

REGOLAMENTO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE ¹ IN INGEGNERIA INFORMATICA
PER TECNOLOGIE IMMERSIVE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

(Classe: LM-32)

A.A. 2026 -2027

INFORMAZIONI GENERALI

Sede: La sede e le strutture logistiche di supporto alle attività didattiche e di laboratorio sono quelle del Dipartimento di Scienze Umanistiche e Sociali Internazionali dell'Università degli Studi Internazionali di Roma, sita in via Cristoforo Colombo 200, con ingresso alternativo in via delle Sette Chiese 139 - 00147. Indirizzo internet: www.unint.eu.

Lingua in cui si tiene il corso: italiano

Frequenza: La frequenza alle attività didattiche non è obbligatoria. Gli studenti non frequentanti sono tenuti a contattare i docenti per concordare il programma d'esame con congruo anticipo rispetto all'appello in cui intendono sostenere l'esame. Per specifiche attività formative a carattere pratico, laboratoriale o applicativo, i docenti responsabili dell'insegnamento possono prevedere una frequenza minima obbligatoria, motivata dalle caratteristiche dell'attività. L'eventuale obbligo di frequenza e la relativa percentuale minima richiesta sono esplicitamente indicati nel syllabus dell'insegnamento.

Modalità di svolgimento: corso di studio convenzionale.

¹ Nel testo del presente Regolamento le forme al maschile sono da intendersi in maniera generica nel rispetto di un principio di inclusività di genere.

INDICE

Art. 1. Presentazione del Corso di studio	3
Art. 2. Obiettivi formativi specifici	3
Art. 3. Percorso formativo	6
Art. 4. Profilo professionale e sbocchi occupazionali.....	8
Art. 5. Comitato di indirizzo	9
Art. 6. Requisiti di accesso.....	10
Art. 7. Riconoscimento dei crediti e di esperienze pregresse.....	11
Art. 8. Tipologia, caratteristiche e modalità di svolgimento delle attività didattiche.....	12
Art. 9. Piani di studio	13
Art. 10. Modalità di verifica della preparazione	13
Art. 11. Attribuzione del punteggio di laurea, prova finale e modalità di svolgimento	14
Art. 12. Tirocinio e altre attività formative	15
Art. 13. Attività formative extracurricolari	15
Art. 14. Programmi di mobilità.....	15
Art. 15. Tutorato e attività di supporto agli studenti.....	15
Art. 16. Assicurazione della qualità	16
Art. 17. Disposizioni finali	18

Allegato 1. Sillabi degli insegnamenti

Art. 1. Presentazione del Corso di studio

Il Corso di laurea magistrale in “Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale” (LM-32) rappresenta un progetto formativo innovativo e di respiro europeo, nato nell’ambito del progetto Digital Europe dell’Unione Europea denominato Virtual Innovation Consortium (VIC), che è stato insignito dalla Commissione Europea del prestigioso sigillo STEP di qualità, strumento per promuovere e sostenere progetti di elevata qualità che contribuiscono allo sviluppo tecnologico strategico dell’Europa. Un progetto STEP deve apportare un elemento innovativo, emergente e all’avanguardia o contribuire a ridurre o prevenire le dipendenze strategiche dell’Unione Europea.

Il Corso di laurea magistrale mira a formare ingegneri informatici con elevata qualificazione professionale, specializzati nella progettazione e gestione di sistemi basati su tecnologie immersive, intelligenza artificiale e cybersecurity. Risponde alle esigenze del mercato e della ricerca per figure capaci di integrare competenze tecniche avanzate con conoscenze di contesto etico, normativo e gestionale, oggi richieste in ambito industriale e accademico.

Al termine degli studi, il laureato disporrà di una preparazione ad ampio spettro nell’ingegneria informatica, nelle tecnologie emergenti e nell’intelligenza artificiale, che, estendendo e rafforzando quella acquisita nella formazione di primo livello, gli consentirà di elaborare e sviluppare soluzioni innovative per ambienti intelligenti, interattivi e sicuri.

Egli avrà competenze avanzate nella progettazione di applicazioni immersive, nell’integrazione di sistemi AI-driven e nella sicurezza dei sistemi informatici, unitamente alla capacità di condurre in autonomia attività di analisi, progettazione e gestione di sistemi complessi. Avrà inoltre conoscenze di contesto nei settori dell’etica e regolamentazione delle tecnologie emergenti, dell’innovazione e trasferimento tecnologico e della comunicazione tecnico-scientifica in lingua inglese.

Art. 2. Obiettivi formativi specifici

Il Corso di laurea magistrale in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale nasce nell’ambito del progetto del Digital Europe Programme denominato “Virtual Innovation Consortium” (VIC). VIC è un’iniziativa sostenuta dall’UE che affronta il divario di competenze avanzate digitali concentrandosi sulla Extended Reality (XR), tra cui la realtà aumentata e virtuale. Il progetto riunisce un consorzio di undici partner tra cui università, istituti di ricerca e aziende del settore. Il Virtual Innovation Consortium è stato insignito dalla Commissione europea del sigillo STEP, strumento per promuovere e sostenere progetti di elevata qualità che contribuiscono allo sviluppo tecnologico strategico dell’Europa. Un progetto STEP deve apportare un elemento innovativo, emergente e all’avanguardia e contribuire a ridurre o prevenire le dipendenze strategiche dell’Unione Europea.

Il Corso di laurea magistrale in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale forma professionisti altamente qualificati nella progettazione, nello sviluppo e nella gestione di sistemi complessi che integrano intelligenza artificiale, tecnologie immersive, interfacce avanzate e metodologie innovative di interazione uomo–macchina. Il percorso è finalizzato a sviluppare un profilo capace di operare in contesti caratterizzati da elevata complessità e rapido cambiamento tecnologico, in cui convergono dimensioni digitali, fisiche, sociali, organizzative ed etiche.

I seguenti obiettivi formativi specifici declinano e precisano gli obiettivi formativi qualificanti della classe LM-32, come definiti nel DM 1649/2023.

Declinando gli obiettivi formativi specifici del corso con riferimento ai descrittori di Dublino, i laureati in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale acquisiscono conoscenze e capacità di comprensione avanzate nella progettazione e nello sviluppo di sistemi intelligenti e tecnologie interattive. Un solido impianto tecnico-scientifico consente di approfondire architetture per sistemi immersivi ed embedded, algoritmi di intelligenza artificiale per ambienti digitali adattivi e metodologie per la progettazione di interfacce multimodali e di mondi virtuali. Particolare attenzione è dedicata alla progettazione centrata

sull'utente, all'usabilità e alla valutazione dell'esperienza utente. Gli studenti possono maturare inoltre competenze metodologiche per l'analisi e il supporto ai processi decisionali in presenza di incertezza, utili nell'ingegnerizzazione di sistemi complessi e nella psicologia cognitiva applicata alle tecnologie. Il percorso formativo integra, inoltre, elementi di etica e regolamentazione delle tecnologie, con attenzione alle implicazioni sociali e organizzative dei sistemi intelligenti e immersivi. Completano il profilo le competenze imprenditoriali e di trasferimento nonché la conoscenza dell'inglese tecnico per operare in contesti multidisciplinari e internazionali.

