

**NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI**  
**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE**  
 SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE PER L'ARTE  
 DAPL06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO  
**CORSO DI NUOVE TECNOLOGIE PER LE ARTI APPLICATE**

<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<p><b>Conoscenza e comprensione</b>          Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretare correttamente i linguaggi multimediali e la loro evoluzione nella storia, così da poter distinguere le varie forme di sperimentazione nei campi delle tecnologie per l'arte e per l'interattività</li> <li>• Identificare soluzioni efficaci per la produzione di contenuti artistici multimediali e interattivi ad alto contenuto tecnologico</li> <li>• Valutare risorse e processi di elaborazione idonei al contesto in cui un progetto è inserito.</li> </ul> <p><b>Competenze artistiche, concettuali e cognitive</b>          Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideare un prodotto artistico multimediale innovativo, sapendo individuare soluzioni espressive coerenti in termini di costruzione tecnologica e interattiva se richiesta.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Valutare criticamente il proprio lavoro e quello altrui, utilizzando il lessico e criteri appropriati alla disciplina.</li> </ul> <p><b>Competenze pratiche e professionali</b>          Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestire l'ideazione e la pre-produzione di un progetto artistico tecnologico e multimediale pianificando quindi le fasi di ideazione, sperimentazione, progettazione, realizzazione e verifica valutando tecniche di produzione e valutazione di costi e risorse necessarie.</li> <li>• Condurre le fasi di realizzazione di un progetto artistico tecnologico e multimediale, utilizzando con profitto gli strumenti tecnologici e le abilità artistiche e tecniche necessarie.</li> <li>• Conoscere, comporre ed elaborare stili e linguaggi padroneggiando le tecniche della motion graphics, del compositing, CGI, montaggio audiovisivo, animazione 2D e 3D, e della progettazione e sviluppo di ambienti interattivi, a seconda del percorso scelto.</li> <li>• Organizzare un gruppo di lavoro atto alla realizzazione di un progetto artistico tecnologico e multimediale, sapendo applicare una metodologia strutturata e consapevole, al fine di coinvolgere le corrette figure professionali.</li> <li>• Sviluppare le fasi che compongono l'introduzione, la modellazione ed il rendering di effetti visivi in 3D.</li> </ul> <p><b>Competenze generali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Abilità comunicative (communication skills): I diplomati devono saper comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI</b>	Motion graphics artist, Visual FX artist, Animatore 2D e 3D, game developer, visual artist.
<b>RAPPORTO ORE / CFA</b>	1:20

**PRIMO ANNO**

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	tipologia di insegnamento	ore di lezione	ore di studio	totale ore	CFA	rapporto ore/crediti	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE	TP	80	80	160	8	10	E	20
		ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I	TP	60	60	120	6	10	E	
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	STORIA DELL'ARTE MODERNA	T	36	84	120	6	6	E	
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Tecnologie per le arti visive	ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	AUDIOVISIVI LINEARI	TP	60	60	120	6	10	E	30
		ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I	TP	100	100	200	10	10	E	
		ABTEC44	SOUND DESIGN	AUDIO E MIXAGGIO	TP	60	60	120	6	10	E	
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST45	TEORIE DELLE ARTI MULTIMEDIALI	CULTURE DIGITALI	T	48	112	160	8	6	E	
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI				Conferenze e seminari interdisciplinari								4
				Progetti e produzioni extracurricolari								
				Progettazione professionalità, stage e tirocini								
				Partecipazione a scambi e progetti internazionali								
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE				--			--				--	
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA				Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche								4
				Verifica delle abilità informatiche generali								
				Prova finale								

**SECONDO ANNO**

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	tipologia di insegnamento	ore di lezione	ore di studio	totale ore	CFA	rapporto ore/crediti	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II	TP	80	80	160	8	10	E	16
	Processi comunicativi	ABPC67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	SCRITTURA CREATIVA	TP	80	80	160	8	10	E	
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Tecnologie per le arti visive	ABST45	TEORIE DELLE ARTI MULTIMEDIALI	COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	T	36	84	120	6	6	E	26
		ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	DIGITAL VIDEO	TP	60	60	120	6	10	E	
		oppure	oppure	oppure								
		ABTEC42	SISTEMI INTERATTIVI	COMPUTER GAMES I								
		oppure	oppure	oppure								
		ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE	TP	60	60	120	6	10	E	
ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I										
ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II	TP	80	80	160	8	10	E			
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Arti visive	ABAV2	TECNICHE DELL'INCISIONE - GRAFICA D'ARTE	ILLUSTRAZIONE	TP	60	60	120	6	10	E	12
	Legislazione ed economia	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	NET MARKETING	TP	60	60	120	6	10	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE	TP	60	60	120	6	10	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR36	TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI	TP	60	60	120	6	10	E	
		ABPR17	DESIGN	CULTURA DEL PROGETTO	TP	100	100	200	10	10	E	
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI				Conferenze e seminari interdisciplinari								2
				Progetti e produzioni extracurricolari								
				Progettazione professionalità, stage e tirocini								
				Partecipazione a scambi e progetti internazionali								
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE				--			--				--	
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA				Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche								4
				Verifica delle abilità informatiche generali								
				Prova finale								

TERZO ANNO

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	tipologia di insegnamento	ore di lezione	ore di studio	totale ore	CFA	rapporto ore/crediti	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III	TP	100	100	200	10	6	E	10
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Tecnologie per le arti visive	ABST45	TEORIE DELLE ARTI MULTIMEDIALI	ESTETICA DEI NEW MEDIA	T	36	84	120	6	6	E	12
		ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI III	TP	60	60	120	6	10	E	
		oppure	oppure	oppure								
		ABTEC42	SISTEMI INTERATTIVI	COMPUTER GAMES II								
ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II										
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Processi comunicativi	ABPC68	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI	T	36	84	120	6	6	E	6
		ABPC68	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI	SEMIOTICA DELL'ARTE	T	36	84	120	6	6	E	
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST46	ESTETICA	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE	T	36	84	120	6	6	E	
		ABST56	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	T	36	84	120	6	6	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR36	TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI	TP	60	60	120	6	10	E	
Legislazione ed economia	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'	TP	60	60	120	6	10	E		
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI		--		Conferenze e seminari interdisciplinari Progetti e produzioni extracurricolari Progettazione professionalità, stage e tirocini Partecipazione a scambi e progetti internazionali			--			--		14
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE		--		--			--			--		6
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA		--		Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche			--			--		2
		--		Verifica delle abilità informatiche generali			--			--		10
		--		Prova finale			--			--		10