

Digital Entertainment and Gaming

LAUREA TRIENNALE L-20

IL CORSO DI LAUREA

Il percorso di studi in Digital Entertainment and Gaming ha l'obiettivo di porre lo studente in condizione di padroneggiare il mondo dei media tradizionali e digitali e di comprenderne le principali dinamiche aziendali, giuridico-istituzionali e sociali. La proposta formativa dedica ampio spazio al settore del digital entertainment, del gaming e dell'industria dei videogiochi, rafforzando le competenze di base del laureato in Scienze della Comunicazione con conoscenze di game development, game design e gamification.

OBIETTIVI

Al termine del percorso di studi lo studente avrà acquisito:

- › una solida preparazione teorica di base per affrontare gli aspetti socio-culturali, storico-politici, filosofici, economici, giuridici, tecnologici e mediali dei processi della comunicazione nell'età contemporanea
- › un'adeguata padronanza dei diversi generi, formati e linguaggi della parola e dell'immagine, nonché dei linguaggi dei media (con particolare attenzione nei confronti dei nuovi media digitali)
- › competenze metodologiche, tecniche e tecnologiche per la valutazione analitica e l'intervento sui processi della comunicazione
- › competenze linguistiche per l'analisi, la gestione e la produzione di testi, in particolare curando la capacità di utilizzare efficacemente la lingua italiana, con particolare attenzione ai testi prodotti per il web
- › padronanza di due lingue straniere (inglese e spagnolo) per lo scambio di informazioni scritte e orali nei settori di specifica competenza

DIDATTICA

Il percorso di studi si struttura su tre anni: il primo anno è caratterizzato dalla presenza di discipline sociologiche, informatiche, semiotiche, affiancate da insegnamenti metodologici ed economico-organizzativi; il secondo anno si concentra sullo studio di discipline giuridiche, sociologiche e metodologiche, cui vengono aggiunti insegnamenti peculiari dell'indirizzo relativi al game development e alla

gamification; il terzo anno è maggiormente caratterizzato dalla multidisciplinarietà (con discipline afferenti agli ambiti sociologico, filosofico e grafico-progettuale). Lo studente ha la possibilità di sostenere alcuni esami a scelta.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI E PROFESSIONALI

Gli sbocchi professionali previsti per il laureato in Digital Entertainment and Gaming riguardano ruoli qualificati in istituzioni ed enti, pubblici o privati, attivi nel sociale, nel mondo della cultura e della comunicazione e, in particolare, nel mondo dell'informazione, in quello del marketing, della comunicazione pubblicitaria e d'impresa, dell'editoria tradizionale e multimediale. Il percorso di studi offre, inoltre, sbocchi nel mondo del digital entertainment e del gaming; il laureato potrà interfacciarsi con i profili tecnico-progettuali (di cui padroneggerà la cultura e i linguaggi) del settore dei videogiochi per agire con competenza nell'ambito della comunicazione interna ed esterna, delle pubbliche relazioni, della pubblicità e delle attività promozionali, negli uffici stampa, nelle redazioni editoriali, nell'organizzazione aziendale e nella gestione dei processi di comunicazione digitale e multimediale.

Piano di studi

I Insegnamento	CFU
Semiotica e filosofia dei linguaggi	12
Informatica	6
Organizzazione aziendale	6
Sociologia dei processi economici	12
Tecnica, storia e linguaggio dei mezzi audiovisivi	12
Estetica della comunicazione	12

II Insegnamento	CFU
Sociologia della comunicazione e dell'informazione	9
Diritto dell'informazione e della comunicazione	9
Metodologia della ricerca sociale	12
Lingua inglese	6
Fondamenti di game development	12
Social gaming e gamification	6
A scelta dello studente	6

III Insegnamento	CFU
Sociologia del gioco	9
Etica della comunicazione	12
Fondamenti di game design	9
Lingua spagnola	6
Laboratorio di scrittura per il web	2
Laboratorio di scrittura	2
Laboratorio di lettura dell'immagine	2
Storia del giornalismo	6
A scelta dello studente	6
Prova finale	6

Insegnamenti a scelta dello studente

Organizzazione di eventi e ufficio stampa	6
Semiotica del testo	6
Psicologia della comunicazione	6
Intercultural communication of multi-level political and social processes	6
Diritto privato	6
Comunicazione d'impresa	6
Antropologia giuridica e comunicazione dei sistemi culturali	6
Storia della televisione	6
Governance dell'Unione europea	6
Urban and territorial marketing	6
Gestione delle imprese e marketing	6
Psicologia del lavoro	6
Strategie d'impresa e gestione della comunicazione	6
Diritto sindacale e delle relazioni industriali	6
Web content marketing	6
Digital marketing strategico e tattico	6
Progettazione e processi organizzativi	6