

# Digital Entertainment and Gaming

LAUREA TRIENNALE

## Il corso

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:

- › competenze di base sulla comunicazione e sull'interpretazione dei processi comunicativi dal punto di vista socio-antropologico, storico-filosofico e sociologico;
- › capacità di affrontare le innovazioni giuridiche, organizzative ed economiche determinate dallo sviluppo e dalla diffusione dei fenomeni comunicativi;
- › competenze metodologiche per la valutazione e l'intervento sui processi della comunicazione, attraverso discipline informatiche e relative ai mass media;
- › 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;
- › la 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). Viene offerta allo studente la possibilità di individuare alcuni esami a scelta. Sono altresì previsti tirocini formativi e di orientamento.

## 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, pubblicitaria e istituzionale, in quello del marketing, della comunicazione 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.



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

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

III Anno	Insegnamento	Crediti
	Sociologia del gioco	9
	Etica della comunicazione	12
	Fondamenti di game design	9
	A scelta dello studente	6
	Lingua spagnola	6
	Laboratorio di scrittura per il web	2
	Laboratorio di scrittura	2
	Laboratorio di lettura dell'immagine	2
	Tirocini formativi e di orientamento	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
Sociologia del territorio	6
Antropologia giuridica e comunicazione dei sistemi culturali	6
Storia della televisione	6
Governance dell'Unione Europea	6
Storia del giornalismo	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