



Politecnico
di Bari



Università degli Studi
della Basilicata

Regolamento didattico del Corso di Studio in

INGEGNERIA DELLA CREATIVITÀ DIGITALE

DIGITAL CREATIVITY ENGINEERING

(1st Degree course)

Classe L-8 INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

Anno Accademico 2026-2027



Indice

INFORMAZIONI GENERALI.....	3
PREMESSE.....	4
A. LE STRUTTURE DIDATTICHE DI AFFERENZA.....	4
B. CURRICULA OFFERTI AGLI STUDENTI E REGOLE DI PRESENTAZIONE DEI PIANI DI STUDIO INDIVIDUALI.....	4
C. OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI, RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI E PROFILI PROFESSIONALI.....	5
D. ATTIVITÀ FORMATIVE.....	8
E. PROPEDEUTICITÀ.....	9
F. TIPOLOGIA DELLE FORME DIDATTICHE ADOTTATE E MODALITÀ DI VERIFICA DELLA PREPARAZIONE.....	9
G. ATTIVITÀ A SCELTA DELLO STUDENTE.....	11
H. ALTRE ATTIVITÀ FORMATIVE.....	11
I. MODALITÀ DI VERIFICA DI ALTRE COMPETENZE RICHIESTE E I RELATIVI CFU.....	12
J. MOBILITÀ, STUDI COMPIUTI ALL'ESTERO E SCAMBI INTERNAZIONALI.....	13
K. MODALITÀ DI VERIFICA DELLA CONOSCENZA DELLE LINGUE STRANIERE E RELATIVI CFU.....	13
L. MODALITÀ DELLA PROVA FINALE.....	13
M. PROVA FINALE IN LINGUA STRANIERA.....	14
N. RICONOSCIMENTO DI CREDITI.....	14
O. EVENTUALE SVOLGIMENTO DEL CORSO DI STUDIO IN PARTE O INTERAMENTE IN LINGUA STRANIERA.....	14
P. ALTRE DISPOSIZIONI SU EVENTUALI OBBLIGHI DI FREQUENZA DEGLI STUDENTI.....	14
Q. REQUISITI DI AMMISSIONE.....	14
R. TRASFERIMENTI IN INGRESSO.....	16
S. DOCENTI DEL CORSO DI STUDIO.....	16
T. MANIFESTO DEGLI STUDI E DISPOSIZIONI FINALI.....	17
ALLEGATO 1 - MANIFESTO DEGLI STUDI.....	18



Informazioni Generali

Nome del Corso di Studio	Ingegneria della Creatività Digitale
Nome del Corso di Studio in inglese	Digital Creativity Engineering
Classe di Laurea	L-8 - Ingegneria dell'Informazione
Livello	Laurea di Primo Livello
Durata nominale del Corso	3 anni
Anni di Corso Attivi	I – II – III anno
Lingua/e ufficiali	Italiano
Sede del corso	Bari
Modalità di erogazione	Mista
Struttura di riferimento	DEI - Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione
Direttore del Dipartimento	Prof. Francesco Prudeniano
Coordinatore del Corso di Studio	Prof. Carmelo Antonio ARDITO
Sito web del Dipartimento	https://dei.poliba.it/
Sito web del Corso di Studio	https://dei.poliba.it/it-in-ingegneria-della-creativita-digitale/
Approvato dal Consiglio di Corso di Studio in data	08/04/2026
Approvato dal Consiglio di Dipartimento in data	23/04/2026



Premesse

Il presente Regolamento disciplina, in conformità allo Statuto, al Regolamento didattico di Ateneo e alla normativa vigente, gli aspetti organizzativi e funzionali del Corso di Studio in Ingegneria della Creatività Digitale, nonché ogni altra materia ad esso devoluta da fonti legislative e regolamentari.

Il Corso di Studio appartiene alla classe L-8 – Ingegneria dell'Informazione, ha durata triennale e prevede l'acquisizione di 180 crediti formativi universitari (CFU). Il Corso è attivato in forma interateneo tra il Politecnico di Bari e l'Università degli Studi della Basilicata ed è incardinato presso il Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione del Politecnico di Bari.

Il Corso adotta il modello EDUNEXT, basato su didattica mista, modularità dell'offerta formativa, integrazione tra attività in presenza e attività online e organizzazione degli insegnamenti in Educational Cluster.

Il presente Regolamento si compone di una parte generale e di allegati contenenti il piano degli studi, l'articolazione delle attività formative e ogni ulteriore elemento necessario alla definizione del percorso.

A. Le strutture didattiche di afferenza

Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione, Campus Universitario "Ernesto Quagliariello", via Orabona 4, 70125 Bari.

Siti web di riferimento:

- Politecnico di Bari: <http://www.poliba.it>
- Università della Basilicata: <https://portale.unibas.it/site/home.html>
- Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione: <http://dei.poliba.it/DEI-it/index.html>

B. Curricula offerti agli studenti e regole di presentazione dei Piani di Studio Individuali

Il Corso di Studio prevede tre curricula:

- A. Videogiochi;**
- B. Produzione Musicale Digitale;**
- C. Produzione Audiovisiva e Cinematografica.**

I curricula condividono un impianto culturale comune e si differenziano progressivamente per la presenza di cluster e attività formative specificamente coerenti con i rispettivi ambiti applicativi. La relativa articolazione è riportata nelle tabelle allegate al presente Regolamento.

Durata del corso e articolazione degli insegnamenti

Il Corso di Studio è organizzato per **annualità**. Poiché l'anno accademico è articolato in **semestri**, gli insegnamenti e gli Educational Cluster possono avere sviluppo **annuale** o **semestrale**, secondo quanto indicato nel piano degli studi e nelle tabelle allegate al presente Regolamento.

Il numero complessivo di **CFU** previsto per ciascun anno di corso è riferito a uno **studente tipo** che adotti il piano di studi consigliato.

La **durata normale** del Corso di Studio è di **tre anni** per lo studente a tempo pieno.



Si considera **fuori corso** lo studente che, pur avendo frequentato le attività formative previste dal Regolamento per il terzo anno, non abbia ancora acquisito il numero di crediti necessario al conseguimento del titolo di studio.

Piano di studi individuale

Lo studente può presentare un piano di studi individuale diverso da quello ufficiale del curriculum, nel rispetto dei vincoli dell'ordinamento didattico e secondo le modalità stabilite dal Dipartimento a cui il CdS afferisce. Il piano individuale è approvato dalla struttura didattica competente solo ove coerente con gli obiettivi formativi del Corso di Studio.

<https://dei.poliba.it/psi-regole-general/>

Tipologia di studente

Gli studenti possono iscriversi a **tempo pieno** o a **tempo parziale**, secondo quanto previsto dal Regolamento di Ateneo e dalle disposizioni annuali in materia di carriere studentesche.

È considerato **studente a tempo pieno** lo studente che segue il percorso formativo ordinario, corrispondente a **60 CFU annui**.

È considerato **studente a tempo parziale** lo studente che, non disponendo della piena disponibilità del proprio tempo da dedicare allo studio, opta, all'atto dell'immatricolazione o negli anni successivi, per un percorso formativo ridotto, con un carico annuo compreso tra **24 e 36 CFU**, in luogo del percorso ordinario previsto per lo studente a tempo pieno.

C. Obiettivi formativi specifici, risultati di apprendimento attesi e profili professionali

Il Corso di Studio in Ingegneria della Creatività Digitale è finalizzato alla formazione di un **ingegnere junior dell'informazione** in grado di operare nei processi di ideazione, progettazione, sviluppo, integrazione e gestione di prodotti, sistemi e servizi digitali per l'industria creativa, con particolare riferimento ai settori del **videogioco**, della **produzione musicale digitale** e della **produzione audiovisiva e cinematografica digitale**.

Il Corso di Studio si caratterizza per una impostazione interdisciplinare che integra scienze di base, ingegneria dell'informazione, tecnologie per l'elaborazione del segnale, sviluppo software e hardware, modellazione e interazione digitale, produzione di contenuti multimediali e applicazioni dell'intelligenza artificiale. L'obiettivo è formare una figura professionale capace di coniugare rigore ingegneristico, capacità progettuale e comprensione dei processi creativi e produttivi tipici dell'industria digitale contemporanea.

Il percorso formativo mira a far acquisire allo studente:

- una solida preparazione di base nelle aree della matematica, della fisica, della chimica e dell'informatica;
- la conoscenza dei principali metodi e strumenti dell'ingegneria dell'informazione;
- la capacità di progettare e sviluppare sistemi e applicazioni digitali per la creatività;
- la capacità di operare sulla produzione, elaborazione, distribuzione e fruizione di contenuti audio, video e grafici;



- la capacità di utilizzare tecniche di machine learning, intelligenza artificiale, ambienti virtuali, realtà aumentata e mista, game development e interazione uomo-macchina nei diversi contesti applicativi del Corso di Studio.

Il Corso di Studio è organizzato in modo da sviluppare progressivamente i risultati di apprendimento attesi secondo i descrittori europei del titolo di studio.

Struttura del corso

Il CdS, al quale si accede dopo aver superato un test di ammissione, ha la durata di tre anni ed è articolato come segue:

Il 1° anno è caratterizzato dalle discipline di base della matematica, della fisica e dell'informatica, oltre a acquisire conoscenze di economia aziendale. Queste basi preparano gli studenti ad affrontare le sfide tecniche e gestionali che incontreranno durante il corso degli studi.

Il 2° anno prevede il rafforzamento della formazione informatica e matematica di base. Inoltre, vengono proposte materie che contraddistinguono l'ingegnere junior per la Creatività Digitale, quali la progettazione multimediale, la computer grafica, l'elettronica e che si possono differenziare a seconda del curriculum specifico scelto dallo studente.

