



## Informazioni generali sul Corso di Studi

<b>Università</b>	Università degli Studi di UDINE
<b>Nome del corso in italiano</b>	Scienze e tecnologie multimediali ( <i>IdSua:1593005</i> )
<b>Nome del corso in inglese</b>	Multimedia Science and Technology
<b>Classe</b>	L-20 - Scienze della comunicazione & L-31 - Scienze e tecnologie informatiche
<b>Lingua in cui si tiene il corso</b>	italiano
<b>Eventuale indirizzo internet del corso di laurea</b>	<a href="https://www.uniud.it/it/didattica/corsi/area-scientifica/scienze-matematiche-informatiche-multimediali-fisiche/laurea/scienze-tecnologie-multimediali">https://www.uniud.it/it/didattica/corsi/area-scientifica/scienze-matematiche-informatiche-multimediali-fisiche/laurea/scienze-tecnologie-multimediali</a>
<b>Tasse</b>	<a href="http://www.uniud.it/tasse">http://www.uniud.it/tasse</a>
<b>Modalità di svolgimento</b>	b. Corso di studio in modalità mista



## Referenti e Strutture

<b>Presidente (o Referente o Coordinatore) del CdS</b>	PICIARELLI Claudio
<b>Organo Collegiale di gestione del corso di studio</b>	Consiglio di Corso di Studio
<b>Struttura didattica di riferimento</b>	Scienze Matematiche, Informatiche e Fisiche (Dipartimento Legge 240)

### Docenti di Riferimento

N.	COGNOME	NOME	SETTORE	QUALIFICA	PESO	TIPO SSD
1.	BALLIS	Demis		PA	1	
2.	COSSETTINI	Luca		PA	1	

3.	DIMONTE	Vincenzo	PA	1
4.	DRIOLI	Carlo	PA	1
5.	FARINOSI	Manuela	PA	1
6.	FORESTI	Gian Luca	PO	1
7.	MARTINEL	Niki	PA	1
8.	SALVATI	Daniele	RD	1
9.	SNIDARO	Lauro	PA	1

**Rappresentanti Studenti**

CASARSA MASSIMO [casarsa.massimo@spes.uniud.it](mailto:casarsa.massimo@spes.uniud.it)  
EL MAAZOUZI NADA [elmaazouzi.nada@spes.uniud.it](mailto:elmaazouzi.nada@spes.uniud.it)  
GLAVINA PIERO [glavina.piero@spes.uniud.it](mailto:glavina.piero@spes.uniud.it)  
MANOCCHI GIADA [manocchi.giada@spes.uniud.it](mailto:manocchi.giada@spes.uniud.it)  
MASTRACCHIO ALESSANDRO  
[mastracchio.alessandro@spes.uniud.it](mailto:mastracchio.alessandro@spes.uniud.it)  
RANDISI GUGLIELMO [randisi.guglielmo@spes.uniud.it](mailto:randisi.guglielmo@spes.uniud.it)

**Gruppo di gestione AQ**

Demis BALLIS  
Marco COMINI  
Debora FANTINI  
Manuela FARINOSI  
Niki MARTINEL  
Alessandro MASTRACCHIO  
Christian MICHELONI  
Stefano MIZZARO  
Claudio PICIARELLI  
Marco ROSSITTI

**Tutor**

Gian Luca FORESTI  
Lauro SNIDARO  
Demis BALLIS  
Claudio PICIARELLI  
Carlo DRIOLI  
Luca COSSETTINI  
Roberto CALABRETTO  
Stefano MIZZARO  
Ilvano CALIARO  
Guglielmo CEVOLIN  
Marco COMINI  
Vincenzo DIMONTE  
Manuela FARINOSI  
Lucia FIORELLA  
Niki MARTINEL  
Christian MICHELONI  
Marco ROSSITTI  
Rodolfo ZUCCO



Il Corso di Laurea interclasse in Scienze e Tecnologie Multimediali nasce da precise esigenze del mercato del lavoro: il crescente e continuo sviluppo del settore delle applicazioni informatiche e della comunicazione multimediale richiede specifiche competenze sia nel settore dell'informatica e delle tecnologie informatiche che nel tradizionale settore delle discipline sociologiche, comunicative e giuridiche. L'integrazione di competenze informatiche e comunicative in un'unica figura professionale sta acquistando un valore strategico per molte attività sia della produzione sia dei servizi. L'attenzione che in passato era rivolta a mezzi di comunicazione tradizionali oggi si sposta velocemente verso i media digitali, dai social media ai personal media e al mondo mobile.

Le aziende e gli enti interessati da questa innovazione, sia nel settore dell'informatica e della comunicazione multimediale che in quello contiguo dell'editoria elettronica e radiotelevisiva, devono poter selezionare il proprio personale tra professionisti che posseggano un insieme di competenze trasversali; una domanda che può essere soddisfatta solo da un progetto formativo basato sulla ibridazione delle conoscenze e delle competenze tipiche dell'informatica e della comunicazione.

Scienze e Tecnologie Multimediali è il corso di laurea offerto dall'Università di Udine volto a formare questi professionisti facendo acquisire loro solide competenze tecnologiche, tecnico-informatiche e umanistiche nell'ambito della progettazione e gestione di sistemi multimediali caratterizzati da contenuti audiovisivi integrati con contenuti virtuali e aumentati.

Il piano di studi del corso in Scienze e Tecnologie Multimediali prevede quindi insegnamenti di area umanistica, come Sociologia della comunicazione, Musica negli audiovisivi, Tecniche e linguaggi del cinema, ed insegnamenti di area informatica, quali Informatica multimediale, Tecnologie multimediali, Reti e tecniche per la comunicazione multimediale, Laboratorio di ripresa e regia digitale. Le attività formative prevedono, oltre alle lezioni in aula, attività di laboratorio ed esercitazioni pratiche nelle quali gli studenti sono impegnati nello sviluppo di progetti sia individualmente che in gruppo. Il percorso prevede obbligatoriamente un periodo di tirocinio, generalmente presso un'azienda del settore multimediale, ma anche presso istituzioni, enti, o negli stessi laboratori universitari; questa esperienza costituisce un importante contatto dello studente con il mondo del lavoro e/o della ricerca, durante la quale le competenze acquisite con lo studio vengono provate sul campo.

Il Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali è offerto in modalità mista. Parte delle attività formative all'interno del Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali sono erogate anche con il supporto di strumenti telematici, con particolare riferimento agli strumenti offerti dalla piattaforma e-learning di ateneo o piattaforme analoghe (a titolo di esempio, non vincolante e non esaustivo: materiali didattici disponibili online, registrazioni delle lezioni accessibili via web, possibilità di interagire con il docente al di fuori degli orari di lezione tramite chat o audio/video call, ecc.).

Link: <https://www.uniud.it/it/didattica/corsi-studenti-iscritti/corsi-laurea-area-scientifica/scienze-matematiche-informatiche-multimediali/laurea/scienze-e-tecnologie-multimediali-interclasse-l20131>



QUADRO A1.a

Consultazione con le organizzazioni rappresentative - a livello nazionale e internazionale - della produzione di beni e servizi, delle professioni (Istituzione del corso)

15/05/2017

I componenti del tavolo di consultazione sono stati convocati dal Direttore del Dipartimento di Matematica e Informatica. Presenti alla seduta:

- Rappresentante della CCIAA di Pordenone;
- Rappresentante della Regione Friuli Venezia Giulia;
- Direttore del Consorzio di Pordenone per la Formazione Superiore, gli Studi Universitari e la Ricerca;
- Unione Industriali della Provincia di Pordenone - Delegato educational e Presidente del Gruppo Giovani Imprenditori;
- Unione Industriali della Provincia di Pordenone - Delegato per il terziario avanzato;
- Presidente del Polo Tecnologico;
- Organizzazioni Sindacali: CGIL, CISL e UGL.
- Coordinatore del Consiglio Unificato in Scienze della comunicazione multimediale e tecnologie dell'informazione;
- Manager didattico del Corso di laurea in Scienze e tecnologie multimediali;
- Responsabile tecnico e dei laboratori didattici e di ricerca del Corso di laurea in Scienze e tecnologie multimediali.

