



## MEDIA DESIGN E ARTI MULTIMEDIALI INFORMAZIONI GENERALI

---

### INDIRIZZI

Film Making  
Game Art

---

### DIPARTIMENTO

Progettazione e Arti Applicate

---

### SEDE DEGLI STUDI

Nuova Accademia di Belle Arti

---

### ACCREDITAMENTO

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

---

### QUALIFICA CONSEGUITA

Diploma Accademico di Primo Livello

---

### CREDITI FORMATIVI ACCADEMICI

180

---

### ANNO ACCADEMICO

2016/2017

---

### LINGUA DI INSEGNAMENTO

Italiano

---

### DURATA DEL CORSO

Tre anni

---

## INTRODUZIONE

Il corso fonda la propria didattica sullo studio approfondito del linguaggio audiovisivo e delle forme di storytelling, nonché nella declinazione di essi attraverso vari mezzi di comunicazione (cinema, televisione, web e videogame) nell'arco del periodo di studio. Il corso introduce gli studenti alla comprensione del modo in cui l'essere umano ha sviluppato tra le sue esigenze primarie il piacere del racconto, trasformando le storie, i racconti ed i miti della propria cultura in parallelo all'evoluzione delle tecnologie e delle forme di comunicazione (dal racconto orale al web, passando per la scrittura, il cinema e la televisione).

Il corso sviluppa la disciplina della comunicazione multimediale attraverso insegnamenti teorici, progettuali e laboratoriali. Tramite essi, gli studenti imparano sia ad analizzare gli scenari più significativi della produzione culturale contemporanea, che a formulare una personale progettualità, in piena consapevolezza metodologica, che consentiranno una corretta introduzione al mondo professionale.

## CRITERI DI AMMISSIONE

I candidati ideali sono motivati allo studio ed alla comprensione dei linguaggi della composizione visiva, della fotografia e del cinema. Mostrano una propensione per l'interdisciplinarietà che li porterà ad attraversare con grande flessibilità i vari mezzi dell'espressione, quali l'audiovisivo lineare (sia esso un film, un'animazione, un documentario o un video virale per il web) e l'audiovisivo interattivo (dal videogame all'installazione interattiva).

La curiosità verso le tecnologie digitali, sia software che hardware, rappresenta un elemento chiave per il corretto inserimento nel percorso formativo.

Si rimanda al Regolamento dell'Accademia per le procedure di ammissione.

## FINALITÀ DEL CORSO

Il corso si propone di:

- › Sviluppare conoscenza e comprensione dei linguaggi, dei processi e delle metodologie professionali nell'ambito della produzione multimediale, nonché della relativa applicazione ai fini di un'elaborazione autonoma.
- › Stimolare il processo di creazione, elaborazione e sviluppo di un soggetto originale, partendo dalla valutazione e dalla discussione di tematiche complesse del panorama culturale contemporaneo.
- › Sviluppare familiarità ed autonomia nell'uso dei software e delle strumentazioni tecnologiche applicabili alle varie fasi di produzione multimediale (quali la sceneggiatura, la ripresa con dispositivi digitali, l'utilizzo di proiettori e luci, il montaggio, la post-produzione ed il compositing 2D e 3D).
- › Consolidare il sapere storico-culturale della produzione multimediale per poter interpretare l'influenza trasformativa che la tecnologia ha sull'essere umano e sul relativo processo creativo.
- › Applicare con costanza e consapevolezza una metodologia strutturata e funzionale allo sviluppo di progetti complessi, nel rispetto degli obiettivi e delle scadenze (sia nel lavoro individuale che nel lavoro di gruppo).

## OBIETTIVI FORMATIVI

### CONOSCENZA E COMPrensIONE

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Interpretare** correttamente i linguaggi della comunicazione e la loro evoluzione nella storia, così da poter distinguere le varie forme di sperimentazione nei campi della produzione cine-televisiva, del web, della video-arte e del videogame.

**Identificare** soluzioni efficaci per la produzione di contenuti multimediali.

**Valutare** risorse e processi di elaborazione idonei al contesto in cui un progetto è inserito.

### COMPETENZE ARTISTICHE, CONCETTUALI E COGNITIVE

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Ideare** un cortometraggio o un documento di game design in maniera originale, innovativa ed efficace, sapendo individuare soluzioni espressive coerenti in termini di costruzione drammaturgica e di regia.

