



PIANO DI STUDI

DAPL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO
GAME AND VIRTUAL DESIGN

1° ANNO

| CODICE SETTORE | SETTORE ARTISTICO DISCIPLINARE | CAMPO DISCIPLINARE | ORE DI LEZIONE | CFA |
|----------------|--|--|----------------|-----|
| ABST47 | Stile, Storia dell'Arte e del Costume | <i>Storia dell'Arte contemporanea</i> | 36 | 6 |
| ABTEC38 | Applicazioni digitali per le arti visive | <i>Computer graphic I</i> | 80 | 8 |
| ABTEC42 | Sistemi interattivi | <i>Tecniche e metodologie dei video giochi</i> | 60 | 6 |
| ABTEC 43 | Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo | <i>Tecniche dei nuovi media integrati</i> | 60 | 6 |
| ABTEC 43 | Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo | <i>Videoediting</i> | 60 | 6 |
| ABTEC41 | Tecniche della modellazione digitale | <i>Rendering 3D</i> | 80 | 8 |
| ABTEC37 | Metodologia progettuale della comunicazione visiva | <i>Art direction I</i> | 40 | 4 |
| ABTEC41 | Tecniche della modellazione digitale | <i>Tecniche di modellazione digitale computer 3D - I</i> | 80 | 8 |
| ABST58 | Teoria della percezione e psicologia della forma | <i>Teoria della percezione e psicologia della forma</i> | 48 | 8 |
| TOTALE | | | 544 | 60 |

2° ANNO

| CODICE SETTORE | SETTORE ARTISTICO DISCIPLINARE | CAMPO DISCIPLINARE | ORE DI LEZIONE | CFA |
|----------------|--|---|----------------|-----|
| ABPC65 | Teoria e metodo dei mass media | <i>Teoria e metodo dei mass media</i> | 48 | 8 |
| ABTEC38 | Applicazioni digitali per le arti visive | <i>Tecniche di animazione digitale I</i> | 80 | 8 |
| ABTEC40 | Progettazione multimediale | <i>Regia per i videogiochi</i> | 48 | 8 |
| ABTEC40 | Progettazione multimediale | <i>Sceneggiatura per i videogiochi</i> | 48 | 8 |
| ABTEC42 | Sistemi interattivi | <i>Computer games I</i> | 60 | 6 |
| ABPR36 | Tecniche performative per le arti visive | <i>Installazioni multimediali</i> | 100 | 10 |
| ABTEC41 | Tecniche della modellazione digitale | <i>Tecniche di modellazione digitale computer 3D - II</i> | 80 | 8 |
| | Attività formative a scelta dello studente | <i>Seminari multidisciplinari, workshop</i> | | 4 |
| TOTALE | | | 464 | 60 |

3° ANNO

| CODICE SETTORE | SETTORE ARTISTICO DISCIPLINARE | CAMPO DISCIPLINARE | ORE DI LEZIONE | CFA |
|----------------|--|---|----------------|-----|
| ABTEC38 | Applicazioni digitali per le arti visive | <i>Tecniche di animazione digitale II</i> | 80 | 8 |
| ABST45 | Teoria delle arti multimediali | <i>Realtà virtuali e paradigmi della complessità</i> | 36 | 6 |
| ABTEC40 | Progettazione multimediale | <i>Linguaggi multimediali</i> | 24 | 4 |
| ABTEC42 | Sistemi interattivi | <i>Computer games II</i> | 60 | 6 |
| ABTEC42 | Sistemi interattivi | <i>Sistemi interattivi</i> | 80 | 8 |
| ABTEC44 | Sound design | <i>Sound design</i> | 40 | 4 |
| ABLE70 | Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo | <i>Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale</i> | 36 | 6 |
| | Attività formative a scelta dello studente | <i>Seminari multidisciplinari, workshop</i> | | 6 |
| ABLIN71 | Lingue | <i>Inglese</i> | 24 | 4 |
| Prova finale | | <i>Laboratorio tesi</i> | 80 | 8 |
| TOTALE | | | 460 | 60 |

| | |
|-----------------------|------|
| TOTALE CFA | 180 |
| TOTALE ORE DI LEZIONE | 1468 |