Con riferimento alla capacità di applicare conoscenza e comprensione, i laureati nel Corso di laurea magistrale in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale sono in grado di applicare le conoscenze acquisite alla progettazione, sviluppo e gestione di sistemi complessi e innovativi in contesti multidisciplinari, caratterizzati da tecnologie immersive, intelligenza artificiale e sicurezza digitale. Sono capaci di integrare competenze informatiche, ingegneristiche e cognitive per sviluppare applicazioni XR e ambienti adattivi basati su AI, garantendo al contempo l'usabilità, l'affidabilità e la sicurezza dei sistemi, integrando aspetti metodologici, algoritmici, architetture e software tipici dell'ingegneria informatica; di utilizzare tecniche algoritmiche e metodologie di modellazione e analisi per la risoluzione di problemi ingegneristici complessi e interdisciplinari; di sviluppare sistemi e applicazioni immersive (VR/AR/MR) e di applicare metodologie e strumenti per progettare interfacce avanzate e sistemi di interazione uomo-macchina; di applicare metodologie e strumenti per la progettazione e l'integrazione di sistemi robotici e interattivi, al fine di favorire interazioni naturali e sicure tra esseri umani, macchine intelligenti e ambienti digitali; di applicare principi e strumenti di sicurezza informatica nella progettazione e gestione di sistemi immersivi e interattivi; di applicare principi di etica professionale e norme di regolamentazione delle tecnologie emergenti nella progettazione responsabile nella progettazione dei sistemi digitali; di conoscere i processi di innovazione e trasferimento tecnologico e valorizzare i risultati della ricerca in contesti applicativi e professionali.

I laureati nel Corso di laurea magistrale in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale acquisiscono un'adeguata autonomia di giudizio in quanto sono in grado di integrare conoscenze eterogenee e di formulare giudizi autonomi nella progettazione, sviluppo e gestione di sistemi immersivi, applicazioni basate su intelligenza artificiale e soluzioni per la sicurezza informatica e dei sistemi distribuiti; sanno valutare criticamente gli aspetti tecnici, etici, sociali e organizzativi delle tecnologie emergenti, considerando rischi, opportunità e ricadute applicative, inclusi gli impatti ambientali ed energetici delle infrastrutture digitali; sono capaci di assumere decisioni autonome in contesti complessi e interdisciplinari, anche in presenza di dati parziali o incerti, applicando metodi rigorosi di analisi ingegneristica e di problem solving; possono partecipare attivamente ai processi decisionali all'interno di team multidisciplinari e internazionali, utilizzando strumenti e linguaggi tecnico-scientifici adeguati alla collaborazione cooperativa.

Con riferimento alle abilità comunicative, i laureati nel Corso di laurea magistrale in Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale sono in grado di comunicare in modo efficace risultati di progetti, ricerche e applicazioni, in lingua italiana e inglese, utilizzando un linguaggio tecnico-scientifico appropriato e strumenti multimediali avanzati per la presentazione e la condivisione delle informazioni; sanno interagire con interlocutori specialisti e non specialisti, operando in contesti internazionali, interdisciplinari e professionalmente eterogenei, adattando contenuti, terminologia e modalità comunicative alle caratteristiche del pubblico; sono capaci di presentare con chiarezza problemi, idee, soluzioni e processi progettuali relativi ai sistemi informatici e ingegneristici di cui si occupano, con particolare attenzione agli aspetti applicativi, alle ricadute sociali e agli elementi di sostenibilità; sanno redigere documenti tecnici, report di ricerca e presentazioni efficaci, includendo quando necessario analisi sull'impatto, sui rischi e sulla sostenibilità delle tecnologie adottate, nonché valutazioni comparative tra alternative progettuali.

Dal punto di vista delle capacità di apprendimento, i laureati nel corso sono in grado di aggiornare e ampliare autonomamente le proprie conoscenze nei settori delle tecnologie immersive, dell'intelligenza artificiale, della robotica interattiva e della sicurezza informatica, mantenendosi al passo con l'evoluzione delle scienze e delle tecnologie; sono in grado di analizzare criticamente l'evoluzione dei sistemi digitali e di adattarsi ai cambiamenti tecnologici e metodologici, includendo riflessioni sull'impatto ambientale, energetico e sociale

delle nuove soluzioni ingegneristiche; possono intraprendere con autonomia percorsi di ricerca, sviluppo e formazione post-laurea, sia in contesti accademici sia professionali, applicando metodi rigorosi di studio e approfondimento continuo; sono capaci di individuare nuove problematiche ingegneristiche e di proporre soluzioni innovative, originali e sostenibili, operando in un'ottica di miglioramento continuo e di responsabilità professionale.

In conformità con gli obiettivi formativi della classe LM-32, il Corso di laurea magistrale sviluppa inoltre competenze trasversali indispensabili per l'esercizio della professione di ingegnere informatico in contesti complessi e internazionali. I laureati sono in grado di comunicare efficacemente, in forma scritta e orale, problemi e soluzioni tecniche, anche in lingua inglese, utilizzando un appropriato lessico specialistico; di interagire costruttivamente in gruppi di lavoro interdisciplinari, gestendo le dinamiche collaborative e adattando le modalità comunicative ai diversi interlocutori; di operare in contesti aziendali e professionali complessi, comprendendone le dinamiche organizzative, i modelli di business e le opportunità di finanziamento dell'innovazione. I laureati sviluppano inoltre capacità di apprendimento autonomo e continuo, di valutazione e gestione delle implicazioni etiche e di sostenibilità delle soluzioni progettate, nonché competenze per promuovere e gestire i processi di digitalizzazione in ambito industriale e dei servizi, favorendo un'adozione consapevole delle tecnologie emergenti.

Le conoscenze e competenze previste dagli obiettivi formativi specifici sono acquisite attraverso attività didattiche teoriche e applicative, che includono lezioni, attività laboratoriali e progettuali, nonché momenti di approfondimento e confronto con il mondo della ricerca e delle professioni. Il raggiungimento dei risultati di apprendimento è verificato mediante prove di valutazione scritte e/o orali previste dalle attività formative, attività applicative e progettuali e la prova finale, che consiste nella redazione e discussione di una tesi basata su un significativo lavoro di progettazione o di ricerca, a dimostrazione della padronanza teorico-applicativa e della capacità di operare in modo autonomo.

La struttura del corso prevede, nel primo anno, l'acquisizione delle conoscenze relative ai sistemi interattivi avanzati, ai sistemi di simulazione immersiva, unitamente a competenze in intelligenza artificiale, piattaforme hardware e software e sistemi embedded. In parallelo, gli studenti approfondiscono i fondamenti di cybersecurity; inoltre, possono approfondire tematiche legate a processi cognitivi, metodologie di supporto ai sistemi decisionali e programmazione avanzata. In questa fase è inoltre previsto lo studio della lingua inglese per il dominio ICT, finalizzato allo sviluppo delle competenze linguistiche necessarie per operare in contesti professionali e scientifici internazionali.

Nel secondo anno, le competenze vengono consolidate attraverso insegnamenti dedicati ad ambienti intelligenti adattivi, interfacce avanzate, interazione uomo-macchina, etica e regolamentazione delle tecnologie, nonché alle basi di economia per la creazione di startup tecnologiche. Infine, il percorso si completa con le ulteriori conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, come laboratori pratici tematici e attività di tirocinio, e culmina nella prova finale.

Nel rispetto dell'unitarietà del progetto formativo, il corso consente allo studente di personalizzare il proprio percorso anche scegliendo tra i piani di studio proposti, strutturati in coerenza con gli obiettivi formativi specifici del corso; in funzione delle scelte effettuate, lo studente può approfondire specifici ambiti dell'ingegneria informatica quali, la progettazione di spazi virtuali con finalità sociali, ludiche e collaborative, lo sviluppo di sistemi robotici e interattivi e i temi della sicurezza digitale, garantendo agli studenti un'adeguata flessibilità nella costruzione del proprio piano di studio.

Gli obiettivi formativi specifici del corso sono perseguiti in modo integrato attraverso attività teoriche, laboratoriali, progettuali o di tirocinio, e sono verificati mediante esami di profitto, valutazioni delle attività applicative e prova finale.

Art. 3. Percorso formativo

Gli studenti immatricolati al Corso di laurea magistrale in “Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale” dovranno compilare il proprio piano di studi scegliendo tra i seguenti tre proposti:

- Tecnologie immersive, videogames e spazi sociali;
- Robotica sociale e immersiva;
- Tecnologie immersive e sicure.