**Valutare e comprendere** gli elementi della produzione multimediale contemporanea, sapendo comparare stili e riferimenti alle arti visive, partendo dalle cornici teoriche, storiche ed estetiche della semiotica, della teoria dei mass-media e dell'arte multimediale.

**Comprendere** criticamente la connessione tra l'essere umano, la tecnologia e l'atto creativo come elemento chiave dell'innovazione culturale e dell'ecologia dei media.

**Valutare** criticamente il proprio lavoro e quello altrui, utilizzando lessico e criteri appropriati alla disciplina.

### COMPETENZE PRATICHE E PROFESSIONALI

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Gestire** l'ideazione e la pre-produzione di un progetto audiovisivo, maneggiando quindi le fasi di scrittura, sceneggiatura, costruzione di uno storyboard, definizione delle soluzioni di regia, produzione e valutazione di costi e risorse necessarie.

**Condurre** le fasi di gestione di un set per la realizzazione di un progetto audiovisivo (scelta della location, ripresa visiva, casting, direzione della fotografia, presa diretta del suono).

**Conoscere, comporre ed elaborare** stili e linguaggi padroneggiando le tecniche del photoediting, del montaggio audiovisivo e della post-produzione in compositing 2D e 3D.

**Sviluppare** le fasi che compongono il character design, lo storyboarding ed il videoboarding per l'animazione in 2D.

**Organizzare** un gruppo di lavoro atto alla realizzazione di un progetto audiovisivo o di game design, sapendo applicare una metodologia strutturata e consapevole, al fine di coinvolgere le corrette figure professionali.

**Sviluppare** le fasi che compongono l'introduzione, la modellazione ed il rendering di effetti visivi in 3D.

**Concepire** un documento di game design che tenga conto delle esigenze di sviluppo atte a garantire la migliore esperienza di gioco.

### COMPETENZE GENERALI

Conformemente al Quadro dei Titoli per lo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (Qualifications Framework for the European Higher Education Area - QF for the EHEA), al termine del primo ciclo di studi gli studenti avranno sviluppato le seguenti competenze:

**Conoscenza e capacità di comprensione** (knowledge and understanding): i diplomati devono conseguire conoscenze e capacità di comprensione in un campo di studi di livello post secondario e devono essere ad un livello che, caratterizzato dall'uso di libri di testo avanzati, includa anche la conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nel proprio campo di studi.

**Capacità di applicare conoscenza e comprensione** (applying knowledge and understanding): i diplomati devono essere capaci di applicare le loro conoscenze e capacità di comprensione in maniera da dimostrare un approccio professionale al loro lavoro, e devono possedere competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi.

**Autonomia di giudizio** (making judgements): i diplomati devono avere la capacità di raccogliere ed interpretare i dati (normalmente nel proprio campo di studio) ritenuti utili a determinare giudizi autonomi, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.

**Abilità comunicative** (communication skills): i diplomati devono saper comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti.

**Capacità di apprendimento** (learning skills): i diplomati devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.

## METODOLOGIA DIDATTICA

Durante il corso gli studenti intraprendono diversi tipi di attività didattiche a seconda dell'obiettivo formativo da raggiungere, tra cui:

- › Lezioni frontali in aula
- › Coinvolgimento attivo degli studenti in aula tramite discussioni, presentazioni e peer assessment
- › Utilizzo di tutorial, video o altro materiale multimediale
- › Dimostrazioni in aula
- › Esercitazioni e revisioni
- › Laboratori
- › Seminari e workshop in cui intervengono professionisti o rappresentanti dell'industria
- › Seminari intensivi su argomenti specifici
- › Sviluppo di progetti individuali o di gruppo
- › Studio e ricerca svolti individualmente o in gruppo
- › Visite didattiche presso realtà pertinenti il settore professional
- › Colloqui individuali e tutoring

## VALUTAZIONE

Il raggiungimento degli obiettivi formativi viene generalmente valutato al termine delle attività didattiche, in alcuni casi integrando con valutazioni intermedie. Le modalità di esame dipendono dallo specifico obiettivo formativo da valutare, e includono:

- › Esame orale
- › Esame scritto
- › Dimostrazione pratica
- › Esercitazione valutata
- › Revisione valutata
- › Realizzazione di elaborati, tesine scritte o progetti
- › Realizzazione di progetti completi
- › Presentazione di elaborati, progetti o ricerche

## STRUTTURA DEL CORSO

Il corso di Media design a Arti multimediali si sviluppa attraverso un percorso formativo della durata di tre anni al termine del quale lo studente sarà in grado di orientarsi con consapevolezza verso un ambito professionale o verso un percorso di studi specialistico di secondo livello.

