Politecnico di Torino

REGOLAMENTO DIDATTICO

Corso di laurea di 1°livello

in

INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEDIA DIGITALI

Dipartimento di Automatica e Informatica

Collegio di Ingegneria Informatica, del Cinema e Meccatronica

Anno accademico **2025/2026**

Emanato con D.R. n. 910 del 25/07/2025

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 media digitali, 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 di questo CdS 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 mediali in diversi comparti 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 mediali 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 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 una 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	FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO: 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. COMPETENZE ASSOCIATE ALLA FUNZIONE: - 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. SBOCCHI PROFESSIONALI: 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.
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 Media Digitali o altre Lauree Magistrali in area ICT	- 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 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 occupazionali classificati dall'ISTAT, un/una laureato di questo Corso di Studio può intraprendere la professione di:

Codice ISTAT	Descrizione
3.1.2.1.0	Tecnici programmatori
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 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 programmazione locale, tenuto contro delle strutture e del rapporto studenti docenti.
I posti disponibili e le modalità di ammissione sono riportati nello specifico Bando di selezione pubblicato sul sito https://www.polito.it/didattica/iscriversi-studiare-laurearsi/iscrizione/corsi-di-laurea/bandi-regolamenti-e-graduatorie. In particolare, per l'immatricolazione al corso di laurea è richiesto il sostenimento di un test di ammissione (TIL – I) somministrato nelle diverse sessioni previste da uno specifico calendario pubblicato nelle pagine del sito dedicate all'orientamento.

Per la somministrazione del test ci si avvarrà delle dotazioni tecniche disponibili presso i laboratori informatici dell'Ateneo.
La soglia minima per l'inserimento in graduatoria è fissata in un punteggio pari al 30% del totale. È possibile sostenere il TIL-I per un massimo di 3 volte e nel caso di ripetizione del test sarà considerato valido il risultato migliore ottenuto.
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 del testo e logica, fisica e conoscenze tecniche di base.

Ai/Alle candidati/e che conseguiranno un punteggio inferiore al 30% nella sezione di Matematica saranno assegnati degli Obblighi Formativi Aggiuntivi (OFA).
I/Le candidati/e saranno invitati/e a seguire le attività di tutoraggio previste nel corso del primo anno per l'ambito matematico e dovranno seguire un percorso supplementare. Quest'ultima attività, denominata «C.I.A.O. - Corso Interattivo di Accompagnamento Online» e da svolgersi indicativamente nella settimana precedente l'inizio delle lezioni, ha l'obiettivo di aiutare nel recupero delle eventuali carenze matematiche attraverso specifiche azioni di tutorato svolte on line.
Gli OFA si intendono sanati se si verifica entro la fine del I anno di corso almeno una delle seguenti condizioni:
- Gli/Le studenti/studentesse superano uno dei due esami di matematica del I anno (Analisi matematica I o Algebra lineare e geometria);
- Gli/Le studenti/studentesse superano il test finale del programma CIAO rispondendo in modo corretto ad almeno 10 domande su 15. Il test sarà erogato 3 volte nel corso dell'anno accademico.

Eventuali esoneri dalla prova di ammissione sono indicati nel Bando.

Gli studenti con titolo estero che intendono seguire il percorso, erogato interamente in lingua italiana, devono essere in possesso, all'atto dell'immatricolazione, di certificazione di conoscenza della lingua italiana di livello B2, come definito dal Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER).

Per ogni informazione relativa al Bando di selezione, al numero programmato locale, alla procedura di immatricolazione e di iscrizione alla prova, è possibile consultare https://www.polito.it/didattica/iscriversi-studiare-laurearsi/iscrizione/corsi-di-laurea/bandi-regolamenti-e-graduatorie

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 di questo CdS, integrando gli insegnamenti nell'ambito dell'informatica, quali la computer grafica, le basi di dati e le applicazioni web, e delle telecomunicazioni con insegnamenti nell'ambito delle scienze sociali, del transmedia 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/le docenti titolari degli insegnamenti sono consultabili alla pagina: https://didattica.polito.it/pls/portal30/sviluppo.offerta_formativa_2019.vis?p_a_acc=2026&p_sdu=37&p_cds=487

