CORSO DI LAUREA IN INGEGNERIA PER LA CREATIVITA' DIGITALE

DATE DEGLI APPELLI D'ESAME DI PROFITTO - A.A. 2026/2027

Insegnamento/modulo	codice ESSE3	CFU mod	Docente	semestre	anno	nov-26 (2-6 pausa esoneri)	nov-26	dic-26	Recupero lezioni Dicembre (21-23) Gennaio (7-8)	gen-27	feb-27		feb-27	mar-27	apr-27 (19-23 pausa esoneri)	apr-27	mag-27	Giugno 2027 Recupero lezioni (7-11)	giu-27	lug-27	lug-27	ago-27	set-27	ott-27	nov-27	dic-27	Totale appelli 2026-2027
Metodi matematici per l'ingegneria - Analisi Mod. 1: numeri e strutture fondamentali	2000BL	3	Francesco Maddalena	1°	I																						0
Metodi matematici per l'ingegneria - Analisi Mod. 2: limiti e continuità delle funzioni	2000BL	3	Francesco Maddalena	1°	I																						
Metodi matematici per l'ingegneria - Analisi Mod. 3: calcolo differenziale e integrale	2000BL	3	Francesco Maddalena	1°	I																						
Metodi matematici per l'ingegneria - Analisi Mod. 4: analisi avanzata e funzioni multivariate	2000BL	3	Francesco Maddalena	1°	I																						
Metodi matematici per l'ingegneria - Geometria e algebra Mod. 1: strutture algebriche e sistemi lineari	2000BL	3	Olena Bobyl'ova	1°	I		06-nov	27-dic		17-gen	19-feb			15-mar	19-apr				21-giu								
Metodi matematici per l'ingegneria - Geometria e algebra Mod. 2: applicazioni lineari e geometria analitica	2000BL	3	Olena Bobyl'ova	1°	I			27-dic		17-gen	19-feb			15-mar	19-apr				21-giu								
Fondamenti di programmazione e strutture dati - Informatica per l'ingegneria Mod. 1: fondamenti dell'informatica	2001BL	3	Fedelucio Narducci	1°	I	3-nov				13-gen	11-feb								16-giu	8-lug	21-lug		15-set		4-nov		
Fondamenti di programmazione e strutture dati - Informatica per l'ingegneria Mod. 2: algoritmi fondamentali e programmazione in C	2001BL	3	Fedelucio Narducci	1°	I	3-nov				13-gen	11-feb								16-giu	8-lug	21-lug		15-set		4-nov		
Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale - Economia e organizzazione aziendale Mod. 1: fondamenti di economia e impresa	2002BL percorso PACD/Videogames	3	Giambattista Grieco	1°	I	4-nov				20-gen	10-feb				21-apr				16-giu	7-lug	21-lug		15-set				8
Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale - Economia e organizzazione aziendale Mod. 2: gestione aziendale e project management	2002BL percorso PACD/Videogames	3	Giambattista Grieco	1°	I	4-nov				20-gen	10-feb				21-apr				16-giu	7-lug	21-lug		15-set				8
Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali - Economia e organizzazione aziendale Mod. 1: fondamenti di economia e impresa	2010BL percorso PMD	3	Giambattista Grieco	1°	I	4-nov				20-gen	10-feb				21-apr				16-giu	7-lug	21-lug		15-set				8
Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali - Economia e organizzazione aziendale Mod. 2: gestione aziendale e project management	2010BL percorso PMD	3	Giambattista Grieco	1°	I	4-nov				20-gen	10-feb				21-apr				16-giu	7-lug	21-lug		15-set				8
Fondamenti di programmazione e strutture dati - Algoritmi e strutture dati Mod. 1: programmazione object oriented e algoritmi	2001BL	3	Carmelo Antonio Ardito	2°	I														17-giu	6-lug	20-lug		3-set	17-set	5-nov		6
Fondamenti di programmazione e strutture dati - Algoritmi e strutture dati Mod. 2: strutture dati	2001BL	3	Carmelo Antonio Ardito	2°	I														17-giu	6-lug	20-lug		3-set	17-set	5-nov		6
Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fisica generale Mod. 1: meccanica e cinematica	2003BL	3	Gabriella Maria Pugliese	2°	I																						
Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fisica generale Mod. 2: dinamica e lavoro-energia	2003BL	3	Gabriella Maria Pugliese	2°	I																						0
Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fisica generale Mod. 3: elettrostatica e corrente elettrica	2003BL	3	Giansergio Menduni	2°	I																						0

Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fisica generale Mod. 4: campo magnetico e onde	2003BL	3	Giansergio Menduni	2°	I																						0
Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fondamenti di circuiti elettrici Mod. 1: circuiti in regime stazionario e transitorio	2003BL	3	Vito Puliafito	2°	I	4-nov				20-gen	10-feb					21-apr			15-giu	7-lug	21-lug		8-set		3-nov		9
Fondamenti scientifici e tecnologici per l'ingegneria digitale - Fondamenti di circuiti elettrici Mod. 2: circuiti in regime alternato e sistemi magnetici	2003BL	3	Vito Puliafito	2°	I	4-nov				20-gen	10-feb					21-apr			15-giu	7-lug	21-lug		8-set		3-nov		9
Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale - Chimica Mod. 1: atomi e molecole	2002BL percorso PACD/Videogames	3	Daniele Conelli	2°	I														18-giu	09-lug	23-lug		10-set		05-nov		5
Materiali e gestione delle risorse per l'ingegneria digitale - Chimica Mod. 2: reazioni ed equilibrio chimico	2002BL percorso PACD/Videogames	3	Daniele Conelli	2°	I																						
Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali - Sound Design Mod. 1	2010BL percorso PMD	3	Fabrizio Festa	2°	I																						
Progettazione e gestione di contenuti audio e prodotti digitali - Sound Design Mod. 2	2010BL percorso PMD	3	Fabrizio Festa	2°	I																						
Calcolo numerico	3622	6	Sabrina Francesca Pellegrino	1°	II		05-nov			12-gen	27-gen	16-feb				20-apr			22-giu	13-lug			07-set		04-nov		9
Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica- Modulo 1: Elettronica	3609	6	Francesco Dell'Olio	1°	II																						0
Fondamenti di tecnologie audiovisive e Robotica- Modulo 2: Automatica	3609	6	Paolo Lino	1°	II					27-gen	24-feb				20-apr				14-giu	28-giu	22-lug		16-set		04-nov		8
Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 1. Basi di Dati e Architetture per l'industria audiovisiva	3613	6	Simona Colucci	1°	II					21-gen	18-feb				21-apr				17-giu	8-lug	22-lug		8-set		pausa esoneri		7
Basi di Dati e Sistemi Operativi - Modulo 2: Sistemi operativi	3613	6	Angela Lombardi	1°	II					21-gen	04-feb	25-feb			23-apr				17-giu	06-lug	20-lug		09-set				8
Reti e Protocolli per la collaborazione e la distribuzione di contenuti digitali	3611	6	Giacinto Decataldo	2°	II	2-nov				14-gen	28-gen				22-apr				15-giu	29-giu			1-set	14-set	3-nov		9
Game Design e GPU computing - Modulo 1: Game Design, Prototyping, and Production	3624	6	Marco Secchi	2°	II																						0
Game Design e GPU computing - Modulo 2: GPU computing	3624	6	Marco Secchi	2°	II																						0
Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura - Modulo 1 - Motori di Sviluppo e Modellazione Ambienti Virtuli	3645	6	Marco Secchi	2°	II																						0
Motori di Sviluppo, Ambienti Virtuali e Sceneggiatura - Modulo 2: Sceneggiatura per i video giochi ed il Cinema	3645	6		2°	II																						0
