

# CHE COSA FA UN INGEGNERE DELL'INFORMAZIONE PER VIDEOGAME E REALTÀ VIRTUALE?

Il Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale forma laureate e laureati che dispongono di una preparazione che le/li rende in grado di proseguire con successo l'iter formativo con l'iscrizione ad un Corso di Laurea Magistrale, o che si possono proficuamente inserire nel mondo del lavoro nel settore in continua espansione dell'ingegneria dell'informazione con riferimento al mondo dei videogame e dei sistemi di realtà virtuale, aumentata e più in generale estesa. L'approccio multidisciplinare risponde alle esigenze culturali, professionali e lavorative del mercato.

## PER INFORMAZIONI:

[www.univpm.it](http://www.univpm.it)  
[presidenza.ingegneria@univpm.it](mailto:presidenza.ingegneria@univpm.it)  
[www.univpm.it](http://www.univpm.it)

## SEGRETERIA STUDENTI:

60131 Ancona (Monte Dago)  
Via Breccie Bianche, 12  
Tel.+39 071 2204970

## CONSULTA:

**UNIVPM**  
**ORIENTA**  
[www.orienta.univpm.it](http://www.orienta.univpm.it)



UNIVERSITÀ  
POLITECNICA  
DELLE MARCHE

## SEGUICI SU:

- IngegneriaUnivpm
- ingegneria\_univpm
- ingegneria\_univpm

## SCARICA L'APP:



**FACOLTÀ DI  
INGEGNERIA**

# INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE PER VIDEOGAME E REALTÀ VIRTUALE

**CORSO DI LAUREA**  
**TRIENNALE**

Classe L-8 | Sede di Ancona  
Accesso libero, in lingua italiana



[ingegneria.univpm.it](http://ingegneria.univpm.it)

## FACOLTÀ DI INGEGNERIA AREA INFORMAZIONE

I Corsi di Laurea dell'area Informazione si occupano della progettazione e sviluppo di sistemi finalizzati alla trasmissione, ricezione ed elaborazione dei dati e delle informazioni nell'ambito biomedicale, elettronico, informatico, dell'automazione, dei videogame e della realtà virtuale.



# LA STRUTTURA DEL CORSO

Il Corso di Studi in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale ha durata triennale ed è organizzato in modo da tenere conto della trasversalità che caratterizza il settore.

Infatti, al **primo anno**, accanto alle materie di base vengono già presentati contenuti relativi ad alcune materie caratterizzanti ed affini come la programmazione ad oggetti, UI/UX, e reti di comunicazione.

Il **secondo anno** prevede una predominanza delle materie caratterizzanti (programmazione di videogame, dispositivi per l'industria dei videogame, sistemi di interfacciamento anche basati su IoT), che vengono integrate con conoscenze necessarie per un corretto apprendimento di concetti fondanti come il calcolo della probabilità, la teoria dei giochi, game design, animazione.

Il **terzo anno** prevede, accanto ad alcune materie relative al settore dell'informatica, la presenza di insegnamenti che completano una formazione trasversale includendo aspetti propri del marketing, della gestione aziendale e della progettazione di "spazi virtuali".

È possibile personalizzare il piano di studi per seguire le proprie passioni e svolgere un tirocinio su temi oggi più che mai rilevanti come l'intelligenza artificiale per videogame, i serious game, la narrativa etc. Il corso di studi, nell'ambito di programmi di internazionalizzazione dell'Ateneo, fornisce **ampia possibilità** agli studenti ed alle studentesse **di stage e di studio all'estero**.

# PERCHÉ ISCRIVERSI?

Il Corso di Laurea in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale tende a fornire una padronanza dei metodi e contenuti ingegneristici congiuntamente a specifiche competenze professionali nel settore dei videogame e della realtà virtuale, aumentata, e più in generale estesa. Si vuole formare professionisti e professionisti in grado di realizzare e gestire sistemi di media-bassa complessità risultanti dalla integrazione di componenti e tecnologie, anche molto diverse tra loro, sia nel contesto dell'ingegneria dei videogame che dei sistemi di realtà virtuale.