Il Coordinatore presenta il nuovo corso di laurea triennale interclasse in Scienze e tecnologie multimediali, descrivendo in dettaglio gli obiettivi formativi specifici sia della classe L-20 Scienze della comunicazione sia della classe L-31 Scienze e tecnologie informatiche ed illustrando il percorso formativo, come da verbale allegato.

Conclusa la presentazione del nuovo corso di laurea triennale interclasse in Scienze e tecnologie multimediali, si apre il dibattito a cui prendono parte tutti i presenti. Unanime risulta essere l'interesse e l'approvazione della nuova proposta per la sede di Pordenone.

Gli interventi dei presenti sono riportati nel verbale allegato.

Pdf inserito: [visualizza](#)



QUADRO A1.b

Consultazione con le organizzazioni rappresentative - a livello nazionale e internazionale - della produzione di beni e servizi, delle professioni (Consultazioni successive)

09/06/2023

Il soggetto promotore della consultazione è il Coordinatore del Corso di studio.

In rappresentanza del mondo accademico partecipano al tavolo di consultazione il Direttore del dipartimento e il Delegato alla Didattica di dipartimento cui afferisce il corso di studio.

In rappresentanza del mondo imprenditoriale vengono invitate le amministrazioni pubbliche, locali e regionali, con particolare riferimento ai soggetti attivi nell'ambito dell'innovazione e sviluppo economico e dell'istruzione, le associazioni professionali quali la Camera di Commercio e il Consorzio Friuli Innovazione, alcune aziende locali impegnate nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

La consultazione viene, di norma, convocata con periodicità annuale.

Verbale della consultazione svoltasi il 17 aprile 2023 in modalità mista, sia in presenza sia con collegamento a distanza con le organizzazioni rappresentative a livello locale della produzione, servizi, professioni e il Dipartimento di Scienze

Matematiche, Informatiche e Fisiche, a Udine, sede amministrativa dei corsi di studio in discipline matematiche, informatiche e multimediali.

Hanno partecipato al tavolo di consultazione: il Direttore del Dipartimento di Scienze Matematiche, Informatiche e Fisiche, il Delegato alla didattica, i Coordinatori dei corsi di studio, i Componenti dei Comitati d'indirizzamento, i rappresentanti della Regione Friuli Venezia Giulia, l'Ufficio Scolastico Regionale del Friuli Venezia Giulia, i Servizi di supporto e consulenza alle imprese FVG, il Vice Sindaco di Pordenone, Insiel - società ICT in house della Regione Friuli Venezia Giulia, il Consorzio Universitario di Pordenone, la Camera di Commercio di Pordenone e Udine, Unindustria Servizi & Formazione Treviso Pordenone, Consorzio Friuli Formazione, Confindustria Alto Adriatico, Gruppo Telecomunicazioni e Informatica di Confindustria Udine, Overit, Distretto delle Tecnologie Digitali DITEDI, Polo tecnologico Alto Adriatico, BEANTECH, Friuli Innovazione, AceGasApsAmga.

Introduce la riunione il Direttore del Dipartimento presentando e illustrando brevemente le attività principali che vengono svolte presso il Dipartimento di Scienze Matematiche, Informatiche e Fisiche, elencando e descrivendo in modo conciso i Corsi di studio offerti e dedicando, in seguito, un breve cenno anche ai Corsi di dottorato di ricerca attivati presso il Dipartimento sottolineando il valore di questo terzo livello di formazione.

Il Direttore ringrazia gli invitati per aver preso parte alla riunione evidenziando l'importanza di questo momento d'incontro in quanto vengono raccolti suggerimenti e indicazioni dal mondo del lavoro. Evidenzia che questa tipologia di incontro ha una sostanziale importanza per mantenere attivo il dialogo tra il mondo universitario, il mondo del lavoro e le parti sociali.

I coordinatori dei corsi di area informatica e matematica intervengono presentando le rispettive offerte didattiche. A seguire, il Coordinatore dei corsi in discipline multimediali illustra l'offerta didattica attuale come da presentazione allegata.

In particolare il coordinatore evidenzia le peculiarità del corso di studi in Scienze e Tecnologie Multimediali, tra le quali si annoverano:

1) il fatto che il corso abbia sede a Pordenone, quindi attinge a un bacino studentesco parzialmente diverso da quello di altri corsi dell'ateneo, con una forte presenza nella limitrofa regione del Veneto, Belluno e Treviso.

2) la natura interdisciplinare del corso, in cui insegnamenti di ambito informatico sono affiancati da altri insegnamenti di natura maggiormente umanistica che fornisce competenze nella comunicazione multimediale.

In passato quasi il 50% degli studenti erano di provenienza extra regione, ma in pandemia si è verificata una riduzione notevole dell'affluenza di tale tipologia di studenti. Quest'anno, post pandemia, i numeri degli iscritti provenienti da altre regioni è in ripresa. Attualmente un terzo degli iscritti proviene dalla Regione Veneto.

3) dall'a.a. 2022-2023 le lezioni si svolgono in modalità mista, in cui il corso utilizza strumenti telematici di supporto alla didattica. Per esempio, vengono registrate le lezioni per studenti lavoratori.

Il corso triennale è ad accesso libero con verifica delle competenze iniziali, è un corso interclasse tra L-31 in informatica e L-20 Comunicazioni. Questa peculiarità interclasse lo rende anche unico in Italia. Lo studente deve scegliere una delle 2 classi in cui laurearsi e questa scelta permette di rispettare l'attitudine dello studente.

Procede poi il coordinatore illustrando nel dettaglio l'offerta formativa del Corso di laurea triennale e del Corso di laurea magistrale con i propri ambiti disciplinari di area, evidenziando la presenza di una consistente attività laboratoriale, e 9 CFU di tirocinio che garantiscono 225 ore di tirocinio esterno e non solo interno e la possibilità di esperienze Erasmus. Si conclude, con alcune considerazioni positive sui dati relativi all'occupabilità dei laureati in STM.

Il rappresentante del Consorzio Universitario di Pordenone presenta la disponibilità di sostegno nei confronti dei Corsi di studio multimediali ai quali vengono offerti, presso la sede di Pordenone, una serie di servizi ed emerge un buon livello di collaborazione tra l'Università e le aziende del territorio che offrono il loro supporto ai Corsi di studio collocati presso la sede del Centro Polifunzionale di Pordenone.

La sede di Pordenone si è formata e sviluppata grazie alle risposte che vengono date al territorio, quindi rispondendo alle richieste provenienti dalle aziende del territorio che cercano figure altamente formate. Il colloquio e la collaborazione con l'Università di Udine, sottolinea il rappresentante del Consorzio, sono quotidiani e continuativi e secondo tale tipologia di collaborazione implementano l'integrazione con il territorio.

Le aziende chiedono personale adeguatamente formato che non riescono a trovare per poter accettare nuove commesse e lavori; quindi il ruolo del percorso multimediale è importante e offre una buona risposta alle richieste delle aziende del

territorio. Le figure che vengono prodotte sono di alto livello e il dott. Zanni in chiusura del intervento afferma che è piacevole leggere i dati degli iscritti mantenendo sempre l'obiettivo primario e strategico di far crescere la qualità.

La delegata del Presidente della Regione mostra particolare interesse per i dati presentati e ribadisce l'importanza che i ragazzi formati rimangano come "investimento" sul territorio regionale.

Il rappresentante di Confindustria si collega all'intervento precedente suggerendo di aumentare i numeri in ingresso, ma di riuscire a mantenere e anche attrarre i laureati sul territorio. L'Università di Udine ha molti competitor a livello nazionale e dalle regioni limitrofe e potrebbe essere strategico orientarsi verso la Croazia e città grandi come Zagabria, territori in cui si è più attrattivi. Inoltre segnala che è difficile trovare copertura a tutte le borse di ricerca e bisogna aumentare l'attrazione dei dottorati di ricerca che rappresentano il terzo livello formativo. Sarebbe opportuno aumentare il livello di finanziamento delle borse di ricerca per dare maggiori opportunità ai ragazzi di fare la loro scelta fra il lavoro e il dottorato di ricerca.

