

**DUO  
FIN  
ART** \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

**ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE**

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GAME E VIRTUAL DESIGN – DAPL08

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

**PRIMO ANNO DI CORSO**

SETTORE DISCIPLINARE: **STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME**

INSEGNAMENTO: **STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA**

COD. ABST47

CFA 6 - Ore 36

Semestre I

Il corso esplora le evoluzioni dell'arte contemporanea, analizzando movimenti e opere che hanno influenzato la storia del design e delle arti visive. Gli studenti acquisiranno una comprensione critica delle tendenze artistiche per applicarle nella creazione dei loro progetti virtuali.

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **COMPUTER GRAPHIC**

COD. ABTEC38 - CFA 8 - Ore 80

Semestre I - II

Il corso di Computer Graphic fornisce competenze avanzate nell'uso di software per la creazione di grafica digitale. In particolare, il focus sarà rivolto alla grafica 2D, con l'utilizzo specifico di programmi appartenenti alla suite Adobe, nello specifico Photoshop e Illustrator.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

INSEGNAMENTO: **RENDERING 3D**

COD. ABTEC41 - CFA 8 - Ore 80

Semestre I - II

Il corso di Rendering 3D fornisce competenze avanzate nella creazione di immagini tridimensionali. Nello specifico, il corso è dedicato allo studio del software Maya. Gli studenti impareranno a creare degli asset tridimensionali ottimizzati per l'ambiente di gioco. Una parte di questo corso sarà dedicato al texturing.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00  
Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008



CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GAME & VIRTUAL DESIGN - DAPL08

PRIMO ANNO

| SETTORE DISCIPLINARE                     | CODICE  | MONTE ORE TOTALE | INSEGNAMENTO                   | CFA | SEMESTRE | TOF | COMPENSO LORDO |
|--|---------|------------------|--------------------------------|-----|----------|-----|----------------|
| STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME    | ABST48  | 36               | STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA | 6   | I        | 1   | 1.800,00       |
| APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE | ABTEC38 | 80               | COMPUTER GRAPHIC               | 8   | I-II     | 2   | 4.000,00       |
| TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE     | ABTEC41 | 80               | RENDERING 3D                   | 8   | I-II     | 2   | 4.000,00       |

**DUO  
FIN  
ART** \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aat.it

**ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE**

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GAME E VIRTUAL DESIGN – DAPL08

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

**SECONDO ANNO DI CORSO**

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II**

COD. ABTEC38 - CFA 4 - ORE 40

Semestre - II

**Maya**

Il modulo avanzato di Maya per Videogiochi è rivolto a studenti con una conoscenza pregressa del software Maya. Il corso si concentra sulla creazione di ambienti dettagliati e sull'ottimizzazione degli asset 3D per il gaming. Gli studenti apprenderanno tecniche avanzate di modellazione, texturing e shading per la realizzazione di scenari di gioco immersivi e ottimizzati per performance elevate.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aat.it

SETTORE DISCIPLINARE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

INSEGNAMENTO: **SCENEGGIATURA PER I VIDEO GIOCHI**

COD. ABTEC40 - CFA 8 - Ore 48

Semestre I

Il corso insegna agli studenti le tecniche di scrittura per i videogiochi, inclusa la creazione di trame avvincenti e dialoghi realistici. Gli studenti impareranno a sviluppare narrative interattive che mantengano il giocatore immerso nel mondo di gioco.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI**

COD. ABPR36 - CFA 4 - Ore 40

Semestre II

### **Touch Designer**

Il corso introduce gli studenti al mondo della programmazione visuale con TouchDesigner, un ambiente di sviluppo interattivo per la creazione di performance dal vivo, installazioni artistiche e prototipi. Si acquisiranno le competenze fondamentali per manipolare dati in tempo reale, generare grafica 2D e 3D e creare sistemi audiovisivi reattivi. Questo percorso formativo è progettato per fornire una solida base teorica e pratica, aprendo le porte a nuove possibilità espressive nel campo della new media art e del design interattivo.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D - II**