I tre piani di studio proposti, pur condividendo gli stessi obiettivi formativi specifici, sono stati elaborati per offrire ai discenti la possibilità di scegliere se approfondire tematiche quali lo sviluppo di ambienti virtuali collaborativi, gaming immersivo e applicazioni sociali delle tecnologie XR, piuttosto che quelle riguardanti l'integrazione tra robotica, intelligenza artificiale e tecnologie immersive per applicazioni in ambito sociale o tematiche quali la cybersecurity applicata agli ambienti virtuali, alla sicurezza dei metaversi.

Di seguito si riporta la rappresentazione in forma tabellare dei tre piani di studio:

Tecnologie immersive, videogames e spazi sociali

INGEGNERIA INFORMATICA PER TECNOLOGIE IMMERSIVE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE							
Classe LM-32 (Ingegneria informatica) PdS Tecnologie immersive, videogames e spazi sociali							
Attività formative	Ambiti disciplinari	Settori scientifico-disciplinari (SSD)	Annualità	Attività didattiche	Crediti formativi universitari	Ore	Semestre erogazione
CARATTERIZZANTI	Ingegneria informatica	IINF-04/A - Automatica	1°	Hardware per sistemi Immersivi e embedded	6	36	2°
			2°	AI-Driven Adaptive Environments	8	48	2°
		IINF-05/A- Sistemi di elaborazione delle informazioni	1°	Foundations and Applications of Virtual and Augmented Reality	8	48	1°
			1°	Fondamenti di Intelligenza Artificiale nei Sistemi Immersivi	8	48	1°
			1°	Playful, Collaborative and Social Virtual Environments	6	36	2°
			2°	Mixed Reality e Interfacce Avanzate	8	48	1°
			2°	Human-Computer Interaction & Usabilità	6	36	1°
AFFINI	Affini e integrative	INFO-01/A- Informatica	1°	Cybersecurity in Sistemi Interattivi Avanzati	8	48	1°
		GIUR-01/A - Diritto privato	2°	Etica e regolamentazione delle tecnologie	6	36	1°
		STAT-04/A- Metodi matematici dell'economia e delle scienze attuariali e finanziarie	1°	Teoria delle Decisioni *	6	36	2°
		ECON-07/A - Economia de gestione delle imprese	2°	Startup, Innovation and Technology Transfer	6	36	2°
		PSIC-02/A - Psicologia dello sviluppo e dell'educazione	1°	Psicologia Cognitiva e strategie di comunicazione *	6	36	2°
ALTRE ATTIVITÀ	A scelta dello studente	/	/	/	8		
	Prova finale	/	/	/	12		
	Ulteriori conoscenze linguistiche	ANGL-01/C - Lingua, traduzione e linguistica inglese	1°	English for engineering and ICT	8	48	1°
	Tirocini formativi e di orientamento	/	2°	Tirocinio facoltativo (oppure Laboratorio di identità culturale e comunicazione)	4	24	2°
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	/	1°	Laboratorio di Simulazione Immersiva e Physics Engines	8	48	2°
2°			Laboratory of Computer Graphics and 3D Modelling oppure soft skills (leadership+team building)	4	24	1°	
* Sta a significare che deve essere scelto 1 insegnamento tra quelli contrassegnati da *							
Tra gli insegnamenti a libera scelta dello studente i discenti avranno la possibilità di selezionare, tra gli altri, l'insegnamento di XR Game Development (IINF-01/A) erogato al 2° anno (2° semestre).							

Robotica sociale e immersiva

INGEGNERIA INFORMATICA PER TECNOLOGIE IMMERSIVE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE							
Classe LM-32 (Ingegneria informatica) PdS robotica sociale e immersiva							
Attività formative	Ambiti disciplinari	Settori scientifico-disciplinari (SSD)	Annualità	Attività didattiche	Crediti formativi universitari	Ore	Semestre erogazione
CARATTERIZZANTI	Ingegneria informatica	IINF-04/A - Automatica	1°	Hardware per sistemi Immersive e embedded	6	36	2°
			2°	AI-Driven Adaptive Environments	8	48	2°
		IINF-05/A - Sistemi di elaborazione delle informazioni	1°	Fondamenti dei Sistemi Robotici	8	48	1°
			1°	Fondamenti di Intelligenza Artificiale nei Sistemi Immersivi	8	48	1°
			2°	Mixed Reality e Interfacce Avanzate	8	48	1°
			2°	Social Robotics	6	36	2°
			2°	Human-Computer Interaction & Usabilità	6	36	1°
			1°	Robot Programming *	6	36	2°
AFFINI	Affini e integrative	INFO-01/A - Informatica	1°	Cybersecurity in Sistemi Interattivi Avanzati	8	48	1°
		GIUR-01/A - Diritto privato	2°	Etica e regolamentazione delle tecnologie	6	36	1°
		STAT-04/A - Metodi matematici dell'economia e delle scienze attuariali e finanziarie	1°	Teoria delle Decisioni *	6	36	2°
		ECON-07/A - Economia de gestione delle imprese	2°	Startup, Innovation and Technology Transfer	6	36	2°
		PSIC-02/A - Psicologia dello sviluppo e dell'educazione	1°	Psicologia Cognitiva e strategie di comunicazione *	6	36	2°
ALTRE ATTIVITÀ	A scelta dello studente	/		/	8		
	Prova finale	/		/	12		
	Ulteriori conoscenze linguistiche	ANGL-01/C - Lingua, traduzione e linguistica inglese	1°	English for engineering and ICT	8	48	1°
	Tirocini formativi e di orientamento	/	2°	Tirocinio facoltativo (<i>oppure</i> Laboratorio di Robotica Immersiva)	4	24	2°
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	/	1°	Laboratorio di Simulazione Immersiva e Physics Engines	8	48	2°
			2°	Laboratorio di Computer Vision <i>oppure</i> soft skills (leadership+team building)	4	24	1°
* Sta a significare che deve essere scelto 1 insegnamento tra quelli contrassegnati da *							
Tra gli insegnamenti a libera scelta dello studente i discenti avranno la possibilità di selezionare, tra gli altri, l'insegnamento di Human-Robot Interaction e Ambienti Aumentati (IINF-05/A) erogato al 1° anno (2° semestre).							

Tecnologie immersive e sicure

INGEGNERIA INFORMATICA PER TECNOLOGIE IMMERSIVE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE							
Classe LM-32 (Ingegneria informatica) PdS Tecnologie Immersive e Sicure							
Attività formative	Ambiti disciplinari	Settori scientifico-disciplinari (SSD)	Annualità	Attività didattiche	Crediti formativi universitari	Ore	Semestre erogazione
CARATTERIZZANTI	Ingegneria informatica	IINF-04/A - Automatica	1°	Hardware per sistemi Immersivi e embedded	6	36	2°
			2°	AI-Driven Adaptive Environments	8	48	2°
		IINF-05/A - Sistemi di elaborazione delle informazioni	1°	Foundations and Applications of Virtual and Augmented Reality	8	48	1°
			1°	Fondamenti di Intelligenza Artificiale nei Sistemi Immersivi	8	48	1°
			2°	Mixed Reality e Interfacce Avanzate	8	48	1°
			1°	Playful, Collaborative and Social Virtual Environments	6	36	2°
			2°	Human-Computer Interaction & Usabilità	6	36	1°
AFFINI	Affini e integrative	INFO-01/A - Informatica	1°	Cybersecurity in Sistemi Interattivi Avanzati	8	48	1°
		GIUR-01/A - Diritto privato	2°	Etica e regolamentazione delle tecnologie	6	36	1°
		GIUR-09/A - Diritto internazionale	1°	Cybercrime, cybersecurity e intelligence	6	36	2°
		ECON-07/A - Economia de gestione delle imprese	2°	Startup, Innovation and Technology Transfer	6	36	2°
ALTRE ATTIVITÀ	A scelta dello studente			/	8		
	Prova finale	/		/	12		
	Ulteriori conoscenze linguistiche	ANGL-01/C - Lingua, traduzione e linguistica inglese	1°	English for engineering and ICT	8	48	1°
	Tirocini formativi e di orientamento	/	2°	Tirocinio facoltativo (<i>oppure</i> Laboratorio di metaverso e realtà virtuale focalizzato sulla sicurezza internazionale e la criminalità)	4	24	2°
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	/	1°	Laboratorio di Simulazione Immersiva e Physics Engines	8	48	2°
2°			Laboratorio di security management e intelligence oppure soft skills (leadership+team building)	4	24	1°	
Tra gli insegnamenti a libera scelta dello studente i discenti avranno la possibilità di selezionare, tra gli altri, l'insegnamento di Cybersecurity Risk Assessment (ECON-04/A) erogato al 2° anno (2° semestre).							

