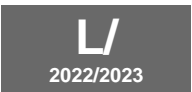




Regolamento Didattico e Organizzazione Didattica



Classe: L-8 - Ingegneria dell'Informazione

DM270/2004

Sede: Ancona

CdS: Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale

Offerta Formativa Facoltà Ingegneria <http://www.ingegneria.univpm.it/offerta-formativa-2022>

Programmi degli Insegnamenti <https://guide.univpm.it/guide.php?fac=ingegneria>

Anno: 1						
Tip. DM	Tip. AF	SSD	Ciclo	Insegnamento	Docente	CFU
a)	Di Base	ING-INF/05	I	Fondamenti di Informatica (VIDEO_G)	Mancini Adriano	9
a)	Di Base	MAT/03	I	Elementi di Algebra Lineare e Geometria	Brambilla Maria Chiara	6
a)	Di Base	MAT/05	I	Elementi di Analisi Matematica	Isernia Teresa	9
f)	Altre	-	I	Lingua Straniera		3
a)	Di Base	FIS/01	II	Elementi di Fisica	Vita Francesco	6
b)	Caratterizzante	ING-INF/03	II	Reti di Comunicazione	Pierleoni Paola	6
b)	Caratterizzante	ING-INF/05	II	Programmazione ad Oggetti e Strutture Dati	Pietrini Rocco	9
c)	Affine	ING-IND/15	II	User Experience Design e Grafica 2D	Mengoni Maura	9
Anno: 1 - Totale CFU: 57						

Anno: 2 (attivo dall'A.A. 2023/2024)						
Tip. DM	Tip. AF	SSD	Ciclo	Insegnamento	Docente	CFU
a)	Di Base	MAT/05		Metodi matematici per l'Ingegneria dei Videogame (non attivato)		9
b)	Caratterizzante	ING-IND/31		Circuiti ed algoritmi per l'elaborazione dei segnali (non attivato)		9
b)	Caratterizzante	ING-INF/01		Dispositivi per l'industria dei videogame e della realtà virtuale (non attivato)		9
b)	Caratterizzante	ING-INF/03		IoT per l'industria dei videogame e della realtà virtuale (non attivato)		6
b)	Caratterizzante	ING-INF/04		Approcci e sistemi di Interfacciamento per i videogame e la realtà virtuale (non attivato)		9
b)	Caratterizzante	ING-INF/05		Programmazione di videogame e di sistemi di realtà virtuale (non attivato)		9
c)	Affine	ICAR/17		Game design e animazione (non attivato)		6
c)	Affine	ING-IND/15		Grafica e Modellazione 3D (non attivato)		6
Anno: 2 - Totale CFU: 63						

Anno: 3 (attivo dall'A.A. 2024/2025)						
Tip. DM	Tip. AF	SSD	Ciclo	Insegnamento	Docente	CFU
b)	Caratterizzante	ING-INF/05		GPU Design, Cloud Gaming e Computer Optimization (non attivato)		6
b)	Caratterizzante	ING-INF/05		Programmazione avanzata di videogame e di sistemi di realtà virtuale (non attivato)		9
c)	Affine	ICAR/14		Creative Scenery (non attivato)		6
f)	Altre	-		Corso/i a scelta (non attivato)		18

Tip. DM	Tip. AF	SSD	Ciclo	Insegnamento	Docente	CFU
f)	Altre	-		Prova Finale (non attivato)		3
f)	Altre	-		Tirocinio o Project work (non attivato)		9
		-		1 Insegnamento a scelta per un totale di 9 crediti		9
c)	Affine	SECS-P/06		Economia dell'innovazione e dei mercati digitali (non attivato)		9
c)	Affine	SECS-P/08		Modelli di business e strategie di marketing per i videogame e i sistemi di realtà virtuale (non attivato)		9

Anno: 3 - Totale CFU: 60

Totale CFU 3 anni: 180

Riepilogo Attività Formative

Attività	Min DM	CFU Ordinamento		CFU
a) - Di Base	36	36 - 54		6
			B11	9
			B12	24
b) - Caratterizzanti la Classe	45	63 - 96		72
c) - Affini o Integrative	18	30 - 51		36
f) - Altre attività formative (D.M. 270 art. 10 §5)		24 - 36	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
			Per la Prova Finale	3
			Tirocini formativi e di orientamento	9
Totale				180

Offerta a scelta libera dello studente (OL) per i corsi a scelta

Approvate in automatico su Piano di Studio ON-LINE ([link a nota di compilazione](#))

SSD	Ciclo	Offerta formativa	Docente	Anno	CFU
ING-INF/01		Sistemi Digitali Avanzati (non attivato)		3	9
ING-INF/02		Elettromagnetismo per l'Ingegneria (non attivato)		3	9
ING-INF/03		Telecomunicazioni Digitali (non attivato)		3	9
ING-INF/04		Fondamenti di Automatica (non attivato)		3	9
ING-INF/04		Modellistica e Identificazione dei Processi Dinamici (non attivato)		3	9
ING-INF/04		Tecnologie digitali per i "Serious Games" (non attivato)		3	9
ING-INF/04		Tecnologie per la simulazione digitale nei videogame e nella realtà virtuale (non attivato)		3	9
ING-INF/05		"Serious Game" Design and Programming (non attivato)		3	9
ING-INF/05		Basi di Dati (non attivato)		3	9
ING-INF/05		Cybersecurity per i videogame e i sistemi di realtà virtuale (non attivato)		3	9
ING-INF/05		Ingegneria del Software (non attivato)		3	9
ING-INF/05		Intelligenza artificiale per i videogame e i sistemi di realtà virtuale (non attivato)		3	9
ING-INF/07		Strumentazione Digitale e Misure Elettroniche (non attivato)		3	9
L-ART/06		Narrative Entertainment Production (non attivato)		3	9
MAT/09		Problemi di decisione e ottimizzazione discreta nella progettazione di videogame (non attivato)		3	9