



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

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

**CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN
GAME & VIRTUAL DESIGN – DAPL08
DECLARATORIE PER BANDO 2026/2027
PRIMO ANNO**

SETTORE DISCIPLINARE: APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

INSEGNAMENTO: Computer Graphic/Pixel Art

COD. ABTEC38 – CFA 4 - Ore 40 - Compenso 2.000€ al lordo della ritenuta d'acconto e al lordo dell'IVA

Il corso è dedicato alla pixel art come linguaggio visivo per il videogioco. Partendo dalle competenze di grafica 2D già acquisite, gli studenti apprenderanno i fondamenti del disegno in bassa risoluzione: costruzione di sprite e tile set, gestione di palette cromatiche limitate, tecniche di dithering e anti-aliasing manuale, animazione frame-by-frame di personaggi e ambienti. Il corso affronta, inoltre, l'esportazione e l'ottimizzazione degli asset per l'integrazione nei motori di gioco, in raccordo diretto con il corso di Tecniche dei nuovi media integrati (Unity), attivo nello stesso semestre, per il quale gli studenti produrranno asset originali destinati ai propri prototipi.

SETTORE DISCIPLINARE: TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA

INSEGNAMENTO: Teoria della percezione e psicologia della forma

COD. ABST58 - CFA 4 - Ore 24 - Compenso 1.200€ al lordo della ritenuta d'acconto e al lordo dell'IVA

Il corso costituisce un primo approccio al Game Design inteso come pensiero progettuale, in diretta continuità con i contenuti teorici legati alla teoria della percezione e alla psicologia della forma. L'obiettivo è condurre gli studenti a tradurre concetti percettivi e cognitivi in dinamiche di gioco, ragionando sui meccanismi che rendono un'esperienza ludica coinvolgente: regole, obiettivi, feedback, tensione e

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

ricompensa. Il lavoro è volutamente collocato in una fase pre-produttiva e analogica: gli studenti non utilizzeranno software di sviluppo, ma lavoreranno attraverso sketch, schemi e prototipazione cartacea, concentrandosi sulla generazione e sulla comunicazione dell'idea. Ogni studente sarà chiamato a elaborare e presentare un concept di gioco, dando conto in forma chiara e argomentata dell'intuizione di partenza, delle dinamiche immaginate e delle scelte progettuali, sviluppando così una consapevolezza critica sui fondamenti del design ludico che verrà approfondita nei corsi caratterizzanti degli anni successivi.

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** —



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

**CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN
GAME & VIRTUAL DESIGN – DAPL08
DECLARATORIE PER BANDO 2026/2027
SECONDO ANNO**

SETTORE DISCIPLINARE: TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

INSEGNAMENTO: Tecniche di modellazione digitale – Computer 3d - II
(Unreal Engine)

COD. ABTEC41 CFA 8 - Ore 80 - Compenso 4.000€ al lordo della ritenuta d'acconto e al lordo dell'IVA

Il corso introduce gli studenti a Unreal Engine come ambiente di sviluppo per videogiochi ed esperienze interattive, in continuità con le competenze di sviluppo maturate al primo anno in Unity e con gli asset prodotti nei corsi di modellazione (Maya, ZBrush). Gli studenti impareranno a costruire ambienti tridimensionali completi, gestendo importazione e ottimizzazione degli asset, materiali, illuminazione e sistemi di rendering in tempo reale. Ampio spazio sarà dedicato alla programmazione visuale tramite Blueprint per l'implementazione di meccaniche di gioco, interazioni e logiche di gameplay, fino alla realizzazione di prototipi giocabili. Il percorso ha carattere laboratoriale e progettuale: ogni fase di apprendimento del motore è finalizzata alla produzione di elaborati concreti e costituisce la base tecnica per il corso di Sistemi Interattivi (Unreal avanzato) del terzo anno.

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



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

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

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GAME & VIRTUAL DESIGN – DAPL08
DECLARATORIE PER BANDO 2026/2027

TERZO ANNO

SETTORE DISCIPLINARE: APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

INSEGNAMENTO: Tecniche di animazione digitale – 2_Animazione 3D

(Maya)

COD. ABTEC38 – CFA 6 Ore 60 - Compenso 3.000€ al lordo della ritenuta d'acconto e al lordo dell'IVA

Il corso si rivolge a studenti che possiedono già solide competenze di modellazione 3D (Maya e ZBrush) e ha l'obiettivo di sviluppare le tecniche di animazione digitale applicate agli asset tridimensionali per il videogioco. Il percorso copre le basi del rigging e dello skinning, i principi fondamentali dell'animazione applicati al 3D, la costruzione di cicli (camminata, corsa, idle) e di animazioni d'azione, fino all'esportazione e all'integrazione degli asset animati nei motori di gioco (Unreal Engine e Unity). Il software di riferimento è Maya, con un approccio aperto ai workflow più diffusi nel settore. Le animazioni prodotte potranno confluire nei progetti sviluppati nel corso di Computer Games II, in un'ottica di pipeline produttiva completa

SETTORE DISCIPLINARE: SISTEMI INTERATTIVI

INSEGNAMENTO: Computer Games 2

COD. ABTEC42 – CFA 6 - Ore 60 Compenso 2.000€ al lordo della ritenuta d'acconto e al lordo dell'IVA

Il corso è finalizzato alla realizzazione di una vertical slice giocabile e potenzialmente pubblicabile. Gli studenti, organizzati in team di produzione, 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

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

sull'implementazione di asset definitivi, con particolare attenzione alla coerenza tecnica ed estetica e alla gestione della pipeline (documentazione di design, versioning, milestone). La vertical slice prodotta costituisce la base di un progetto destinato a evolvere lungo tutto l'anno accademico.

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