Il 3° anno fornisce competenze più avanzate rispetto alla progettazione di sistemi interattivi, basati anche su intelligenza artificiale, e sulla manipolazione di media audio-visivi. Lo studente ha anche la possibilità di caratterizzare ulteriormente il suo profilo, scegliendo insegnamenti più specifici tra quelli individuati dal Consiglio di CdS in collaborazione con aziende, organizzazioni o associazioni di settore. Inoltre, possono scegliere tali insegnamenti tra quelli offerti dal Politecnico di Bari e l'Università degli Studi della Basilicata, purché coerenti con il profilo culturale dell'ingegnere junior per la Creatività Digitale. Durante il 3° anno lo studente svolge un tirocinio formativo e prepara la prova finale.

Conoscenza e capacità di comprensione

Il laureato acquisisce conoscenze nei principali ambiti dell'ingegneria dell'informazione applicata ai sistemi digitali creativi. In particolare, sviluppa conoscenze:

- nell'area matematica, con riferimento al calcolo differenziale e integrale, all'algebra lineare, alla geometria analitica, alle equazioni differenziali e alle trasformate;
- nell'area chimico-fisica, con riferimento alla meccanica, alla termodinamica, all'elettromagnetismo e ai fondamenti chimici dei materiali e delle trasformazioni;
- nell'area informatica, con riferimento alla programmazione, alle basi di dati, ai sistemi operativi, ai sistemi distribuiti, al cloud e all'edge computing, alla cybersecurity e all'intelligenza artificiale;
- nell'area elettronica, delle telecomunicazioni e dell'automazione, con riferimento ai circuiti, ai segnali analogici e digitali, ai sistemi elettronici, alle reti, alla robotica e ai sistemi dinamici;
- nell'area multimediale, con riferimento alla produzione, manipolazione e integrazione di contenuti audio, video, 2D e 3D, nonché alla progettazione di videogiochi e ambienti interattivi;
- nell'area economico-gestionale, con riferimento ai temi della gestione di impresa, dell'innovazione e dell'organizzazione di processi e progetti nell'industria creativa digitale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Il laureato è in grado di applicare le conoscenze acquisite alla risoluzione di problemi progettuali e realizzativi tipici dell'ingegneria della creatività digitale. In particolare, sa:

- gestire informazioni e conoscenze progettando e utilizzando sistemi informativi e basi di dati;
- analizzare requisiti tecnici e funzionali di progetti e prodotti digitali;
- progettare e contribuire alla realizzazione di componenti hardware e software per strumenti e applicazioni multimediali;
- ideare, sviluppare e integrare prodotti multimediali quali siti web, applicazioni, videogiochi, ambienti virtuali, effetti speciali, sistemi audio-video e contenuti musicali digitali;
- utilizzare tecniche di intelligenza artificiale per l'analisi, la generazione e la raccomandazione di contenuti;
- documentare, presentare e discutere criticamente le soluzioni sviluppate.

Autonomia di giudizio

Il laureato sviluppa autonomia di giudizio nell'analisi di problemi tecnici, progettuali e organizzativi, nella raccolta e interpretazione dei dati, nella valutazione delle alternative progettuali e nella consapevolezza delle implicazioni professionali, etiche e sociali delle scelte compiute. Tale capacità viene sviluppata attraverso esercitazioni, attività progettuali, laboratori, lavori di gruppo, tirocinio e prova finale.

Abilità comunicative

Il laureato sa comunicare in modo chiaro ed efficace a interlocutori specialisti e non specialisti informazioni, problemi, soluzioni e risultati progettuali, sia in forma scritta sia orale, anche mediante strumenti multimediali e presentazioni tecniche. Il percorso formativo valorizza inoltre le capacità di lavoro in team, di coordinamento e di confronto interdisciplinare.

Capacità di apprendimento

Il laureato possiede gli strumenti metodologici e culturali per aggiornarsi in modo autonomo, affrontare l'evoluzione delle tecnologie dell'informazione e proseguire gli studi in percorsi di laurea magistrale coerenti con la classe L-8 e con l'area dell'ingegneria dell'informazione.

Funzioni nel contesto di lavoro

Il laureato può svolgere, in relazione al curriculum seguito e al contesto professionale di inserimento, funzioni connesse a:

- progettazione di prodotti multimediali e interattivi;
- sviluppo di software applicativo, servizi web, front-end, back-end e sistemi basati su intelligenza artificiale;
- progettazione e gestione di reti di calcolatori e di sistemi per la distribuzione di contenuti digitali;
- progettazione di sistemi embedded e di componenti elettronici destinati all'intrattenimento digitale, alla musica e all'audiovisivo;
- manipolazione, produzione e integrazione di contenuti multimediali, inclusi suoni, immagini, video e modelli 2D/3D.

Sbocchi occupazionali e professionali

Il Corso di Studio prepara figure tecniche in grado di operare in:



- società di sviluppo software e applicazioni per l'industria creativa;
- società di consulenza informatica e servizi ICT;
- imprese che offrono servizi informatici, infrastrutture web e piattaforme per la distribuzione di contenuti;
- industrie della comunicazione digitale, della produzione audiovisiva e cinematografica;
- imprese che operano nello sviluppo di videogiochi;
- aziende attive nella progettazione di architetture software e hardware per l'industria audio-video e della creatività digitale.

Secondo le codifiche ISTAT, il Corso di Studio prepara in particolare alle professioni di:

- Tecnici del montaggio audio-video-cinematografico – 3.1.7.2.3;
- Tecnici programmatori – 3.1.2.1.0;
- Tecnici del suono – 3.1.7.2.2;
- Tecnici esperti in applicazioni – 3.1.2.2.0.

L'eventuale prosecuzione del percorso formativo può avvenire in lauree magistrali del Politecnico di Bari, dell'Università degli Studi della Basilicata o di altri Atenei, previa verifica dei requisiti di accesso previsti.

Esame di stato ed iscrizione all'albo degli ingegneri

Dopo aver superato l'Esame di Stato, l'ingegnere junior in Ingegneria della Creatività Digitale può iscriversi nella sezione B dell'Albo professionale degli Ingegneri, settore Informazione. Inoltre, la formazione multidisciplinare permette a questo professionista di adattarsi a contesti di produzione digitale e di portare innovazione in vari settori correlati alla tecnologia dell'informazione.

D. Attività formative

Il Corso di Studio segue uno **schema modulare** basato su **Educational Cluster**, in coerenza con il modello EDUNEXT. Ogni Educational Cluster è costituito da moduli da 3 CFU, anche afferenti a diversi settori scientifico-disciplinari, che concorrono unitariamente al raggiungimento di specifiche competenze e risultati di apprendimento. I crediti corrispondenti a ciascun Educational Cluster sono acquisiti dallo studente con il superamento del relativo esame finale.

Gli Educational Cluster hanno, di norma, un valore complessivo compreso tra 12 e 21 CFU, fatti salvi eventuali casi particolari adeguatamente motivati in sede di progettazione didattica. L'organizzazione in cluster consente di integrare contenuti teorici, attività applicative, didattica interattiva e valutazione progressiva degli apprendimenti.

Le attività formative del Corso di Studio comprendono:

- attività di base;
- attività caratterizzanti;
- attività affini o integrative;
- attività a scelta dello studente;
- attività relative alla lingua inglese;
- attività di tirocinio;
- attività relative alla prova finale.

Elenco delle attività formative

L'elenco delle attività formative, con l'indicazione dei cluster, dei moduli, dei CFU, dei settori scientifico-disciplinari, dei curricula di appartenenza e delle modalità di verifica, è riportato nel **Manifesto degli Studi allegato** al presente Regolamento.

Per ciascun modulo è individuato un docente responsabile. Per ciascun cluster e modulo sono definiti nelle rispettive schede di insegnamento gli obiettivi formativi, i risultati di apprendimento attesi, le modalità di svolgimento della didattica, le attività in presenza e online, le e-tivity previste, gli eventuali obblighi di frequenza e le modalità di verifica del profitto.

E. Propedeuticità

Il Corso di Studio non prevede propedeuticità obbligatorie in senso formale, salvo quanto eventualmente disposto dalla normativa di Ateneo. Restano tuttavia **fortemente consigliate** le progressioni di apprendimento individuate dal Corso di Studio e riportate nel Manifesto degli Studi (allegato 1) e nelle schede di insegnamento, al fine di favorire una più efficace acquisizione delle competenze e una ordinata progressione nel percorso formativo.

F. Tipologia delle forme didattiche adottate e modalità di verifica della preparazione

Modalità di svolgimento delle attività didattiche

Il Corso di Studio è erogato in **modalità mista**, con integrazione di attività in presenza e attività online. In coerenza con l'impianto del Corso, fino a due terzi delle attività formative, escluse quelle pratico-laboratoriali, possono essere svolti in modalità telematica.

La didattica si articola in:

- **didattica erogativa**, svolta mediante lezioni in presenza, videolezioni preregistrate o in live streaming, materiali multimediali e altre risorse didattiche;
- **didattica interattiva**, svolta mediante e-tivity, esercitazioni online, forum, project work, attività collaborative, virtual classroom e altre modalità orientate all'apprendimento attivo.

Le videolezioni sono organizzate in unità didattiche di durata contenuta, funzionali a una fruizione efficace e progressiva dei contenuti. Le **e-tivity** sono attività strutturate, individuali o collaborative, progettate per favorire applicazione delle conoscenze, riflessione critica, partecipazione attiva e sviluppo di competenze trasversali.

Le attività in presenza sono dedicate prioritariamente a lezioni ad alta interazione, esercitazioni, laboratori, seminari, attività progettuali, revisioni e momenti di confronto diretto con i docenti. Per gli insegnamenti o cluster a maggiore contenuto pratico o laboratoriale, le attività in presenza possono essere organizzate anche in forma intensiva.