COD. ABTEC41 - CFA 8 - Ore 80

Semestre I - II

Il corso di Unreal Engine per Videogiochi fornisce agli studenti le competenze per utilizzare Unreal Engine nello sviluppo di videogiochi. Gli studenti impareranno a creare ambienti 3D, programmare meccaniche di gioco con blueprints, implementare effetti visivi e integrare audio interattivo. Il corso include lo sviluppo di prototipi giocabili e tecniche di ottimizzazione delle prestazioni, preparando gli studenti per carriere nel game design e sviluppo.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00  
Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008



CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GAME & VIRTUAL DESIGN - DAPL08

SECONDO ANNO

| SETTORE DISCIPLINARE                     | CODICE  | MONTE ORE TOTALE | INSEGNAMENTO  | CFA | SEMESTRE | TOF | COMPENSO LORDO |
|--|---------|------------------|---|-----|----------|-----|----------------|
| APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE | ABTEC38 | 40               | TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II                | 4   | II       | 2   | 2.000,00       |
| PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE               | ABTEC40 | 48               | SCENEGGIATURA PER I VIDEO GIOCHI                    | 8   | I        | 1   | 2.400,00       |
| TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE | ABPR36  | 40               | INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI                          | 4   | II       | 2   | 2.000,00       |
| TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE     | ABTEC40 | 80               | TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D-II | 8   | I-II     | 2   | 4.000,00       |

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aat.it

**ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE**

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GAME E VIRTUAL DESIGN – DAPL08

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

**TERZO ANNO DI CORSO**

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II - 1**

COD. ABTEC38 - CFA 4 - Ore 40

Semestre I – II

Il corso si rivolge a studenti che possiedono già competenze nella modellazione 3D con software come Maya e ZBrush, con l'obiettivo di introdurre e sviluppare le principali tecniche di animazione digitale applicate agli asset tridimensionali. Il modulo fornisce gli strumenti teorici e pratici per animare personaggi e oggetti all'interno di ambienti virtuali, esplorando sia le basi del rigging che i principi fondamentali dell'animazione. Il software principale sarà Maya, ma il corso manterrà un approccio aperto e trasversale, fornendo una panoramica sui workflow più comuni nel settore dell'animazione 3D.

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II - 2**

COD. ABTEC38 - CFA 4 - Ore 40

Semestre I – II

Questo modulo è dedicato all'apprendimento delle tecniche di motion capture applicate all'animazione 3D. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche nell'uso di sistemi di cattura del movimento, comprese tecnologie

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

# DUO FIN ART

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

per la registrazione delle espressioni facciali, dei gesti e dei movimenti del corpo. Il corso fornirà una panoramica completa sul flusso di lavoro: dalla registrazione dei dati grezzi alla loro pulizia, elaborazione e implementazione all'interno dei principali software di animazione e game engine. Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di gestire l'intero processo di integrazione del motion capture nei propri progetti.

SETTORE DISCIPLINARE: **TEORIE DELLE ARTI MULTIMEDIALI**

INSEGNAMENTO: **REALTÀ VIRTUALI E PARADIGMI DELLA COMPLESSITÀ**

COD. ABST45 - CFA 6 - Ore 36

Semestre I

Il corso offre una riflessione critica e teorica sul ruolo del videogioco nella società contemporanea. Attraverso l'analisi dei principali fenomeni culturali legati al gaming, saranno esplorati i legami tra evoluzione sociale, comunità di giocatori ed esperienze interattive. Verranno affrontati temi come l'impatto delle scelte creative nei videogiochi, la costruzione dei mondi virtuali in risposta ai mutamenti sociali, e il modo in cui il videogioco può influenzare – o essere influenzato – dal contesto storico e culturale. Il corso fornisce agli studenti strumenti per comprendere le dinamiche profonde alla base della progettazione di esperienze digitali e l'effetto che queste possono generare sul pubblico.

SETTORE DISCIPLINARE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

INSEGNAMENTO: **LINGUAGGI MULTIMEDIALI**

COD. ABTEC40 - CFA 4 - Ore 24

Semestre I

Il corso offre agli studenti strumenti e metodologie per ottimizzare e potenziare la gestione del codice all'interno dei principali motori di gioco, come Unity e Unreal Engine. Il programma approfondisce le connessioni tra sviluppo interattivo e intelligenza artificiale, fornendo strategie per integrare e gestire l'AI nei

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

flussi di lavoro legati al game design. Il corso non è destinato a formare programmatori puri, ma si propone di fornire competenze concrete e operative per arricchire e razionalizzare la pipeline creativa, anche per coloro che si occupano principalmente di aspetti visivi o progettuali.

