SALONE DELL'ORIENTAMENTO 2026

CORSO DI LAUREA

INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEDIA DIGITALI

Politecnico di Torino

SCOPRI TUTTI I CORSI DI STUDIO A.A. 2026/27 www.polito.it

COLLEGIO
ICM
INGEGNERIA DEL CINEMA E
DEI MEDIA DIGITALI

Un corso di studi unico in Italia

(classe di laurea Ingegneria Informatica)

Competenze tecnologico applicative
(di stampo informatico
ma non solo)

+

Competenze di ideazione, progettazione, sviluppo e realizzazione contenuti creativi

=

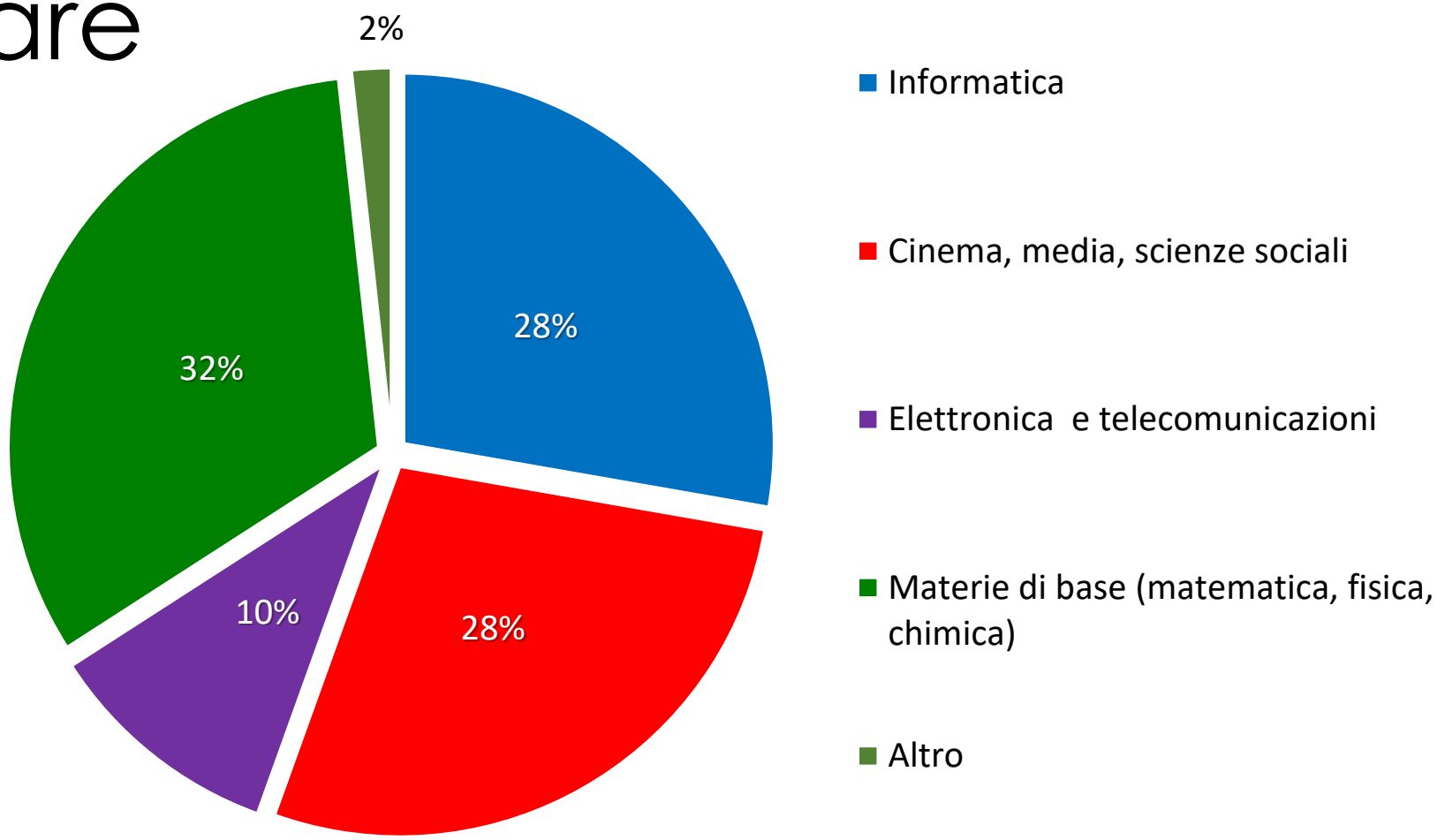
Professionisti che sanno operare nell'ambito dei media
e più in generale delle industrie creative e culturali
(cinema, tv, web, game, imprese della digital economy)