La **frequenza delle attività formative frontali è fortemente raccomandata**. Eventuali obblighi di frequenza, in particolare per laboratori, workshop, attività progettuali o attività intensive in presenza, sono indicati nelle schede di insegnamento.

Il calendario delle lezioni è articolato in semestri. L'orario delle lezioni, delle attività in presenza, delle virtual classroom è pubblicato sul sito del Corso di Studio con congruo anticipo. Per ciascun insegnamento o cluster in Esse3 è pubblicata una scheda di insegnamento contenente almeno denominazione, CFU, obiettivi formativi, risultati di apprendimento, articolazione in moduli, modalità di erogazione della didattica, eventuali obblighi di frequenza e criteri di valutazione.

Impegno orario complessivo

A ciascun **CFU** corrispondono **25 ore di impegno complessivo dello studente**, comprensive delle attività didattiche erogative, delle attività interattive, delle esercitazioni, delle attività laboratoriali, dello studio individuale e di ogni altra attività formativa necessaria al conseguimento dei risultati di apprendimento previsti.

In coerenza con il modello organizzativo del Corso di Studio, la somma delle **attività didattiche erogative** corrisponde a **8 ore per CFU**. Tali ore sono ripartite tra didattica in presenza e didattica online. Per ogni CFU si prevede inoltre lo svolgimento di **e-tivity**, con un impegno stimato pari a **2 ore per CFU**, nonché momenti di tutorato e attività in aula virtuale. Il tempo dedicato alle e-tivity, al tutorato e allo studio personale non è incluso nelle 8 ore di docenza, ma concorre al carico complessivo di 25 ore per CFU.

Per gli insegnamenti o moduli con prevalente carattere tecnico-pratico, laboratoriale, progettuale o esperienziale, il rapporto tra CFU e ore di attività assistita può essere diversamente articolato, purché coerente con la natura dell'attività formativa e adeguatamente indicato nelle schede di insegnamento.

La definizione puntuale dell'impegno orario complessivo, ivi compresa la quota di studio personale, è riportata nelle schede di insegnamento.

Esami e altre verifiche del profitto

La verifica dell'apprendimento nel Corso di Studio è progettata in coerenza con il modello EDUNEXT e con una impostazione orientata alle competenze. Per i singoli moduli possono essere previste prove scritte, orali, pratiche, progettuali, relazioni, presentazioni, attività individuali o di gruppo e prove intermedie, secondo quanto definito nelle rispettive schede di insegnamento.

Il superamento della verifica del singolo modulo comporta il rilascio del relativo **Open Badge**. Il completamento di tutti i moduli che compongono un Educational Cluster consente il riconoscimento della relativa **Milestone** e l'accesso alla valutazione finale del cluster. La verbalizzazione dell'esame e l'acquisizione dei CFU avvengono solo a seguito del superamento della prova finale del cluster.

Il processo valutativo può comprendere:

- una **valutazione iniziale**, finalizzata a rilevare le conoscenze in ingresso;
- una **valutazione intermedia**, utile a monitorare il progresso dello studente;
- una **valutazione finale**, riferita all'intero cluster e volta ad accertare il raggiungimento complessivo degli obiettivi formativi.

Le verifiche relative ai singoli moduli possono essere programmate durante lo svolgimento delle attività didattiche e con cadenza definita dal docente responsabile. Le relative modalità, inclusa l'eventuale validità temporale delle prove intermedie, sono specificate nelle schede dei singoli insegnamenti.

Gli **esami finali dei cluster si svolgono esclusivamente in presenza**. Non è prevista la modalità a distanza per gli esami di profitto finali. Le prove orali sono pubbliche. Qualora siano previste prove scritte o pratiche, lo



studente ha diritto a prendere visione dei propri elaborati. La valutazione finale, ove espressa in voto, è in **trentesimi**; il voto minimo per il superamento dell'esame è **18/30**. Nei casi di particolare merito può essere attribuita la lode. Per le attività che prevedono solo idoneità, l'esito è espresso come **idoneo/non idoneo**.

Il calendario degli esami è approvato e pubblicato secondo le scadenze previste dall'Ateneo. Le commissioni di esame sono nominate secondo la normativa vigente e sono composte da almeno due membri, di cui uno è il docente responsabile del cluster.

Lo studente in regola con la posizione amministrativa può sostenere senza alcuna limitazione tutti gli esami nel rispetto delle frequenze, durante gli appelli fissati dalla struttura didattica competente, che sono, di norma, in numero non inferiore ad otto, distanziati l'uno dall'altro di un numero di giorni non inferiore a 15; per gli studenti fuori corso, invece, gli appelli hanno, di norma, cadenza mensile.

Sono garantite, nel rispetto della normativa vigente, modalità di verifica coerenti con le esigenze degli studenti con disabilità, con disturbi specifici dell'apprendimento o con particolari condizioni documentate.

G. Attività a scelta dello studente

Le attività formative autonomamente scelte dallo studente possono essere selezionate tra gli insegnamenti attivati presso il Politecnico di Bari e altri corsi eventualmente ammessi, purché coerenti con il progetto formativo del Corso di Studio.

Il numero di CFU relativi alle attività a scelta è quello previsto dall'ordinamento didattico del Corso, cioè 12. Le modalità e i termini (finestre temporali) per la presentazione delle richieste o per l'inserimento delle attività a scelta nel piano di studio sono disciplinati annualmente dal Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell' Informazione.

<https://dei.poliba.it/informazioni-per-gli-studenti/>

La coerenza delle attività formative scelte dallo studente con il percorso formativo del Corso è verificata dalla struttura didattica competente secondo le procedure vigenti.

H. Altre attività formative

Lingua inglese

Per conseguire la laurea, lo studente deve acquisire i crediti previsti per la conoscenza della **lingua inglese**, secondo quanto stabilito dall'ordinamento didattico del Corso. L'obiettivo formativo relativo alla lingua inglese corrisponde al livello **B1** (Threshold) del Quadro Comune Europeo di Riferimento. Non sono attribuiti crediti formativi ad ulteriori abilità linguistiche.

L'esame di Inglese ha un risultato idoneativo. La votazione finale è pertanto espressa esclusivamente con un giudizio (idoneo/non idoneo). Nel calcolo della votazione media propedeutica all'esame finale di laurea non si tiene pertanto conto di tale votazione. In caso di assenza del superamento dell'idoneità di lingua inglese o di equivalente certificazione, il candidato non potrà sostenere la prova finale per il conseguimento del titolo di studio.

Gli **immatricolati in possesso di certificati** che attestino competenze linguistiche di livello B1 o superiore potranno richiedere il riconoscimento dell'idoneità, con modalità che saranno oggetto di apposita



comunicazione, pubblicata sul sito www.poliba.it (Per l'a.a. 2025/2026: <https://www.poliba.it/it/didattica/riconoscimento-certificazioni-linguistiche-b1-aa20252026>).

Gli studenti non in possesso di certificazioni linguistiche dovranno far riferimento ai corsi del Centro Linguistico di Ateneo (<https://www.poliba.it/it/linguistico/centro-linguistico-di-ateneo>) per il conseguimento dell'idoneità della conoscenza della lingua.

Ulteriori conoscenze linguistiche

Non sono attribuiti crediti formativi ad ulteriori abilità linguistiche.

Abilità Informatiche e Telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro

Sono attribuiti 6 CFU nell'ambito della disciplina Informatica per l'Ingegneria.

Tirocinio curriculare

Il tirocinio curriculare costituisce una attività formativa orientata all'applicazione delle conoscenze e competenze acquisite in contesti professionali, aziendali, laboratoriali o di ricerca coerenti con gli obiettivi del Corso. Esso può essere svolto presso aziende, enti pubblici o privati, associazioni, studi professionali, laboratori universitari o altre strutture convenzionate. I requisiti di accesso, il periodo temporale durante il Corso di Studio e la durata sono stabiliti dal Consiglio del Corso di Studio.

Le attività di tirocinio potranno essere svolte in collaborazione, ma non solo, con le aziende che risultano nell'elenco dei soci di IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), con il Conservatorio di Matera E.R. Duni, la Nuova Accademia delle Belle Arti (NABA) di Milano. Potranno essere inoltre svolti tirocini interni presso i laboratori del Politecnico di Bari.

Informazioni dettagliate sull'attivazione e lo svolgimento, come anche l'elenco degli enti convenzionati o come attivare una nuova convenzione sono disponibili pagina "Tirocini per studenti – Politecnico Bari".

<https://orientami.poliba.it/tirocini-per-studenti-poliba/>

La guida rivolta agli studenti dei Corsi di Studio afferenti al Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione che devono **attivare** o **concludere** un tirocinio interno (in Dipartimento) o esterno (in azienda/ente) è disponibile al seguente url:

<https://dei.poliba.it/tirocinio-curriculare-guida-per-attivazione-e-chiusura/>

I. Modalità di verifica di altre competenze richieste e i relativi CFU

Non vi sono altre competenze richieste.

J. Mobilità, studi compiuti all'estero e scambi internazionali

Il Corso di Studio incoraggia le attività di internazionalizzazione e promuove la partecipazione degli studenti a programmi di mobilità e di scambio presso università italiane ed estere. Il riconoscimento degli studi compiuti all'estero nell'ambito dei programmi di mobilità studentesca (programmi Socrates/Erasmus) riconosciuti dalle Università della Unione Europea, della frequenza richiesta, del superamento degli esami e delle altre prove di verifica previste ed il conseguimento dei relativi crediti formativi universitari da parte di



studenti dell'Ateneo è disciplinato dai regolamenti dei programmi di mobilità stessi e diventa operante con approvazione o, nel caso di convenzioni bilaterali, semplice ratifica da parte della struttura didattica competente.