Interviene il rappresentante di DITEDI precisando che non tutte le aziende del territorio conoscono questa formazione di alto livello. Ritene strategico aumentare i numeri di ingresso e aumentare l'attrattività dei corsi verso l'esterno incentivando interventi da parte di ricercatori e dottorati provenienti da varie parti del mondo per promuovere il territorio.

Interviene il rappresentante dell'azienda BEANTECH che concorda con quanto esposto e ritiene importante analizzare la situazione degli abbandoni per trovarne le cause ed intervenire. Afferma che le aziende del settore manifestano il loro interesse a interagire con l'Università per supportare la qualità formativa degli studenti. Le aziende partecipano come referenti per i tirocini e prendono parte a iniziative che promuovono il territorio, alle summer school, ai master e forniscono borse per i dottorandi.

Per le aziende presenti i programmi dei corsi sono ben strutturati e gli argomenti che a loro interessano sono sviluppati e pertanto il loro interesse è "intercettare" gli studenti più talentuosi. Per questo si sviluppano delle sinergie con l'Università che vanno dai tirocini, alla partecipazione alle attività nei laboratori del LAB VILLAGE e al supporto nella redazione delle tesi. Le aziende potrebbero partecipare alle attività di orientamento nelle scuole secondarie di secondo grado per informare gli studenti delle effettive potenzialità lavorative che offre il territorio regionale; inoltre le aziende, ritiene, potrebbero intervenire con azioni, come premi o gadget, che "incentivano" gli studenti a laurearsi in corso.

Interviene il rappresentante dell'azienda AceApsAmga ringraziando per l'invito e per l'ospitalità complimentandosi per l'offerta formativa dei Corsi di Studio e ponendo particolare attenzione riguardo gli aspetti innovativi come il Machine Learning e l'Internet of Things. Sottolinea come sia importante tener alta l'attenzione alle nuove tecnologie e alle proposte del settore, e sviluppare capacità di apprendimento continuo.

La rappresentante del Consorzio Friuli Formazione concorda con le proposte e con quanto esposto ed esprime apprezzamento per il lavoro virtuoso che viene svolto presso il Dipartimento.

La Responsabile Area Education Confindustria Alto Adriatico, condivide la necessità di migliorare l'attrattività di questi Corsi di studio e di ridurre gli abbandoni. Ritene che le famiglie e gli stessi studenti spesso non colgano le offerte dell'Università.

Il Direttore Generale Lean Experience Factory Scarl – Confindustria Adriatico, conclude che per la Regione e per i Corsi di Studio la situazione di competitività è sempre più accesa anche per la presenza di competitor lontani che offrono opportunità lavorative interessanti. Inoltre, sottolinea che sarebbe importante intervenire e supportare gli studenti nel percorso accademico.

Il Direttore del Dipartimento conferma che a livello di orientamento si sta lavorando al fine di attrarre studenti e studentesse e ridurre gli abbandoni. Precisa che è importante potenziare la didattica, ma bisogna tener presente che purtroppo non tutti gli studenti riescono a sviluppare passione per le materie informatiche e matematiche e l'orientamento in ingresso ha un ruolo sempre più importante di indirizzamento.

Il delegato alla didattica d'Ateneo conclude garantendo che un eventuale aumento delle iscrizioni verrebbe supportato dall'Ateneo, ma bisogna tener presente il calo demografico. Conferma che ci sono ottimi competitor a livello nazionale e si potrebbe essere attrattivi per gli studenti provenienti dalla Croazia e dalla Slovenia. Fa presente che i migliori studenti proseguono gli studi di terzo livello in Austria, dove sono offerte borse di studio molto più alte delle nostre.

La componente accademica sottolinea che la regolarità nel percorso di studio dipende anche della frequenza alle lezioni da parte degli studenti.

Pdf inserito: [visualizza](#)



QUADRO A2.a

Profilo professionale e sbocchi occupazionali e professionali previsti per i laureati

### Professionista della comunicazione multimediale

#### **funzione in un contesto di lavoro:**

I laureati nel corso di laurea interclasse in Scienze e tecnologie multimediali sono in possesso di conoscenze idonee a svolgere attività professionali in diversi ambiti, tra i quali: editoria elettronica e multimediale con specifiche competenze su e-book, giornali on-line e social networks; comunicazione digitale e multimediale con specifiche competenze su blog e piattaforme del web 2.0; mondo televisivo e cinematografico con specifiche competenze su tecniche di montaggio audio-video e tecniche di ripresa video; archivi audiovisivi e multimediali con specifiche competenze su sviluppo e gestione di database per contenuti testuali, audio e video e con specifiche conoscenze delle nuove tecnologie digitali legate al mondo informatico; gestione informatizzata del territorio e delle nuove tecnologie web e multimediali con specifiche competenze sulla gestione di servizi avanzati quali pubblicità, marketing etc..

#### **competenze associate alla funzione:**

Imprenditori e responsabili di piccole aziende operanti nei servizi multimediali e nella produzione cinematografica e televisiva

Imprenditori e responsabili di piccole aziende nei servizi informatici e di telecomunicazione

Tecnici esperti in applicazioni e della produzione di servizi

Tecnici web

Tecnici delle trasmissioni radio-televisive

Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica

Tecnici del montaggio audio-video-cinematografico

#### **sbocchi occupazionali:**

I principali sbocchi occupazionali comprendono i settori della produzione multimediale (prodotti multimediali e audiovisivi, etc.), i settori della progettazione e sviluppo di applicazioni e servizi web e multimediali, i settori cinematografico e radio-televisivo, i settori dei servizi avanzati (pubblicità, marketing, editoria, etc.) e della Pubblica Amministrazione. La formazione versatile che caratterizza il laureato in Scienze e tecnologie multimediali è apprezzata anche in imprese di piccole e medie dimensioni, laddove venga richiesta capacità di adattamento, approccio flessibile e multidisciplinarietà. I laureati nel corso di laurea interclasse in Scienze e tecnologie multimediali potranno inoltre accedere ai livelli di studio superiori nelle aree delle tecnologie informatiche e della comunicazione multimediale.



1. Tecnici esperti in applicazioni - (3.1.2.2.0)
2. Tecnici web - (3.1.2.3.0)
3. Tecnici gestori di reti e di sistemi telematici - (3.1.2.5.0)
4. Tecnici delle trasmissioni radio-televisive - (3.1.2.6.2)
5. Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica - (3.1.7.2.1)
6. Tecnici del suono - (3.1.7.2.2)
7. Tecnici del montaggio audio-video-cinematografico - (3.1.7.2.3)
8. Tecnici della pubblicità - (3.3.3.6.1)
9. Tecnici dell'organizzazione della produzione radiotelevisiva, cinematografica e teatrale - (3.4.3.2.0)



1. Per essere ammessi al corso di laurea in Scienze e tecnologie multimediali occorre essere in possesso di un diploma di scuola secondaria superiore, o di altro titolo di studio conseguito all'estero riconosciuto idoneo secondo la normativa vigente.
2. L'ammissione al corso di laurea è subordinata al possesso di una adeguata preparazione iniziale costituita dalle competenze linguistiche e dalle conoscenze culturali comuni ai licei e agli istituti tecnici, nonché dalle conoscenze di matematica ed informatica di base, lingua italiana e lingua inglese. Gli studenti dovranno inoltre possedere conoscenze di base nei settori della comunicazione e dei mezzi audiovisivi e multimediali.
3. E' prevista una verifica obbligatoria delle conoscenze richieste per l'accesso, effettuata dai docenti del Corso. Gli studenti iscritti al primo anno dovranno sostenerla con l'obiettivo di verificare la propria preparazione iniziale e le proprie attitudini a intraprendere con successo il corso di studi prescelto. Le modalità di verifica verranno specificate nel Regolamento Didattico del corso di studio, dove saranno altresì indicati gli obblighi formativi aggiuntivi previsti in caso di esito non positivo della verifica.