L'elenco dei Settori Scientifico Disciplinari per tipo di attività formativa (caratterizzanti e affini) previsti nell'ordinamento didattico del Corso di Studio è consultabile alla pagina: https://didattica.polito.it/pls/portal30/sviluppo.vis_aiq_2023.visualizza?sducds=37487&tab=0&p_a_acc=2026

Art. 4 - Gestione della Carriera

La Guida Studenti è pubblicata annualmente sul Portale della Didattica prima dell'inizio dell'anno accademico. È organizzata per singolo Corso di Studio e reperibile dal sito del Corso di Studio. Contiene, a titolo esemplificativo, informazioni e scadenze relative a:

- calendario accademico;
- obblighi formativi aggiuntivi (OFA);
- piano carriera e carico didattico;
- crediti liberi;
- tirocinio;
- contribuzione studentesca;
- dual career;
- lezioni ed esami;
- modalità di erogazione della didattica;
- formazione linguistica;
- studiare all'estero/programmi di mobilità;
- regole per il sostenimento degli esami;
- trasferimenti in entrata e in uscita e passaggi interni;
- interruzione, sospensione, rinuncia e decadenza;
- abbreviazione di carriera.

Art. 5 - Prova finale

La prova finale potrà essere svolta solo dopo aver superato un numero di crediti almeno pari a 90 CFU, al momento dell'iscrizione all'anno accademico.

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, la loro applicazione in un contesto pratico, l'analisi critica dei risultati e la comunicazione dell'attività svolta.

Lo svolgimento della prova finale prevede la redazione di una relazione sintetica relativa ad un tema a scelta all'interno di una rosa di argomenti proposti nell'ambito dell'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.

Gli studenti devono fare la richiesta in modalità on-line attraverso un'apposita procedura disponibile nella propria pagina personale del portale della didattica nella sezione denominata "Laurea ed Esame Finale", rispettando le scadenze per la sessione di interesse pubblicate nella Guida Studenti – Sezione Calendario Tematico.

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:
- il tempo impiegato per terminare gli studi;
- la valutazione del percorso di studi svolto parzialmente o integralmente in lingua Inglese;
- una serie di informazioni sul percorso di laurea dello studente/della studentessa (numero lodi conseguite, percorso estero, tirocinio).

A partire dagli studenti appartenenti alla coorte 2022/2023 verrà assegnato un bonus pari a 0,5 punti a valere sul punteggio della prova finale per ogni esame del primo anno (esclusa la lingua inglese) e per gli esami di base del secondo anno (Analisi Matematica II e Metodi matematici per l'ingegneria) superati entro la prima sessione utile dopo la frequenza dell'insegnamento per la prima volta nell'a.a. di riferimento (max 4 punti).
La lode potrà essere assegnata al raggiungimento del punteggio complessivo 110,51 a discrezione della commissione.

Ulteriori informazioni e scadenze:
- Regolamento studenti
- Guida Studenti

Rilascio del Diploma Supplement:
Come previsto dall'art. 11, comma 8 dei D.D.M.M. 509/1999 e 270/2004, il Politecnico di Torino rilascia il Diploma Supplement, una relazione informativa che integra il titolo di studio conseguito, con lo scopo di migliorare la trasparenza internazionale dei titoli attraverso la descrizione del curriculum degli studi effettivamente seguito. Tale certificazione, conforme ad un modello europeo sviluppato per iniziativa della Commissione Europea, del Consiglio d'Europa e dell'UNESCO – CEPES, viene rilasciata in edizione bilingue (italiano-inglese) ed è costituita da circa dieci pagine.

Maggiori informazioni al link:
https://www.polito.it/didattica/iscriversi-studiare-laurearsi/gestione-carriera/certificati-e-pergamene

Art. 6 - Rinvii

6.1 Regolamento Studenti

Il Regolamento Studenti disciplina diritti e doveri dello/della studente e contiene le regole amministrative e disciplinari alla cui osservanza sono tenuti tutti gli/le studenti iscritti ai Corsi di Studio o a singole attività formative dell'Ateneo.

6.2 Altri Regolamenti

Aspetti particolari relativi alla carriera degli/delle studenti sono disciplinati con appositi Regolamenti o Bandi pubblicati sul sito di Ateneo.

In particolare si ricordano:

- il Regolamento Tasse 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 sito https://www.polito.it/didattica/iscriversi-studiare-laurearsi/studiare-all-estero;
- il Codice etico per quanto espressamente riferito anche agli/alle studenti.