Il percorso formativo prevede insegnamenti fortemente orientati ad approcci "hands-on" che consentono di applicare le conoscenze

attraverso attività progettuali. Il corso favorisce lo sviluppo di soft skills fondamentali per il mondo del lavoro favorendo team working, pensiero critico e adattabilità.

Un aspetto importante è rappresentato dalle collaborazioni con le imprese per le attività di tirocinio che favoriscono l'inserimento nel mondo del lavoro grazie alle conoscenze e competenze interdisciplinari acquisite nei settori della realizzazione di videogame, sistemi di "edutainment", sistemi software immersivi, sistemi di realtà virtuale, aumentata ed estesa. Un ulteriore sbocco riguarda la possibilità di proseguire gli studi iscrivendosi a Corsi di Laurea Magistrale o a Master di I livello in università italiane o straniere.

**93%**  
soddisfatti/e  
della disponibilità  
dei docenti

**32+**  
laboratori e spazi  
di co-working  
e studio

**54%**  
iscritti/e provenienti  
da fuori regione

**38+**  
province  
di provenienza

# POSSIBILI SBOCCHI PROFESSIONALI

I laureati e le laureate in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale potranno svolgere la loro attività in ogni ambito della moderna società tecnologica come ad esempio:

- Imprese che si occupano di sviluppare videogame;
- aziende che realizzano giochi tradizionali e/o digitali, e vogliano approcciare a soluzioni di digitalizzazione e gamification;

- aziende che si occupano di realizzare sistemi di realtà aumentata, virtuale e, più in generale, estesa;
- imprese che si occupano di formazione in diversi contesti come l'edutainment, la sanità ed il comparto industriale;
- libera professione (previo superamento dell'esame di stato ed iscrizione all'albo).

## CHE COMPETENZE ACQUISIRAI?

Il Corso di Studio si pone come obiettivo di formare studenti e studentesse partendo da solide competenze di base con un approccio fortemente interdisciplinare dettato dal contesto di riferimento del mondo dei videogame e dei sistemi di realtà virtuale. Il corso consentirà l'apprendimento di conoscenze e lo sviluppo di abilità e competenze relative alla progettazione e allo sviluppo di videogame e di sistemi di realtà virtuale, aumentata, ed estesa, ai dispositivi hardware, alle interfacce uomo-macchina, alla simulazione digitale, alle reti e protocolli. Inoltre, si potrà contare su competenze integrative riguardanti la grafica 2D e 3D, la User Experience Design, il game design, l'animazione, il sound design, l'organizzazione della filiera dei videogame e del software multimediale, la narrativa, l'intelligenza artificiale e la cybersecurity per i videogame e i sistemi di realtà virtuale.

## LA NOSTRA METODOLOGIA DIDATTICA

La formazione prevede lezioni frontali integrate da esercitazioni, laboratori applicativi, attività progettuali e tirocini. È previsto l'utilizzo di piattaforme e-learning (Moodle, Microsoft Teams) per favorire l'interazione didattica e l'accessibilità ai materiali.

## PARTICOLARITÀ DEL CORSO

Elevata interdisciplinarietà, aspetto nativo del mondo dei videogame e dei sistemi di realtà virtuale:

- Unicità rispetto al contesto nazionale;
- Profilo professionale fortemente richiesto;
- Orientamento al mondo dell'impresa e alle soft skills;
- Forte legame con il tessuto industriale e possibilità di esperienze internazionali.

## COLLABORAZIONI E TIROCINI

Il corso offre la possibilità di svolgere tirocini formativi presso aziende, enti e studi professionali. Sono previste anche collaborazioni con imprese per progetti applicati e testimonianze aziendali durante il percorso didattico.

## REQUISITI DI ACCESSO

L'accesso è libero. È previsto un test di verifica delle conoscenze iniziali non selettivo, utile a valutare la preparazione di base e orientare lo studente.

## LA SEDE

Il Corso in Ingegneria dell'Informazione per Videogame e Realtà Virtuale ha sede nel campus universitario di Monte Dago, ad Ancona. Lo studente e le studentesse durante l'intero percorso di studi potranno usufruire degli oltre 32 laboratori e spazi di co-working e studio del Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione e della Facoltà di Ingegneria.