06/06/2023

La frequenza del corso di laurea in Scienze e tecnologie multimediali richiede il possesso di un'adeguata preparazione iniziale costituita dalle competenze linguistiche e dalle conoscenze culturali comuni alle scuole secondarie superiori nonché dalle conoscenze delle seguenti materie: matematica e informatica di base, lingua italiana, lingua inglese. Gli studenti dovranno inoltre possedere conoscenze di base nei settori della comunicazione e dei mezzi audiovisivi e multimediali.



La verifica del possesso di tale preparazione iniziale è effettuata mediante test a quesiti aperti (eventualmente erogati anche in modalità telematica) e ha l'obiettivo di permettere agli studenti di verificare le proprie competenze, il grado di approfondimento della propria preparazione iniziale e le proprie attitudini a intraprendere con successo il corso di studi. Sono previste cinque sessioni di test all'anno.

Qualora la verifica non risulti positiva saranno indicati specifici obblighi formativi (OFA) da soddisfare nel primo anno di corso, che consistono nello studio di libri di testo o altro materiale didattico consigliato dalla commissione esaminatrice ed eventualmente, coerentemente con gli ambiti disciplinari da integrare, nello svolgimento di esercizi in forma autonoma. Per verificare il corretto assolvimento degli OFA, lo studente dovrà sostenere nuovamente il test.

Gli studenti potranno sostenere il test solo dopo l'immatricolazione.

Link: <https://www.uniud.it/it/didattica/info-didattiche/conoscenze-requisiti-accesso/conoscenze-requisiti-accesso-scienze-matematiche-informatiche-multimediali/laurea-scienze-tecnologie-multimediali>



QUADRO A4.a

Obiettivi formativi specifici del Corso e descrizione del percorso formativo

11/01/2022

Il Corso di Laurea interclasse in Scienze e tecnologie multimediali (classe L20 – scienze della comunicazione & L31 – scienze e tecnologie informatiche) si propone come corso di laurea che ha come obiettivo formativo principale quello di far acquisire allo studente sia competenze di tipo informatico-tecnologico che competenze di tipo umanistico-sociale al fine di colmare il vuoto nel mercato del lavoro di figure professionali capaci di (a) comprendere i più avanzati aspetti sia tecnologici che umanistici legati alle nuove forme della comunicazione e interazione digitale, (b) gestire in maniera appropriata i contenuti sia audio che video dei nuovi media quali web semantico, social network, web radio e TV, internet of things, applicazioni mobile, cinema interattivo, etc., (c) analizzare, progettare, valutare e realizzare sistemi multimediali avanzati.

Il Corso di Laurea in Scienze e tecnologie multimediali, oltre agli obiettivi formativi previsti dalla legge per le Classi di Laurea di riferimento (L20 e L31), si pone i seguenti obiettivi:

- formare un professionista con elevata conoscenza delle nuove tecnologie digitali e solide competenze sia tecnologico-informatiche che umanistico-sociali che gli permettano di lavorare con autonomia nell'ambito delle applicazioni e della comunicazione multimediale;
- fornire gli strumenti metodologici e le competenze tecniche per operare efficacemente nel mondo dei sistemi multimediali (sistemi audio-video, sistemi mobili, sistemi di e-business, e-commerce, e-government, e-health, riviste e giornali on-line, ambienti virtuali 3D, etc.), dei mezzi audiovisivi, radio-televisivi e cinematografici e della comunicazione multimediale (web 3.0 / 4.0, social network, comunicazione visiva e pubblicitaria, etc.);
- fornire al laureato le conoscenze per progettare e realizzare prodotti multimediali che utilizzino in maniera integrata testi, immagini, video, suoni, grafica, oltre che elementi di realtà virtuale e realtà aumentata, adattandoli alle esigenze del mercato e della società contemporanea.



Il percorso formativo è incentrato sullo studio di tecnologie, strumenti e metodologie che caratterizzano i settori della multimedialità e della comunicazione, ma è organizzato in modo da fornire al laureato anche solide basi teoriche, così da prepararlo sia all'ingresso nel mondo del lavoro, sia alla prosecuzione degli studi verso una laurea magistrale o un master di primo livello. In particolare il corso è strutturato in modo da offrire, tra il primo e secondo anno, le basi negli ambiti tecnico/scientifici della programmazione, della matematica e statistica, delle reti di calcolatori. A queste si affiancano le competenze nell'ambito della sociologia della comunicazione e dei contesti di natura più umanistica, come quelli legati alla comunicazione nei campi della musica e del cinema. Non manca inoltre la trattazione degli aspetti legati al diritto dei nuovi

media. Su queste basi si appoggiano successivamente insegnamenti in ambiti più specifici, come ad es. la programmazione in ambito web, la realtà aumentata, il game programming, le tecniche di regia, ripresa e montaggio digitale, la sociologia nell'ambito della comunicazione visuale, la semiografia digitale della musica. Gli aspetti più scientifico-tecnologici si intrecciano quindi costantemente con quelli di natura più umanistica, permettendo così allo studente di acquisire competenze a tutto tondo nell'ambito della produzione multimediale, e giustificando quindi la natura interclasse del Corso di Laurea.

Le innovative conoscenze tecnologiche fornite dal corso di laurea includono infatti anche aree multidisciplinari particolarmente attuali e richieste dal mondo del lavoro nel settore della multimedialità, quali web semantico, creative computing, tecnologie audio-video interattive, sociologia dei media digitali, psicologia della comunicazione, statistica applicata, metodologie di web analytics, accessibilità e usabilità di siti internet, sound e music computing per i nuovi media.

Il corso di laurea in Scienze e tecnologie multimediali apre al laureato importanti prospettive di inserimento nel mondo del lavoro nell'ambito delle applicazioni multimediale, dell'editoria elettronica, del mondo televisivo e cinematografico, della pubblica amministrazione, degli archivi audiovisivi e multimediali, della gestione informatizzata del territorio e delle nuove tecnologie della rete internet. Il corso di laurea prepara inoltre i laureati alla eventuale prosecuzione degli studi nelle lauree magistrali delle classi LM-19 Informazione e Sistemi Editoriali e LM-18 Informatica. Al fine di far sperimentare concretamente allo studente le nozioni apprese, il Corso di Laurea in Scienze e tecnologie multimediali è caratterizzato da una marcata presenza di attività di laboratorio e prevede inoltre tirocini presso le aziende quale parte integrante del percorso formativo, facilitando così il trasferimento delle competenze dall'Università al mondo del lavoro. Nell'ambito del Corso vengono inoltre forniti uno specifico insegnamento di Lingua Inglese e uno di Lingua Spagnola che contribuiscono a migliorare le abilità comunicative e organizzative degli studenti.

Data la natura del Corso, orientata alle nuove forme di comunicazione basate sull'uso dei nuovi media digitali, risulta naturale la scelta di offrire il Corso in modalità mista. Parte delle attività formative all'interno del Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali sono quindi erogate anche con il supporto di strumenti telematici, con particolare riferimento agli strumenti offerti dalla piattaforma e-learning di ateneo o da piattaforme analoghe. In particolare si promuove l'uso della telematica in quelle attività formative e di studio che si affiancano alla lezione frontale vera e propria, come ad esempio la possibilità di fornire online su piattaforme apposite i materiali didattici o le registrazioni delle lezioni, la possibilità di interagire con il docente al di fuori degli orari di lezione tramite chat o audio/video call, ecc.

 **QUADRO**  
A4.b.1  


**Conoscenza e comprensione, e Capacità di applicare conoscenza e comprensione: Sintesi**

<p><b>Conoscenza e capacità di comprensione</b></p>	<p>Il Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali si distingue per la sua natura interdisciplinare, come attestato dal suo essere interclasse (classi L-20 e L-31). Di conseguenza anche le competenze che lo studente avrà acquisito al termine del suo percorso di studi saranno eterogenee e multidisciplinari, adeguatamente bilanciate per coprire sia le tematiche di natura più tecnico-scientifica che quelle di ambito sociologico e umanistico. In particolare, lo studente acquisirà conoscenza e capacità di comprensione nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze scientifico-tecnologiche di base, quali principi matematici e statistici, competenze informatiche e in particolare di programmazione, competenze sulle reti di calcolatori</li> </ul>	
-----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

- Conoscenze scientifico-tecnologiche focalizzate sulla produzione, elaborazione e trasmissione di contenuti multimediali quali audio, video, risorse web, interazione uomo-macchina, realtà aumentata, ecc.
- Conoscenze inerenti le tecnologie digitali per la scrittura, la produzione e la diffusione della musica
- Conoscenze su metodi e tecniche per gli ambiti cinematografico, del montaggio digitale audio-video, della ripresa e della regia digitale
- Conoscenze nell'ambito della comunicazione e delle sue implicazioni sociali, acquisendo conoscenze dei principi di base della sociologia della comunicazione e delle loro declinazioni specifiche nell'ambito dei nuovi media, come ad es. i social network
- Conoscenze nell'ambito del diritto dell'informazione e dei nuovi media.

