

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

**ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE  
CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GAME E VIRTUAL DESIGN – DAPL08**

**INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO - A.A. 2024/2025**

-

PRIMO ANNO DI CORSO

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

INSEGNAMENTO: **STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA**

COD. ABST47 - CFA 6 - Ore 36 – Primo Semestre

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: **TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA**

INSEGNAMENTO: **TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA**

COD. ABST58 - CFA 8 - Ore 48 - Secondo Semestre

Il corso intende affrontare lo studio della teoria della percezione quale parte integrante del processo di significazione, così come pensato e analizzato dalla Semiotica del testo multimediale. L'obiettivo è quello di offrire agli studenti da un lato una panoramica storico-critica delle maggiori correnti psicologiche ed estetiche che hanno affrontato al loro interno il problema della percezione visiva, dall'altro unire la predisposizione (grazie alla presentazione di diversi ambiti applicativi) di

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

un orientamento di tipo analitico/critico/ creativo nei confronti di elaborati multimediali, grazie agli strumenti messi a disposizione dalla semiotica.

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

INSEGNAMENTO: **COMPUTER GRAPHIC**

COD. ABTEC38 - CFA 8 - Ore 80 – Primo e Secondo Semestre

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.

SETTORE DISCIPLINARE: **METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA**

INSEGNAMENTO: **ART DIRECTION**

COD. ABTEC37 - CFA 4 - Ore 40 – Primo Semestre

Incentrato sulla direzione artistica, questo corso prepara gli studenti a guidare progetti di design nel settore dei videogiochi. Si focalizza sulla gestione visiva e stilistica dei progetti, dall'ideazione alla realizzazione, per creare esperienze di gioco con un'estetica in grado di definire il prodotto finale in modo performante.

SETTORE DISCIPLINARE: **SISTEMI INTERATTIVI**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE E METODOLOGIE DEI VIDEO GIOCHI**

COD. ABTEC42 - CFA 6 - Ore 60 – Primo Semestre

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

Il corso copre le principali tecniche di sviluppo e le metodologie di progettazione dei videogiochi. Gli studenti apprendono come strutturare il gameplay, sviluppare meccaniche di gioco e creare un pitch deck in grado di raccontare la propria idea in una presentazione.

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

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI**

COD. ABTEC43 - CFA 6 - Ore 60 – Secondo Semestre

Questo corso esplora l'utilizzo dei nuovi media e dei motori grafici utilizzati nel game design. Nello specifico, il corso si focalizza sul motore grafico Unity e sulle sue funzioni principali. Durante il corso, gli studenti apprenderanno le potenzialità di questo motore e come creare dei progetti semplici ma strutturati interamente da loro.

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

INSEGNAMENTO: **VIDEO EDITING**

COD. ABTEC43 - CFA 6 - Ore 60 – Secondo Semestre

Focalizzato sul montaggio video, il corso insegna agli studenti come creare sequenze cinematografiche per videogiochi. Gli studenti sviluppano competenze nel taglio, effetti visivi e sincronizzazione audio, fondamentali per trailer e cut-scenes. Inoltre, gli studenti riceveranno una panoramica base del settore dell'animazione, utile per la creazione di interfacce e per la conoscenza degli effetti applicabili a tutta la grafica in movimento.

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

INSEGNAMENTO: **RENDERING 3D**

COD. ABTEC41 - CFA 8 - Ore 80 – Primo e Secondo Semestre

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.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D - I**

COD. ABTEC41 - CFA 8 - Ore 80 – Primo e Secondo Semestre

Incentrato sulla modellazione 3D, il corso insegna agli studenti a creare modelli dettagliati per personaggi e ambienti di gioco. Il software utilizzato in questo corso è Z.-Brush. Le ore di teoria e laboratorio si focalizzeranno sulla creazione di asset con un approccio "organico", adatti ad essere inseriti in un ambiente di gioco.

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

## SECONDO ANNO DI CORSO

SETTORE DISCIPLINARE: **TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA**

INSEGNAMENTO: **TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA**

COD. ABPC65 - CFA 8 - Ore 48 – Primo Semestre

Il corso si concentra sui media digitali, in particolare quelli videoludici, analizzando l'effetto dei giochi sulla società e gli studi antropologici nel mondo del gaming. Gli studenti esamineranno l'impatto culturale e sociale dei videogiochi e le dinamiche dei media digitali.

