



**POLITECNICO
DI TORINO**

REGOLAMENTO DIDATTICO
Corso di laurea di 1°livello
in
INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE

Dipartimento di Automatica e Informatica
Collegio di Ingegneria Informatica, del Cinema e Meccatronica

Anno accademico **2018/2019**

Emanato con D.R. n. 566 del 05/06/2018

INDICE

Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali	1
1.1 Obiettivi formativi specifici	1
1.2 Sbocchi occupazionali e professionali	1
1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)	4
Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio	5
Art. 3 - Piano degli studi	6
3.1 Descrizione del percorso formativo	6
3.2 Attività formative programmate ed erogate	6
Art. 4 - Gestione della carriera	7
Art. 5 - Prova finale	8
Art. 6 - Rinvii	9
6.1 Regolamento studenti	9
6.2 Altri regolamenti	9

Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali

1.1 Obiettivi formativi specifici

Il corso di laurea in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, unico nel panorama italiano ed europeo, mette insieme le competenze tecnologico-applicative, tipiche dell'Ingegneria, con aspetti legati al mondo della comunicazione e delle industrie culturali. L'obiettivo è la formazione di un professionista che sappia operare nell'area dei media rispondendo alle sfide di innovazione che caratterizzano le imprese e i nuovi contesti di produzione digitale.

La preparazione dei laureati è di tipo multidisciplinare: conoscenze derivate dal mondo delle scienze sociali, dei media, del cinema e del marketing trovano diretta applicazione e possibilità di sperimentazione grazie all'apprendimento degli strumenti tipici dell'ingegneria dell'informazione: linguaggi di programmazione, computer graphic, modellazione 3D, sound design.

L'offerta didattica affronta il tema della comunicazione nei suoi diversi aspetti: dai linguaggi al contesto socioeconomico, dalle problematiche d'impresa alle infrastrutture tecnologiche, ai format in campo mediale e cinematografico, alle tecniche di analisi degli utenti.

Il laureato in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione è in grado di:

- pianificare le fasi di realizzazione di un prodotto multimediale e redigere un progetto di comunicazione (ad esempio per un sito web, un'applicazione per mobile, per un format televisivo e cinematografico, per prodotti crossmediali, transmediali, ecc.);
- definire un piano di marketing, con particolare attenzione alle imprese del settore dei media e identificare le strategie di promozione per un prodotto audiovisivo (sia esso cinematografico o televisivo);
- utilizzare i sistemi per la realizzazione di applicazioni di grafica 2D e 3D e di interfaccia utente, interagendo con i clienti per la definizione delle specifiche di realizzazione e per coordinare l'implementazione delle applicazioni di grafica 2D e 3D.

Il profilo formativo consente di lavorare nei settori della progettazione, ingegnerizzazione e produzione dei contenuti mediiali in diversi compatti economici: cinema, televisione, web e multimedia. Attraverso la ormai consolidata prassi dei tirocini curriculari, inoltre, gli studenti hanno la possibilità di affacciarsi fin dai primi anni al mondo delle imprese, interfacciandosi con le oltre 80 aziende mediiali e informatiche che collaborano con il Corso di Laurea.

Un rilievo particolare assumono alcune realtà imprenditoriali di primaria importanza che operano a livello nazionale e internazionale e con le quali il corso di laurea ha rapporti privilegiati per stages e progetti educational.

1.2 Sbocchi occupazionali e professionali

Di seguito sono riportati i profili professionali che il Corso di Studio intende formare e le principali funzioni e competenze della figura professionale.

Il profilo professionale che il CdS intende formare	Principali funzioni e competenze della figura professionale
Progettista multimediale	FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO: Il progettista multimediale si occupa della definizione dell'idea creativa, della

progettazione e della realizzazione di un prodotto di comunicazione multimediale (sito web, applicazione per mobile, format televisivo e cinematografico, prodotti cross-mediali e transmediali). Oltre a costruire lo storyboard di un prodotto multimediale e di redigere un progetto di comunicazione, coordina i diversi team coinvolti nello sviluppo del prodotto multimediale, assumendo in questo caso una posizione di responsabilità. In fine si occupa di interagire con il grafico web, il programmatore e lo sviluppatore e altri professionisti come il realizzatore di sistemi intranet, il gestore di database, il videomaker, etc.

