

---

## REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN MULTIMEDIA and GAME ART - DAPLO8

---

### INDICE

Art. 1 - Denominazione del Corso di studio.....	1
Art. 2 - Scuola di appartenenza.....	1
Art. 3 - Dipartimento afferente.....	1
Art. 4 - Obiettivi formativi qualificanti.....	1
Art. 5 - Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimenti attesi.....	2
Art. 6 - Prospettive occupazionali.....	3
Art. 7 - Criteri di ammissione.....	3
Art. 8 - Articolazione dei curricula.....	4
Art. 9 - Disposizione sugli obblighi di frequenza.....	4
Art. 10 - Modalità di presentazione piani di studio.....	5
Art. 11 - Caratteristiche della prova finale.....	5
Art. 12 - Entrata in vigore e validità del regolamento.....	5

---

#### **Art. 1 - Denominazione del Corso di studio**

1. E' istituito presso la Rome University of Fine Arts - Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta, il Corso di Diploma Accademico di primo livello in "Multimedia and Game Art"- DAPLO8.

#### **Art. 2 - Scuola di appartenenza**

1. Il Corso appartiene alla Scuola di Nuove Tecnologie dell'arte.

#### **Art. 3 - Dipartimento afferente**

1. La struttura di coordinamento delle attività didattiche, di ricerca e di produzione artistica della Scuola di Cinema, fotografia, audiovisivo è il Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate.

#### **Art. 4 - Obiettivi formativi qualificanti**

1. 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.

## Art. 5 - Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimenti attesi

1. Gli obiettivi fondamentali nella formazione del diplomato in "Multimedia and Game Art" riguardano la conoscenza e comprensione delle dinamiche del sistema delle esperienze multimediali e dei videogiochi, in Italia e a livello globale, e l'acquisizione delle competenze metodologiche e tecnico-strumentali necessarie alla progettazione di prodotti interattivi e multiplatforma.
2. I diplomati nei corsi di diploma della Scuola devono:
  - a) possedere un'adeguata formazione culturale, teorica e operativa, relativamente ai metodi e contenuti dei differenti linguaggi della fotografia e dell'audiovisivo;
  - b) possedere strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate, esercitando la sperimentazione artistica nei linguaggi tecnologici e multimediali specifici applicata ai settori della fotografia, del video, delle arti visive digitali, multimediali, interattive e performative;
  - c) 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;
  - d) possedere la conoscenza degli strumenti informatici e della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza.

### 3. Risultati di apprendimento attesi

Descrittori del titolo di studio – QT12010

Descrittori per il primo ciclo – I titoli finali del primo ciclo possono essere conferiti a studenti che abbiano conseguito le conoscenze, le capacità e le abilità sotto descritte.

#### **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.

#### **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.

#### **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.

#### **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

**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.

**Art. 6 - Prospettive occupazionali**

1. 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.
2. L' Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stages e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.

**Art. 7 - Criteri di ammissione**

1. Requisiti di accesso:
  - a) Per essere ammessi al Corso di Diploma Accademico di primo livello in "Multimedia and Game Art" occorre essere in possesso di un Diploma di scuola secondaria superiore o di altro Titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo.
  - b) La selezione degli studenti ammessi al Corso viene fatta sulla base di un esame di ammissione finalizzato all'individuazione delle competenze culturali, tecniche e artistiche possedute dal candidato.
  - c) Il numero massimo di studenti ammesso al corso è programmato in relazione al rapporto tra studenti e docenti, nonché alla dotazione di strutture ed infrastrutture adeguate alle specifiche attività formative.
  - d) Prima dell'inizio di ogni anno accademico, il Consiglio di Amministrazione delibera il numero massimo di studenti per la composizione delle classi e l'eventuale sdoppiamento delle classi stesse. E' ammissibile lo sdoppiamento anche solo di singole discipline impartite nella medesima classe.
2. Ammissione al Corso:  
L'ammissione al Corso di Diploma Accademico di primo livello in "Multimedia and Game Art" è subordinata al possesso di prerequisiti riconosciuti attraverso prove di accesso. L'immatricolazione diretta (senza sostenere l'esame di ammissione) avviene con Diploma di maturità affine al corso prescelto conseguito con voto di almeno 80/100.

3. Tipologia delle prove di accesso:

Le prove di ammissione prevedono:

- a) TEST A RISPOSTA MULTIPLA: domande logico attitudinali e di cultura specifica (*durata della prova 50 minuti*). I candidati DSA hanno a disposizione il 30% di tempo in più per la prova, per un totale di 65 minuti.
- b) PROVA ORALE: colloquio motivazionale con eventuale presentazione portfolio.

**Art. 8 - Articolazione dei curricula**

1. Curricula offerti agli studenti:

Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in "Multimedia and Game Art" prevede un unico curriculum.