I nostri studenti

140 studenti all'anno, 50% provenienti da fuori regione o estero

Proiezione dei cortometraggi realizzati da student* del secondo anno, Cinema Ambrosio di Torino

Un corso di studi multidisciplinare



Il piano di studi #1

PRIMO ANNO

Insegnamenti comuni a tutte le ingegnerie (analisi, fisica, ...)
+
Un insegnamento di indirizzo, specifico per il corso di studi:
Linguaggio cinematografico

Il piano di studi **#2**

SECONDO ANNO
cinema + media + ICT

- Industrie Creative Digitali
- Produzione Cinematografica
- Tecnologie digitali
- Algoritmi e programmazione ad oggetti
- Interactive Media
- Metodi matematici per l'ingegneria
- **Corso a scelta dal catalogo Grandi Sfide**

Il piano di studi **#3**

TERZO ANNO
ICT + media

- Basi di dati
- Teoria ed elaborazione dei segnali
- Reti di calcolatori
- Computer grafica
- Transmedia
- Elaborazione immagini e video
- **Corsi a scelta o tirocinio**

+ prova finale

La figura professionale

Progettista e tecnico di contenuti audiovisivi e multimediali (definisce l'idea creativa, del soggetto o del concept, progetta e realizza un prodotto di comunicazione audiovisiva, multimediale e transmediale per le filiere dei media, dal cinema al web, opera nei comparti tecnici delle pipeline di produzione di contenuti creativi)

Web producer, che gestisce le diverse fasi della produzione di un progetto digitale e il suo posizionamento sul mercato

Sviluppatore di applicazioni e contenuti di grafica 2D e 3D e interfaccia utente

Settori degli sbocchi occupazionali le ICC (Industrie creative digitali)

- Produzione cinematografica e televisiva (broadcast, case di produzione)
- Produzione multimediale e transmediale
- Agenzie di comunicazione, agenzie pubblicitarie, web agency
- Postproduzione / Compositing / Visual effects
- Entertainment e Videogiochi

Dopo la triennale?

- Puoi continuare nella **laurea magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Media Digitali**, dove studierai e realizzerai progetti in ambito: cinema, realtà virtuale, sound design, interaction design, game design...
- Oppure iscriverti nella altre lauree magistrali di continuità (ing.inf, data science, meccatronica...)

Punti di forza **#1**

Multidisciplinarietà: solidità della preparazione tecnica + sviluppo capacità creative

Trasversalità degli sbocchi occupazionali

Collaborazione con aziende, enti e istituzioni culturali

Punti di forza **#2**

Approccio progettuale che valorizza il **lavoro di gruppo**

Laboratorio
Visionary Media Lab
attrezzature allo stato dell'arte (ripresa, VR, interactive interfaces...)

Punti di forza **#3 i team studenteschi**

STUDIO IREOS

LEVEL UP LAB

INGEGNERIA DEL CINEMA E
DEI MEDIA DIGITALI
COLLEGIO
ICM

Gruppo Telegram

@ingcinema

Email referente

referente.l3.cin@polito.it

Highlights
Prof. Enrico Maria Verra
Prof. Mattia Meloni
Prof. Andrea Bottino

La parola ai nostri laureati
Andrea Bandinelli, Crimp Films