



**POLITECNICO  
DI TORINO**

**REGOLAMENTO DIDATTICO**  
**Corso di laurea magistrale**  
**in**  
**INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE**

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

Anno accademico **2020/2021**

Emanato con D.R. n. 702 del 21/07/2020

## INDICE

<b>Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali</b> .....	1
<b>1.1 Obiettivi formativi specifici</b> .....	1
<b>1.2 Sbocchi occupazionali e professionali</b> .....	1
<b>1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)</b> .....	4
<b>Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio</b> .....	5
<b>Art. 3 - Piano degli studi</b> .....	7
<b>3.1 Descrizione del percorso formativo</b> .....	7
<b>3.2 Attività formative programmate ed erogate</b> .....	7
<b>Art. 4 - Gestione della carriera</b> .....	8
<b>Art. 5 - Prova finale</b> .....	9
<b>Art. 6 - Rinvii</b> .....	10
<b>6.1 Regolamento studenti</b> .....	10
<b>6.2 Altri regolamenti</b> .....	10

## Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali

### 1.1 Obiettivi formativi specifici

Il corso di laurea magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione ha come obiettivo principale la formazione di ingegneri capaci di rispondere alle esigenze dei nuovi contesti produttivi del comparto dei media. Una figura con competenze avanzate nel campo delle tecnologie e dei linguaggi del cinema e dei media e con le competenze necessarie per seguire le diverse fasi della filiera digitale: dal concept al collocamento sul mercato del prodotto multimediale. L'ingegnere magistrale in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione coniuga approfondite competenze tecnologiche nelle ICT (Information Communication Technologies) con conoscenze metodologiche e di sistema inerenti il mondo del cinema, dei media e delle tecnologie per la creazione, l'elaborazione e il trasferimento dell'informazione. L'obiettivo è formare un professionista in grado di gestire sinergicamente tutti gli aspetti dei complessi sistemi mediali e di interagire con tutti gli attori coinvolti: dalle figure ad alta specializzazione tecnologica ai creativi, agli analisti di marketing. La formazione ha come obiettivi specifici quello di rendere l'ingegnere del cinema e dei mezzi di comunicazione in grado di svolgere le seguenti attività:

- realizzare prodotti audiovisivi, cinematografici e transmediali, per la fruizione online ed offline: documentari, filmati pubblicitari e commerciali, video musicali, produzioni televisive, progetti transmediali ecc.;
- realizzare format televisivi e per la web television;
- gestire tutte le fasi della filiera del prodotto digitale;
- analizzare e comprendere i bisogni dell'utente, ideare concept, sviluppare strategie capaci di integrare esperienze e conoscenze di marketing e di comunicazione per raggiungere uno specifico obiettivo;
- progettare applicazioni Web e sviluppare un progetto Internet complesso;
- intervenire con competenze adeguate nei diversi momenti dei processi di elaborazione e trasmissione del segnale audio quali l'acquisizione, registrazione, codifica, compressione, trasmissione, e elaborazione del suono in produzioni multimediali e musicali (TV, cinema, pubblicità, ma anche comunicazione interattiva)
- progettare e realizzare applicazioni di computer grafica 2D e 3D e computer animation.

### 1.2 Sbocchi occupazionali e professionali

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

Il profilo professionale che il CdS intende formare	Principali funzioni e competenze della figura professionale
<b>Digital media producer</b>	Funzione in un contesto di lavoro:  Il digital media producer gestisce e coordina i processi produttivi legati all'ambito audiovisivo: documentari e filmati pubblicitari e commerciali, video musicali, produzioni televisive, effetti visivi per il cinema, la pubblicità, ecc. Tale professionista lavora con agenzie di pubblicità, emittenti televisive, canali digitali e WebTV, case di produzione, e settori comunicazione di grandi aziende.  Il producer che svolge la propria professione in un'agenzia di pubblicità progetta, in collaborazione con i creativi e con il cliente, il regista e le case di produzione; supervisiona l'ideazione dei messaggi pubblicitari; pianifica e