2. Quadro generale delle attività formative. Elenco degli insegnamenti dei corsi. Tipologia delle forme didattiche, degli esami e delle altre verifiche del profitto degli studenti. Crediti Formativi:

Per perseguire gli obiettivi formativi previsti dall'Ordinamento, il corso attiva degli insegnamenti a crediti vincolati, come da seguente piano di studio.

3. Articolazione in moduli:

Nel rispetto delle procedure di codifica e registrazione delle prove d'esame previste dall'Accademia, un corso può prevedere l'accorpamento di più moduli d'insegnamento appartenenti anche a settori disciplinari diversi unificando l'esame finale dei corsi accorpati (denominati "corsi integrati" ovvero "laboratori" a seconda delle modalità di verifica finale). Nell'accorpamento debbono essere rispettate le propedeuticità previste dal Manifesto degli Studi della Accademia.

4. Propedeuticità:

- a) Il manifesto degli Studi della Accademia indicherà ogni anno gli insegnamenti attivati e la loro suddivisione fra vari anni di corso, identificando la denominazione delle discipline nell'ambito di ogni settore artistico-disciplinare.
- b) Le eventuali propedeuticità degli insegnamenti vengono stabilite, per ogni anno accademico, nel Manifesto degli Studi della Accademia.

5. Attività formative ulteriori:

Ai sensi del presente regolamento si intende per attività formative ulteriori, quelle attività, organizzate o previste dall'Accademia al fine di acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui, in particolare, i tirocini formativi e di orientamento di cui al decreto del Ministero del Lavoro 25 marzo 1998, n. 142.

6. Lingua di erogazione del corso:

Gli insegnamenti e le altre tipologie di attività formative potranno essere erogati sia in lingua italiana sia in lingua inglese. Il Manifesto degli Studi indicherà ogni anno la lingua di erogazione degli insegnamenti attivati.

**Art. 9 - Disposizione sugli obblighi di frequenza**

1. La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti della Accademia è obbligatoria.
2. Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale.
3. Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti.

#### **Art. 10 - Modalità di presentazione piani di studio**

1. Lo studente è tenuto a presentare un piano di studio comprensivo delle attività formative obbligatorie e di quelle opzionali e a scelta.
2. Nella formulazione del piano lo studente potrà indicare un impegno non a tempo pieno.
3. Lo studente presenta il proprio piano di studi entro il 30 Novembre di ciascun anno accademico alla struttura didattica competente. Il piano di studi può essere ripresentato l'anno successivo apportando modifiche al precedente.
4. Ha valore l'ultimo piano di studi approvato.
5. Il piano di studi è automaticamente approvato se corrispondente al piano ufficiale degli studi del corso. In caso contrario, su proposta della Commissione Piani di Studio, il Consiglio Accademico delibera entro il 15 Dicembre successivo.

#### **Art. 11 - Caratteristiche della prova finale**

1. 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.

#### **Art. 12 - Entrata in vigore e validità del regolamento**

1. Il presente Regolamento entra in vigore dall'Anno Accademico previsto dal Decreto di autorizzazione del Corso di Diploma Accademico ed ha validità triennale.
2. Con una periodicità non superiore a tre anni il Consiglio Accademico realizza una revisione del Regolamento Didattico del Corso di Diploma.

**CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN  
MULTIMEDIA and GAME ART (DAPLO8)  
I ANNO**

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	Area Disciplinare	Codice Settore	Settore artistico disciplinare	CAMPI DISCIPLINARI	Tipologia di insegnamento	Ore lezione	Ore studio	Totale ore	CFA	Rapporto Ore/lezione	Tipo di Valutazione	CFA totali
A.F. di Base	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Graphic	TP	75	75	150	6	25/1	E	12
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del costume	Storia dell'Arte contemporanea	T	45	105	150	6	25/1	E	
A.F. Caratterizzanti	Tecnologie per le arti visive	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi – <i>Game Art I</i>	TP	150	150	300	12	25/1	E	26
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST45	Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	T	45	105	150	6	25/1	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	TP	100	100	200	8	25/1	E	
A.F. Affini o integrative (1)	Tecnologie per le arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D I	TP	75	750	150	6	25/1	E	18
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	TP	75	750	150	6	25/1	E	
	Arti visive	ABAV1	Anatomia artistica	Anatomia artistica	TP	75	750	150	6	25/1	E	
A.F. Ulteriori	Tecnologie per le arti visive	ABTEC39	Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	TP	50	50	100	4	25/1	ID	4
<b>Totale anno</b>												<b>60</b>

**LEGENDA:**
**TIPOLOGIA INSEGNAMENTO:**

TP = Attività teorico pratiche

T = Lezioni teoriche

LA = Attività di laboratorio

**TIPO DI VALUTAZIONE:**

E: Esame

ID: Idoneità

**Note:**

- (1) E' possibile scegliere le A.F. integrative o affini tra quelle consigliate o, previa approvazione del piano, tra i corsi attivi in accademia, per un massimo di 18 CFA.
- (2) Fermo restando il diritto di autonoma scelta da parte dello studente nell'ambito di tale tipo di attività formative, potranno essere proposti, nel Manifesto degli Studi, alcuni orientamenti, per ognuno dei quali saranno indicati gli insegnamenti consigliati.

**CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN  
MULTIMEDIA and GAME ART (DAPLO8)  
II ANNO**

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	Area Disciplinare	Codice Settore	Settore artistico disciplinare	CAMPI DISCIPLINARI	Tipologia di insegnamento	Ore lezione	Ore studio	Totale ore	CFA	Rapporto Ore/lezione	Tipo di Valutazione	CFA totali
A.F. di Base	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Art	TP	75	75	150	6	25/1	E	18
	Processi comunicativi	ABPC65	Teoria e metodo dei massmedia	Fenomenologia dei media: <i>cinema e audiovisivo</i>	T	45	105	150	6	25/1	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 1	TP	75	75	150	6	25/1	E	
A.F. Caratterizzanti	Tecnologie per le arti visive	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi - <i>Game Art 2</i>	TP	150	150	300	12	25/1	E	24
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC42	Sistemi interattivi	Progettazione di software interattivi 1	TP	75	75	150	6	25/1	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC40	Progettazione multimediale	Regia per videogiochi	TP	75	75	150	6	25/1	E	
A.F. Affini o integrative (1)	Tecnologie per le arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 2	TP	100	100	200	8	25/1	E	8
A.F. a scelta dello studente (2)									150	6		6
A.F. Conoscenza lingua straniera	Lingue	ABLIN71	Lingue	Inglese	T	30	70	100	4	25/1	ID	4
Totale anno												60

**LEGENDA:**

TIPOLOGIA INSEGNAMENTO:

TP = Attività teorico pratiche

T = Lezioni teoriche

LA = Attività di laboratorio

TIPO DI VALUTAZIONE:

E: Esame

ID: Idoneità

**Note:**

- (1) E' possibile scegliere le A.F. integrative o affini tra quelle consigliate o, previa approvazione del piano, tra i corsi attivi in accademia, per un massimo di 18 CFA.
- (2) Fermo restando il diritto di autonoma scelta da parte dello studente nell'ambito di tale tipo di attività formativa, potranno essere proposti, nel Manifesto degli Studi, alcuni orientamenti, per ognuno dei quali saranno indicati gli insegnamenti consigliati.

**CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN  
MULTIMEDIA and GAME ART (DAPLO8)  
III ANNO**

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	Area Disciplinare	Codice Settore	Settore artistico disciplinare	CAMPI DISCIPLINARI	Tipologia di insegnamento	Ore lezione	Ore studio	Totale ore	CFA	Rapporto Ore/lezione	Tipo di Valutazione	CFA totali
A.F. di Base	Progettazione e arti applicate	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 2	TP	75	75	150	6	25/1	E	6
A.F. Caratterizzanti	Progettazione e arti applicate	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi – <i>Game Art 3</i>	TP	150	150	300	12	25/1	E	24
	Progettazione e arti applicate	ABTEC42	Sistemi interattivi	Progettazione di software interattivi 2	TP	75	75	150	6	25/1	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche dei nuovi media integrati: <i>audiovisivo</i>	TP	75	75	150	6	25/1	E	
A.F. Affini o integrative (1)	Progettazione e arti applicate	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 3	TP	100	100	200	8	25/1	E	14
	Processi comunicativi	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia e teoria dei nuovi media: <i>animazione, comics, videogames</i>	T	45	105	150	6	25/1	E	
A.F. a scelta dello studente (2)								150	6			6
A.F. Ulteriori			Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, workshop, produzione artistica etc.					100	4		ID	4
A.F. relative alla prova finale				Prova finale					8		E	8
Totale anno												60

**LEGENDA:**

TIPOLOGIA INSEGNAMENTO:

TP = Attività teorico pratiche

T = Lezioni teoriche

LA = Attività di laboratorio

TIPO DI VALUTAZIONE:

E: Esame

ID: Idoneità

**Note:**

(1) E' possibile scegliere le A.F. integrative o affini tra quelle consigliate o, previa approvazione del piano, tra i corsi attivi in accademia, per un massimo di 18 CFA.

(2) Fermo restando il diritto di autonoma scelta da parte dello studente nell'ambito di tale tipo di attività formativa, potranno essere proposti, nel Manifesto degli Studi, alcuni orientamenti, per ognuno dei quali saranno indicati gli insegnamenti consigliati.