Art. 4. Profilo professionale e sbocchi occupazionali

In conformità agli obiettivi formativi della classe di appartenenza, il corso di studio è finalizzato alla formazione della figura professionale dell'**ingegnere informatico per sistemi intelligenti e interattivi avanzati**, in grado di declinare le competenze fondamentali dell'ingegneria informatica in specifici domini applicativi, integrandole con conoscenze di carattere etico, normativo e gestionale.

Secondo la classificazione delle professioni adottata dall'ISTAT il profilo professionale che si intende formare corrisponde a:

2.7.1.1.1 - Analisti e progettisti di software

2.6.2.1.1 - Ricercatori e tecnici laureati nelle scienze matematiche e dell'informazione

Funzione in un contesto di lavoro:

I laureati magistrali potranno assumere ruoli tecnici e di coordinamento in contesti industriali e di ricerca. I principali compiti che i laureati possono svolgere abitualmente includono:

- la progettazione avanzata, l'analisi, la gestione e lo sviluppo di sistemi complessi, tra cui applicazioni digitali intelligenti e immersive, anche attraverso l'implementazione di interfacce innovative, con un approccio incentrato sull'usabilità e sull'esperienza dell'utente;
- l'integrazione di componenti hardware e software per sistemi complessi, inclusi sistemi *embedded* e interattivi;
- la progettazione e l'utilizzo di ambienti di simulazione e sperimentazione per applicazioni industriali e di ricerca;
- l'analisi e la gestione degli aspetti di sicurezza dei sistemi informatici;
- l'applicazione di principi etici, normativi e di sostenibilità nella progettazione e nello sviluppo delle tecnologie digitali.

Per lo svolgimento di tali funzioni, i laureati possiedono conoscenze avanzate e competenze metodologiche nell'ingegneria informatica, nelle tecnologie intelligenti e interattive che consentono di operare efficacemente in contesti interdisciplinari e in ambienti organizzativi pubblici e privati. Il corso fornisce inoltre le basi per contribuire a processi di innovazione e trasferimento tecnologico.

In conformità con gli obiettivi della classe LM-32, i laureati saranno in grado di:

- comunicare efficacemente, in forma scritta e orale, problemi e soluzioni tecniche, padroneggiando il lessico specialistico ingegneristico anche in lingua inglese;
- interagire costruttivamente in gruppi di lavoro interdisciplinari, gestendo le dinamiche di collaborazione e adattando i metodi di comunicazione ai diversi interlocutori;
- operare in contesti aziendali e professionali complessi, comprendendo le dinamiche organizzative, i modelli di business e le opportunità di finanziamento dell'innovazione;
- mantenersi aggiornati autonomamente sull'evoluzione rapida delle scienze e delle tecnologie;
- prevedere e gestire le implicazioni di sostenibilità ed etica delle soluzioni progettate;
- promuovere e gestire la digitalizzazione dei processi, sia nell'ambito industriale sia in quello dei servizi, favorendo l'adozione consapevole delle tecnologie emergenti.

Sbocchi occupazionali

I laureati potranno trovare occupazione in:

- imprese e organizzazioni che operano nello sviluppo di sistemi informatici avanzati, applicazioni intelligenti e soluzioni digitali interattive;
- aziende e startup attive nei settori della simulazione, dei sistemi digitali avanzati e dell'innovazione tecnologica;
- enti di ricerca pubblici e privati, laboratori di ricerca e sviluppo (R&D) industriali e centri di innovazione tecnologica privati impegnati nello sviluppo e nell'applicazione di tecnologie informatiche avanzate;
- organizzazioni e strutture che operano nell'ambito della sicurezza dei sistemi digitali e delle tecnologie emergenti;
- strutture impegnate nello sviluppo di progetti di innovazione e trasferimento tecnologico in ambito industriale e dei servizi.

I laureati, previo superamento dell'Esame di Stato per l'accesso all'Albo professionale dell'Ordine degli Ingegneri – Sezione A, Settore dell'Informazione, potranno, inoltre, intraprendere la libera professione nel settore dell'ingegneria informatica applicata alle tecnologie emergenti.

Art. 5. Comitato di indirizzo

Il Comitato di indirizzo, attraverso periodiche consultazioni organizzate e presiedute dal Presidente del corso, ha il compito di orientare le attività del Corso di laurea magistrale in “Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale” nelle interazioni con il territorio, le Istituzioni, i mass media, il mondo

delle professioni, il sistema produttivo e la società civile. I membri del Comitato di indirizzo, con il loro apporto, che comprende segnalare tempestivamente eventuali esigenze di aggiornamento dell'offerta formativa e/o dei profili professionali in uscita proponendo specifici correttivi, coadiuvano il Presidente del corso nel garantire la costante aderenza del percorso formativo alle esigenze del mercato del lavoro.

Il Comitato di indirizzo è costituito dal Presidente del corso di studio, prof. Marco Romano, dal Direttore di Dipartimento, prof. Alessandro De Nisco, dall'ing. Michele Fiorini, Chief Technology Officer per la divisione Leonardo Electronics, Leonardo S.p.A, dall'ing. Michele Nava, Ordine degli Ingegneri di Roma, dalla prof.ssa Teresa Onorati, Universidad Carlos III de Madrid e vicedirettrice della Cátedra Telefónica "Women Tech" e da Gabriele Randelli - Google Cloud, AI Customer Engineer presso Google.

Art. 6. Requisiti di accesso

Per essere ammessi al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" è necessario essere in possesso di laurea o diploma universitario di durata triennale o altro titolo acquisito all'estero e riconosciuto idoneo.

Possono iscriversi al Corso di laurea magistrale i laureati della classe L-8 (Ingegneria dell'informazione), L-9 (Ingegneria Industriale), L-30 (Scienze e tecnologie fisiche), L-31 (Scienze e tecnologie informatiche), L-35 Scienze matematiche, L-41 (Statistica) o nelle corrispondenti classi ex DM 509/99.

I laureati in altre classi dovranno aver acquisito, prima di perfezionare l'iscrizione, anche attraverso corsi singoli, almeno 6 CFU nei settori scientifico-disciplinari STAT-01/A (già SECS-S/01), STAT-01/B (già SECS-S/02) o STAT-04/A (già SECS-S/06) e MATH* (già MAT/*), almeno 18 CFU nei settori scientifico-disciplinari INFO-01/A (già INF/01) e IINF-05/A (già ING-INF/05) e almeno 36 CFU in uno o più dei seguenti settori scientifico-disciplinari: IINF* (già ING-INF/*), ivi compresi IBIO-01/A (già ING-INF/06 e ING-IND/34) e IMIS-01/B (già ING-INF/07); INFO-01/A (già INF/01); ICHI*(già ING-IND*), ivi compresi IEGE-01/A (già ING-IND/35), ILET-01/A (già ING-IND/31), IIND* (già ING-IND/*) CEAR-02/B (già ING-IND/28), CEAR-02/C (già ING-IND/29), CEAR-02/D (già ING-IND/30), IMAT-01/A (già ING-IND/22), IMIS-01/A (già ING-IND/12); PHYS* (già FIS/*); STAT* (già SECS-S/*); ECON-06/A (già SECS-P/07); ECON-07/A (già SECS-P/08); ECON-09/B (già SECS-P/11).