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

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

COD. ABTEC38 - CFA 8 - ORE 80 – Primo e Secondo Semestre

Modulo di **Unity II**

COD. ABTEC38 - CFA 4 - Ore 40 – Primo Semestre

Il corso avanzato di Unity per Videogiochi è progettato per studenti che già possiedono una conoscenza di base del motore Unity. Il programma si focalizza su tecniche avanzate di sviluppo, ottimizzazione e scripting per creare giochi di alta qualità. Gli studenti esploreranno l'uso avanzato di C# per creare meccaniche di gioco complesse, l'integrazione di sistemi di fisica e animazione, e l'implementazione di effetti visivi avanzati.

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

**Modulo di Maya II**

COD. ABTEC38 - CFA 4 - Ore 40 – Primo e Secondo Semestre

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.

SETTORE DISCIPLINARE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

INSEGNAMENTO: **REGIA PER I VIDEO GIOCHI**

COD. ABTEC40 - CFA 8 - Ore 48 – Primo e Secondo Semestre

Il corso prepara gli studenti alla direzione artistica e tecnica dei videogiochi. Si focalizza sulla gestione della narrazione visiva, il ritmo e l'interazione del gioco, garantendo una coerenza stilistica e una coinvolgente esperienza utente.

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

SETTORE DISCIPLINARE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

INSEGNAMENTO: **SCENEGGIATURA PER I VIDEO GIOCHI**

COD. ABTEC40 - CFA 8 - Ore 48 – Primo Semestre

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: **SISTEMI INTERATTIVI**

INSEGNAMENTO: **COMPUTER GAMES I**

COD. ABTEC42 - CFA 6 - Ore 60 – Primo e Secondo Semestre

Il corso avrà un focus sulla UX e UI per esperienze virtuali, fornendo una formazione completa sulla progettazione dell'esperienza utente e delle interfacce per i videogiochi. Gli studenti apprenderanno a creare interfacce intuitive e coinvolgenti che migliorano l'interazione del giocatore con il gioco. Il corso copre le migliori pratiche di design, principi di usabilità, e l'implementazione pratica attraverso l'uso di software professionali.

**DUOFINART Srl a Socio Unico**

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

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

INSEGNAMENTO: **INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI**

COD. ABPR36 - CFA 10 - Ore 100 – Primo e Secondo Semestre

Il corso di Installazioni Multimediali offre una formazione completa sulla progettazione e realizzazione di installazioni interattive utilizzando tecnologie digitali. Gli studenti esploreranno tecniche di integrazione di video, audio, luci e componenti interattivi per creare esperienze immersive. Il programma include l'analisi di case studies, l'uso di software specifici e lo sviluppo di progetti pratici. Il corso prepara gli studenti a utilizzare le competenze acquisite in vari contesti creativi, tra cui eventi espositivi, musei e spazi pubblici.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

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

COD. ABTEC41 - CFA 8 - Ore 80 – Primo e Secondo Semestre

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.



PRIMO ANNO DI CORSO

MATERIA	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	ABST47	36			6	I	2	1.800,00
TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA	ABST58	48			8	II	1	2.400,00
COMPUTER GRAPHIC	ABTEC38	80			8	I-II	1	4.000,00
ART DIRECTION	ABTEC37	40			4	I	2	2.000,00
TECNICHE E METODOLOGIE DEI VIDEO GIOCHI	ABTEC42	60			6	I	2	3.000,00
TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI	ABTEC43	60			6	II	2	3.000,00
VIDEO EDITING	ABTEC43	60			6	II	2	3.000,00
RENDERING 3D	ABTEC41	80			8	I-II	2	4.000,00
TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D - I	ABTEC41	80			8	I-II	2	4.000,00

SECONDO ANNO DI CORSO

MATERIA	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA	ABPC65	48			8	I	1	2.400,00
TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - 3D2	ABTEC38	80	Modulo di Unity II	40	8	I	2	2.000,00
			Modulo di Maya II	40		II		2.000,00
REGIA PER I VIDEO GIOCHI	ABTEC40	48			8	I-II	1	2.400,00
SCENEGGIATURA PER I VIDEO GIOCHI	ABTEC40	48			8	I	1	2.400,00
COMPUTER GAMES I	ABTEC42	60			6	II	2	3.000,00
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI	ABPR36	100			10	I-II	2	5.000,00
TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D - II	ABTEC41	80			8	II	2	4.000,00