SETTORE DISCIPLINARE: **SISTEMI INTERATTIVI**

INSEGNAMENTO: **SISTEMI INTERATTIVI - 1**

COD. ABTEC42 - CFA 6 - Ore 60

Semestre I – II

Il corso approfondisce l'uso di Unreal Engine, già introdotto al secondo anno, con l'obiettivo di consolidare e perfezionare le competenze degli studenti in vista dell'inserimento nel mondo professionale. Verranno trattate funzionalità avanzate del motore, tra cui la gestione di ambienti complessi, sistemi dinamici, interazioni real-time e l'ottimizzazione delle performance. Il modulo include inoltre attività pratiche di progettazione, prototipazione e sviluppo all'interno di scenari realistici, per simulare le dinamiche di lavoro richieste nei contesti produttivi del settore videoludico e della visualizzazione interattiva

SETTORE DISCIPLINARE: **SISTEMI INTERATTIVI**

INSEGNAMENTO: **SISTEMI INTERATTIVI - 2**

COD. ABTEC42 - CFA 2 - Ore 20

Semestre I – II

Il modulo fornisce una panoramica tecnica e produttiva sulle logiche di porting dei videogiochi verso diverse piattaforme, tra cui PlayStation, Xbox, Nintendo Switch e PC. Il corso ha l'obiettivo di far acquisire agli studenti una chiara consapevolezza delle differenze architettoniche, dei requisiti di sistema e dei principali vincoli tecnici legati alla pubblicazione di un titolo su più dispositivi. Verranno inoltre analizzati i criteri di ottimizzazione

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

# DUO FIN ART

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

degli asset e della struttura progettuale, evidenziando criticità, soluzioni e best practice per affrontare in modo efficace il processo di adattamento multiplatforma.

SETTORE DISCIPLINARE: **SISTEMI INTERATTIVI**

INSEGNAMENTO: **COMPUTER GAMES II**

COD. ABTEC42 - CFA 6 - Ore 60

Semestre I – II

Il corso è finalizzato alla realizzazione di una vertical slice giocabile e potenzialmente pubblicabile. Gli studenti saranno guidati nella definizione del concept e del game design, con l'obiettivo di creare una demo solida e rappresentativa, in grado di comunicare chiaramente le meccaniche principali e l'identità del gioco. Il lavoro si concentrerà sullo sviluppo del core gameplay e sull'implementazione di asset definitivi, con particolare attenzione alla coerenza tecnica ed estetica. La vertical slice prodotta potrà costituire la base per un progetto di gioco completo, che potrà evolvere e proseguire nel corso dell'anno, fino a diventare – se ritenuto idoneo – parte integrante del lavoro di tesi finale.

SETTORE DISCIPLINARE: **LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO**

INSEGNAMENTO: **SOUND DESIGN- 1**

COD. ABTEC44 - CFA 2 - Ore 20

Semestre II

Il corso affronta l'aspetto artistico e concettuale del sound design applicato al mondo videoludico e alle esperienze virtuali. Gli studenti esploreranno la dimensione narrativa del suono, analizzando le scelte musicali e sonore in relazione alla costruzione dell'atmosfera e al coinvolgimento emotivo dell'utente. Il percorso include riflessioni teoriche, culturali e stilistiche, con l'obiettivo di sviluppare consapevolezza critica nella selezione e progettazione del paesaggio sonoro all'interno di un'opera interattiva.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

SETTORE DISCIPLINARE: **LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO**

INSEGNAMENTO: **SOUND DESIGN- 2**

COD. ABTEC44 - CFA 2 - Ore 20

Semestre II

Il corso fornisce agli studenti competenze tecniche di base per la gestione e l'implementazione del suono all'interno dei motori di gioco. Saranno affrontate le principali fasi di lavorazione audio, dalla preparazione e ottimizzazione dei file fino all'integrazione in ambienti interattivi come Unreal Engine e Unity. Verranno analizzati i formati, le logiche di comportamento sonoro, e le tecniche di layering e spatial audio, con un focus sull'efficienza e la coerenza del comparto sonoro nei progetti digitali.