Per essere ammessi al Corso di laurea magistrale gli aspiranti studenti in possesso dei requisiti curriculari devono possedere anche un'adeguata personale preparazione.

I candidati interessati a iscriversi al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" potranno verificare il possesso dei requisiti curriculari richiesti in ingresso utilizzando un'apposita piattaforma informatica, seguendo la procedura guidata e allegando la documentazione richiesta.

Al termine della procedura, il candidato conoscerà l'esito e saprà se ha dunque accesso alla verifica della personale preparazione.

L'iscrizione alla verifica della personale preparazione avviene per mezzo di una procedura informatizzata guidata, alla quale il candidato in possesso dei requisiti curriculari accede utilizzando un apposito link inviatogli a mezzo posta elettronica. Al termine della procedura, il candidato può selezionare la data della prova di verifica a cui partecipare.

La prova di verifica della personale preparazione è volta ad accertare il possesso delle seguenti conoscenze:

- o conoscenze di base di informatica e matematica;
- o conoscenze di base nell'ambito dell'algoritmica, dei linguaggi di programmazione e delle architetture dei sistemi di elaborazione;
- o conoscenza della lingua inglese almeno a livello B1.

La Commissione valutatrice è presieduta da un professore dell'ambito di ingegneria informatica.

La verifica della personale preparazione ha luogo per mezzo di una prova scritta/orale che verte su:

- programmazione e algoritmi;
- strutture dati e basi di dati;
- sistemi operativi e architetture;
- matematica (analisi, algebra lineare, matematica discreta);
- reti di calcolatori e protocolli di comunicazione;
- conoscenza della lingua inglese almeno a livello B1.

Sono esonerati dalla prova linguistica i candidati che forniscano una certificazione internazionale di lingua inglese, rilasciata da un ente accreditato, di livello almeno B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento, conseguita nei due anni precedenti la data di presentazione della domanda.

Tutte le informazioni utili al candidato circa le procedure previste per la verifica del possesso dei requisiti curriculari e per la verifica della personale preparazione sono annualmente rese pubbliche nel portale web di Ateneo, nella sezione dedicata.

Fermo restando che per poter procedere con l'immatricolazione al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" è necessario essere in possesso dei requisiti curriculari e di un'adeguata personale preparazione, il corso, con particolare riferimento agli studenti provenienti da classi di laurea triennali diverse dalle classi L-8, L-9, L-30, L-31, L-35, L-41 o corrispondenti classi ex DM 509/99, si riserva di attivare appositi precorsi di matematica per l'ingegneria, progettazione del software e architettura degli elaboratori, finalizzati al consolidamento delle conoscenze in ingresso, con l'obiettivo di agevolare un efficace inserimento nel percorso formativo. La Commissione preposta alla valutazione della personale preparazione degli studenti in entrata provvederà a consigliare o meno la frequenza ai precorsi in base ai risultati conseguiti all'esito della prova.

Art. 7. Riconoscimento dei crediti e di esperienze pregresse

Il riconoscimento, totale o parziale, dei crediti acquisiti da uno studente in altro Ateneo o in altro corso di studio ai fini della prosecuzione degli studi è deliberato dal Consiglio di corso di studio.

Lo studente che intende richiedere la convalida dei crediti deve inoltrare l'istanza alla segreteria didattica che provvederà a sottoporla al Consiglio di corso di studio. All'istanza deve essere allegato il certificato di esami sostenuti, o autocertificazione, che attesti l'avvenuto superamento degli esami di cui si chiede il riconoscimento, il titolo degli stessi, il peso in CFU, il settore scientifico-disciplinare di afferenza, la data di sostenimento esame e il voto.

Il Consiglio di corso di studio può richiedere di produrre anche la documentazione che attesti i contenuti didattici degli insegnamenti per cui si chiede il riconoscimento.

Il Consiglio di corso di studio, o la Commissione da esso delegata, valuterà la possibile convalida dei crediti formativi universitari attraverso il criterio dell'affinità tra i settori scientifico-disciplinari e/o attraverso la verifica dei contenuti e del programma di esame. Il Consiglio di corso di studio, o la Commissione da esso delegata, garantirà la convalida del maggior numero possibile dei crediti formativi acquisiti; l'eventuale mancato riconoscimento sarà adeguatamente motivato.

Il Consiglio del Corso di Studi, o la Commissione da esso delegata, nel rispetto della normativa vigente in materia, può valutare il riconoscimento, secondo criteri di stretta coerenza con gli obiettivi formativi e i risultati di apprendimento attesi dal Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale", di crediti formativi universitari per:

a) conoscenze e abilità professionali, certificate ai sensi della normativa vigente in materia, nonché di altre conoscenze e abilità maturate in attività formative di livello post- secondario;

b) attività formative svolte nei cicli di studio presso gli istituti di formazione della pubblica amministrazione, nonché alle altre conoscenze e abilità maturate in attività formative di livello post-secondario, alla cui progettazione e realizzazione l'università abbia concorso;

c) conseguimento da parte dello studente di medaglia olimpica o paralimpica ovvero del titolo di campione mondiale assoluto, campione europeo assoluto o campione italiano assoluto nelle discipline riconosciute dal Comitato olimpico nazionale italiano o dal Comitato italiano paralimpico

Il numero massimo di crediti formativi riconoscibili nei corsi di laurea magistrale per le attività di cui alle lettere a), b) e c) del presente paragrafo è pari a 24.

Le esperienze e abilità già riconosciute nell'ambito di corsi di laurea triennale non possono essere nuovamente riconosciute nel percorso di laurea magistrale.

Art. 8. Tipologia, caratteristiche e modalità di svolgimento delle attività didattiche

Le attività del corso di studio sono così suddivise:

- lezioni frontali;
- attività laboratoriali;
- seminari di approfondimento;
- tirocini formativi;
- prova finale.

Gli insegnamenti erogati a distanza si articolano in attività di didattica erogativa (TEL-DE) (es. lezioni audio-video pre-registrate con ausilio di slide) e in una quota pari al 25% di didattica interattiva (TEL-DI). Nello specifico, le attività di didattica interattiva (TEL-DI) sono progettate per garantire un equilibrio costante tra interazione sincrona e asincrona; per ogni ora di TEL-DI è prevista una sessione in Virtual Classroom (sincrona), integrata da una specifica e-tivity di approfondimento (asincrona) che prevede il feedback formativo del docente. Tale struttura garantisce il raggiungimento di una quota di didattica interattiva non inferiore al 25% del carico didattico complessivo, in piena conformità con i requisiti di qualità e tracciabilità previsti dalla normativa vigente.

La frequenza ai corsi, pur non essendo obbligatoria, è fortemente consigliata, in quanto elemento facilitatore ai fini dell'acquisizione delle conoscenze e competenze previste.

Il programma di studio e le modalità di accertamento delle conoscenze per gli studenti non frequentanti possono differire da quelle previste per gli studenti frequentanti.

I sillabi di ciascuna attività offerta dal percorso formativo sono resi pubblici nel portale di Ateneo, in lingua italiana e in lingua inglese, in tempi utili per l'inizio delle lezioni, alla sezione "insegnamenti e programmi" raggiungibile dal seguente link: <https://unint.coursecatalogue.cineca.it/cerca-insegnamenti>.