COMPETENZE ASSOCiate ALLA FUNZIONE:

- Conoscenza delle basi di architettura hardware e software, di grafica computerizzata, di web design, di sistemi 3D per effetti speciali/animazioni, della comunicazione d'impresa, della comunicazione multimediale, cross mediale e trans mediale , della legislazione editoriale, del marketing e le tecnologie per la comunicazione, della normativa sulla protezione della proprietà intellettuale (diritto d'autore).
- Capacità di applicare modalità di analisi dei bisogni di comunicazione, tecniche di ideazione pubblicitaria e di progettazione di prodotti multimediali, tecniche di sviluppo del pensiero creativo, tecniche di storyboarding e di realizzazione di prodotti cross mediali e transmediali per i diversi media.
- Utilizzo di strumenti per la prototipazione e la presentazione multimediale.
- Conoscenza e applicazione di strumenti per produzioni video e audio.
- Capacità di coordinamento di team composti da professionalità diverse, attraverso un'interazione efficace sia con il comparto creativo, che con il comparto tecnico.

SBOCCHI PROFESSIONALI:

Il progettista multimediale può lavorare nel settore pubblicitario, all'interno di imprese che si occupano di software, di prodotti multimediali o editoriali e nell'area del marketing e della videoproduzione.

Web producer

FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO:

La figura professionale che il corso intende formare è un professionista in possesso delle conoscenze necessarie per la gestione dei processi produttivi relativi allo sviluppo di un ambiente web per aziende, istituzioni ecc.

COMPETENZE ASSOCiate ALLA FUNZIONE:

- Conoscenza delle logiche di mercato e dei principali requisiti e vincoli legati alla produzione, distribuzione e marketing dei prodotti destinati al web
- Capacità di definire una strategia di posizionamento sul mercato dell'ambiente web in base ai requisiti del committente e alla definizione di un target (audience generalista, brand community, no-profit ecc.)
- Capacità di coordinare un gruppo di produzione del prodotto sia negli aspetti tecnici realizzativi sia in quelli organizzativi
- Realizzazione di illustrazioni e presentazioni professionali.

- Definizione delle migliori soluzioni internet da adottare sia dal punto di vista comunicativo che tecnologico.
- Conoscenza e utilizzo degli strumenti informatici più aggiornati e performanti per l'acquisizione e l'elaborazione delle immagini .
- Conoscenza dei principali pacchetti per lo sviluppo ed impaginazione delle pagine web e dei software di grafica vettoriale.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

Il web producer può lavorare nel settore della produzione web, in quello pubblicitario e del marketing, all'interno di imprese che si occupano di software, di prodotti multimediali (cross-mediali e transmediali) o editoriali.

Analista per Computer Graphics	<p>FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO:</p> <p>L'Analista per Computer Graphics analizza sistemi per la realizzazione di applicazioni di grafica 2D e 3D e interfaccia utente, attraverso l'interazione con i clienti per la definizione delle specifiche di realizzazione. Coordina l'implementazione e la manutenzione delle applicazioni di grafica 2D e 3D. Le applicazioni sviluppate sono orientate al mercato dei prodotti multimediali, ad esempio con applicazione nell'ambito desktop publishing e del web design.</p> <p>COMPETENZE ASSOCiate ALLA FUNZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none">- Applicazione delle conoscenze per modellare ambienti virtuali 3D, creare immagini in computer grafica e sviluppare interfacce grafiche, e per sviluppare applicazioni grafiche 2D interattive.- Applicazione delle conoscenze di programmazione in linguaggio C e Java. <p>SBOCCHI PROFESSIONALI:</p> <p>L'analista per computer graphics può lavorare nel settore della produzione web, in quello pubblicitario e del marketing, all'interno di imprese che si occupano di software, di prodotti multimediali o editoriali e anche nel settore della videoproduzione.</p>
---------------------------------------	--

