESSIO CO		ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 2	8	VELLA RAFFAELE CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Terzo anno cfa: 56							
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale - 2	6	RICCARDI SERGIO CO		ABTEC 38 visualizza cv e contratto

Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Progettazione di software interattivi - 2	6	RAFFI LORENZO CO ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42	Sistemi interattivi - - Game Art 3	12	VEROLINI ALESSIO CO ABTEC 42 visualizza cv e contratto
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43	Tecniche dei nuovi media integrati - - audiovisivo	6	MASELLI VINCENZO CO ABTEC 43 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66	Storia e teoria dei nuovi media - - animazione, comics, videogames	6	BELLINA MARIO CO ABPC 66 visualizza cv e contratto
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - 3	8	VELLA RAFFAELE CO ABTEC 38 visualizza cv e contratto
Altre	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	JOFFE DANIELA FRANCA CO ABLIN 71 visualizza cv e contratto

Anni a scelta cfa: 8

E4 - Risorse finanziarie

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

Documento Inserito [visualizza](#)
21/02/2022

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

Documento
Inserito
[visualizza](#)
03/03/2022

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.)

Documento
Inserito
[visualizza](#)
21/02/2022

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

Documento
Inserito
[visualizza](#)
02/03/2022

Scheda chiusa il: 09/03/2022