K. Modalità di verifica della conoscenza delle lingue straniere e relativi CFU

Si veda la Sezione H. Altre attività formative.

L. Modalità della prova finale

La prova finale costituisce un'importante occasione formativa individuale a completamento del percorso degli studi ed è finalizzata a verificare la capacità dello studente di applicare in modo autonomo, critico e consapevole le conoscenze e le competenze acquisite nel corso degli studi.

Alla preparazione della prova finale sono assegnati 3 CFU.

La prova finale consiste nella discussione di un elaborato, il cui svolgimento richieda un impegno coerente con i crediti formativi attribuiti dal Regolamento didattico. L'elaborato, concordato preventivamente con un docente relatore, può consistere in:

- un'indagine compilativa su temi coerenti con gli obiettivi formativi del Corso di Studio;
- un progetto ordinario relativo ad argomenti compresi negli ambiti culturali e applicativi del Corso di Studio.

Per gli studenti che abbiano svolto attività presso imprese, enti pubblici o privati, laboratori o altre strutture esterne, l'elaborato finale può avere ad oggetto anche le esperienze tecnico-professionali maturate nel corso di tali attività, purché rielaborate in forma critica e coerente con il percorso formativo.

L'elaborato deve evidenziare una adeguata capacità personale di organizzazione, sistematizzazione e rielaborazione delle nozioni e delle competenze acquisite nel Corso di Studio. Il lavoro svolto per la preparazione della prova finale rappresenta un momento di applicazione alla realtà di strumenti e metodi, qualitativi e quantitativi, appresi nell'ambito delle attività formative del Corso di Studio.

Voto di Laurea

La prova finale è valutata da un'apposita Commissione, nominata secondo le disposizioni vigenti di Ateneo e della struttura didattica competente. Il **voto di laurea** tiene conto dell'intera carriera dello studente nel Corso di Studio, dell'esito della prova finale e di ogni altro elemento rilevante previsto dalla normativa e dai regolamenti applicabili.

Le modalità di attribuzione del punteggio finale di laurea sono stabilite da apposito **Regolamento per la determinazione del voto finale di laurea**, definito dal Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione.

<https://dei.poliba.it/informazioni-per-gli-studenti/>



M. Prova finale in lingua straniera

La prova finale può essere sostenuta in **lingua inglese**, su richiesta dello studente, in particolare nei casi in cui il lavoro sia stato svolto, in tutto o in parte, nell'ambito di attività formative o di studio svolte all'estero.

La richiesta deve essere presentata contestualmente alla domanda o alla modulistica prevista per l'assegnazione dell'elaborato finale ed essere controfirmata dal docente relatore. La stessa è subordinata all'autorizzazione della struttura didattica competente.

N. Riconoscimento di crediti

È previsto il riconoscimento di **crediti formativi universitari per conoscenze e abilità professionali certificate**, ai sensi della normativa vigente, nonché per altre conoscenze e abilità maturate in attività formative di livello post-secondario, alla cui progettazione e realizzazione abbia concorso una istituzione universitaria, nel limite massimo di **48 CFU**.

Lo studente che intenda richiedere il riconoscimento di crediti per conoscenze, competenze o attività pregresse presenta, entro i termini stabiliti dagli organi accademici competenti, un **piano di studi individuale** con la richiesta di riconoscimento dei CFU per conoscenze ed attività professionali pregresse, corredato dalla documentazione utile alla valutazione. La struttura didattica competente, cioè la Giunta di Dipartimento, esamina la richiesta, incluse le eventuali motivazioni addotte dallo studente, e approva il piano di studi individuale solo qualora lo ritenga coerente con gli obiettivi formativi del Corso di Studio.

Ai fini del riconoscimento, la struttura didattica competente indica espressamente la tipologia di attività formativa riconosciuta, l'ambito disciplinare, il numero di CFU attribuiti, l'eventuale valutazione da registrare in carriera e gli eventuali crediti integrativi da acquisire.

O. Eventuale svolgimento del Corso di Studio in parte o interamente in lingua straniera

Il Corso di Studio non prevede insegnamenti erogati in lingua straniera. I seminari sono quasi sempre tenuti da esperti internazionali in lingua inglese.

P. Altre disposizioni su eventuali obblighi di frequenza degli studenti

È fortemente consigliata l'assidua frequenza delle lezioni e delle attività formative di laboratorio.

Q. Requisiti di Ammissione

L'amministrazione del Corso di Studio è in capo al Politecnico di Bari.

Le conoscenze richieste allo studente per l'accesso al Corso di Studio in Ingegneria della Creatività Digitale sono:

- Matematica, Aritmetica ed Algebra
 - o Proprietà e operazioni sui numeri (interi, razionali, reali). Valore assoluto. Potenze e radici. Logaritmi ed esponenziali. Calcolo letterale. Polinomi (operazioni, decomposizione in fattori). Equazioni e disequazioni algebriche di primo e secondo grado o ad esse riducibili. Sistemi di

equazioni di primo grado. Equazioni e disequazioni razionali fratte e con radicali. Segmenti ed angoli; loro misura e proprietà. Rette e piani. Luoghi geometrici notevoli. Proprietà delle principali figure geometriche piane (triangoli, circonferenze, cerchi, poligoni regolari, ecc.) e relative lunghezze ed aree. Proprietà delle principali figure geometriche solide (sfere, coni, cilindri, prismi, parallelepipedi, piramidi, ecc.) e relativi volumi ed aree della superficie.

- Geometria analitica e funzioni numeriche
 - o Coordinate cartesiane. Il concetto di funzione. Equazioni di rette e di semplici luoghi geometrici (circonferenze, ellissi, parabole, ecc.). Grafici e proprietà delle funzioni elementari (potenze, logaritmi, esponenziali, ecc.). Calcoli con l'uso dei logaritmi. Equazioni e disequazioni logaritmiche ed esponenziali.
- Trigonometria
 - o Grafici e proprietà delle funzioni seno, coseno e tangente e delle loro funzioni inverse. Le principali formule trigonometriche (addizione, sottrazione, duplicazione, bisezione). Equazioni e disequazioni trigonometriche. Relazioni fra elementi di un triangolo.
- Fisica e Chimica, Meccanica
 - o Grandezze scalari e vettoriali, concetto di misura di una grandezza fisica e di sistema di unità di misura; la definizione di grandezze fisiche fondamentali (spostamento, velocità, accelerazione, massa, quantità di moto, forza, peso, lavoro e potenza); la conoscenza della legge d'inerzia, della legge di Newton e del principio di azione e reazione.
- Ottica
 - o I principi dell'ottica geometrica; riflessione, rifrazione; indice di rifrazione; prismi; specchi e lenti concave e convesse; nozioni elementari sui sistemi di lenti e degli apparecchi che ne fanno uso.
- Termodinamica
 - o Concetti di temperatura, calore, calore specifico, dilatazione dei corpi e l'equazione di stato dei gas perfetti. Sono richieste nozioni elementari sui principi della termodinamica.
- Elettromagnetismo
 - o Nozioni elementari d'elettrostatica (legge di Coulomb, campo elettrostatico e condensatori) e di magnetostatica (intensità di corrente, legge di Ohm e campo magnetostatico). Nozioni elementari sulle radiazioni elettromagnetiche e alla loro propagazione.
- Struttura della materia
 - o Conoscenza qualitativa della struttura di atomi e molecole. In particolare, si assumono note nozioni elementari sui costituenti dell'atomo e sulla tavola periodica degli elementi. Inoltre, si assume nota la distinzione tra composti formati da ioni e quelli costituiti da molecole e la conoscenza delle relative caratteristiche fisiche, in particolare dei composti più comuni esistenti in natura, quali l'acqua e i costituenti dell'atmosfera. - Simbologia chimica
 - o Conoscenza della simbologia chimica e del significato delle formule e delle equazioni chimiche. - Stechiometria
 - o Concetto di mole e sue applicazioni; capacità di svolgere semplici calcoli stechiometrici. - Chimica organica
 - o Struttura dei più semplici composti del carbonio. - Soluzioni
 - o Definizione di sistemi acido-base e di pH.
 - o Ossido-riduzione
 - o Concetto di ossidazione e di riduzione e nozioni elementari sulle reazioni di combustione.
- Conoscenza della lingua inglese al livello A2 definito dal Consiglio d'Europa.

OFA

Agli studenti che, in sede di ammissione, abbiano riportato un punteggio compreso tra 12 e 17,75, sono assegnati Obblighi Formativi Aggiuntivi (OFA), ai sensi di quanto previsto dal D.R. 91/2026 (Bando di Concorso per l'ammissione ai Corsi di Laurea Triennale in Ingegneria a.a. 2026/2027).

Le modalità di assegnazione e assolvimento degli OFA, sono riportate nelle Linee guida per l'attribuzione e l'assolvimento degli OFA approvate dal Senato Accademico.

R. Trasferimenti in ingresso

Le richieste di trasferimento da altri corsi di studio, di passaggio da altri corsi dell'Ateneo e di riconoscimento di attività formative pregresse sono esaminate dalla struttura didattica competente, cioè la Giunta di Dipartimento, secondo la normativa vigente e i regolamenti di Ateneo e del Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell'Informazione.

Il riconoscimento può riguardare insegnamenti, Educational Cluster o singoli moduli, ove i relativi contenuti siano ritenuti coerenti con gli obiettivi formativi del Corso di Studio. La struttura didattica competente definisce, ove necessario, eventuali integrazioni formative, prove integrative o altre modalità utili a completare la preparazione dello studente.