Preparazione per la prosecuzione degli studi	Conoscenze necessarie per la prosecuzione degli studi
Formazione richiesta per la prosecuzione degli studi nella Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione o altre Lauree Magistrali in	<ul style="list-style-type: none">- Conoscenze e competenze previste dalle aree di apprendimento dell'ingegneria informatica, elettronica e delle discipline della comunicazione. - Capacità di approfondimento degli aspetti teorici e metodologici delle discipline dell'ingegneria informatica, elettronica e della comunicazione (sociologia della comunicazione, economia e marketing, diritto della comunicazione). - Capacità di affrontare e svolgere progetti innovativi e ad elevato contenuto tecnologico - Capacità di applicare ad un ampio spettro di situazioni e problemi le conoscenze

area ICT	generali del campo dell'informatica, della comunicazione e ICT. - Autonomia di lavoro e di gestione dei progetti - Capacità di gestione del lavoro collaborativo supportato dalle tecnologie di rete. - Capacità di comunicare, direttamente o tramite documenti e mezzi più appropriati, informazioni di tipo tecnico anche a persone al di fuori dei settori dell'informatica e delle ICT.
-----------------	--

1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)

Con riferimento agli sbocchi professionali classificati dall'ISTAT, un laureato di questo Corso di Studio può intraprendere la professione di:

Codice ISTAT	Descrizione
3.1.2.1.0	Tecnici programmatore
3.1.2.2.0	Tecnici esperti in applicazioni
3.1.2.3.0	Tecnici web
3.1.7.2.1	Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica
3.4.3.2.0	Tecnici dell'organizzazione della produzione radiotelevisiva, cinematografica e teatrale

Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio

Per l'ammissione al Corso di Laurea occorre essere in possesso del titolo di scuola secondaria superiore richiesto dalla normativa in vigore o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, nonché il possesso o l'acquisizione di un'adeguata preparazione iniziale.

Il numero degli studenti ammissibili è definito annualmente dagli Organi di Governo in base alla programmazioni locale, tenuto conto delle strutture e del rapporto studenti docenti.

Per l'immatricolazione al corso di laurea è richiesto il sostenimento di un test di ammissione (TIL – I Test in Lab Ingegneria) somministrato esclusivamente presso i laboratori informatici, in Italia e all'estero, in più date, come indicato nelle pagine del sito dedicato all'orientamento.

La soglia minima per l'inserimento in graduatoria è fissata in un punteggio pari al 20% del totale; la soglia che garantisce l'immatricolazione in questo CdL è fissata in un punteggio maggiore o uguale al 60% del totale mentre è pari a 50% del totale la soglia che garantisce l'immatricolazione ad un qualsiasi CdL dell'Area dell'Ingegneria (senza la garanzia di entrare in quello prescelto). Per gli studenti contingentati la soglia che garantisce l'immatricolazione ad un qualsiasi CdL dell'Area dell'Ingegneria (senza la garanzia di entrare in quello prescelto) è fissata in un punteggio maggiore o uguale al 30%. I candidati con un punteggio inferiore potranno attendere la predisposizione della graduatoria finale, al termine di tutte le sessioni di test, oppure sostenere nuovamente il TIL-I in una o più sessioni successive. In questo caso il risultato dell'ultima prova annulla quello precedentemente acquisito. L'immatricolazione sugli eventuali posti residui avverrà in ordine di graduatoria, fino ad esaurimento dei posti disponibili. La prova consiste nel rispondere a 42 quesiti in h. 1.30, i quesiti sono suddivisi in 4 sezioni relative a 4 diverse aree disciplinari: matematica, comprensione verbale, logica e fisica.

L'essere in possesso dei certificati SAT, GRE e GMAT, con i punteggi indicati nell'apposita sezione alla pagina <http://orienta.polito.it/>, esonera dalla prova. Sono inoltre esonerati dal TIL-I i candidati in possesso di un titolo di studio che rientra nell'apposita tabella, allegata al Bando di cui è parte integrante e pubblicata sul sito dedicato all'orientamento.