Il raggiungimento dei risultati attesi relativi alla conoscenza e capacità di comprensione nei settori summenzionati è verificato costantemente durante l'anno accademico tramite esami di profitto ed eventualmente con prove parziali e assignment intermedi forniti agli studenti per una valutazione/autovalutazione della loro preparazione individuale.

**Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Il Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali si caratterizza per un'offerta didattica fortemente orientata al "saper fare", ovvero all'applicazione pratica delle conoscenze apprese, che non devono limitarsi a rimanere nozioni teoriche fini a sé stesse, ma che devono concretizzarsi in attività legate al mondo della produzione multimediale. Al termine del suo percorso di studi, lo studente deve essere in grado di analizzare problemi eterogenei e multidisciplinari nell'ambito del multimedia, progettare soluzioni adeguate e realizzare progetti anche complessi che richiedono una conoscenza adeguata dell'ambito di azione, non solo a livello tecnico-informatico ma anche sociale, umanistico e del diritto dei nuovi media. All'interno dell'offerta didattica, questa spiccata tendenza a sviluppare e stimolare negli studenti le capacità di applicare conoscenza e comprensione si concretizza nell'offerta di numerosi insegnamenti di laboratorio, o che in generale prevedono una considerevole percentuale di attività laboratoriali. Lo studente quindi acquisirà la capacità di applicare le conoscenze acquisite in diversi ambiti, quali:

- Analisi, progettazione, sviluppo di prodotti e applicazioni multimediali dal punto di vista tecnologico-informatico, usando le tecnologie più adeguate e i linguaggi di programmazione più adatti allo scopo
- Capacità di applicare le conoscenze acquisite di tipo comunicativo nella realizzazione di sistemi multimediali, scegliendo le strategie di comunicazione più efficaci e valide a seconda del contesto
- Capacità di elaborare contenuti multimediali originali in ambito musicale, cinematografico e del montaggio, ripresa e regia digitale
- Capacità di valutare e comprendere le implicazioni nell'ambito del diritto dell'informazione e dei nuovi media dei prodotti sviluppati

Il raggiungimento dei risultati attesi relativi alla capacità di applicare conoscenza e comprensione nei settori della produzione multimediale è verificato costantemente durante l'anno accademico tramite esami di profitto incentrati sull'attività progettuale, in cui lo studente è inviato ad affrontare la realizzazione pratica di prodotti multimediali.

## Area informatica e multimediale

### Conoscenza e comprensione

Gli insegnamenti di questa area hanno lo scopo di fornire allo studente un bagaglio di conoscenze di base sui temi dell'informatica e della multimedialità. L'apprendimento delle nozioni in quest'area non avviene tutto in blocco all'inizio della carriera studiorum, poiché trova notevole giovamento da un confronto continuo tra il rigore metodologico dell'informatica e l'applicazione delle nozioni negli insegnamenti dell'area delle tecnologie web e multimediali. Per questo è necessario un lavoro di coordinamento tra i corsi dell'area per fornire allo studente gli strumenti matematici e metodologici di cui necessita con il progredire degli studi nelle altre aree di apprendimento.

Lo studente pertanto acquisirà la conoscenza e la capacità di comprensione di:

- principi matematici, statistici e scientifici alla base dell'Informatica;
- aspetti e dei concetti di base delle discipline informatiche e multimediali;
- l'impiego di metodi e tecniche di base utilizzate negli ambiti informatici e multimediali.

### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L'impostazione didattica del Corso di Laurea interclasse in Scienze e tecnologie multimediali bilancia adeguatamente la formazione teorica con la parte pratica e di laboratorio dove gli studenti sono coinvolti sia in lavori individuali che in lavori di gruppo che sollecitano la partecipazione attiva, l'attitudine propositiva, la capacità di elaborazione autonoma e di comunicazione dei risultati del lavoro svolto.

Lo studente pertanto acquisirà :

- la capacità di analizzare ed affrontare problemi nell'ambito delle applicazioni multimediali, sviluppando specifici strumenti informatici adatti alla loro soluzione;
- la capacità di applicare le conoscenze e competenze acquisite di tipo informatico nella progettazione e nello sviluppo di prodotti e applicazioni multimediali.

### Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:

[Visualizza Insegnamenti](#)

[Chiudi Insegnamenti](#)

INFORMATICA MULTIMEDIALE [url](#)

LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI [url](#)

LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA [url](#)

PROGRAMMAZIONE [url](#)

RETI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE [url](#)

## Area tecnologie web, audio e video

### Conoscenza e comprensione

Gli insegnamenti di questa area hanno lo scopo di fornire allo studente un bagaglio di conoscenze approfondite sui temi delle tecnologie informatiche e multimediali. Tali corsi fanno esteso uso delle nozioni apprese nei corsi della precedente area (Area informatica e multimediale) ed iniziano a presentare allo studente il modo informatico di affrontare i problemi, mettendolo di fronte alla necessità di inquadrare i requisiti del problema, cercandone una formulazione appropriata, individuando le possibili soluzioni che vanno valutati con spirito critico.

Lo studente pertanto acquisirà la conoscenza e la capacità di comprensione di:

- aspetti e dei concetti fondamentali delle tecnologie informatiche e multimediali;

- impiego di metodi e tecniche di base utilizzate negli ambiti web classico e interattivo, audio, video, grafica 2D e 3D, network, interazione uomo-macchina e creative computing per lo sviluppo di applicazioni avanzate nel campo della comunicazione multimediale.
- nuove tecnologie digitali per la scrittura, la produzione e la diffusione della musica.

### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Lo studente acquisirà :

- la capacità di applicare le conoscenze e competenze acquisite di tipo informatico nella progettazione e nello sviluppo di prodotti e applicazioni multimediali;
- la capacità di realizzare servizi avanzati e sistemi multimediali, quali audiovisivi e portali web interattivi, sistemi mobili per l'accesso remoto ai dati e alle informazioni multimediali;
- la capacità di progettare e realizzare prodotti musicali e audiovisivi che utilizzino in maniera integrata testi, immagini, video, suoni, elementi di grafica 2D e 3D, oltre che elementi di realtà virtuale e realtà aumentata

**Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:**

[Visualizza Insegnamenti](#)

[Chiudi Insegnamenti](#)

CREATIVE COMPUTING LAB [url](#)

LABORATORIO DI GAME PROGRAMMING [url](#)

LABORATORIO DI MONTAGGIO DIGITALE [url](#)

LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI [url](#)

LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA [url](#)

## **Area della comunicazione**

### **Conoscenza e comprensione**

Gli insegnamenti di questa area hanno lo scopo di fornire allo studente un bagaglio di conoscenze approfondite sui principali temi della comunicazione multimediale. I laureati in Scienze e tecnologie multimediali sviluppano le capacità necessarie per operare all'interno di gruppi di lavoro multidisciplinari, costituiti sia da professionisti di formazione tecnico-scientifica sia da professionisti di formazione artistica e umanistica.

Lo studente pertanto acquisirà la conoscenza e la capacità di comprensione di:

- principi statistici e scientifici alla base della comunicazione multimediale;
- aspetti e dei concetti di base delle metodologie della comunicazione multimediale;
- impiego di metodi e tecniche di base utilizzate negli ambiti del web 2.0, dei social network, dei social robot, dei processi comunicativi e culturali per lo sviluppo di applicazioni avanzate nel campo della comunicazione multimediale, anche per fini artistico-espressivi;
- una profonda consapevolezza dell'ampio contesto multidisciplinare in cui le figure professionali che sviluppano applicazioni multimediali sono chiamate ad inserirsi, che vada ad includere opportune conoscenze di psicologia della comunicazione, diritto dell'informazione e dei nuovi media, sociologia dei media digitali.

### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Lo studente acquisirà :

- la capacità di applicare le conoscenze e competenze acquisite di tipo comunicativo nella progettazione e nello sviluppo di prodotti e applicazioni multimediali;
- la capacità di realizzare servizi avanzati e sistemi multimediali tenendo conto delle modalità più appropriate del linguaggio e della comunicazione;
- la capacità di realizzare applicativi avanzati e sistemi multimediali tenendo conto delle prerogative del diritto d'autore e del diritto delle nuove tecnologie.

**Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:**

[Visualizza Insegnamenti](#)

[Chiudi Insegnamenti](#)

COMUNICAZIONE VISUALE [url](#)

DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DEI MEDIA [url](#)

SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE [url](#)

## Area cinema, musica, ripresa e montaggio digitale

### Conoscenza e comprensione

Gli insegnamenti di questa area hanno lo scopo di fornire allo studente un bagaglio di conoscenze approfondite sui temi delle tecnologie per il cinema interattivo, per la ripresa e il montaggio digitale.

Lo studente pertanto acquisirà la conoscenza e la capacità di comprensione di:

- principi scientifici alla base delle discipline del cinema, della musica e delle applicazioni multimediali collegate;
- una comprensione sistematica degli aspetti e dei concetti di base delle tecnologie per il cinema, la ripresa ed il montaggio digitale;
- una chiara conoscenza dell'impiego di metodi e tecniche di base utilizzate negli ambiti musicale, cinematografico, del montaggio digitale audio-video, della ripresa, della regia e della comunicazione multimediale per lo sviluppo di applicazioni avanzate nel campo della comunicazione multimediale, anche per fini artistico-espressivi.

### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente acquisirà :

- la capacità di applicare le conoscenze e competenze acquisite nel campo della regia e del montaggio audio-video nella progettazione e nello sviluppo di prodotti e applicazioni multimediali;
- la capacità di realizzare servizi avanzati e sistemi multimediali, quali audiovisivi, servizi di informazione ed intrattenimento sia in ambito televisivo che radiofonico.

**Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:**

[Visualizza Insegnamenti](#)

[Chiudi Insegnamenti](#)

LABORATORIO DI RIPRESA E REGIA DIGITALE [url](#)

MUSICA ELETTRONICA E LABORATORIO DI RESTAURO AUDIO [url](#)

MUSICA NEGLI AUDIOVISIVI [url](#)

SEMOGRAFIA DIGITALE DELLA MUSICA [url](#)

TECNICHE E LINGUAGGI DEL CINEMA [url](#)

TEORIE E TECNICHE DELLA MUSICA CONTEMPORANEA [url](#)



QUADRO A4.c

Autonomia di giudizio  
Abilità comunicative  
Capacità di apprendimento

### Autonomia di giudizio

I laureati in Scienze e tecnologie multimediali hanno:

C.1 - capacità di raccogliere, elaborare ed interpretare adeguatamente i dati per le necessarie analisi richieste dai processi multimediali. Tali capacità sono fornite dagli insegnamenti di carattere sociologico, statistico comunicativo ed informatico presenti nel piano di studi.

C.2 - la capacità di identificare problemi e le relative specifiche, di selezionare le informazioni rilevanti nei processi multimediali, di verificare le scelte effettuate

anche alla luce delle implicazioni sociali che il prodotto multimediale sviluppato o i processi multimediali analizzati possono avere. Tali capacità sono fornite dagli insegnamenti che prevedono specifiche attività da svolgere in laboratorio in cui gli studenti possono applicare, in un contesto simulato, le teorie e i concetti introdotti durante le lezioni frontali.

C.3 - la capacità di identificare le tecnologie multimediali più adatte per la comunicazione sulla rete internet, sui social media, sui dispositivi mobili.

C.4 - la capacità di applicare le proprie conoscenze alla determinazione dei contenuti adatti alla comunicazione multimediale effettuando anche riflessioni su temi sociali ed etici legati all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei nuovi media.

Tali capacità sono fornite anche attraverso testimonianze dal mondo della cultura, dell'impresa e delle professioni.

Gli strumenti utilizzati con cui i risultati di apprendimento attesi C.1-C.4 vengono conseguiti sono: lezioni, laboratori guidati di gruppo, progetti individuali o di gruppo. Le modalità di accertamento con cui i risultati di apprendimento attesi C.1-C.4 vengono verificati sono: esami, prove intermedie, presentazioni a docenti e colleghi dei risultati conseguiti in lavori progettuali singoli o di gruppo, elaborati personali su specifici progetti applicativi, prova finale.

I laureati in Scienze e tecnologie multimediali sviluppano le capacità necessarie per operare all'interno di gruppi di lavoro multidisciplinari, costituiti sia da professionisti di formazione tecnico-scientifica sia da professionisti di formazione artistica e umanistica. I laureati in Scienze e tecnologie multimediali sono in grado di:

D.1 partecipare costruttivamente a gruppi di lavoro multidisciplinari in progetti di sviluppo di servizi ed applicazioni multimediali, comunicando correttamente idee, informazioni e proposte di soluzioni;

D.2 - comunicare in modo efficace sia con interlocutori esperti, quali professionisti di formazione tecnico-scientifica o di formazione artistica e umanistica, sia con interlocutori non esperti;

D.3 calcolare le potenziali implicazioni sociali, etiche e deontologiche relative alla propria attività e all'introduzione di servizi e applicazioni multimediali nel contesto sociale;

D.4 seguire consapevolmente la gestione di progetti e pratiche commerciali.

Gli strumenti utilizzati per conseguire i risultati di apprendimento attesi D.1-D.4 sono: lezioni, seminari sul tema della comunicazione, progetti individuali o di gruppo, presentazione ai docenti e/o ai propri colleghi dei progetti svolti, analisi e commento da parte dei docenti delle presentazioni effettuate dagli studenti. La prova finale offre allo studente un'ulteriore opportunità di approfondimento e di verifica delle capacità di analisi, elaborazione e comunicazione del lavoro svolto. Essa prevede infatti la discussione, innanzi ad una commissione, di un elaborato scritto su un'area tematica caratterizzante il percorso degli studi. Le modalità di accertamento con cui i risultati di apprendimento attesi D.1-D.4 vengono verificati sono: esami, prove intermedie, valutazione delle presentazioni effettuate dagli studenti, presentazione della prova finale.

**Abilità comunicative**

**Capacità di apprendimento**

Il piano di studi del Corso di Laurea interclasse in Scienze e tecnologie multimediali offre allo studente numerosi strumenti per sviluppare una capacità di



apprendimento sufficiente ad intraprendere studi di livello superiore (laurea magistrale ed eventualmente dottorato di ricerca). Gli insegnamenti di carattere scientifico e tecnologico presentano un elevato rigore metodologico che sicuramente aiuta lo studente a sviluppare un ragionamento logico che, a seguito di precise ipotesi, porti alla conseguente dimostrazione di una tesi. Gli insegnamenti di carattere più umanistico aiutano lo studente ad ampliare le sue capacità di ragionamento e quindi ad aumentare le sue capacità di apprendimento anche di materie nuove. Ogni studente può verificare la propria capacità di apprendimento ancor prima di iniziare il percorso universitario tramite un test attitudinale. A valle del test lo studente è quindi in grado di effettuare una prima valutazione della propria capacità di apprendimento ed adeguarla, se necessario, al livello richiesto dal Corso di Laurea in Scienze e tecnologie multimediali.

I laureati in Scienze e tecnologie multimediali hanno:

E.1 capacità di condurre articolate attività di indagine su argomenti tecnici e scientifici adeguati al proprio livello di conoscenza, di svolgere ricerche bibliografiche mirate e di utilizzare diverse fonti di informazione;

E.2 capacità di progettare sistemi multimediali complessi e condurre esperimenti con analisi critica ed interpretazione dei dati ottenuti;

E.3 capacità di utilizzare l'Inglese nello studio e per lo scambio di informazioni nell'ambito specifico di conoscenza.