Le norme generali che regolano il trasferimento da altri corsi di studio sono disponibili al seguente link:

<https://www.poliba.it/it/didattica/trasferimenti-e-passaggi-di-corso>

S. Docenti del Corso di Studio

Il personale docente del corso di studio in Ingegneria Della Creatività Digitale è adeguato, in quantità e qualificazione, a favorire il conseguimento degli obiettivi di apprendimento.

- Il requisito necessario di numerosità dei docenti per il corso di laurea in Ingegneria Della Creatività Digitale è rispettato.
- Dall'analisi delle competenze disciplinari per la classe delle lauree in Ingegneria dell'Informazione risulta una percentuale di copertura delle materie di base e caratterizzanti adeguata.

Docenti di riferimento

Gli studenti possono rivolgersi ai docenti di riferimento durante tutta la loro carriera universitaria per avere informazioni sul corso di laurea frequentato, sulle materie a scelta dello studente, sulla progettazione di un piano di studi individuale, sul tirocinio, sulla prova finale, sulle scelte post-laurea.

I docenti di riferimento del corso di laurea in Ingegneria Della Creatività Digitale sono indicati nella SUA del CdS.

	Cognome Nome	Qualifica	SSD
1.	ARDITO Carmelo Antonio	PO	IINF-05/A (ING-INF/05)
2.	ATTIVISSIMO Filippo	PO	IMIS-01/B (ING-INF/07)
3.	PULIAFITO Vito	PO	IJET-01/A (ING-IND/31)
4.	DELL'OLIO Francesco	PA	IINF-01/A (ING-INF/01)
5.	MADDALENA Francesco	PA	MATH-03/A (MAT/05)
6.	MENDUNI Giansergio	RTDB	PHYS-01/A (FIS/01)
7.	PELLEGRINO Sabrina Francesca	RTDA	MATH-05/A (MAT/08)

Orientamento e tutorato

Il tutorato è finalizzato ad orientare ed assistere gli studenti lungo tutto il corso degli studi, a renderli attivamente partecipi del processo formativo, a rimuovere gli ostacoli ad una proficua frequenza dei corsi, anche attraverso iniziative rapportate alle necessità, alle attitudini ed alle esigenze dei singoli.

La funzione tutoriale non si esaurisce nella fase di accoglienza, ma prosegue lungo tutto il percorso di studio. In questa fase l'aspetto informativo di tutorato diventa meno rilevante, mentre assume una grande importanza l'aspetto di assistenza allo studio. Compito del tutore è quello di seguire gli studenti nella loro carriera universitaria, di aiutarli a superare le difficoltà incontrate, di migliorare la qualità dell'apprendimento, di fornire consulenza in materia di piani di studio, mobilità internazionale, offerte formative prima e dopo la laurea, e di promuovere modalità organizzative che favoriscano la partecipazione degli studenti lavoratori all'attività didattica. In stretta connessione con le attività di job placement, il tutorato ha anche il compito di indirizzare e seguire gli studenti nell'accesso al mondo del lavoro.

Il Corso di Studio, in raccordo con il Dipartimento e con gli uffici competenti di Ateneo, promuove attività di orientamento in ingresso, in itinere e in uscita, nonché servizi di tutorato finalizzati a sostenere la regolarità delle carriere, prevenire ritardi e abbandoni e favorire la piena partecipazione dello studente al percorso formativo. In coerenza con il modello didattico adottato, il Corso può avvalersi di tutor di orientamento, tutor disciplinari e tutor tecnici per il supporto all'utilizzo delle piattaforme e degli ambienti digitali di apprendimento.

T. Manifesto degli Studi e disposizioni finali

Il Dipartimento approva e pubblica annualmente il **Manifesto degli Studi** del Corso di Studio, nel quale sono riportate le principali disposizioni dell'ordinamento didattico e del presente Regolamento, nonché l'elenco degli insegnamenti, dei cluster e dei moduli attivati per l'anno accademico di riferimento.

Le schede dei singoli cluster e dei singoli moduli sono pubblicate in Esse3 e costituiscono parte integrante del sistema informativo e organizzativo del Corso.

Per quanto non espressamente disciplinato dal presente Regolamento, si rinvia allo Statuto, al Regolamento didattico di Ateneo, al Regolamento studenti, al Manifesto degli Studi e alle altre disposizioni normative e regolamentari vigenti.



Politecnico
di Bari



Università degli Studi
della Basilicata

Allegato 1 - Manifesto degli studi

Elenco degli Educational Cluster suddivisi per curriculum

Il piano degli studi del Corso di Studio è organizzato secondo il modello EDUNEXT e si articola in **Educational Cluster**, ciascuno dei quali costituisce un insegnamento integrato composto da più moduli didattici tra loro coerenti per obiettivi formativi e risultati di apprendimento attesi. Nella tabella che segue è riportato l'elenco degli Educational Cluster attivati nel Corso di Studio, con l'indicazione della relativa denominazione e del numero complessivo di CFU attribuiti a ciascun cluster.

Curriculum Videogames

	Educational Cluster	CFU
1	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	12
2	Attività formative a scelta nella produzione di videogames	12
3	Fondamenti di programmazione e strutture dati	12
4	Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	18
5	Game Design e GPU Computing	12
6	Intelligenza Artificiale	18
7	Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	12
8	Metodi matematici per l'ingegneria	18
9	Progettazione e sviluppo di applicazioni interattive	21
10	Sistemi e metodi computazionali	18
11	Sistemi elettronici, di controllo e di comunicazione	18
	CFU Totali	171

Curriculum Produzione Musicale Digitale

	Educational Cluster	CFU
1	Attività formative a scelta nella produzione musicale digitale	12
2	Compatibilità elettromagnetica e tecniche di misura	12
3	Elettronica per la Musica ed il Video	12
4	Fondamenti di programmazione e strutture dati	12
5	Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	18
6	Metodi matematici per l'ingegneria	18
7	Progettazione del suono e della musica digitale	18
8	Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali	12
9	Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi intelligenti	21
10	Segnali, reti ed elaborazione dei contenuti digitali	18
11	Sistemi elettronici, robotica e gestione dei dati	18
	CFU Totali	171

Curriculum Produzione Audiovisiva e Cinematografica

	Educational Cluster	CFU
1	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	12
2	Analisi e linguaggi dei media audiovisivi	12
3	Attività formative a scelta nella produzione cinematografica	12
4	Elaborazione e generazione computazionale dei contenuti audiovisivi	15
5	Fondamenti di programmazione e strutture dati	12
6	Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	18
7	Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	12
8	Metodi matematici per l'ingegneria	18
9	Segnali e reti per i contenuti digitali	12
10	Sistemi e metodi computazionali	18
11	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	18
12	Sviluppo e produzione di contenuti audiovisivi digitali	12
	CFU Totali	171

Tabella delle attività formative di Base

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM
di base	Matematica, Informatica e Statistica	MATH-03/A (MAT/05)	Metodi matematici per l'ingegneria	Analisi – Modulo 1: Numeri e strutture fondamentali	3	18	1	ABC
				Analisi – Modulo 2: Limiti e continuità delle funzioni	3			
				Analisi – Modulo 3: Calcolo differenziale e integrale	3			
				Analisi – Modulo 4: Analisi avanzata e funzioni multivariate	3			
		MATH-02/ (MAT/03)		Geometria e Algebra – Modulo 1: Strutture algebriche e sistemi lineari	3	18	1	AC
				Geometria e Algebra – Modulo 2: Applicazioni lineari e geometria analitica	3			
		MATH-05/A (MAT/08)	Sistemi e metodi computazionali	Calcolo Numerico – Modulo 1: Metodi numerici per l'algebra lineare	3	18	1	AC
				Calcolo Numerico – Modulo 2: Algoritmi per l'approssimazione di dati e funzioni	3			
	IINF-05/A (ING-INF/05)	Fondamenti di programmazione e strutture dati	Algoritmi e strutture dati – Modulo 1: Programmazione Object Oriented e Algoritmi	3	12	1	ABC	
			Algoritmi e strutture dati – Modulo 2: Strutture Dati	3				
	Fisica e Chimica	PHYS-01/A (FIS/01)	Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fisica Generale – Modulo 1: Meccanica e cinematica	3	18	1	ABC
				Fisica Generale – Modulo 2: Dinamica e lavoro-energia	3			
				Fisica Generale – Modulo 3: Elettrostatica e corrente elettrica	3			
				Fisica Generale – Modulo 4: Campo magnetico e onde	3			
		CHEM-06/A (CHIM/07)	Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Chimica – Modulo 1: Atomi e molecole	3	12	1	AC
				Chimica – Modulo 2: Reazioni ed equilibrio chimico	3			

- A. Videogiochi;
B. Produzione Musicale Digitale;
C. Produzione Audiovisiva e Cinematografica Digitale.