Laddove sia prevista la possibilità di avviare il percorso di studio in lingua inglese, lo studente deve essere in possesso di certificazione di conoscenza della lingua inglese IELTS con punteggio 5.0 o sostitutivo all'atto dell'immatricolazione. Gli studenti con titolo estero che intendono seguire il percorso in lingua italiana devono essere in possesso, all'atto dell'immatricolazione, del certificato di lingua italiana almeno di livello B1.

Per ogni informazione relativa al bando di selezione, al numero programmato locale, alla procedura di immatricolazione e di iscrizione alla prova, è possibile consultare l'apposita sezione alla pagina <http://orienta.polito.it/>.

Ulteriori informazioni possono essere reperite alla pagina <http://apply.polito.it/> e alla specifica sezione dedicata agli studenti internazionali <http://international.polito.it/it/ammissione>.

Art. 3 - Piano degli studi

3.1 Descrizione del percorso formativo

Il percorso formativo prevede materie di base comuni nei vari percorsi del settore dell'informazione ed è fortemente orientato alla multimedialità ed alla multidisciplinarità, integrando nel programma insegnamenti dell'area tecnologica-scientifica-ingegneristica con le discipline della comunicazione, delle scienze economiche, letterarie, artistiche e sociali.

Il 1° anno, comune ai corsi di ingegneria, è caratterizzato dalle discipline di base nell'ambito matematico, fisico, chimico, informatico. Il percorso è completato dall'insegnamento della lingua inglese.

Il 2° anno prevede oltre alla formazione nell'ambito dell'informatica, dell'elettronica con complementi di matematica, insegnamenti nell'ambito delle tecniche della produzione multimediale, dell'economia dei media e dei linguaggi del cinema e dello spettacolo.

Il 3° anno si concentra sui contenuti peculiari dell'Ingegneria delle cinema e dei mezzi di comunicazione, integrando gli insegnamenti nell'ambito dell'informatica, quali la computer grafica, e delle telecomunicazioni con insegnamenti nell'ambito delle scienze sociali e del transmedia, della pubblicità e del diritto della comunicazione. Durante il 3° anno lo studente può scegliere di seguire un tirocinio in azienda.

3.2 Attività formative programmate ed erogate

L'elenco degli insegnamenti (obbligatori e a scelta), i curricula formativi, l'eventuale articolazione in moduli, eventuali propedeuticità ed esclusioni e i docenti titolari degli insegnamenti sono consultabili alla pagina: https://didattica.polito.it/pls/portal30/gap.a_mds.espandi2?p_a_acc=2019&p_sdu=37&p_cds=21&p_header=&p_lang=IT.

Si allega al presente Regolamento l'elenco dei Settori Scientifico Disciplinari per tipo di attività (di base, caratterizzanti e affini) previsti nell' ordinamento didattico del Corso di studio.

Art. 4 - Gestione della carriera

La Guida dello studente è pubblicata annualmente sul Portale della Didattica prima dell'inizio dell'anno accademico. È organizzata per singolo Corso di studio e reperibile all'interno delle relative schede accessibili da <https://didattica.polito.it/offerta/>. Contiene, a titolo esemplificativo:

- calendario accademico;
- piano carriera e carico didattico;
- crediti liberi;
- formazione linguistica;
- studiare all'estero/programmi di mobilità;
- regole per il sostenimento degli esami;
- abbreviazione carriera;
- interruzione, rinuncia e sospensione degli studi;
- trasferimenti in entrata e in uscita e passaggi interni;
- decadenza.

Art. 5 - Prova finale

La prova finale consiste nella preparazione di un elaborato scritto, svolto in autonomia. La prova finale ha un valore di 3 crediti e riguarda approfondimenti, analisi, sviluppi o applicazioni di quanto appreso negli insegnamenti del corso di laurea, o di altri argomenti coerenti con gli obiettivi formativi del corso di studi. La prova finale ha l'obiettivo di verificare le capacità individuali di integrazione delle conoscenze acquisite nei vari insegnamenti, loro applicazione, sviluppo e comunicazione dei risultati.