Gli strumenti utilizzati con cui i risultati di apprendimento attesi E.1-E.3 vengono conseguiti sono: lezioni, laboratori guidati di gruppo, progetti individuali o di gruppo, attività di tesi e attività di tirocinio presso aziende. Allo studente viene inoltre richiesta l'effettuazione di ricerche bibliografiche in lingua inglese necessarie a svolgere i progetti assegnati ed uno studio personale di libri di testo, articoli e documenti in lingua inglese sia per consolidare ciò che viene appreso in aula sia per approfondire specifici problemi applicativi trattati nei progetti assegnati. Le modalità di accertamento con cui i risultati di apprendimento attesi E.1-E.3 vengono verificati sono: correzione degli elaborati personali descrittivi dei progetti svolti e loro discussione assieme allo studente, prova finale.



11/01/2022

La progettazione del corso di studio interclasse è stata fatta in modo da soddisfare i vincoli delle due classi L20 e L31 sia nelle attività di base che nelle attività caratterizzanti come previsto dalla normativa. Di conseguenza, alcune attività di base o caratterizzanti della classe L20 sono state inserite come affini per la classe L31 e viceversa, in modo da garantire un percorso formativo omogeneo in cui la natura interclasse del corso di studio si possa realizzare appieno.

Per quanto riguarda L31 sono stati inseriti tra gli affini alcuni insegnamenti necessari per rafforzare il progetto formativo proposto fornendo allo studente tutti gli strumenti per la produzione autonoma di testi, documenti e prodotti multimediali e comunicativi. In particolare sono inclusi insegnamenti di area umanistico/artistica per integrare la formazione dello studente con competenze nell'ambito della comunicazione musicale e nell'ambito della ripresa e montaggio audio-video, oltre che della cinematografia e dei linguaggi audiovisivi indispensabili per poter progettare e realizzare prodotti multimediali avanzati. Insegnamenti di area sociologica sono inclusi tra gli affini per completare il quadro formativo dello studente con conoscenze e competenze relative alla psicologia del linguaggio e alla sociologia della comunicazione indispensabili per operare con professionalità nei settori della comunicazione e dell'informazione, fornendo nello stesso tempo le abilità necessarie allo svolgimento di attività di comunicazione e di relazione con il pubblico in aziende private ed



enti pubblici. Insegnamenti di area giuridica garantiscono invece allo studente l'acquisizione delle conoscenze e le specifiche competenze relative al diritto dell'informazione e dei mezzi di comunicazione, indispensabili per operare correttamente anche da un punto di vista giuridico nel mercato del lavoro della società dell'informazione sempre di più basato sull'uso delle nuove tecnologie e dei nuovi media. Infine sono stati inseriti insegnamenti di lingua italiana e inglese per irrobustire le competenze dello studente in tutte le forme della comunicazione multimediale sia a livello nazionale che internazionale.

Riguardo alla classe L20 invece sono stati inseriti tra le attività affini principalmente insegnamenti di area informatica e matematica, in quanto non previsti tra le attività di base e caratterizzanti di tale classe, ma tuttavia utili per integrare e completare il quadro formativo dello studente in relazione alla figura professionale che il corso di studi si prefigge di formare, fornendo allo studente tutti gli strumenti necessari per operare efficacemente nei vari settori delle scienze e tecnologie dell'informazione e della comunicazione. La formazione di tipo matematico è infatti indispensabile per affrontare e analizzare problemi proponendo specifici sistemi e prodotti multimediali per la loro soluzione e per acquisire le metodologie di indagine ed applicarle in situazioni concrete con appropriata conoscenza degli strumenti matematici di supporto alle competenze informatiche. Le competenze di natura informatica sono invece fondamentali per rafforzare le conoscenze di base dello studente nei vari settori delle scienze e tecnologie dell'informazione e della comunicazione mirate al loro utilizzo nella progettazione, sviluppo e gestione di sistemi informatici e multimediali. Tali conoscenze permetteranno allo studente di inserirsi con maggiore facilità nel mercato del lavoro in quanto sarà in grado sia di progettare, organizzare e gestire sistemi informatici e multimediali sia in imprese produttrici nelle aree dei sistemi informatici e delle reti, sia nelle imprese e nelle pubbliche amministrazioni che utilizzano sistemi informatici.



QUADRO A5.a

Caratteristiche della prova finale

11/01/2022

La prova finale consiste nella preparazione e discussione pubblica, innanzi ad una commissione, di un elaborato che approfondisca uno dei temi trattati durante il corso di studi e concordato con un docente del corso di laurea.

Gli elaborati finali sono divisi in due categorie:

- 1) Elaborato compilativo: è un lavoro di rassegna dello stato dell'arte con presentazione critica e bibliografica ragionata;
- 2) Elaborato sperimentale: lavoro comprensivo di una parte compilativa e una parte descrittiva che documenti l'attività del candidato volta allo sviluppo di un prodotto multimediale originale.

Nel secondo caso, la progettazione/realizzazione del prodotto multimediale può eventualmente essere svolta durante il periodo di tirocinio effettuato in azienda o nell'ambito di un progetto di laboratorio sviluppato all'interno di un insegnamento ufficiale.



QUADRO A5.b

Modalità di svolgimento della prova finale

06/06/2023

La Commissione di laurea è costituita da tre membri effettivi compreso il Presidente e da un minimo di due membri

supplenti. La Commissione è costituita dai relatori e da eventuali altri docenti componenti del Consiglio di Corso di Studio, e all'occorrenza da altri docenti dell'Università. Possono essere invitati a partecipare ai lavori della Commissione, senza diritto di voto, esperti, docenti e ricercatori non appartenenti all'Università. La maggioranza della Commissione deve essere, in ogni caso rappresentata, durante lo svolgimento di ciascuna prova, da docenti di ruolo.

La Commissione predetta dispone, per la valutazione, di un massimo di centodieci punti per l'esame di laurea. Ove il candidato consegua il voto massimo, la Commissione di laurea può concedere la lode, che deve essere deliberata all'unanimità.

Il voto di laurea è formato da una votazione di base ottenuta calcolando la media pesata dei voti in trentesimi di tutti gli insegnamenti previsti nel piano di studi del candidato, riportata a centodieci, e incrementata come da regolamento di tesi dell'esame finale di laurea del corso di studio.

Regolamento dell'esame di laurea

<https://www.uniud.it/it/didattica/info-didattiche/regolamento-esame-laurea/regolamento-esame-di-laurea-stm>

Le tesi di laurea coprono un ampio insieme di tematiche. A titolo esemplificativo si rimanda al link in calce dove è possibile estrarre le tesi attraverso parole chiave.



Link: <https://servizi.amm.uniud.it/CercaTesi/> ( Elenco Tesi )

**Curriculum: MULTIMEDIA E INDUSTRIA DIGITALE****Attività di base**

L-20 Scienze della comunicazione				L-31 Scienze e tecnologie informatiche				
ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	
Discipline semiotiche, linguistiche e informatiche	INF/01 Informatica <i>INFORMATICA MULTIMEDIALE (1 anno) - 12 CFU - semestrale - obbl</i> <i>CREATIVE COMPUTING LAB (3 anno) - 9 CFU - obbl</i> <i>RETI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE (2 anno) - 12 CFU - obbl</i>			Formazione matematico-fisica	MAT/01 Logica matematica <i>MATEMATICA E STATISTICA (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl</i>	12	12 - 18 cfu min 12	
	ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI RIPRESA E REGIA DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>	60	45 - 75		Formazione informatica di base	INF/01 Informatica <i>INFORMATICA MULTIMEDIALE (1 anno) - 12 CFU - semestrale - obbl</i> ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>	21	18 - 30 cfu min 18
	L-FIL-LET/12 Linguistica italiana <i>LINGUA ITALIANA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>					<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 30</b>		
	L-LIN/12 Lingua e traduzione - lingua inglese <i>LINGUA INGLESE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>			<b>Totale per la classe</b>		33	30 - 48	
Discipline sociali e mediologiche	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>	6	6 - 9	<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 36</b>				
	<b>Totale per la classe</b>	66	51 -					