I sillabi di ciascuna attività didattica, oltre alle informazioni generali (anno di offerta, tipo attività formativa, ambito, lingua di erogazione, crediti, tipo attività didattica, tipo esame, valutazione, periodo didattico, docenti, durata, settore scientifico disciplinare) contengono le seguenti informazioni:

- obiettivi formativi;
- prerequisiti;
- contenuti;
- metodi didattici;
- modalità di verifica dell'apprendimento;
- test;

- eventuali altre informazioni utili che il docente ritenga opportuno comunicare ai discenti.

I programmi sono da considerare validi per l'anno accademico di riferimento, comprese tutte le sessioni di esame corrispondenti. Al termine dell'ultima sessione utile, lo studente che non abbia ancora acquisito i CFU relativi a un insegnamento può optare per il nuovo programma di esame oppure concordare con il docente il programma di riferimento per l'esame da svolgere durante una sessione di esami di un anno accademico successivo.

Art. 9. Piani di studio

Gli studenti sono tenuti a presentare il Piano di studi al primo anno di corso. La presentazione del Piano di studi è condizione necessaria per poter avere accesso agli appelli d'esame.

Il Piano di studi viene compilato online, accedendo all'area web personale dello studente, nel periodo definito dalla Presidenza del corso di studio, adeguatamente pubblicizzato a beneficio degli studenti.

Sarà possibile apportare eventuali modifiche al Piano di studi nei tempi indicati dalla Presidenza del corso di studio. In casi eccezionali che non consentano di rispettare i tempi previsti, le richieste di eventuali modifiche del Piano di studi devono essere oggetto di istanza motivata alla Presidenza del corso.

Lo studente che modifichi il Piano di studi può sostenere gli esami degli insegnamenti di nuovo inserimento a partire dalla prima sessione di esami utile dell'anno accademico in cui avviene la modifica.

Gli studenti hanno l'obbligo di indicare le attività formative autonomamente scelte previste dall'art. 10 comma 5 lettera a) del D.M. 270/04. A tal fine è assicurata la libertà di scelta tra tutti gli insegnamenti attivati nell'Ateneo, purché la scelta sia coerente con il progetto formativo.

I discenti possono richiedere di conseguire il titolo secondo un piano di studi individuale comprendente anche attività formative diverse da quelle previste dal regolamento didattico, purché in coerenza con l'ordinamento didattico del corso di studio dell'anno accademico di immatricolazione. Tali richieste dovranno essere approvate dal Consiglio di Corso di studio.

Art. 10. Modalità di verifica della preparazione

Le date degli esami per ciascuna sessione vengono pubblicate sul portale web di Ateneo nella "bacheca appelli", raggiungibile dalla sezione "esami" della pagina dedicata al corso di studio.

Per ciascun esame la verifica dell'apprendimento avviene attraverso prove scritte e/o orali, anche attraverso la redazione di elaborati (progetti, tesine, registrazioni audio o video, ecc.) o di performance (presentazioni, soluzione di problemi, ecc.)

Le modalità di verifica vengono stabilite dai docenti coinvolti in ogni attività e rese pubbliche, in tempi utili per l'inizio delle elezioni, nella pagina dedicata del portale *web* di Ateneo all'interno dei sillabi.

È garantita l'equità di giudizio, che sarà commisurato al livello di raggiungimento degli obiettivi prefissati dalla singola attività formativa. La valutazione dei risultati raggiunti è individuale e viene svolta in condizioni tali da garantire la trasparenza della procedura valutativa.

Tutte le attività di valutazione del profitto, indipendentemente dalla loro natura, devono prevedere la possibilità di valutare gli studenti individualmente sulla base di criteri resi noti precedentemente allo svolgimento dell'attività.

La valutazione del profitto avviene con un esame finale con votazione in trentesimi o con un giudizio finale (idoneità), a seconda della tipologia di attività.

Gli esami di profitto possono essere sostenuti in tre sessioni, secondo il calendario accademico pubblicato sul portale web di Ateneo, per ognuna delle quali sono previsti due appelli per ciascuna attività didattica:

- sessione estiva

- sessione autunnale
- sessione invernale

Per poter essere ammessi a sostenere ciascun esame gli studenti devono aver completato il questionario di valutazione dell'insegnamento e devono prenotarsi online attraverso la loro pagina personale. Per ciascun appello, le prenotazioni si chiudono cinque giorni prima dell'esame. Gli studenti che non risultino negli elenchi dei prenotati potranno non essere ammessi a sostenere l'esame salvo comprovate anomalie nel sistema informatico di prenotazione preventivamente segnalate alla Segreteria studenti.

Si precisa che non è consentito prenotarsi per entrambi gli appelli di un medesimo insegnamento nella stessa sessione e qualora si verificano condizioni di impossibilità a sostenere l'esame è necessario annullare la prenotazione entro cinque giorni dalla data d'esame.

Art. 11. Attribuzione del punteggio di laurea, prova finale e modalità di svolgimento

La prova finale, cui vengono attribuiti 12 CFU, consiste nella redazione e discussione di una tesi di laurea elaborata in modo originale dal candidato sotto la guida di un relatore. L'elaborato finale deve essere preventivamente sottoposto al vaglio di un Correlatore con funzione di referee, selezionato dalla Presidenza del corso.

L'elaborato finale viene discusso dal candidato dinanzi a un'apposita Commissione formata da almeno cinque membri e presieduta da un professore di ruolo. La Commissione è nominata dal Presidente del corso di studio e può essere composta da professori di ruolo, ricercatori e docenti a contratto.

Le prove finali si svolgono durante le sessioni definite in sede di programmazione annuale della didattica e sono riportate nel Calendario accademico pubblicato sul portale web di Ateneo.

Il punteggio finale è espresso dalla Commissione in centodecimi e viene determinato sommando:

- la media ponderata dei voti degli esami inclusi nel proprio piano di studio;
- il punteggio della prova finale espresso dalla Commissione, che può variare da un minimo di 0 a un massimo di 8 punti;
- gli eventuali punteggi aggiuntivi, fino ad un massimo di 3, derivanti dal seguente sistema di premialità così attribuibile:

a. laurea in corso: 1 punto;

b. media ponderata superiore a 27/30: 1 punto;

c. 4 lodi: 1 punto;

d. esperienza di studio all'estero della durata minima di 3 mesi tramite programma Erasmus o altri accordi internazionali di Dipartimento o di Ateneo o tirocinio all'estero (della durata minima di un mese): 2 punti;

e. partecipazione in presenza, con relativa attestazione, ad almeno 10 eventi di natura convegnistica e seminariale organizzati dalla UNINT e preventivamente selezionati e autorizzati dal Dipartimento in relazione alla loro valenza formativa multidisciplinare e interdisciplinare valutata con particolare riferimento alle competenze chiave per l'apprendimento permanente segnalate dal Consiglio Europeo e alla loro rilevanza in termini scientifici e di terza missione/impatto sociale. Gli studenti potranno individuare agevolmente gli eventi aderenti all'iniziativa attraverso l'individuazione dell'apposito bollino apposto nella locandina dell'evento, pubblicata nella sezione "eventi" del portale *web* di Ateneo, e indicazione di dettaglio inerita nella descrizione dell'evento stesso: 1 punto.

Nell'attribuzione del punteggio della prova finale (da 0 a 8 punti), la Commissione valuterà il grado di maturità raggiunto dal candidato in relazione ai seguenti aspetti:

- padronanza degli argomenti e degli strumenti metodologici utilizzati;

- capacità di operare autonomamente nella risoluzione di problemi complessi;
- competenze nell'analisi critica dei risultati ottenuti;
- abilità di comunicazione tecnico-scientifica.

L'attribuzione della lode è proposta dal Relatore e deve essere approvata dalla maggioranza dei membri della Commissione (in caso di parità il voto del Presidente assume valore doppio).