Obiettivo del primo anno è la strutturazione e la formazione delle basi di comprensione e analisi dei linguaggi e delle tecniche dell'audiovisivo. La grafica digitale, il montaggio audiovisivo, i fondamenti di sceneggiatura ed i fondamenti del compositing sono gli ambiti in cui lo studente apprenderà e applicherà gli strumenti del percorso di elaborazione della regia per la realizzazione di brevi filmati e di cortometraggi di animazione in 2D. Completano il percorso di studi del primo anno una conoscenza estensiva della storia del cinema e della storia dei nuovi media, nonché una riflessione critica sulle arti multimediali al fine di comprendere l'influenza culturale che esse hanno in termini sociali ed estetici.

Il secondo anno prevede lo studio teorico dell'estetica dei nuovi media e della semiotica, così che lo studente possa integrare i contenuti acquisiti all'interno delle fasi di ricerca e analisi delle proprie produzioni. I corsi si strutturano inoltre in vari esercizi di sceneggiatura e regia rivolti alla realizzazione di progetti originali condotti dallo studente individualmente o in gruppo, siano essi cortometraggi di finzione, documentari o progetti di game design.

Nello specifico, oltre all'ideazione, i corsi condurranno concretamente lo studente alla scoperta delle competenze e delle figure professionali del mondo multimediale. Lo studente imparerà infatti a gestire la pre-produzione per la realizzazione di un set, occuparsi dell'allestimento di un set, occuparsi dell'illuminazione di un set, utilizzare dispositivi di ripresa e ottiche cinematografica, costruire un ambiente sonoro tenuto conto di elementi di psicoacustica ed effettuare i casting per l'individuazione degli attori.

Durante il secondo anno lo studente applicherà nell'ambito della post-produzione tecniche di montaggio in termini espressivi e formali attraverso l'utilizzo di software di editing non lineare. Imparerà inoltre a gestire le fasi di modellazione, rendering e compositing di oggetti tridimensionali digitali all'interno di un filmato e di effetti visivi in 2D o 3D.

Infine, il secondo anno è caratterizzato dalla programmazione di vari insegnamenti opzionali tramite i quali lo studente sceglie di indirizzare il proprio lavoro verso la produzione audiovisiva lineare o verso le opere interattive non lineari. Nello specifico, il modulo di Laboratorio di semiotica applicata e l'insegnamento di "Linguaggi multimediali" permetteranno allo studente di approfondire sia aspetti teorici che progettuali degli indirizzi sopra citati.

Il terzo anno è impostato per garantire allo studente un adeguato approccio al momento del Diploma. Lo studio delle arti visive e delle arti multimediali rappresentano un supporto critico-metodologico allo sviluppo di progetti di regia articolati e sofisticati da condurre nell'arco dell'intero anno e da presentare in sede di Diploma (per la quale gli studenti sapranno collocare la propria scelta nella realizzazione di un audiovisivo lineare o di un'opera interattiva). In questo processo si inseriscono laboratori di scrittura creativa e cultura del progetto volti ad individuare ed acquisire le metodologie di ricerca necessarie ad elaborare un soggetto originale che possa rappresentare la singolarità della ricerca stilistica ed espressiva condotta dallo studente.

Gli studenti potranno scegliere se approfondire nell'arco del secondo semestre aspetti teorici dei linguaggi artistici tramite lo studio della semiotica o aspetti pratici volti alla costruzione di effetti visivi in 3D. Un ulteriore compimento del percorso è costituito dallo studio del sound design con elementi di psicoacustica e composizione sonora: come realizzazione di una traccia per un audiovisivo o di suoni per un'opera interattiva, sia essa un'installazione o un videogioco.

In generale, nell'arco del terzo anno lo studente acquisisce consapevolezza del proprio processo creativo e delle proprie competenze ed inclinazioni, riuscendo quindi a collocare con criterio la propria figura professionale in un contesto produttivo reale finalizzato all'inserimento nel mondo del lavoro.