Tabella delle attività formative Caratterizzanti

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM		
Caratterizzanti	Ingegneria Gestionale	IEGE-01/A (ING-IND/35)	Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 1: Fondamenti di economia e impresa	3	12	1	ABC		
				Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 2: Gestione aziendale e project management	3					
	Ingegneria della sicurezza e protezione dell'informazione	IIET-01/A (ING-IND/31)	Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 1: Circuiti in regime stazionario e transitorio	3	18	1	ABC		
				Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 2: Circuiti in regime alternato e sistemi magnetici	3					
	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 1: Progettazione e modellazione di basi di dati	3	18	2	AC		
				Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 2: Linguaggi, tecnologie e sviluppo di applicazioni per basi di dati	3					
				Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 3: Architettura e gestione dei sistemi operativi	3					
				Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 4: Sistemi operativi avanzati e laboratorio	3					
	Ingegneria Elettronica	IINF-01/A (ING-INF/01)	Sistemi elettronici, di controllo e di comunicazione	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	3	12	2	A		
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	3					
	Ingegneria dell'Automazione	IINF-04/A (ING-INF/04)		Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	3					
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	3					
	Ingegneria delle telecomunicazioni	IINF-03/A (ING-INF/03)		Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Reti di telecomunicazioni	3				2	A
				Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Distribuzione di contenuti in rete	3					
	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)		Game Design e GPU Computing	Game Design e GPU Computing – Modulo 1: Fondamenti di sviluppo di applicazioni interattive	3	12	2	A	
					Game Design e GPU Computing – Modulo 2: Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi in ambienti di sviluppo grafico	3				
					Game Design e GPU Computing – Modulo 3: Fondamenti di real-time rendering e grafica computazionale	3				
					Game Design e GPU Computing – Modulo 4: Programmazione GPU e tecniche avanzate di rendering	3				

Tabella delle attività formative Caratterizzanti (continua)

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM
Caratterizzanti	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)	Intelligenza Artificiale	Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	3	18	3	A
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	3			
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	3			
	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)	Sistemi elettronici, robotica e gestione dei dati	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 1: Progettazione e modellazione di basi di dati	3	18	2	B
				Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 2: Linguaggi, tecnologie e sviluppo di applicazioni per basi di dati	3			
	Ingegneria Elettronica	IINF-01/A (ING-INF/01)		Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	3		2	B
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	3			
	Ingegneria dell'Automazione	IINF-04/A (ING-INF/04)		Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	3		2	B
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	3			
	Ingegneria delle Telecomunicazioni	IINF-02/A (ING-INF/02)	Compatibilità elettromagnetica e tecniche di misura	Fondamenti di Compatibilità Elettromagnetica - Modulo 1: Fenomeni e principi della compatibilità elettromagnetica	3	12	2	B
				Fondamenti di Compatibilità Elettromagnetica - Modulo 2: Tecniche di misura e modellazione dei fenomeni elettromagnetici	3			
	Ingegneria Elettronica	IMIS-01/B (ING-INF/07)		Misure per le Tecnologie Audiovisive – Modulo 1: Fondamenti di metrologia e strumentazione di misura	3		2	B
				Misure per le Tecnologie Audiovisive – Modulo 2: Misura e analisi di segnali e sistemi audiovisivi	3			
	Ingegneria della sicurezza e protezione dell'informazione	IINF-03/A (ING-INF/03)	Segnali, reti ed elaborazione dei contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Analisi di segnali tempo continui	3	18	2	B
	Ingegneria delle Telecomunicazioni			Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Analisi di segnali tempo discreti	3			
				Teoria dei segnali e reti - Modulo 3: Reti di telecomunicazioni	3			
				Teoria dei segnali e reti - Modulo 4: Distribuzione di contenuti in rete	3			



Politecnico
di Bari



Università degli Studi
della Basilicata

Tabella delle attività formative Caratterizzanti (continua)

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM	
Caratterizzanti	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)	Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi intelligenti	User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 1: Fondamenti di interazione uomo-macchina	3	21	3	B	
				User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 2: Progettazione e valutazione dell'interazione	3				
				User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 3: Sviluppo di applicazioni e sistemi per audio e video	3				
				User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 4: Elaborazione, sintesi e generazione computazionale di contenuti audio e video	3				
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	3				
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	3				
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	3				
	Ingegneria Elettronica	IINF-01/A (ING-INF/01)	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	3	18	2	C	
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	3				
	Ingegneria dell'Automazione	IINF-04/A (ING-INF/04)		Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	3		2	C	
				Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	3				
	Ingegneria Elettronica	IINF-01/A (ING-INF/01)		Elettronica Digitale per la Musica ed il Video – Modulo 1: Progettazione di sistemi digitali	3	2	C		
				Elettronica Digitale per la Musica ed il Video – Modulo 2: Elaborazione digitale dei segnali audio e video	3				
	Ingegneria della sicurezza e protezione dell'informazione	IINF-03/A (ING-INF/03)		Segnali e reti per i contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Analisi di segnali tempo continui	3	12	2	C
					Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Analisi di segnali tempo discreti	3			
	Ingegneria delle Telecomunicazioni				Teoria dei segnali e reti - Modulo 3: Reti di telecomunicazioni	3			
					Teoria dei segnali e reti - Modulo 4: Distribuzione di contenuti in rete	3			

Tabella delle attività formative Caratterizzanti (continua)

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM	
Caratterizzanti	Ingegneria Informatica	IINF-05/A (ING-INF/05)	Elaborazione e generazione computazionale dei contenuti audiovisivi	Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video – Modulo 1: Sviluppo di applicazioni e sistemi per audio e video	3	15	3	C	
				Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video – Modulo 2: Elaborazione, sintesi e generazione computazionale di contenuti audio e video	3				
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	3		3		
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	3				
				Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	3				

Tabella delle attività formative Affini o Integrative

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM
affini o integrative	Attività formative affini o integrative	IINF-05/A (ING-INF/05)	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 1: Motori di sviluppo e ambienti virtuali	3	12	2	AC
				Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 2: Progettazione e sviluppo di ambienti virtuali interattivi	3			
	Attività formative affini o integrative	ABTEC40		Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 3: Narrazione per media audiovisivi e interattivi	3			
				Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 4: Sceneggiatura per cinema e videogiochi	3			
	Attività formative affini o integrative	IINF-05/A (ING-INF/05)	Intelligenza Artificiale	Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 1: Metodi di ricerca e ottimizzazione per agenti intelligenti	3	18	3	A
				Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 2: Rappresentazione della conoscenza e ragionamento	3			
				Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 3: Reinforcement learning	3			
	Attività formative affini o integrative	IINF-05/A (ING-INF/05)	Progettazione e sviluppo di applicazioni interattive	Fondamenti del Web – Modulo 1: Tecnologie e architetture del Web	3	21	3	A
				Fondamenti del Web – Modulo 2: Sviluppo di applicazioni Web	3			
	Attività formative affini o integrative	IINF-05/A (ING-INF/05)		Modellazione e Animazione Tridimensionale – Modulo 1: Modellazione tridimensionale e workflow	3		3	A
				Modellazione e Animazione tridimensionale - Modulo 2: Tecniche di animazione tridimensionale	3			
				Modellazione e Animazione tridimensionale - Modulo 3: Rendering e simulazione tridimensionale	3			
	Attività formative affini o integrative	IINF-05/A (ING-INF/05)		Human Machine Interaction - Modulo 1: Fondamenti di interazione uomo-macchina	3		3	A
				Human Machine Interaction – Modulo 2: Progettazione e valutazione dell'interazione	3			
	Attività formative affini o integrative	COME/02	Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali	Sound Desing – Modulo 1	3	12	1	B
				Sound Desing – Modulo 2	3			

Tabella delle attività formative Affini o Integrative (continua)

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SSD	EDUCATIONAL CLUSTER	EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI	CFU MODULO	CFU EDUCATIONAL CLUSTER	ANNO	CURRICULUM
affini o integrative	Attività formative affini o integrative	IINF-01/A (ING-INF/01)	Elettronica per la Musica ed il Video	Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 1: Progettazione di sistemi digitali	3	12	2	B
				Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 2: Elaborazione digitale dei segnali audio e video	3			
				Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 3: Circuiti analogici per la generazione e il trattamento dei segnali	3			
				Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 4: Sistemi analogici per la sintesi dei segnali audio e video	3			
	Attività formative affini o integrative	IINF-03/A (ING-INF/03)	Segnali, reti ed elaborazione dei contenuti digitali	Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo avanzata - Modulo 1: processi aleatori e codifica	3	18	2	B
				Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo avanzata - Modulo 2: elaborazione segnali audio e video	3			
	Attività formative affini o integrative	IIND-07/B (ING-IND/11)	Progettazione del suono e della musica digitale	Applicazioni Acustiche della Fisica - Modulo 1: Acustica fisica e psicoacustica	3	18	3	B
				Applicazioni Acustiche della Fisica - Modulo 2: Acustica applicata e progettazione degli ambienti	3			
	Attività formative affini o integrative	PEMM-01/C (L-ART/07)		Musicologia e Composizione - Modulo 1: Tecniche compositive	3		3	B
				Musicologia e Composizione - Modulo 2: Laboratorio di tecniche compositive	3			
	Attività formative affini o integrative	PEMM-01/D (L-ART/08)		Musicologia e Composizione - Modulo 3: Ambienti compositivi	3			
				Musicologia e Composizione - Modulo 4: Laboratorio di Ambienti compositivi	3			
	Attività formative affini o integrative	PEMM-01/B (L-ART/06)	Analisi e linguaggi dei media audiovisivi	Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 1: Fondamenti di filmologia e analisi del cinema	3	12	3	C
				Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 2: Filmologia e pratiche dell’audiovisivo contemporaneo	3			
				Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 3: Linguaggi e storia della televisione e dei media digitali	3			
				Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 4: Analisi della serialità televisiva contemporanea	3			
	Attività formative affini o integrative	ABTEC43	Sviluppo e produzione di contenuti audiovisivi digitali	Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 1: Linguaggio e tecniche del montaggio audiovisivo	3	12	3	C
				Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 2: Editing e post-produzione audiovisiva	3			
	Attività formative affini o integrative	COME/02		Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 3: Principi di composizione audiovisiva	3			
				Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 4: Progettazione e integrazione audiovisiva	3			

Tabella delle altre attività formative

ATTIVITÀ FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI		MATERIE DI INSEGNAMENTO	CFU ATTIVITA'	ANNO
altre attività formative	A scelta dello studente			12	3
	Per la prova finale e la lingua straniera	Per la prova finale		3	3
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera			3
	Ulteriori Attività Formative	Ulteriori conoscenze linguistiche			1
		Abilità informatiche e telematiche	Informatica per l'Ingegneria – Modulo 1: Fondamenti dell'informatica e Modulo 2: Algoritmi fondamentali e programmazione in C	6	1
		Tirocini formativi e di orientamento		6	3
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro			
		Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali			3
CFU TOTALI EROGATI PER ALTRE ATTIVITÀ FORMATIVE			27		

