

**SALONE DELL'ORIENTAMENTO 2026**

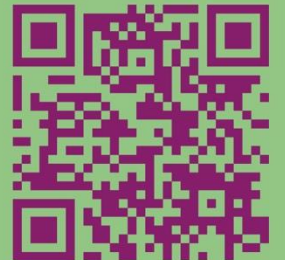
**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE**

# **INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEDIA DIGITALI**



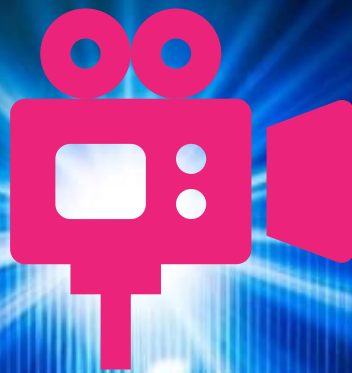
**Politecnico  
di Torino**

**SCOPRI TUTTI I  
CORSI DI STUDIO  
A.A. 2026/27  
[www.polito.it](http://www.polito.it)**



COLLEGIO

ICM



INGEGNERIA DEL CINEMA E  
DEI MEDIA DIGITALI



Politecnico  
di Torino

SALONE DELL'ORIENTAMENTO 2026

# Outline 27\_03

- **La laurea magistrale *at a glance***

Tatiana Mazali, docente referente del CdS

- **Focus su aree di insegnamenti caratterizzanti:**

Andrea Bottino (*Technical Art per il cinema e i videogiochi, GenAI per la produzione creativa*)

Mattia Meloni (*Fotografia e Cinema Digitale, Cinema Immersivo*)

- **I nostri ambassador e le opportunità professionali:**

Anna Maria Nigro e Nicola Figari (EDI-Effetti digitali italiani)

Chiara Lurgo (Reply Social Network)

# Outline 28\_03

- **La laurea magistrale at a glance**

Tatiana Mazali, docente referente del CdS

- **Focus su aree di insegnamenti caratterizzanti:**

Andrea Bottino (*Technical Art per il cinema e i videogiochi, GenAI per la produzione creativa*)

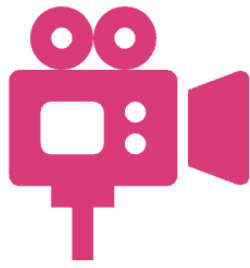
Mattia Meloni (*Fotografia e Cinema Digitale, Cinema Immersivo*)

Niccolò Gioia (*VFX e cinema di animazione*)

- **I nostri ambassador e le opportunità professionali:**

Ludovica Baldassarri (Studio Campedelli)

Chiara Lurgo (Reply Social Network)



Un'identità specifica  
e unica nel panorama italiano, unisce forti  
competenze ICT-Computer Science e  
capacità progettuali per la content  
creation delle filiere creative digitali e  
culturali

# Le competenze

- **Le tecnologie** per la progettazione e lo sviluppo di ambienti e sistemi di comunicazione
- **I linguaggi e le metodologie di design** per i media necessarie per realizzare i contenuti
- **Le strategie di digital marketing** per valorizzare i prodotti creativi



# Cosa imparerete a fare

- Utilizzare sistemi di **grafica e animazione** 2D e 3D e di **realtà virtuale**
- Utilizzare sistemi di **ripresa video e postproduzione**, anche innovativi (immagini 360°)
- Progettare **visual effects**
- Progettare **videogame**
- Progettare **interfacce** e sistemi interattivi
- Gestire la **filiera audio** di un prodotto creativo
- Definire un piano di **digital marketing**



# Profili professionali che il CdS forma

- Digital **media project manager**  
(dal cinema al web)
- Digital **interaction designer**
- Progettista di applicazioni e ambienti per gli ambiti **animation e gaming**

# Il piano di studi | I anno

- Cinema immersivo
- Realtà virtuale
- Social media
- Elaborazione dell'audio digitale
- Computer animation
- Game design e Game thinking
- Ingegneria del suono
- Fotografia e cinema digitale

+ Insegnamenti **a scelta** consigliati per il CdS: Technical Art per il cinema e i videogiochi; Sound Production per le media industries; GenAI per la produzione creativa

# Il piano di studi | Il anno

- Digital strategy
- Digital interaction design
- VFX e cinema di animazione
- Tesi