## PROSPETTIVE PROFESSIONALI E DI PROSEGUIMENTO DEGLI STUDI

I Diplomatici in Media design e Arti multimediali possiedono gli strumenti teorici, tecnici e progettuali per iniziare un percorso professionale in vari ambiti della produzione multimediale, tra cui: sceneggiatore o autore per format televisivi e web, regista, media designer, produttore, montatore, animatore 2D, modellatore 3D, game designer, sound editor. Il bagaglio di conoscenze e competenze acquisite durante il corso di Media design e Arti multimediali permetterà allo studente di inserirsi adeguatamente all'interno di un percorso formativo specialistico nei campi della comunicazione e della produzione multimediale.

## PIANO DI STUDI

| I ANNO                           |         |    |  |                               |
|----------------------------------|---------|----|--|-------------------------------|
| SEMESTRE                         | CODICE  | AF | INSEGNAMENTI   | CFA                           |
| I                                | ABPC66  | A  | <b>Storia dei Nuovi Media</b><br>Storia dei nuovi media<br>Seminario di analisi del film   | <b>6</b><br>4<br>2            |
| I                                | ABPC66  | A  | <b>Storia del Cinema e del Video</b><br>Storia del cinema e del video  | <b>6</b><br>6                 |
| I                                | ABTEC38 | B  | <b>Drammaturgia Multimediale</b><br>Narratologia<br>Fondamenti di sceneggiatura  | <b>6</b><br>3<br>3            |
| I                                | ABTEC43 | C  | <b>Linguaggi e Tecniche dell'Audiovisivo I</b><br>Computer graphic I<br>Montaggio base<br>Audiovisivi lineari                              | <b>8</b><br>2<br>3<br>3       |
|                                  |         |    | <b>Attività Formative Ulteriori</b>  | <b>2</b>                      |
|                                  |         |    | Verifica della conoscenza lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche   | <b>2</b>                      |
| <b>CREDITI TOTALI I SEMESTRE</b> |         |    |  | <b>30</b>                     |
| II                               | ABTEC38 | B  | <b>Applicazioni Digitali per le Arti Visive I</b><br>Tecniche dell'animazione digitale<br>Compositing                                      | <b>8</b><br>5<br>3            |
| II                               | ABTEC40 | C  | <b>Progettazione Multimediale</b><br>Archeologia dei media I<br>Archeologia dei media II<br>Computer graphic II<br>Performance audiovisiva | <b>10</b><br>2<br>3<br>2<br>3 |

|  |         |   |   |                              |
|--|---------|---|---|------------------------------|
| II   | ABST45  | C | <b>Teoria delle Arti Multimediali</b>   | <b>6</b>                     |
| II   | ABTEC43 | A | <b>Tecniche dei Nuovi Media Integrati</b><br>Tecniche e metodologie dei new media per l'arte<br>Web design                          | <b>6</b><br>4<br>2           |
| <b>CREDITI TOTALI II SEMESTRE</b>  |         |   |   | <b>30</b>                    |
| <b>CREDITI TOTALI I ANNO</b>   |         |   |   | <b>60</b>                    |
| <b>II ANNO</b>   |         |   |   |                              |
| III  | ABST45  | A | <b>Estetica dei New Media</b>   | <b>6</b>                     |
| III  | ABPR35  | C | <b>Regia I</b><br>Regia audiovisiva I<br>Scrittura Creativa   | <b>6</b><br>4<br>2           |
| III  | ABTEC38 | B | <b>Applicazioni Digitali per le Arti Visive II</b><br>Regia per videogiochi<br>Lab game design<br>Tecniche dell'animazione digitale | <b>8</b><br>3<br>2<br>3      |
| III  | ABPR31  | B | <b>Fotografia</b><br>Direzione della fotografia<br>Tecniche di ripresa  | <b>6</b><br>3<br>3           |
| <b>Verifica delle abilità informatiche generali/portfolio</b>                |         |   |   | <b>2</b>                     |
| Verifica della conoscenza lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche |         |   |   | <b>2</b>                     |
| <b>CREDITI TOTALI III SEMESTRE</b>   |         |   |   | <b>30</b>                    |
| IV   | ABTEC42 | C | <b>Interaction Design</b><br>Interaction design<br>Visual effects   | <b>6</b><br>4<br>2           |
| IV   | ABTEC43 | C | <b>Linguaggi e Tecniche dell'Audiovisivo II</b><br>Montaggio avanzato<br>Tecniche di montaggio                                      | <b>8</b><br>5<br>3           |
| IV   | ABPR35  | C | <b>Regia I</b><br>Comunicazione audiovisiva I<br>Laboratorio di semiologia applicata<br>Seminario di analisi del film               | <b>6</b><br>3<br>2<br>1      |
| IV   | ABTEC40 | A | <b>Linguaggi Multimediali</b><br>Documentario audio<br>Suono per presa diretta<br>Non linear storytelling<br>Progettazione game     | <b>6</b><br>3<br>3<br>3<br>3 |
| <b>Attività Formative Ulteriori</b>  |         |   |   | <b>2</b>                     |
| Verifica della conoscenza lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche |         |   |   | <b>2</b>                     |
| <b>CREDITI TOTALI IV SEMESTRE</b>  |         |   |   | <b>30</b>                    |
| <b>CREDITI TOTALI II ANNO</b>  |         |   |   | <b>60</b>                    |
| <b>III ANNO</b>  |         |   |   |                              |
| V  | ABST47  | B | <b>Storia dell'Arte Contemporanea</b>   | <b>6</b>                     |
| V  | ABPC65  | B | <b>Teoria e Metodo dei Mass Media</b><br>Mass Media<br>Seminario di analisi del film  | <b>6</b><br>4<br>2           |
| V  | ABPR35  | C | <b>Regia II</b><br>Regia e racconto nell'audiovisivo<br>Comunicazione audiovisiva II<br>Regia audiovisiva II                        | <b>8</b><br>4<br>2<br>2      |
| V  | ABST51  | A | <b>Fenomenologia delle Arti Contemporanee</b>   | <b>6</b>                     |
| <b>Attività Formative Ulteriori</b>  |         |   |   | <b>4</b>                     |
| <b>CREDITI TOTALI V SEMESTRE</b>   |         |   |   | <b>30</b>                    |