Dettaglio degli Educational Cluster suddivisi per curriculum, annualità e semestre

Curriculum Videogames – I anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
I	1	Metodi matematici per l'ingegneria	Analisi – Modulo 1: Numeri e strutture fondamentali	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 2: Limiti e continuità delle funzioni	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 3: Calcolo differenziale e integrale	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 4: Analisi avanzata e funzioni multivariate	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 1: Strutture algebriche e sistemi lineari	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 2: Applicazioni lineari e geometria analitica	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
		Fondamenti di programmazione e strutture dati	Informatica per l'Ingegneria – Modulo 1: Fondamenti dell'informatica	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
			Informatica per l'Ingegneria – Modulo 2: Algoritmi fondamentali e programmazione in C	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
		Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 1: Fondamenti di economia e impresa	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
			Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 2: Gestione aziendale e project management	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
		Totale CFU semestre			30	
	2	Fondamenti di programmazione e strutture dati	Algoritmi e strutture dati – Modulo 1: Programmazione Object Oriented e Algoritmi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
			Algoritmi e strutture dati – Modulo 2: Strutture Dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
		Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fisica Generale – Modulo 1: Meccanica e cinematica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 2: Dinamica e lavoro-energia	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 3: Elettrostatica e corrente elettrica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 4: Campo magnetico e onde	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 1: Circuiti in regime stazionario e transitorio	IET-01/A (ING-IND/31)	3	C
			Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 2: Circuiti in regime alternato e sistemi magnetici	IET-01/A (ING-IND/31)	3	C
		Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Chimica – Modulo 1: Atomi e molecole	CHEM-06/A (CHIM/07)	3	B
			Chimica – Modulo 2: Reazioni ed equilibrio chimico	CHEM-06/A (CHIM/07)	3	B
		Totale CFU semestre			30	
		Totale CFU Anno			60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Videogames – II anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
II	1	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 1: Progettazione e modellazione di basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 2: Linguaggi, tecnologie e sviluppo di applicazioni per basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 3: Architettura e gestione dei sistemi operativi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 4: Sistemi operativi avanzati e laboratorio	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Calcolo Numerico – Modulo 1: Metodi numerici per l'algebra lineare	MATH-05/A (MAT/08)	3	B
			Calcolo Numerico – Modulo 2: Algoritmi per l'approssimazione di dati e funzioni	MATH-05/A (MAT/08)	3	B
		Sistemi elettronici, di controllo e di comunicazione	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
			Totale CFU semestre		30	
	2	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 1: Motori di sviluppo e ambienti virtuali	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 2: Progettazione e sviluppo di ambienti virtuali interattivi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 3: Narrazione per media audiovisivi e interattivi	ABTEC40	3	A
			Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 4: Sceneggiatura per cinema e videogiochi	ABTEC40	3	A
		Game Design e GPU Computing	Game Design e GPU Computing – Modulo 1: Fondamenti di sviluppo di applicazioni interattive	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Game Design e GPU Computing – Modulo 2: Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi in ambienti di sviluppo grafico	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Game Design e GPU Computing – Modulo 3: Fondamenti di real-time rendering e grafica computazionale	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Game Design e GPU Computing – Modulo 4: Programmazione GPU e tecniche avanzate di rendering	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Sistemi elettronici, di controllo e di comunicazione	Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Reti di telecomunicazioni	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Distribuzione di contenuti in rete	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Totale CFU semestre		30	
			Totale CFU Anno		60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Videogames – III anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
III	1	Intelligenza Artificiale	Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 1: Metodi di ricerca e ottimizzazione per agenti intelligenti	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 2: Rappresentazione della conoscenza e ragionamento	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning - Modulo 3: Reinforcement learning	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
		Progettazione e sviluppo di applicazioni interattive	Fondamenti del Web – Modulo 1: Tecnologie e architetture del Web	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Fondamenti del Web – Modulo 2: Sviluppo di applicazioni Web	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Modellazione e Animazione Tridimensionale – Modulo 1: Modellazione tridimensionale e workflow	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Modellazione e Animazione tridimensionale - Modulo 2: Tecniche di animazione tridimensionale	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Modellazione e Animazione tridimensionale - Modulo 3: Rendering e simulazione tridimensionale	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Human Machine Interaction - Modulo 1: Fondamenti di interazione uomo-macchina	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Human Machine Interaction – Modulo 2: Progettazione e valutazione dell'interazione	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
			Totale CFU semestre		30	
	2	Intelligenza Artificiale	Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Attività formative a scelta nella produzione di videogames	Esame a scelta		6	AS
			Esame a scelta		6	AS
			Tirocinio		6	AA
			Tesi		3	AA
			Totale CFU semestre		30	
			Totale CFU Anno		60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Musicale Digitale – I anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
I	1	Metodi matematici per l'ingegneria	Analisi – Modulo 1: Numeri e strutture fondamentali	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 2: Limiti e continuità delle funzioni	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 3: Calcolo differenziale e integrale	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 4: Analisi avanzata e funzioni multivariate	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 1: Strutture algebriche e sistemi lineari	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 2: Applicazioni lineari e geometria analitica	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
		Fondamenti di programmazione e strutture dati	Informatica per l'Ingegneria – Modulo 1: Fondamenti dell'informatica	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
			Informatica per l'Ingegneria – Modulo 2: Algoritmi fondamentali e programmazione in C	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
		Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali	Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 1: Fondamenti di economia e impresa	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
			Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 2: Gestione aziendale e project management	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
		Totale CFU semestre			30	
	2	Fondamenti di programmazione e strutture dati	Algoritmi e strutture dati – Modulo 1: Programmazione Object Oriented e Algoritmi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
			Algoritmi e strutture dati – Modulo 2: Strutture Dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
		Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fisica Generale – Modulo 1: Meccanica e cinematica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 2: Dinamica e lavoro-energia	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 3: Elettrostatica e corrente elettrica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 4: Campo magnetico e onde	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
		Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali	Sound Desing – Modulo 1	COME/02	3	A
			Sound Desing – Modulo 2	COME/02	3	A
		Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 1: Circuiti in regime stazionario e transitorio	IJET-01/A (ING-IND/31)	3	C
			Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 2: Circuiti in regime alternato e sistemi magnetici	IJET-01/A (ING-IND/31)	3	C
		Totale CFU semestre			30	
		Totale CFU Anno			60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Musicale Digitale – II anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
II	1	Compatibilità elettromagnetica e tecniche di misura	Fondamenti di Compatibilità Elettromagnetica - Modulo 1: Fenomeni e principi della compatibilità elettromagnetica	IINF-02/A (ING-INF/02)	3	C
			Fondamenti di Compatibilità Elettromagnetica - Modulo 2: Tecniche di misura e modellazione dei fenomeni elettromagnetici	IINF-02/A (ING-INF/02)	3	C
			Misure per le Tecnologie Audiovisive – Modulo 1: Fondamenti di metrologia e strumentazione di misura	IMIS-01/B (ING-INF/07)	3	C
			Misure per le Tecnologie Audiovisive – Modulo 2: Misura e analisi di segnali e sistemi audiovisivi	IMIS-01/B (ING-INF/07)	3	C
		Sistemi elettronici, robotica e gestione dei dati	Basi di Dati - Modulo 1: Progettazione e modellazione di basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Basi di Dati - Modulo 2: Linguaggi, tecnologie e sviluppo di applicazioni per basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
			Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
				Totale CFU semestre		30
	2	Elettronica per la Musica ed il Video	Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 1: Progettazione di sistemi digitali	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	A
			Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 2: Elaborazione digitale dei segnali audio e video	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	A
			Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 3: Circuiti analogici per la generazione e il trattamento dei segnali	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	A
			Elettronica per la Musica ed il Video – Modulo 4: Sistemi analogici per la sintesi dei segnali audio e video	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	A
		Segnali, reti ed elaborazione dei contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Analisi di segnali tempo continui	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Analisi di segnali tempo discreti	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Teoria dei segnali e reti - Modulo 3: Reti di telecomunicazioni	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Teoria dei segnali e reti - Modulo 4: Distribuzione di contenuti in rete	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
			Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo avanzata - Modulo 1: processi aleatori e codifica	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	A
			Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo avanzata - Modulo 2: elaborazione segnali audio e video	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	A
				Totale CFU semestre		30
		Totale CFU Anno		60		