SETTORE DISCIPLINARE: **LEGISLAZIONE ED ECONOMIA DELLE ARTI E DELLO SPETTACOLO**

INSEGNAMENTO: **DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE DIGITALE**

COD. ABLE70 - CFA 6 - Ore 36

Semestre II

Il corso affronta in modo pratico e attuale i principali aspetti legati alla pubblicazione e promozione di un videogioco, con particolare attenzione al contesto delle piattaforme digitali. Gli studenti apprenderanno come preparare la demo e la pagina Steam del proprio progetto, con l'obiettivo di utilizzare la vertical slice sviluppata come strumento di marketing per raccogliere wishlist e costruire una community. Il corso fornisce inoltre le competenze per scrivere descrizioni efficaci, realizzare capsule e trailer, scegliere tag funzionali e costruire un pitch orientato alla promozione del gioco. Il percorso si completa con una panoramica sui diritti digitali, sulle implicazioni legali della distribuzione online e sulle buone pratiche per la pubblicazione su piattaforme internazionali.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

**DUO  
FIN  
ART** \_ \_

**AA  
NT** Accademia  
delle Arti  
e Nuove  
Tecnologie

**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008  
accademiadellearti.it • info@aan.it

SETTORE DISCIPLINARE: **LINGUA STRANIERA**

INSEGNAMENTO: **INGLESE**

COD. ABLIN71 - CFA 4 - Ore 24

Semestre II

Il corso di Inglese è finalizzato a fornire agli studenti gli strumenti linguistici essenziali per orientarsi nel mondo del game design e della produzione digitale. L'obiettivo è acquisire un lessico tecnico di base e una comprensione funzionale della lingua inglese, utile per l'utilizzo dei software più diffusi, la lettura della documentazione, la partecipazione a tutorial internazionali e la comunicazione nel contesto professionale.

Copia conforme all'originale



**DUOFIN ART Srl a Socio Unico**

Società soggetta ad altrui direzione  
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00  
Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

**SEDE LEGALE**

Via Monza, 21 • Roma, 00182

**SEDI OPERATIVE**

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008



CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GAME & VIRTUAL DESIGN - DAPL08

TERZO ANNO

| SETTORE DISCIPLINARE                                   | CODICE  | MONTE ORE TOTALE | INSEGNAMENTO   | CFA | SEMESTRE | TOF | COMPENSO LORDO |
|--|---------|------------------|--|-----|----------|-----|----------------|
| APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE               | ABTEC38 | 40               | TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II - 1                 | 4   | I-II     | 2   | 2.000,00       |
| APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE               | ABTEC38 | 40               | TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II - 2                 | 4   | I-II     | 2   | 2.000,00       |
| TEORIE DELLE ARTI MULTIMEDIALI                         | ABST45  | 36               | REALTÀ VIRTUALI E PARADIGMI DELLA COMPLESSITÀ            | 6   | I        | 1   | 1.800,00       |
| PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE                             | ABTEC40 | 24               | LINGUAGGI MULTIMEDIALI                                   | 4   | I        | 1   | 1.200,00       |
| SISTEMI INTERATTIVI                                    | ABTEC42 | 60               | SISTEMI INTERATTIVI - 1                                  | 6   | I-II     | 2   | 3.000,00       |
| SISTEMI INTERATTIVI                                    | ABTEC42 | 20               | SISTEMI INTERATTIVI - 2                                  | 2   | I-II     | 2   | 1.000,00       |
| SISTEMI INTERATTIVI                                    | ABTEC42 | 60               | COMPUTER GAMES II  | 6   | I-II     | 2   | 3.000,00       |
| LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO                  | ABTEC44 | 20               | SOUND DESIGN- 1  | 2   | II       | 2   | 1.000,00       |
| LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO                  | ABTEC44 | 20               | SOUND DESIGN- 2  | 2   | II       | 2   | 1.000,00       |
| LEGISLAZIONE ED ECONOMIA DELLE ARTI E DELLO SPETTACOLO | ABLE70  | 36               | DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE DIGITALE | 6   | II       | 1   | 1.800,00       |
| LINGUA STRANIERA                                       | ABLIN71 | 24               | INGLESE  | 4   | II       | 1   | 1.200,00       |