



UNIVERSITÀ
di VERONA

MASTER UNIVERSITARIO IN COMPUTER GAME DEVELOPMENT A.A. 2018/2019

Direttore del Master: Prof. Umberto Castellani

Dipartimento di afferenza: Dipartimento di Informatica

Livello: I

Durata: annuale

Posti disponibili (MIN/MAX): 15/20

Quota iscrizione al Master: € 5.000,00 + € 16,00 di marca da bollo

€ 50,00 all'atto dell'iscrizione al concorso

€ 3.016,00 all'atto dell'immatricolazione

€ 1.950,00 il 31/05/2019

Uditori: Max 5

Quota iscrizione Uditori: € 3.000,00 + € 16,00 di marca da bollo

€ 3.016,00 all'atto dell'immatricolazione

CFU: 60

Stage: Sì

Lingua di erogazione del Master: Il Master verrà svolto in lingua italiana.

Frequenza obbligatoria: 70%

Periodo iscrizioni: dal 08/08/2018 al 10/10/2018

Per informazioni sulla didattica:

Prof. Umberto Castellani: email umberto.castellani@univr.it Tel. + 39 045 8027988

Per informazioni amministrative sulle iscrizioni:

U.O. Master e Corsi di perfezionamento e di aggiornamento professionale

Via San Francesco, 22 – 37129 Verona

Tel. +39 045 802 8767 (per informazioni sulle carriere) dal lunedì al venerdì dalle 10.00 alle 12.00

Tel. +39 045 802 8023 (per informazioni generali) dal lunedì al venerdì dalle 10.00 alle 12.00

e-mail: segreteria.master@ateneo.univr.it

PROFILI E SBOCCHI OCCUPAZIONALI DELLA FIGURA PROFESSIONALE

Il master ha l'obiettivo di formare sviluppatori di videogiochi e/o applicazioni multimediali avanzate, focalizzandosi sulle tecnologie più recenti e con una particolare attenzione alle problematiche di lavoro in gruppo.

Sbocchi professionali:

- Sviluppo Videogiochi;
- Sviluppo Applicazioni Multimediali;
- Sviluppo Applicazioni Interattive Avanzate.



OBIETTIVI FORMATIVI

Il Master in Computer Game Development si rivolge a laureati in Informatica o Ingegneria e si propone di formare programmatori di applicazioni videoludiche (videogame) e multimediali interattive. Il corso è progettato per fornire le abilità legate alla realizzazione di videogiochi con un approccio pratico, ed include insegnamenti tenuti da professionisti provenienti dall'industria. Un primo blocco di corsi -- di stampo accademico -- introduce alcune competenze irrinunciabili in grafica, intelligenza artificiale, ingegneria del software e interazione utente-calcolatore. Un secondo blocco -- di stampo maggiormente applicativo -- esamina le diverse specifiche competenze che entrano in gioco nella programmazione di un videogioco, focalizzando le attività di laboratorio sulla realizzazione di un videogame completo. Tali blocchi non sono necessariamente organizzati in sequenza temporale. Ciascuno studente effettuerà uno stage finale in una azienda del settore.

REQUISITI DI AMMISSIONE

Per accedere ai Master di primo livello occorre essere in possesso di:

- a) laurea conseguita ai sensi del Decreto Ministeriale n. 270 del 2004 o del Decreto Ministeriale n. 509 del 1999;
- b) titolo di studio universitario di durata almeno triennale, secondo gli ordinamenti previgenti;
- c) titolo rilasciato all'estero, riconosciuto idoneo in base alla normativa vigente.

Ambito disciplinare: Informatico.

CRITERI DI VALUTAZIONE PER L'AMMISSIONE

I candidati verranno selezionati sulla base del curriculum vitae et studiorum e di un colloquio.

Verranno valutati i seguenti elementi (punteggio totale = 60):

1. Voto di Laurea (30 punti);
2. Attinenza del curriculum studiorum con le tematiche del Master (10 punti);
3. Colloquio (10 punti);
4. Portfolio (5 punti);
5. Altri titoli (5 punti).

L'attribuzione dei punteggi avviene secondo criteri insindacabili fissati dalla commissione che amministra il colloquio di ammissione.

PERIODO DI SVOLGIMENTO E SEDE

Periodo di svolgimento: da novembre 2018 a dicembre 2019.

Sede: Dipartimento di Informatica dell'Università degli studi di Verona.

INFORMAZIONI STAGE

Lo stage è obbligatorio e garantito presso una delle aziende partner del master.

PROJECT WORK, VERIFICHE PERIODICHE, PROVA FINALE

Sono previste due prove d'esame per ciascun insegnamento, una al termine dell'insegnamento stesso ed una al termine dello stage, con la quale lo studente potrà recuperare eventuali voti insufficienti. Le prove possono essere scritte, oppure orali, oppure consistere nella presentazione di un elaborato.