Basi di Dati e Architetture per l'industria Audiovisiva	3652	6	Simona Colucci	1°	II					21-gen	18-feb				21-apr				17-giu	8-lug	22-lug		8-set		pausa esoneri		7
Fondamenti di Compatibilità Elettromagnetica	3618	6	Francesco Anelli	1°	II	6-nov				15-gen	29-gen				23-apr				18-giu	9-lug			3-set	17-set	5-nov		9
Misure per le tecnologie audiovisive	3616	6	Filippo Attivissimo	1°	II																						0
Teoria dei segnali e reti - Modulo 1: Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo	3615	6	Gennaro Boggia	2°	II																						0

Teoria dei segnali e reti - Modulo 2: Reti e Protocolli per la collaborazione e la distribuzione di contenuti digitali	3615	6	Giacinto Decataldo	2°	II	2-nov				14-gen	28-gen				22-apr				15-giu	29-giu			1-set	14-set	3-nov		9
Teoria ed Elaborazione del Segnale Audiovisivo avanzata	3627	6	Luigi Alfredo Grieco	2°	II																						0
Elettronica per la Musica ed il Video - Modulo 1: Elettronica Digitale	3614	6	Francesco Dell'Olio	2°	II	06-nov				13-gen		10-feb			21-apr				16-giu	21-lug			15-set		da definire		7
Elettronica per la Musica ed il Video - Modulo 2: Elettronica avanzata	3614	6	Francesco Dell'Olio	2°	II	06-nov				13-gen		10-feb			21-apr				16-giu	21-lug			15-set		da definire		7
Elettronica digitale per la musica e il video	3646	6	Teresa Natale	2°	II	06-nov				13-gen		10-feb			21-apr				16-giu	21-lug			15-set		da definire		7
Ambienti Intelligenti e Reinforcement Learning	3630	9	Alberto Carlo Maria Mancino	1°	III					26-gen		23-feb			19-apr				15-giu	06-lug			14-set		da definire		6
Fondamenti del Web	3631	6		1°	III																						0
Modellazione e Animazione tridimensionale	3639	9		1°	III																						0
Human Machine Interaction	3634	6	Carmelo Antonio Ardito	1°	III					28-gen		11-feb	25-feb							5-lug	19-lug		3-set	17-set	5-nov		8
Fondamenti di Machine Learning	3619	9	Antonio Gallucci	2°	III														16-giu	30-giu			2-set	13-set	3-nov		5
User Experience e Programmazione per Musica e Video - Modulo 1: Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video	3653	6	Tommaso Colafiglio	1°	III																						0
User Experience e Programmazione per Musica e Video - Modulo 2: Metodologie e Tecnologie per la User Experience	3653	6	Carmelo Antonio Ardito	1°	III					28-gen		11-feb	25-feb							5-lug	20-lug		3-set	17-set	5-nov		8
Musicologia e Popular Music - Modulo 1: Musicologia	3640	6	Fabrizio Festa	1°	III																						0
Musicologia e Popular Music - Modulo 2: Popular Music	3640	6	Fabrizio Festa	1°	III																						0
Applicazioni Acustiche della Fisica	3612	6	Chiara Rubino	1°	III																						0
Tecniche e tecnologie di programmazione per Musica e Video	3617	6	Tommaso Colafiglio	1°	III																						0
Montaggio e Composizione Audiovisiva - Modulo 1: Tecniche di montaggio ed effetti speciali	3643	6		1°	III																						0
Montaggio e Composizione Audiovisiva - Modulo 2: Composizione audiovisiva integrata	3643	6		1°	III																						0
Filmologia, serialità e nuovi media - Modulo 1: Filmologia	3636	6	Paola Luigia Sorrentino	1°	III							3-feb	24-feb						16-giu				2-set	15-set		5-nov	6
Filmologia, serialità e nuovi media - Modulo 2: Serialità e nuovi media	3636	6	Paola Luigia Sorrentino	1°	III							3-feb	24-feb						16-giu				2-set	15-set		5-nov	6