Lo svolgimento della prova finale prevede la redazione di una relazione sintetica relativa ad una temma a scelta all'interno una rosa di argomenti proposti nell'insegnamento di riferimento per la prova finale. Gli argomenti sono coerenti con gli obiettivi formativi del corso di studi. L'elaborato dovrà essere presentato alla commissione dell'esame dell'insegnamento che lo valuta.

L'impegno complessivo richiesto per la prova è di circa 75 ore.

Non è prevista la discussione pubblica.

La prova finale può essere redatta in lingua inglese.

La determinazione del voto finale è assegnata alla commissione di laurea che prenderà in esame la media complessiva degli esami su base 110 depurata dei 16 crediti peggiori. A tale media la commissione potrà sommare, di norma, sino ad un massimo di 5 punti determinati prendendo in considerazione:

- la valutazione dell'elaborato scritto;
- il tempo impiegato per terminare gli studi;
- una serie di informazioni sul percorso di laurea dello studente: ad esempio numero lodi consegnate, percorso estero, eventuali attività extra curriculari etc.

La lode potrà essere assegnata al raggiungimento del punteggio complessivo 110,51 a discrezione della commissione.

Ulteriori informazioni e scadenze:

- Regolamento studenti
- Guida dello Studente

Art. 6 - Rinvii

6.1 Regolamento studenti

Il [Regolamento Studenti](#) disciplina diritti e doveri dello studente e contiene le regole amministrative e disciplinari alla cui osservanza sono tenuti tutti gli studenti iscritti ai Corsi di studio o a singole attività formative dell'Ateneo.

6.2 Altri regolamenti

Aspetti particolari relativi alla carriera degli studenti sono disciplinati con appositi Regolamenti o Bandi pubblicati sul Portale della Didattica. In particolare si ricordano:

- il [Regolamento Tasse](#), pubblicato nella sezione tematica del Portale della Didattica (https://didattica.polito.it/tasse_riduzioni/), contiene gli importi delle tasse da versare annualmente. La procedura per chiedere la riduzione delle tasse è spiegata in un'apposita guida;
- il Regolamento di Ateneo per l'erogazione di contributi finalizzati al sostegno e all'incremento della mobilità studentesca verso l'estero contiene i principi e le regole per l'attribuzione e l'erogazione delle borse di mobilità. Le modalità di gestione di tutte le tipologie di mobilità sono quanto più possibile uniformate attraverso l'emanazione di bandi di concorso unitari, pubblicati due volte all'anno nella sezione dedicata del Portale della Didattica: <https://didattica.polito.it/outgoing/it>;
- il [Codice etico](#) per quanto espressamente riferito anche agli studenti.

TIPO_ATTIVITA'	DESCRIZIONE ATTIVITA'	ATTIVITA' FORMATIVA_MIN	ATTIVITA' FORMATIVA_MAX		AMBITO DISCIPLINARE	AMBITO DISCIPLINARE_MIN	AMBITO DISCIPLINARE_MAX	SETTORE
A	ATTIVITA' DI BASE	44	74	Fisica e chimica Matematica, informatica e statistica		8 36		18 FIS/01 ING-INF/05 MAT/03 56 MAT/05 MAT/06 MAT/08
B	ATTIVITA' CARATTERIZZANTI	45	76	Ingegneria delle telecomunicazioni Ingegneria elettronica Ingegneria informatica		8 8 8		28 ING-INF/03 ING-INF/01 28 ING-INF/05
C	ATTIVITA' AFFINI	46	66	Attività formative affini o integrative		46		66 CHIM/07 IUS/01 L-ART/05 L-ART/06 SECS-P/07 SPS/08
D	ALTRE ATTIVITA'	12	12	A scelta dello studente		12		12
E	ALTRE ATTIVITA'	6	6	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera Per la prova finale Abilità informatiche e telematiche Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro Tirocini formativi e di orientamento Ulteriori conoscenze linguistiche		3 3 0 0 0 0		3 3 - - 12 -
F	ALTRE ATTIVITA'	3	-					