Per l'attribuzione della dignità di stampa della tesi di laurea magistrale (in casi eccezionali e particolarmente degni di nota) è necessaria l'approvazione della Commissione all'unanimità.

Il corso di studio pubblicherà le scadenze per la presentazione dell'elaborato finale, le convocazioni e la documentazione di supporto (linee guida, template, regolamento antiplagio) all'interno dell'area MyUNINT studenti (a cui il discente può accedere con le proprie credenziali).

Art. 12. Tirocinio e altre attività formative

Ai sensi dell'art. 10, comma 5, lettera d) del D.M. 270/2004, l'ordinamento del corso di studio attribuisce 12 crediti formativi universitari ad attività laboratoriali obbligatorie, 4 crediti formativi universitari al tirocinio facoltativo (in alternativa è possibile selezionare una ulteriore attività laboratoriale), 8 crediti formativi universitari dedicati a un insegnamento finalizzato al consolidamento e potenziamento delle competenze in lingua inglese dal livello B1 (requisito di accesso) al livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER), con particolare riguardo al lessico tecnico-scientifico dell'ingegneria informatica.

Art. 13. Attività formative extracurricolari

Agli studenti iscritti al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" è consentita la possibilità di sostenere esami di profitto per attività didattiche ulteriori rispetto a quelle previste per il conseguimento del titolo, (che pertanto non concorrono al calcolo della media di partenza per la laurea) fino a un massimo di 24 CFU.

Art. 14. Programmi di mobilità

Gli studenti iscritti al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" possono svolgere un periodo di studio all'estero presso un Ateneo facente parte del programma Erasmus+ o partner dell'Ateneo, partecipando alle lezioni erogate dall'Ateneo selezionato e sostenendo gli esami in loco. Possono, inoltre, attraverso il programma "Erasmus+ Mobilità per tirocinio", svolgere attività di tirocinio curriculare in un Paese partecipante al programma. Tutte le informazioni utili, i bandi, le FAQ e le iniziative intraprese dall'ufficio Mobilità e relazioni internazionali (UMRI) per accompagnare gli studenti nell'esperienza di mobilità all'estero sono pubblicati nella sezione "internazionale" del portale *web* di Ateneo.

Il corso di studio, nell'ambito dell'iniziativa denominata "Erasmus italiano", con l'obiettivo di favorire la costruzione di percorsi formativi innovativi che promuovono l'interdisciplinarietà e la flessibilità dell'offerta formativa, riconosce i crediti formativi acquisiti dagli studenti presso altri atenei italiani, sulla base di convenzioni stipulate tra le università coinvolte. Lo studente potrà reperire dal portale *web* di Ateneo tutte le informazioni utili riguardanti tale argomento.

Art. 15. Tutorato e attività di supporto agli studenti

Il Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" garantisce l'erogazione di diverse forme di tutorato:

- il servizio di tutorato svolto da tutor appositamente nominati che supporteranno gli studenti sia in ingresso, nella scelta consapevole del percorso formativo, sia in itinere.
- il servizio di tutorato a favore degli studenti con Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA) e/o con invalidità pari o superiore al 66%.
- peer tutor, selezionati attraverso un bando annuale secondo criteri di merito, con il fine di favorire l'apprendimento collaborativo tra studenti e potenziare il senso di appartenenza all'Ateneo.

I peer tutor sono studenti iscritti ad anni successivi al primo o neolaureati che, grazie alla loro esperienza e formazione, offrono un supporto concreto e personalizzato ai loro colleghi. I peer tutor mettono a disposizione tempo, competenze e strumenti per facilitare l'inserimento nella vita universitaria e rafforzare le capacità di studio.

Tutte le informazioni di dettaglio circa i servizi di tutorato offerti (ruoli, contatti, ecc.) sono reperibili sul portale web di Ateneo.

Art. 16. Assicurazione della qualità

Il processo di Assicurazione della Qualità del Corso in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" sarà garantito dalla presenza di diversi attori che in più momenti dell'anno accademico si dedicheranno all'analisi dei risultati conseguiti, allo studio di azioni migliorative e alla progettazione e ricerca delle più adeguate pratiche atte a garantire il costante innalzamento dei livelli di qualità del corso di studio. A tal fine: il Gruppo di gestione AQ svolgerà un'azione di supporto al Presidente del corso di studio nell'analisi dell'andamento del corso stesso e nell'individuazione dei punti di forza e di debolezza al fine di proporre iniziative volte al miglioramento, o preferibilmente al superamento, di quanto emerso dall'esame dei punti di attenzione.

Le specifiche attività di pertinenza del Gruppo di gestione AQ sono:

- analisi dell'andamento del corso di studio finalizzata a individuare i punti di attenzione;
- individuazione delle possibili iniziative migliorative/risolutive dei punti di attenzione;
- redazione della SMA - Scheda di Monitoraggio Annuale del corso di studio che rappresenta un importante momento di riflessione in un'ottica di autovalutazione finalizzata all'analisi delle azioni da intraprendere per favorire un miglioramento continuo della qualità del corso di studio. La redazione del commento stimola infatti la riflessione sulle azioni necessarie e/o migliorative da intraprendere, evidenzia i punti di forza del corso ed eventuali punti di attenzione;
- analisi della Scheda SUA CdS;
- analisi della Relazione annuale del Nucleo di Valutazione;
- analisi della Relazione annuale della Commissione paritetica docenti-studenti.

Nell'attività di monitoraggio dell'andamento del corso il Gruppo di gestione AQ si avvarrà degli indicatori quantitativi rilasciati dall'ANVUR, delle Relazioni redatte dal Nucleo di Valutazione e delle Relazioni stilate dalla Commissione paritetica docenti-studenti, attraverso le quali il Gruppo di gestione AQ acquisisce anche le informazioni inerenti agli esiti delle opinioni espresse dagli studenti nei questionari di valutazione.

Il Gruppo di gestione AQ si riunirà con cadenza di norma trimestrale e ogniqualvolta il Presidente del corso di studio o il Referente responsabile lo riterranno opportuno.

I verbali delle riunioni svolte dal Gruppo di gestione AQ del CdS saranno inviati al Presidente del corso di studio, al Direttore di Dipartimento, al Responsabile del Presidio di Qualità di Ateneo, al Presidente della Commissione paritetica docenti-studenti, alla Rettrice e, se dal caso, al Presidente del CdA.

La commissione per il Riesame ciclico, formata dai membri del Gruppo di gestione AQ del corso, dal Presidente del corso di studio e dalla rappresentanza delle parti sociali, si occupa della redazione del Rapporto di riesame ciclico che rappresenta un altro importante momento nel processo di Assicurazione della Qualità del corso dedicato all'autovalutazione, in quanto viene svolta un'analisi del corso prendendo in considerazione

un significativo periodo temporale (massimo cinque anni). Si ha così l'opportunità di analizzare con un ampio sguardo l'andamento del percorso formativo, le misure migliorative via via intraprese nel corso del tempo e i risultati dalle stesse determinati, al fine di individuare le nuove azioni migliorative da intraprendere.

La somministrazione agli studenti dei questionari di valutazione rappresenta un altro importante tassello del processo di Assicurazione della Qualità del corso in quanto permette di disporre delle valutazioni che gli studenti assegneranno alla didattica e, più in generale, al corso di studio, alle aule, alle attrezzature e ai servizi di supporto.

Gli esiti delle rilevazioni vengono presi in considerazione dalla Commissione paritetica docenti-studenti per la redazione della relazione annuale, dal Nucleo di Valutazione, che annualmente redige un'apposita relazione, e vengono attentamente analizzati dal Consiglio del corso di studio, dal Gruppo di gestione AQ del corso di studio e dal Gruppo AQ di Dipartimento che ne trarranno spunto per eventuali azioni correttive da intraprendere.