	<p>implementa, a livello contenutistico e tecnologico, le strategie e i mezzi di diffusione del messaggio (dai mass media, come radio, televisione, cinema, al web e ai social media).</p> <p>Le attività del producer televisivo riguardano la realizzazione di format tv e webtv. Con il direttore di rete definisce il piano di produzione, stabilisce gli obiettivi di ascolto e la sistemazione all'interno del palinsesto; con gli altri autori predispone e realizza il programma. È in grado di gestire tutte le fasi di realizzazione del prodotto e di creare strategie crossmediali in grado di posizionarlo in modo interattivo su diversi media.</p> <p>Il producer partecipa a tutte le fasi di realizzazione del prodotto, dalla definizione del business plan, alla preparazione del lavoro, alle riprese, all'edizione. È in grado di occuparsi in modo specifico di ogni fase del processo: dalle riprese alla regia, dalla produzione al montaggio, effettua analisi di acustica e illuminotecnica, realizza effetti sonori e visivi e tutte le operazioni di post-produzione che rendono l'audiovisivo pronto per la diffusione. Controlla inoltre, dal punto di vista tecnico ma anche strategico (piano di marketing, licenze d'uso, problematiche e canali di distribuzione) le modalità di diffusione e la value chain del prodotto.</p> <p>Competenze associate alla funzione:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Competenze tecniche volte a realizzare con autonomia un prodotto audiovisivo e cinematografico.</li><li>- Conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della comunicazione multimediale e della gestione dell'informazione.</li><li>- Utilizzo e conoscenza delle tecnologie specifiche della produzione e dell'elaborazione di suoni e immagini all'interno del mondo del Cinema e della Televisione.</li><li>- Applicazione delle tecniche di progettazione di prodotti multimediali per il web e i social media, di ricerca (dati/informazioni/notizie), sceneggiatura, storyboarding, di sviluppo del pensiero creativo, e capacità di utilizzare i software più avanzati di authoring audiovisivo.</li><li>- Capacità di gestire e interfacciarsi con gli aspetti tecnologicamente più evoluti del settore audiovisivo: dalle nuove piattaforme digitali di distribuzione all'elaborazione di effetti speciali, contenuti 3D, tecniche di suono spazializzato.</li></ul> <p>Sbocchi occupazionali:</p> <p>Società di broadcasting e di produzione cinematografica e televisiva. Società di produzione multimediale e transmediale. Settore dell'intrattenimento, dei videogiochi e della produzione di effetti visivi. Aziende di produzione di beni o servizi. Organizzazioni pubbliche e private. La professionalità acquisita è di interesse per le grandi imprese di comunicazione (di pubblicità e di produzione), per le piccole realtà (alcune con valenza più tecnologica, altre con valenza più grafica) che individuano in questi nuovi mezzi lo strumento di innovazione e di dinamismo e per gli enti pubblici territoriali.</p>
<b>Digital interaction designer</b>	<p>Funzione in un contesto di lavoro:</p> <p>La figura professionale che il corso intende formare è un professionista in</p>

	<p>possesso delle conoscenze necessarie per l'applicazione delle tecnologie informatiche nello sviluppo di siti web, interfacce grafiche e applicazioni per dispositivi mobili.</p> <p>Competenze associate alla funzione:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Progettazione ed implementazione di siti web ad alto livello di interattività, usabilità e accessibilità.</li><li>- Conoscenza delle problematiche e dei principi di progettazione di interfacce secondo requisiti di usabilità e ergonomia</li><li>- Realizzazione di illustrazioni e presentazioni professionali.</li><li>- Gestione di tecnologie e linguaggi (dall'audiovisivo al podcasting fino ai sistemi di social media engineering) per supportare adeguatamente in rete l'immagine di un'istituzione, un prodotto o un servizio.</li><li>- Definizione delle migliori soluzioni Internet da adottare sia dal punto di vista comunicativo che tecnologico.</li><li>- Conoscenza e utilizzo degli strumenti informatici per lo sviluppo e la prototipazione di applicazioni per dispositivi mobili.</li><li>- Conoscenza dei principali pacchetti per lo sviluppo ed impaginazione delle pagine web e dei software di grafica vettoriale.</li></ul> <p>Sbocchi occupazionali:</p> <p>Il digital interaction designer può lavorare nel settore della produzione web nello sviluppo di mobile application, in quello pubblicitario e del marketing, all'interno di imprese che si occupano di software, di prodotti multimediali o editoriali.</p>
<b>Progettista di applicazioni e ambienti di gaming</b>	<p>Funzione in un contesto di lavoro:</p> <p>La figura professionale che il corso intende formare è un progettista e sviluppatore di applicazioni di grafica interattiva 2D e 3D orientato al mercato dell'entertainment e del gaming . Questa figura gestisce l'interazione con i clienti per la definizione delle specifiche di realizzazione e coordina il progetto e l'implementazione della programmazione e della grafica degli ambienti 2D e 3D.</p> <p>Competenze associate alla funzione:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Progettazione ed implementazione di ambienti virtuali 3D e applicazioni grafiche 2D e 3D interattive (es. applicazioni di realtà virtuale e gaming ).</li><li>- Progettazione e realizzazione di filmati mediante tecniche di computer animation.</li></ul> <p>Sbocchi occupazionali:</p> <p>Società di produzione multimediale. Società di post-produzione e di effetti visivi per il cinema, la televisione, il web e il settore del gaming. Società che operano nel settore dell'entertainment e dei videogiochi. Aziende di produzione di beni o servizi. Organizzazioni pubbliche e private.</p>