|   |         |   |   |                    |
|---|---------|---|---|--------------------|
| VI  | ABPR35  | A | <b>Regia II</b><br>Regia audiovisiva III  | <b>4</b><br>4      |
| VI  | ABTEC44 | C | <b>Sound Design</b>   | <b>6</b>           |
| VI  | ABAV07  | A | <b>Scultura</b>   | <b>6</b>           |
| VI  | ABPR17  | A | <b>Cultura del Progetto</b><br>Metodologia della ricerca<br>Cultura del progetto          | <b>6</b><br>3<br>3 |
| VI  | ABPC68  | A | <b>Semiotica</b>  | <b>6</b>           |
| VI  | ABTEC41 | A | <b>Tecniche della Modellazione Digitale</b><br>Modellazione e rendering<br>Compositing 3D | <b>6</b><br>3<br>3 |
|   |         |   | <b>Prova Finale</b>   | <b>8</b>           |
| <b>CREDITI TOTALI VI SEMESTRE</b>           |         |   |   | <b>30</b>          |
| <b>CREDITI TOTALI III ANNO</b>              |         |   |   | <b>60</b>          |
| <b>TOTALE CREDITI PREVISTI NEL TRIENNIO</b> |         |   |   | <b>180</b>         |

#### ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI

|   |          |
|---|----------|
| Seminari interdisciplinari                        | 2        |
| Conferenze e incontri                             | 2        |
| Progetti e produzioni extracurricolari            | 2        |
| Stage formativo                                   | da 2 a 4 |
| Work experience                                   | da 1 a 3 |
| Partecipazione a scambi e progetti internazionali | 4        |

**CREDITI TOTALI ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI** **8**

#### ATTIVITÀ FORMATIVE OBBLIGATORIE

|  |   |
|--|---|
| Verifica della conoscenza lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche | 4 |
| Verifica delle abilità informatiche generali/portfolio                       | 4 |
| Prova Finale   | 8 |

**CREDITI TOTALI ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI E OBBLIGATORIE** **16**

A = Attività formative integrative o affini, B = Attività formative di base, C = Attività formative caratterizzanti

VISTO E APPROVATO

|  |            |
|--|------------|
| <b>Prof. Guido Tattoni</b> - Direttore Dipartimento Progettazione e Arti Applicate | 16/03/2016 |
| <b>Prof. Maresa Lippolis</b> - Course Leader Media design e Arti multimediali      | 16/03/2016 |
| <b>Prof. Alberto Bonisoli</b> - Direttore Nuova Accademia di Belle Arti            | 16/03/2016 |
| <b>Dott. Annalisa Bottoni</b> - Head of Academic Processes                         | 16/03/2016 |