Inoltre, in presenza di eventuali problematiche emerse dai questionari di valutazione, il Direttore di Dipartimento e il Presidente del corso di studio organizzeranno riunioni da tenersi con i singoli docenti al fine di individuare misure idonee a superarle.

Oltre ai questionari di valutazione, gli studenti hanno diversi altri strumenti che li rendono attivamente partecipi al processo di Assicurazione della Qualità del corso. Possono infatti utilizzare il box suggerimenti per inviare suggerimenti in forma anonima relativi ai temi di: didattica, servizi e infrastrutture, personale docente e tecnico-amministrativo oltre che a temi riguardanti ricerca, terza missione-impatto sociale e internazionalizzazione. I suggerimenti vengono analizzati dal Senato accademico che individua le conseguenti azioni da intraprendere e si interfaccia con gli organi preposti in caso di azioni che esulano dalla propria competenza.

Inoltre, gli studenti iscritti al Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" saranno chiamati a eleggere il proprio rappresentante in Consiglio di corso di studio che potrà sottoporre al Consiglio stesso istanze e suggerimenti proprie e dei colleghi.

Le rappresentanze studentesche sono previste anche in Consiglio di Dipartimento, in Senato accademico e nel Gruppo di gestione AQ di Dipartimento, oltre che nei già citati Gruppo di gestione AQ del corso di studio e Commissione paritetica docenti-studenti. Inoltre, i discenti hanno la possibilità di inviare eventuali reclami in merito ai servizi offerti direttamente all'ufficio che eroga il servizio e, tramite e-mail, all'indirizzo: reclami@unint.eu. Gli eventuali reclami pervenuti sono gestiti dall'ufficio dedicato che si attiva tempestivamente per avviare l'iter di risoluzione.

Annualmente saranno somministrati a tutti i docenti del Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" i questionari di valutazione e autovalutazione all'interno dei quali potranno esprimere il proprio grado di soddisfazione per l'andamento del corso, per la qualità della strumentazione a propria disposizione e un giudizio di autovalutazione sul corso svolto. Gli esiti di tali questionari saranno scrupolosamente esaminati dal Presidente del corso di studio e dal Direttore di Dipartimento che, in presenza di eventuali problematiche segnalate dai docenti, ne riferirà in sede di Senato accademico e di Consiglio di amministrazione al fine di individuare azioni migliorative/risolutive.

La Commissione paritetica docenti-studenti ha espresso il proprio parere favorevole in merito alla proposta di istituzione del Corso di laurea magistrale oggetto del presente documento; successivamente, avrà il compito di monitorare l'offerta formativa del corso di studio, la qualità della didattica e dei servizi agli studenti, di evidenziare eventuali punti di attenzione e di esprimere un proprio parere in merito. Annualmente redige una relazione in merito all'offerta formativa e alle problematiche riscontrate nel corso del lavoro di monitoraggio svolto, prendendo anche in considerazione le risultanze delle rilevazioni riguardanti l'opinione degli studenti. La relazione sarà recepita, oltre che dal Nucleo di Valutazione, dal Presidio di Qualità, dal Gruppo di gestione AQ del corso e dal Gruppo di gestione AQ del Dipartimento, anche dal corso di studio che si attiverà per avviare le conseguenti azioni necessarie.

Il Presidio di Qualità di Ateneo, a livello di corso di studio, oltre a recepire la relazione redatta dalla Commissione paritetica docenti-studenti, si occuperà di coordinare e supportare gli attori coinvolti nel Processo di Assicurazione della Qualità del corso e di monitorare il corretto e puntuale svolgimento delle procedure previste.

Il Nucleo di Valutazione, annualmente, redige una relazione nella quale, a livello di corso di studio, analizzando tutti i documenti inerenti al processo di Assicurazione della Qualità del corso, esprimerà una valutazione in merito all'andamento del corso stesso. Nel caso in cui, al termine dell'analisi svolta, dovesse riscontrare punti di attenzione, ha il compito di evidenziarli, di valutare le eventuali azioni correttive attuate dal corso di studio e di formulare raccomandazioni ai soggetti coinvolti nel Processo di Assicurazione della Qualità. Sempre con cadenza annuale, il Nucleo di Valutazione redige la Relazione sulle opinioni degli studenti e dei laureati, oltre che dei dottori di ricerca. Inoltre, con cadenza quinquennale, analizzerà l'andamento e i risultati conseguiti dal corso di studio attraverso apposite audizioni.

Il Comitato di indirizzo, attraverso periodiche consultazioni organizzate e presiedute dal Presidente del corso, ha il compito di orientare le attività del Corso di laurea magistrale in "Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale" nelle interazioni con il territorio, le Istituzioni, i mass media, il mondo delle professioni, il sistema produttivo e la società civile. I membri del Comitato di indirizzo, con il loro apporto, che comprende segnalare tempestivamente eventuali esigenze di aggiornamento dell'offerta formativa e/o dei profili professionali in uscita proponendo specifici correttivi, coadiuvano il Presidente del corso nel garantire la costante aderenza del percorso formativo alle esigenze del mercato del lavoro.

Il Gruppo di gestione AQ del Dipartimento di Scienze umanistiche e sociali internazionali svolge attività di coordinamento operativo con i gruppi di gestione AQ dei corsi di studio, di monitoraggio delle risultanze degli indicatori ANVUR di Ateneo e dei corsi di studio e degli esiti dei questionari di valutazione compilati dagli studenti, individuando punti di forza e aree di miglioramento e osservando lo stato di avanzamento delle azioni migliorative previste. Inoltre, analizza la relazione annuale della Commissione paritetica docenti-studenti, la relazione annuale del Nucleo di valutazione e la SMA – Scheda di monitoraggio annuale. Infine, redige linee guida e documentazione a supporto dei gruppi di gestione AQ dei corsi di studio.

Il Processo di Assicurazione della Qualità del Corso sarà inoltre garantito anche dall'operato dei docenti e dal monitoraggio svolto da parte del Presidente del corso di studio, il quale è in costante rapporto con i rappresentanti degli studenti e dedica ampio spazio al ricevimento dei discenti e dei docenti, sia in presenza sia per posta elettronica. Il Presidente del corso di studio ha il compito di monitorare l'avvenuta corretta ed esaustiva compilazione da parte dei docenti delle schede di ciascun insegnamento del corso e delle informazioni pubblicate sul portale web di Ateneo con riferimento al corso stesso. Allo scopo, può individuare uno o più delegati. Ha, inoltre, cura di discutere durante i consigli di corso di studio le eventuali problematiche riscontrate al fine di individuare le possibili soluzioni. Le riunioni del Consiglio di corso di studio rappresentano, infatti, un proficuo momento di scambio di opinioni ed esperienze attraverso le quali i docenti possono individuare eventuali aree di intervento, negli ambiti di propria competenza, e possibili strategie da proporre al fine di garantire il miglioramento continuo del proprio operato.

Nel Processo di Assicurazione della Qualità del Corso sarà coinvolto anche tutto il Personale tecnico-amministrativo sia attraverso la rappresentanza nel Gruppo di Gestione AQ, sia con il proprio operato quotidiano; grazie al contatto costante e diretto con docenti e studenti sarà infatti in grado di individuare eventuali aree migliorabili, segnalandole tempestivamente agli organi di riferimento e proponendo possibili soluzioni e/o strategie da adottare.

Art. 17. Disposizioni finali

Per quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento, si rinvia allo Statuto di Ateneo, al Regolamento didattico di Ateneo e alla Carta dei diritti e doveri degli studenti dell'Università degli Studi Internazionali di Roma disponibili sulla pagina "Statuto e regolamenti" del portale di Ateneo (www.unint.eu), nonché alla normativa vigente in materia.

Il presente Regolamento didattico è stato approvato dal Consiglio di Dipartimento in data 18 febbraio 2026.