### 1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)

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

Codice ISTAT	Descrizione
2.1.1.4.1	Analisti e progettisti di software
2.1.1.4.2	Analisti di sistema
2.1.1.4.3	Analisti e progettisti di applicazioni web
2.5.1.5.3	Specialisti nella commercializzazione nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
2.5.5.1.4	Creatori artistici a fini commerciali (esclusa la moda)

## Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio

Le norme nazionali relative all'immatricolazione ai corsi di Laurea Magistrale prevedono che gli Atenei verifichino il possesso:

- della **Laurea di I livello** o del **diploma universitario di durata triennale**, ovvero di **altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo**;
- dei **requisiti curriculari**;
- della **adeguatezza della personale preparazione**.

### REQUISITI CURRICULARI

Costituiscono requisiti curriculari il titolo di laurea o di un diploma universitario di durata triennale ovvero di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, e le competenze e conoscenze che lo studente deve aver acquisito nel percorso formativo pregresso, espresse sotto forma di crediti riferiti a specifici settori scientifico-disciplinari o a gruppi di essi. In particolare lo studente deve aver acquisito un minimo di 40 cfu sui settori scientifico-disciplinari di base FIS/01, FIS/03, ING-INF/05, MAT/02, MAT/03, MAT/05 e 60 cfu sui settori scientifico-disciplinari caratterizzanti e affini CHIM/07, ING-IND/16, ING-IND/31, ING-INF/01, ING-INF/03, ING-INF/05, IUS/01, L-ART/05, L-ART/06, SPS/08.

I crediti formativi dei settori scientifico-disciplinari, presenti sia nel gruppo delle attività di base che in quello delle caratterizzanti e affini, vengono conteggiati prioritariamente per le attività di base.

Quelli residui vengono considerati come caratterizzanti e affini. I crediti di un insegnamento possono quindi essere considerati in parte per raggiungere il numero minimo di crediti tra le attività di base e in parte tra quelle caratterizzanti e affini.

Nel limite di 10 cfu, il Referente del Corso di Studio potrà ammettere il candidato; se il numero di crediti mancanti è superiore a 10 cfu, la valutazione sarà sottoposta all'approvazione finale del Vicerettore per la Didattica.

Nel caso in cui i requisiti curriculari non risultino soddisfatti, l'integrazione curriculare, in termini di crediti, dovrà essere colmata prima dell'immatricolazione al corso di laurea magistrale effettuando:

- un'**iscrizione ai Singoli insegnamenti per integrazione curriculare**, nel caso in cui l'integrazione sia inferiore o uguale a 60 crediti. Si precisa che, nel caso di Iscrizione ai singoli insegnamenti per integrazione curriculare, sarà possibile inserire nel carico didattico esclusivamente gli insegnamenti assegnati dal valutatore a titolo di carenza formativa;

oppure

- un'**abbreviazione di carriera su un corso di laurea di I livello**, nel caso in cui l'integrazione curriculare da effettuare sia superiore a 60 crediti. Il candidato dovrà valutare l'iscrizione al corso di laurea di I livello con i crediti formativi nei settori di base e caratterizzanti o affini richiesti per l'accesso al corso di Laurea Magistrale di interesse considerando le scadenze stabilite.

### ADEGUATEZZA DELLA PERSONALE PREPARAZIONE

Lo studente deve essere in possesso di un'adeguata preparazione personale e della conoscenza certificata della Lingua inglese almeno di livello B2, come definito dal Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER).

Le modalità di verifica dell'adeguatezza della personale preparazione sono le seguenti:

#### Per i candidati del Politecnico di Torino

Sono ammessi i candidati per i quali:

- la durata del percorso formativo è inferiore o uguale a 4 anni (1) indipendentemente dalla media;

- la durata del percorso formativo è superiore a 4 anni ma inferiore o uguale a 5 anni (1) e la media ponderata (2) degli esami è superiore o uguale a 21/30;
- la durata del percorso formativo è superiore a 5 anni e la media ponderata (2) degli esami è superiore o uguale a 24/30.