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Musicale Digitale – III anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
III	1	Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi intelligenti	User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 1: Fondamenti di interazione uomo-macchina	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 2: Progettazione e valutazione dell'interazione	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 3: Sviluppo di applicazioni e sistemi per audio e video	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			User Experience e Programmazione per Musica e Video – Modulo 4: Elaborazione, sintesi e generazione computazionale di contenuti audio e video	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Progettazione del suono e della musica digitale	Applicazioni Acustiche della Fisica - Modulo 1: Acustica fisica e psicoacustica	IIND-07/B (ING-IND/11)	3	A
			Applicazioni Acustiche della Fisica - Modulo 2: Acustica applicata e progettazione degli ambienti	IIND-07/B (ING-IND/11)	3	A
			Musicologia e Composizione - Modulo 1: Tecniche compositive	PEMM-01/C (L-ART/07)	3	A
			Musicologia e Composizione - Modulo 2: Laboratorio di tecniche compositive	PEMM-01/C (L-ART/07)	3	A
			Musicologia e Composizione - Modulo 3: Ambienti compositivi	PEMM-01/D (L-ART/08)	3	A
			Musicologia e Composizione - Modulo 4: Laboratorio di Ambienti compositivi	PEMM-01/D (L-ART/08)	3	A
		Totale CFU semestre			30	
	2	Progettazione e sviluppo di sistemi interattivi intelligenti	Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Attività formative a scelta nella produzione musicale digitale	Esame a scelta		6	AS
			Esame a scelta		6	AS
			Tirocinio		6	AA
			Tesi		3	AA
		Totale CFU semestre			30	
	Totale CFU Anno				60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Audiovisiva e Cinematografica- I anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
I	1	Metodi matematici per l'ingegneria	Analisi – Modulo 1: Numeri e strutture fondamentali	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 2: Limiti e continuità delle funzioni	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 3: Calcolo differenziale e integrale	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Analisi – Modulo 4: Analisi avanzata e funzioni multivariate	MATH-03/A (MAT/05)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 1: Strutture algebriche e sistemi lineari	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
			Geometria e Algebra – Modulo 2: Applicazioni lineari e geometria analitica	MATH-02/A (MAT/03)	3	B
		Fondamenti di programmazione e strutture dati	Informatica per l'Ingegneria – Modulo 1: Fondamenti dell'informatica	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
			Informatica per l'Ingegneria – Modulo 2: Algoritmi fondamentali e programmazione in C	Abilità Informatiche e telematiche	3	AA
		Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 1: Fondamenti di economia e impresa	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
			Economia e Organizzazione Aziendale – Modulo 2: Gestione aziendale e project management	IEGE-01/A (ING-IND/35)	3	C
		Totale CFU semestre			30	
	2	Fondamenti di programmazione e strutture dati	Algoritmi e strutture dati – Modulo 1: Programmazione Object Oriented e Algoritmi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
			Algoritmi e strutture dati – Modulo 2: Strutture Dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	B
		Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale	Fisica Generale – Modulo 1: Meccanica e cinematica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 2: Dinamica e lavoro-energia	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 3: Elettrostatica e corrente elettrica	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fisica Generale – Modulo 4: Campo magnetico e onde	PHYS-01/A (FIS/01)	3	B
			Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 1: Circuiti in regime stazionario e transitorio	IJET-01/A (ING-IND/31)	3	C
			Fondamenti di circuiti elettrici – Modulo 2: Circuiti in regime alternato e sistemi magnetici	IJET-01/A (ING-IND/31)	3	C
		Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale	Chimica – Modulo 1: Atomi e molecole	CHEM-06/A (CHIM/07)	3	B
			Chimica – Modulo 2: Reazioni ed equilibrio chimico	CHEM-06/A (CHIM/07)	3	B
		Totale CFU semestre			30	
		Totale CFU Anno			60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Audiovisiva e Cinematografica Digitale – II anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
II	1	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 1: Progettazione e modellazione di basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
	1	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 2: Linguaggi, tecnologie e sviluppo di applicazioni per basi di dati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
II	1	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 3: Architettura e gestione dei sistemi operativi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
	1	Sistemi e metodi computazionali	Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 4: Sistemi operativi avanzati	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
II	1	Sistemi e metodi computazionali	Calcolo Numerico – Modulo 1: Metodi numerici per l'algebra lineare	MATH-05/A (MAT/08)	3	B
	1	Sistemi e metodi computazionali	Calcolo Numerico – Modulo 2: Algoritmi per l'approssimazione di dati e funzioni	MATH-05/A (MAT/08)	3	B
II	1	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 1: Dispositivi elettronici e segnali audio	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
	1	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica - Modulo 2: Circuiti analogici e amplificatori per sistemi audiovisivi	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
II	1	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 3: Modellazione e controllo di sistemi dinamici	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
	1	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica – Modulo 4: Robotica e pianificazione del movimento	IINF-04/A (ING-INF/04)	3	C
II	1		Totale CFU semestre		30	
II	2	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 1: Motori di sviluppo e ambienti virtuali	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
	2	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 2: Progettazione e sviluppo di ambienti virtuali interattivi	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	A
II	2	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 3: Narrazione per media audiovisivi e interattivi	ABTEC40	3	A
	2	Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura – Modulo 4: Sceneggiatura per cinema e videogiochi	ABTEC40	3	A
II	2	Segnali e reti per i contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Analisi di segnali tempo continui	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
	2	Segnali e reti per i contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Analisi di segnali tempo discreti	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
II	2	Segnali e reti per i contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 3: Reti di telecomunicazioni	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
	2	Segnali e reti per i contenuti digitali	Teoria dei segnali e reti - Modulo 4: Distribuzione di contenuti in rete	IINF-03/A (ING-INF/03)	3	C
II	2	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Elettronica Digitale per la Musica ed il Video – Modulo 1: Progettazione di sistemi digitali	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
	2	Sistemi elettronici e dinamici per applicazioni audiovisive e robotiche	Elettronica Digitale per la Musica ed il Video – Modulo 2: Elaborazione digitale dei segnali audio e video	IINF-01/A (ING-INF/01)	3	C
II	2		Totale CFU semestre		30	
	2		Totale CFU Anno		60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Curriculum Produzione Audiovisiva e Cinematografica– III anno

Anno	Semestre	Educational Cluster	Moduli didattici	SSD	CFU	Attività Formativa*
III	1	Analisi e linguaggi dei media audiovisivi	Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 1: Fondamenti di filmologia e analisi del cinema	PEMM-01/B (L-ART/06)	3	A
			Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 2: Filmologia e pratiche dell'audiovisivo contemporaneo	PEMM-01/B (L-ART/06)	3	A
			Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 3: Linguaggi e storia della televisione e dei media digitali	PEMM-01/B (L-ART/06)	3	A
			Filmologia, Serialità e Nuovi Media – Modulo 4: Analisi della serialità televisiva contemporanea	PEMM-01/B (L-ART/06)	3	A
		Elaborazione e generazione computazionale dei contenuti audiovisivi	Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video – Modulo 1: Sviluppo di applicazioni e sistemi per audio e video	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video – Modulo 2: Elaborazione, sintesi e generazione computazionale di contenuti audio e video	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Sviluppo e produzione di contenuti audiovisivi digitali	Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 1: Linguaggio e tecniche del montaggio audiovisivo	ABTEC43	3	A
			Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 2: Editing e post-produzione audiovisiva	ABTEC43	3	A
			Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 3: Principi di composizione audiovisiva	COME/02	3	A
			Montaggio e Composizione Audiovisiva – Modulo 4: Progettazione e integrazione audiovisiva	COME/02	3	A
		Totale CFU semestre			30	
	2	Elaborazione e generazione computazionale dei contenuti audiovisivi	Fondamenti di Machine Learning – Modulo 1: Principi e modelli di apprendimento supervisionato	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 2: Modelli avanzati di apprendimento automatico	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
			Fondamenti di Machine Learning – Modulo 3: Apprendimento non supervisionato e sviluppo di sistemi di machine learning	IINF-05/A (ING-INF/05)	3	C
		Attività formative a scelta nella produzione cinematografica	Esame a scelta		6	AS
		Attività formative a scelta nella produzione cinematografica	Esame a scelta		6	AS
			Tirocinio		6	AA
			Tesi		3	AA
		Totale CFU semestre			30	
	Totale CFU Anno				60	

* B: Attività di Base
C: Attività Caratterizzante
A: Attività Affine
AA: Altre attività
AS: Attività a scelta

Propedeuticità fortemente consigliate

Lo studente, sebbene non obbligato, al fine di un apprendimento più proficuo dovrebbe rispettare le seguenti propedeuticità.

I Moduli	dovrebbero essere preceduti dai moduli di:
Algoritmi e Strutture Dati	Informatica per l'Ingegneria
Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning	Basi di Dati e Sistemi Operativi
Applicazioni Acustiche della Fisica	Fisica
Applicazioni Acustiche della Fisica	Fisica
Basi di dati e architetture per l'industria audiovisiva	Algoritmi e Strutture Dati
Basi di Dati e Sistemi Operativi	Algoritmi e Strutture Dati, Analisi Matematica
Calcolo Numerico	Informatica per l'ingegneria, Analisi Matematica
Compatibilità elettromagnetica e Misure per le tecnologie audiovisive	Fondamenti di circuiti e reti, Fisica
Elettronica per la Musica e il Video	Fondamenti di tecnologie audiovisive e robotica
Fisica	Analisi Matematica
Fondamenti del Web	Basi di Dati e Sistemi Operativi
Fondamenti di Circuiti e reti	Analisi Matematica, Geometria e Algebra
Fondamenti di Machine Learning	Basi di Dati e Sistemi Operativi, Analisi Matematica
Fondamenti di Tecnologie audiovisive e robotica	Fondamenti di circuiti e reti, Fisica
Game Design e GPU Computing	Algoritmi e Strutture Dati, Calcolo Numerico, Basi di Dati e Sistemi Operativi
Metodologie e Tecnologie per la User Experience	Basi di Dati e Sistemi Operativi, Fisica
Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura	Algoritmi e Strutture Dati, Basi di Dati e Sistemi Operativi, Fisica, Analisi Matematica, Calcolo Numerico
Reti e protocolli per la collaborazione e distribuzione di contenuti digitali	Fondamenti di circuiti e reti, Algoritmi e Strutture Dati
Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video	Algoritmi e Strutture Dati, Basi di Dati e Sistemi Operativi, Fisica, Analisi Matematica
Teoria ed Elaborazione del segnale audiovisivo	Fisica, Informatica per l'Ingegneria, Algoritmi e Strutture Dati
Teoria ed Elaborazione del segnale audiovisivo avanzata	Fisica, Informatica per l'Ingegneria, Algoritmi e Strutture Dati, Calcolo Numerico
User Experience e programmazione per Musica e Video	Algoritmi e Strutture Dati, Basi di Dati e Sistemi Operativi