

DAPL06 - Diploma Accademico di Primo Livello in PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Documenti MUR e CNAM

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

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in <i>CHARACTER DESIGN E GAMING</i>
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico	DD: 2471 Data: 02/12/2013
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	
Visibile su University	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
Primo anno cfa: 60								
Base	Attività formative base	ABST 48	Storia delle arti applicate - FUMETTO	6	51/99	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Computer graphic	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Lettering	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31	Fotografia digitale	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51	Fenomenologia delle arti contemporanee	4	34/66	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	75/75	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	ABPR 20	Arte del fumetto 1	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42	Computer games	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Scelta studente	A scelta dello studente			4			Obbligatorio	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39	Fondamenti di informatica	4	34/66	Teorico	Obbligatorio	Esame

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
Secondo anno cfa: 60								
Base	Attività formative base	ABST 47	Storia del costume	6	51/99	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Drammaturgia multimediale	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67	Scrittura creativa 1	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51	Linguaggi dell'arte contemporanea	6	51/99	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41	Rendering 3D	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20	Arte del fumetto 2	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42	Tecniche e metodologie dei video giochi	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Scelta studente	A scelta dello studente			6			Obbligatorio	
Terzo anno cfa: 60								
Base	Attività formative base	ABPC 65	Teoria e metodo dei mass media	6	51/99	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABTEC 38	Coreografia digitale	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67	Scrittura creativa 2	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Grafica multimediale	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Layout e tecniche di visualizzazione - STORYBOARD	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51	Ultime tendenze nelle arti visive	6	51/99	Teorico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20	Arte del fumetto 3	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42	Interaction design	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Prova finale	Prova finale			8			Obbligatorio	

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	44	Attività formative base	ABPC 65	6	0	0	6
		Attività formative base	ABST 47	6	0	6	0
		Attività formative base	ABST 48	6	6	0	0
		Attività formative base	ABTEC 38	26	6	14	6
Attività Caratterizzanti	68	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67	10	0	4	6
		Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	18	6	0	12
		Attività formative caratterizzanti	ABPR 31	6	6	0	0
		Attività formative caratterizzanti	ABST 51	16	4	6	6
		Attività formative caratterizzanti	ABTEC 37	6	0	6	0
		Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41	12	6	6	0
Attività Affini e Integrative	42	Attività affini e integrative	ABA V01	6	6	0	0
		Attività affini e integrative	ABPR 20	18	6	6	6
		Attività affini e integrative	ABTEC 42	18	6	6	6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	4	6	0
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABTEC 39	4	4	0	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	4	0	0	4
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
Il corso di studio vuol formare una figura professionale richiesta nell'ambito dello scenario contemporaneo al confine tra fumetti digitali e videogiochi, tenendo conto anche di un contesto geografico favorevole che vede una cultura diffusa del fumetto con un patrimonio culturale in tal senso ed allo stesso tempo una realtà culturale consolidata nell'ambito dell'editoria del fumetto, sulla quale si sta innestando anche una realtà formativa sulla grafica avanzata per videogiochi postdiploma.	
C2 - Prova Finale	Obbligatorio: Si University: Si
Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito 172 CFA. Con il sostegno di un relatore, la prova finale consiste nella discussione, dinanzi a una Commissione, di una tesi di approfondimento teorico/pratico in una disciplina tra quelle oggetto di studio. Oltre che della tesi, la valutazione finale terrà conto anche dell'intera carriera dello studente, dei tempi e delle modalità di conseguimento dei CFA, nonché di ogni elemento che sarà ritenuto rilevante. Alla prova finale sono assegnati 8 crediti formativi.	
C3 - Prospettive occupazionali	Obbligatorio: Si University: Si
Il disegno del personaggio come professione trasversale tra fumetti, videogiochi e gaming online, già consolidata all'inizio del terzo millennio, in prospettiva futura sarà sempre più richiesto anche alla luce della proliferazione proveniente dai paesi orientali di personaggi virtuali in altri ambiti dell'industria culturale contemporanea (a partire dalla musica) e nella sfera dell'ibridazione tra vita fisica e vita digitale (passando per le realtà virtuali e aumentate), rispetto alla quale il character design dovrà sapersi misurare anche con i sistemi di intelligenza artificiale	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	Obbligatorio: Si University: Si
I diplomati devono conseguire conoscenze e capacità di comprensione in un campo di studi di livello post secondario e devono essere ad un livello che, caratterizzato dall'uso di libri di testo avanzati, includa anche la conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nel proprio campo di studi.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	Obbligatorio: Si University: Si
I diplomati devono essere capaci di applicare le loro conoscenze e capacità di comprensione in maniera da dimostrare un approccio professionale al loro lavoro, e devono possedere competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	Obbligatorio: Si University: Si
I diplomati devono avere la capacità di raccogliere ed interpretare i dati (normalmente nel proprio campo di studio) ritenuti utili a determinare giudizi autonomi, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	Obbligatorio: Si University: Si
I diplomati devono saper comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	Obbligatorio: Si University: Si
I diplomati devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.	

Sezione D - Gestione Documenti

A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante	Obbligatorio: Si University: Si No	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: Si No	Documento Inserito
D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: Si No	Documento Inserito
D6.1 - Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: Si No	Documento Inserito
D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: Si No	Documento Inserito

D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito
D11 - Dichiarazione rilasciata dal Direttore dell'Istituzione sulla veridicit� e conformit� delle dichiarazioni rese e dei documenti inseriti nell'istanza prodotta con la procedura CINECA per il riscontro della conformit� 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
D12 - Descrizione dell'eventuale corso propedeutico	Obbligatorio: Si University: No	Documento Inserito

 Scheda chiusa il: 05/09/2023