## Attività caratterizzanti

L-20 Scienze della comunicazione				L-31 Scienze e tecnologie informatiche			
ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Metodologie, analisi e tecniche della comunicazione	ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>PROGRAMMAZIONE (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE WEB (2 anno) - 12 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI MONTAGGIO DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	42	42 - 54	Discipline Informatiche	INF/01 Informatica <i>CREATIVE COMPUTING LAB (3 anno) - 9 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI GAME PROGRAMMING (3 anno) - 9 CFU - obbl</i> <i>RETI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE (2 anno) - 12 CFU - obbl</i>	69	60 - 87 cfu min 60
	L-ART/06 Cinema, fotografia e televisione <i>TECNICHE E LINGUAGGI DEL CINEMA (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>				ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI RIPRESA E REGIA DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>PROGRAMMAZIONE (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i> <i>LABORATORIO DI MONTAGGIO DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE WEB (2 anno) - 12 CFU - obbl</i>		
	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>COMUNICAZIONE VISUALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>				<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 60</b>		
Scienze umane ed economico-sociali	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIAL MEDIA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	6	6 - 9	<b>Totale per la classe</b>			
Discipline giuridiche, storico-politiche e filosofiche	IUS/09 Istituzioni di diritto pubblico <i>DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DEI MEDIA (3 anno) - 6 CFU - obbl</i>	6	6 - 9	69	60 - 87		
<b>AA Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 54</b>							
<b>Totale per la classe</b>		54	54 - 72				

L-20 Scienze della comunicazione				L-31 Scienze e tecnologie informatiche			
ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Attività formative affini o integrative 	INF/01 - Informatica <i>LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI GAME PROGRAMMING (3 anno) - 9 CFU - obbl</i>	27	24 - 42		IUS/09 - Istituzioni di diritto pubblico <i>DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DEI MEDIA (3 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
	MAT/01 - Logica matematica <i>MATEMATICA E STATISTICA (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl</i>		cfu min 18		L-ART/06 - Cinema, fotografia e televisione <i>TECNICHE E LINGUAGGI DEL CINEMA (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>		
<b>Totale attività Affini</b>		27	24 - 42	Attività formative affini o integrative 	L-FIL-LET/12 - Linguistica italiana <i>LINGUA ITALIANA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	45	39 - 63
					L-LIN/12 - Lingua e traduzione - lingua inglese <i>LINGUA INGLESE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		cfu min 18
					SPS/08 - Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIAL MEDIA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i> <i>COMUNICAZIONE VISUALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
				<b>Totale attività Affini</b>		45	39 - 63

Attivi

Altre attività		CFU	CFU Rad
A scelta dello studente		12	12 - 18
Per la prova finale e la lingua straniera (art. 10, comma 5, lettera c)	Per la prova finale	6	6 - 15
	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	6	6 - 12
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. c		-	
Ulteriori attività formative (art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	-	-
	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	9	6 - 15
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	-	-

Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali	-	-
<b>Totale Altre Attività</b>	<b>33</b>	<b>30 - 60</b>


## Curriculum: MUSICA DIGITALE

L-20 Scienze della comunicazione				L-31 Scienze e tecnologie informatiche			
ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Discipline semiotiche, linguistiche e informatiche	INF/01 Informatica <i>INFORMATICA MULTIMEDIALE (1 anno) - 12 CFU - semestrale - obbl</i> <i>RETI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE (2 anno) - 12 CFU - obbl</i> <i>CREATIVE COMPUTING LAB (3 anno) - 9 CFU - obbl</i>	51	45 - 75	Formazione matematico-fisica	MAT/01 Logica matematica	12	12 - 18
	<i>MATEMATICA E STATISTICA (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl</i>				cfu min 12		
	ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI RIPRESA E REGIA DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>				18	18 - 30	
	<i>LABORATORIO DI RIPRESA E REGIA DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>					cfu min 18	
L-FIL-LET/12 Linguistica italiana <i>LINGUA ITALIANA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>			<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 30</b>				
L-LIN/12 Lingua e traduzione - lingua inglese <i>LINGUA INGLESE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>			<b>Totale per la classe</b>				
Discipline sociali e mediologiche	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>	6	6 - 9			30	30 - 48
<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 36</b>							
<b>Totale per la classe</b>		<b>57</b>	<b>51 - 84</b>				


## Attività caratterizzanti

L-20 Scienze della comunicazione				L-31 Scienze e tecnologie informatiche			
ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad	ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Metodologie, analisi e tecniche della comunicazione	ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE WEB (2 anno) - 12 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i> <i>LABORATORIO DI MONTAGGIO DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	48	42 - 54	Discipline Informatiche	INF/01 Informatica <i>CREATIVE COMPUTING LAB (3 anno) - 9 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI GAME PROGRAMMING (3 anno) - 9 CFU - obbl</i> <i>RETI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE (2 anno) - 12 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	63	60 - 87
	L-ART/07 Musicologia e storia della musica <i>MUSICA NEGLI AUDIOVISIVI (1 anno) - 6 CFU - semestrale</i> <i>MUSICA ELETTRONICA E LABORATORIO DI RESTAURO AUDIO (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>SEMIOGRAFIA DIGITALE DELLA MUSICA (2 anno) - 6 CFU</i> <i>TEORIE E TECNICHE DELLA MUSICA CONTEMPORANEA (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>				ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni <i>LABORATORIO DI MONTAGGIO DIGITALE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI MULTIMEDIALI (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i> <i>LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE WEB (2 anno) - 12 CFU - obbl</i>		
Scienze umane ed economico-sociali	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIAL MEDIA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>	6	6 - 9	<b>Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 60</b>			
Discipline giuridiche, storico-politiche e filosofiche	IUS/09 Istituzioni di diritto pubblico <i>DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DEI MEDIA (3 anno) - 6 CFU - obbl</i>	6	6 - 9	<b>Totale per la classe</b>			
<b>AA Minimo di crediti riservati dall'ateneo: - minimo da D.M. 54</b>						63	60 - 87
<b>Totale per la classe</b>		60	54 - 72				

## L-20 Scienze della comunicazione

ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Attività formative affini o integrative 	INF/01 - Informatica <i>LABORATORIO DI GAME PROGRAMMING (3 anno) - 9 CFU - obbl</i>	27	24 - 42
	<i>LABORATORIO DI REALTA' AUMENTATA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		cfu min 18
	MAT/01 - Logica matematica <i>MATEMATICA E STATISTICA (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl</i>		
<b>Totale attività Affini</b>		<b>27</b>	<b>24 - 42</b>

## L-31 Scienze e tecnologie informatiche

ambito disciplinare	settore	CFU	CFU Rad
Attività formative affini o integrative 	IUS/09 - Istituzioni di diritto pubblico <i>DIRITTO DELL'INFORMAZIONE E DEI MEDIA (3 anno) - 6 CFU - obbl</i>	51	39 - 63
	L-ART/07 - Musicologia e storia della musica <i>MUSICA NEGLI AUDIOVISIVI (1 anno) - 6 CFU - semestrale</i>		cfu min 18
	<i>SEMOGRAFIA DIGITALE DELLA MUSICA (2 anno) - 6 CFU</i>		
	<i>MUSICA ELETTRONICA E LABORATORIO DI RESTAURO AUDIO (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
	<i>TEORIE E TECNICHE DELLA MUSICA CONTEMPORANEA (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>		
	L-FIL-LET/12 - Linguistica italiana <i>LINGUA ITALIANA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
	L-LIN/12 - Lingua e traduzione - lingua inglese <i>LINGUA INGLESE (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
	SPS/08 - Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>		
	<i>SOCIAL MEDIA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>		
	<b>Totale attività Affini</b>		<b>51</b>

Altre attività		CFU	CFU Rad
A scelta dello studente		15	12 - 18
Per la prova finale e la lingua straniera (art. 10, comma 5, lettera c)	Per la prova finale	6	6 - 15
	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	6	6 - 12
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. c		-	



Ulteriori attività formative (art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	-	-
	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	9	6 - 15
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	-	-
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. d			
Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali		-	-
<b>Totale Altre Attività</b>		<b>36</b>	<b>30 - 60</b>