+ Insegnamenti **a scelta** consigliati per il CdS: Technical Art per il cinema e i videogiochi; Sound Production per le media industries; GenAI per la produzione creativa

# Le destinazioni Erasmus

## Area tecnica/informatica

- EURECOM (doppia laurea) - Francia
- École polytechnique fédérale de Lausanne - Svizzera

## Area media e creatività

- Universitat Politècnica de València - Spagna
- ITESM – Messico
- University of Plymouth - UK

+ Altre destinazioni comuni a tutta Ingegneria e a volte anche ad Architettura

## Area Media + informatica, con focus sull'education

- University of Education Weingarten - Germania

# Highlights #1 | alcune novità

- Abbiamo potenziato l'area dei Visual Effects e abbiamo aggiunto un modulo di cinema di animazione/character animation
- Abbiamo progettato due nuovi insegnamenti a scelta:

**Technical Art per il cinema e i videogiochi** (dove si fa Unreal)

**GenAI per la produzione creativa**

# Highlights #2 | Visionary Media Lab



# Highlights #3 | Project work

MOODBOARD



*"I progetti da consegnare  
a ogni esame allenano alle  
dinamiche proprie del  
mondo del lavoro"*

**Enrico Giovannini**

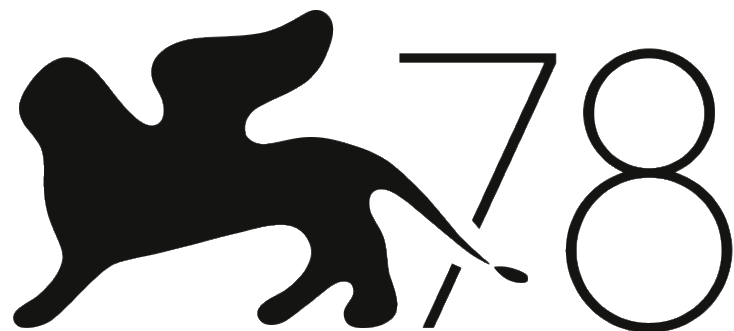
Reply S.p.A.



# Highlights #4 | i team studenteschi



# Highlights #5 | le partnership



**MOSTRA INTERNAZIONALE  
D'ARTE CINEMATOGRAFICA  
LA BIENNALE DI VENEZIA 2021**



Ogni anno vengono selezionati due studenti/studentesse per far parte della giuria UNIMED, a Venezia durante tutta la durata del Festival del Cinema.

# Highlights #5 | le partnership



**FILM COMMISSION**  
TORINO PIEMONTE

- Tirocini curriculari
- Opportunità per fare esperienza sui set
- Accesso ai servizi di casting e avvio riprese

# Highlights #5 | le partnership

The Canon logo is displayed in a bold, red, sans-serif font.

- MasterClass
- Sperimentazione su attrezzature di ripresa
- Tirocini al Festival del Cinema di Venezia

# Highlights #5 | le partnership



Selezione e pubblicazione online per un anno sul sito di Rai Cinema Channel di un cortometraggio realizzato dai nostri studenti per il progetto «Studenti in corto» e per la Giornata Mondiale della Creatività e dell'Innovazione

# Highlights #5 | le partnership



SUMMER INTENSIVE  
PROGRAM IN VISUAL  
STORYTELLING

# Soddisfazione degli studenti e Sbocchi occupazionali

Il CdS risponde molto bene al mercato del lavoro e ai bisogni delle imprese e enti dei settori creativi digitali a cui si rivolge,

**a tre anni dalla laurea i laureati sono tutti occupati**

(fonte: AlmaLaurea 2024)

Il grado di **soddisfazione** è ottimo, pari al **93%** (dato che risulta **superiore alle medie** di confronto, sulla stessa classe di laurea all'interno dell'Ateneo e in tutta Italia)

# Sbocchi occupazionali

Il mercato che accoglie i nostri laureati e laureate è ampio:

**ICC-Industrie Culturali e Creative** = 5,6% PIL nazionale e 6,2% forza lavoro complessiva (dati Symbola 2022)



The New York Times



# Non vi resta che iscrivervi!

Gruppo Telegram  
[t.me/LMCINEMA](https://t.me/LMCINEMA)

Email referente  
[referente.lm.cin@polito.it](mailto:referente.lm.cin@polito.it)



@LMCINEMA