La media ponderata è calcolata su tutti i crediti con voto in trentesimi acquisiti e utili per il conseguimento della laurea di primo livello con l'esclusione dei peggiori 28 crediti.

La durata del percorso formativo di ciascuno studente è valutata in base al numero di anni accademici di iscrizione a partire dalla prima immatricolazione al sistema universitario italiano: per gli studenti iscritti full-time la durata coincide con il numero di anni accademici di iscrizione, mentre per gli studenti part-time, la durata viene valutata considerando mezzo anno di iscrizione per ogni iscrizione annuale part-time. Per gli studenti iscritti full-time, afferenti al programma "Dual Career", la durata viene valutata, come per i part-time, considerando mezzo anno di iscrizione per ogni iscrizione annuale.

In caso di abbreviazione di carriera il calcolo degli anni deve essere aumentato in proporzione al numero di CFU convalidati (10-60 CFU =1 anno, ecc). I 28 CFU peggiori devono essere scorporati in proporzione al numero di CFU convalidati

*(1) l'ultima sessione utile per rispettare il requisito di media è la sessione di laurea di dicembre.*

*(2) la media ponderata è ottenuta dalla sommatoria (voti x crediti) / sommatoria dei crediti.*

### **Per i candidati di altri Atenei italiani**

Per gli studenti che hanno conseguito una Laurea triennale presso altri Atenei è richiesta la media ponderata ai crediti uguale o maggiore a 24/30 indipendentemente dal periodo occorso per conseguire il titolo.

La media ponderata (1) è calcolata su tutti i crediti con voto in trentesimi acquisiti e utili per il conseguimento della laurea di primo livello.

*(1) la media ponderata è ottenuta dalla sommatoria (voti x crediti)/sommatoria dei crediti.*

### **Studenti in possesso di titolo di studio conseguito all'estero**

Per essere ammessi ai corsi di Laurea Magistrale bisogna essere in possesso di un titolo accademico rilasciato da una Università straniera accreditata/riconosciuta, conseguito al termine di un percorso scolastico complessivo di almeno 15 anni (comprendente scuola primaria, secondaria ed università).

Coloro che hanno intrapreso un percorso universitario strutturato in cinque o sei anni di corso (diverso dal sistema 3+2) e non lo abbiano completato, per essere ammessi, devono comunque soddisfare il requisito minimo dei 15 anni di percorso complessivo (di cui minimo 3 anni a livello universitario) e aver superato 180 crediti ECTS o equivalenti.

Saranno inoltre verificati dal Referente Apply il livello di coerenza tra i Corsi di Studio dell'Ateneo prescelti dai candidati e la loro carriera universitaria pregressa, nonché i requisiti linguistici riportati alla pagina: [http://apply.polito.it/info\\_it.html](http://apply.polito.it/info_it.html).

\*\*\*

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

Nel corso dei due anni trovano posto tutte le discipline relative ai mestieri e alle professioni del cinema e dei sistemi di comunicazione. I contenuti del percorso formativo includono metodologie e tecniche legate ai media, strumenti di analisi strategica dei processi tecnologici, sociali ed economici necessari alla progettazione e al posizionamento del prodotto mediale. Nel piano di studi sono distribuiti in modo equilibrato le competenze specifiche e necessarie dell'area informatica (come ad esempio ambienti e tecnologie multimediali e realtà virtuale) con quelle dell'area dei cinema, media e nuovi media (progettazione, produzione, postproduzione, comunicazione e valutazione di progetti multimediali, audiovisivi e crossmediali, di digital entertainment e di comunicazione online) con le necessarie integrazioni provenienti da diverse aree tecnologiche (effetti speciali, ingegneria del suono).

Sono previsti laboratori e stage e lo svolgimento della tesi di laurea presso un laboratorio di ricerca del Politecnico o un'azienda esterna interessata al progetto.

### 3.2 Attività formative programmate ed erogate

L'elenco degli insegnamenti (obbligatorie 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/sviluppo.offerta\\_formativa\\_2019.vis?p\\_a\\_acc=2021&p\\_sdu=37&p\\_cds=22](https://didattica.polito.it/pls/portal30/sviluppo.offerta_formativa_2019.vis?p_a_acc=2021&p_sdu=37&p_cds=22)

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, informazioni e scadenze relative a:

- 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 ha come oggetto un'analisi, un progetto o un'applicazione a carattere innovativo, relativi ad argomenti coerenti con gli obiettivi formativi del corso di studi nel quale sia riconoscibile il contributo individuale del candidato, e lo sviluppo di un elaborato scritto conclusivo (Tesi di Laurea). Gli insegnamenti del secondo anno sono distribuiti in modo da poter dedicare un adeguato periodo allo sviluppo della prova finale.

