

**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE****SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE****CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN****NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE****Obiettivi Formativi:**

La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte (corrispondente ad "Arte e Media" nelle accademie e facoltà artistiche europee) ha l'obiettivo di formare operatori artistici, preparandoli in tutte le forme delle arti digitali e dei linguaggi multimediali (antropologia dell'innovazione, ambienti e sistemi interattivi, animazione e modellazione digitali, computer graphic e computer games, arti ed eventi performativi multimediali, fotografia e cinematografia, sceneggiatura e drammaturgia multimediali, regia, riprese e montaggio video, sound e light design videoinstallazioni, storia e semiotica dell'arte contemporanea, storia della musica contemporanea, arti della Rete, web design e webmaster, etc.).

Le nuove tecnologie hanno trasformato profondamente la società, e con essa il mondo dell'arte, i suoi linguaggi e il ruolo dell'artista, creando nuovi orizzonti dell'immaginario e nuove connessioni tra l'estetica, l'etica, la filosofia e le discipline scientifiche. L'offerta formativa riflette questa varietà di approcci laboratoriali e teorici che disegnano nel loro insieme una formazione completa, articolata e interdisciplinare per orientare lo studente ad una attività creativa e artistica consapevole ed evoluta. L'arte ha la capacità ed anche la necessità di trasformare la tecnica in un linguaggio, facendone emergere le potenzialità espressive. La Scuola di "Nuove Tecnologie dell'Arte" non ha le caratteristiche e le finalità di una scuola tecnica e non intende assecondare i modelli di sviluppo commerciali dei new media, bensì valutare le tendenze in atto con spirito critico e con un orientamento verso la ricerca e la sperimentazione artistica. In questo senso, pur concentrandosi sull'innovazione, si mantiene coerente con la natura e la tradizione delle Accademie di Belle Arti, che al livello dell'istruzione universitaria, perseguono un modello di formazione che unisce conoscenza teorica e pratiche artistiche.

Prospettive occupazionali:

I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali in diversi ambiti, inerenti sia alla libera professione artistica nel campo delle nuove tecnologie, sia collaborando, in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici delle nuove tecnologie, dalla progettazione e realizzazione di opere audiovisive e multimediali interattive alla modellistica virtuale.

L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stages e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.

Requisiti d'accesso:

Per essere ammessi al Corso di Diploma di I Livello occorre essere in possesso di un diploma di scuola secondaria superiore o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo. La selezione degli studenti ammessi al corso viene fatta su base di un esame di ammissione finalizzato all'individuazione delle qualità formali e delle competenze tecnico-artistiche possedute dal candidato, con particolare riferimento alle tecniche della rappresentazione e della progettazione.

Tipologia della prova d'accesso:

L'esame consiste in un test di cultura generale, una prova grafica e un colloquio con i membri della commissione.

Tipologia della prova finale:

La prova finale per il conseguimento del Diploma di primo livello, consiste nella presentazione di un elaborato multimediale e di una tesi scritta.



DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN

NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

	SETTORE	CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Tipo	Anno	
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	75	6	TP	2
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Drammaturgia multimediale	150	12	TP	1
	ABPR31	Fotografia	Fotografia	150	12	TP	1
	ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	45	6	T	1
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	75	6	TP	2
	ABPC65	Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	45	6	T	1
	totale crediti				48		
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	ABST55	Antropologia culturale	Antropologia culturale	45	6	T	1
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	75	6	TP	2
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	150	12	TP	2-3
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	112	9	TP	3
	ABTEC44	Sound design	Sound design	112	9	TP	2
	ABTEC 43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Audiovisivi lineari	112	9	TP	2
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di ripresa	112	9	TP	1
totale crediti				60			
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per il web	112	9	TP	2
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Computer games	112	9	TP	3
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Coreografia digitale	112	9	TP	2
	ABPR18	Land design	Light design	112	9	TP	1
	ABST59	Pedagogia e didattica dell'arte	Metodologie didattiche dei linguaggi audiovisivi	75	6	TP	1
	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	45	6	T	2
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	45	6	T	1
	ABST54	Storia della musica	Storia della musica e del teatro musicale	45	6	T	1
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di documentazione audiovisiva	75	6	TP	2
	ABTEC38	Applicazioni digitali arti visive	Tecniche di modellazione digitale 3D	150	6	L	1
	ABTEC43	Linguaggi tecniche audiovisivo	Tecniche di montaggio *	112	9	TP	2
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Uso dei software per il web	75	6	TP	3
	ABST45	Teoria delle arti multimediali	Estetica dei new media	45	6	T	3
	ABST47	Stile, Storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte moderna	45	6	T	1
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte	150	6	L	1
	ABAV07	Scultura	Videoscultura	150	6	L	1
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia della fotografia	45	6	T	1
totale crediti				36			
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	SETTORE	CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Anno	Tipo	
	totale crediti				12		
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI	SETTORE	CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Anno	Tipo	
		Seminari-Workshop-Stage-Tirocini (max 6 CFA)	totale crediti		6		
CONOSCENZE INFORMATICHE E COMPETENZE LINGUISTICHE	SETTORE	CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Anno	Tipo	
	ABTEC39	Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica (obbligatorio)		4		
	ABLIN71	Lingue	Inglese (obbligatorio)		4		
totale crediti				8			
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE	SETTORE	CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Anno	Tipo	
		Prova finale (obbligatoria)	totale crediti		10		
RIEPILOGO CREDITI	ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE E CARATTERIZZANTI (60%)				108		
TOTALE CREDITI PREVISTI NEL TRIENNIO					180		

* Esame obbligatorio