La tesi di Laurea Magistrale rappresenta una verifica complessiva della padronanza di contenuti tecnici e delle capacità di organizzazione, di comunicazione, e di lavoro individuali, relativamente allo sviluppo di analisi o di progetti complessi. Le attività previste nella prova finale richiedono normalmente l'applicazione di quanto appreso in più insegnamenti, l'integrazione con elementi aggiuntivi e la capacità di proporre spunti innovativi.

La prova finale ha un valore pari a 18 oppure 30 crediti, corrispondenti a un periodo di tempo che va da circa da un trimestre a un semestre di lavoro a tempo pieno.

L'argomento e le attività relative alla prova finale sono concordati con un docente del Politecnico (relatore di Tesi). Le attività possono essere condotte anche presso altri enti o aziende, in Italia o all'estero, sotto la supervisione di un docente relatore del Politecnico e di un tutore dell'ente esterno.

Gli studenti che abbiano conseguito almeno 48 crediti devono fare la richiesta dell'argomento della tesi in modalità on-line attraverso un'apposita procedura disponibile nella propria pagina personale del portale della didattica nella sezione denominata "Tesi", rispettando le scadenze per la sessione di interesse pubblicate nella Guida dello Studente nella sezione "Sostenere l'esame di laurea magistrale e scadenze".

Le attività relative alla preparazione della Tesi di Laurea e i relativi risultati devono essere presentati e discussi pubblicamente, in presenza di una commissione di docenti che esprime una valutazione del lavoro svolto e della presentazione. La tesi di Laurea e la presentazione possono essere in lingua inglese.

Le commissioni preposte alle prove finali esprimono i propri giudizi tenendo conto dell'intero percorso di studi dello studente, valutandone la maturità culturale e la capacità di elaborazione intellettuale personale, nonché la qualità del lavoro.

La determinazione del voto finale è assegnata alla commissione di laurea che prenderà in esame la media complessiva degli esami su base 110. A tale media la commissione potrà sommare, di norma, sino ad un massimo di 8 punti prendendo in considerazione:

- la valutazione del lavoro svolto per la tesi (impegno, autonomia, rigore metodologico, rilevanza dei risultati raggiunti etc.);
- la presentazione della tesi (chiarezza espositiva etc.);
- l'eccellenza del percorso di studi (ad esempio, il numero delle lodi conseguite, il tempo impiegato per terminare gli studi etc.).

La lode potrà essere assegnata al raggiungimento del punteggio complessivo 112,51 a discrezione della commissione.

Se la tesi ha le caratteristiche necessarie, può essere concessa la dignità di stampa soltanto qualora il voto finale sia centodieci e lode e il parere della commissione sia unanime.

Le valutazioni e le conseguenti decisioni circa le modalità per lo svolgimento della discussione della tesi saranno oggetto di future deliberazioni, tenuto conto dell'evolversi dell'emergenza sanitaria.

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/](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.

LM INGEGNERIA DEL CINEMA

TIPO_ATTIVITA'	DESCRIZIONE ATTIVITA'	ATTIVITA' FORMATIVA_MIN	ATTIVITA' FORMATIVA_MAX	AMBITO DISCIPLINARE	AMBITO DISCIPLINARE_MIN	AMBITO DISCIPLINARE_MAX	SETTORE
B	ATTIVITA' CARATTERIZZANTI	45	57	Ingegneria informatica	45	57	ING-INF/04 ING-INF/05
C	ATTIVITA' AFFINI	18	34	Attività formative affini o integrative	18	34	ING-IND/10 ING-INF/01 IUS/01 L-ART/05 L-ART/06 SECS-P/07 SECS-P/08 SPS/08
D	ALTRE ATTIVITA'	8	12	A scelta dello studente	8	12	
E	ALTRE ATTIVITA'	18	30	Per la prova finale	18	30	
F	ALTRE ATTIVITA'	6		Abilità informatiche e telematiche	0	-	
				Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	6	6	
				Tirocini formativi e di orientamento	0	12	
				Ulteriori conoscenze linguistiche	0	-	