



**NABA**

NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

**TRIENNI**

---

PIANI DI STUDIO

---

2

**INTRODUZIONE**

3

**OFFERTA DIDATTICA TRIENNI**

4

**GRAPHIC DESIGN E ART DIRECTION**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

14

**DESIGN**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

26

**FASHION DESIGN**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

34

**MEDIA DESIGN E ARTI MULTIMEDIALI**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

44

**NUOVE TECNOLOGIE  
PER LE ARTI APPLICATE**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

54

**SCENOGRAFIA**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

62

**PITTURA E ARTI VISIVE**

Introduzione

Curriculum di studi

Insegnamenti I anno

Insegnamenti II anno

Insegnamenti III anno

74

**SEMESTER ABROAD**

79

**SERVIZI AGLI STUDENTI**

86

**ACCORDI DI SCAMBIO INTERNAZIONALE**

92

**LIU NETWORK: LAUREATE  
INTERNATIONAL UNIVERSITIES**



NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, è la più grande Accademia privata italiana e dal 1980 è legalmente riconosciuta e inserita nel sistema dell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM), parte del comparto universitario italiano che fa capo al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR).

È stata la prima accademia ad attivare Corsi di studi riconosciuti di moda, grafica e design e offre attualmente percorsi formativi di primo e secondo livello in Arti Visive, Scenografia, Comunicazione, Grafica, Arti Multimediali, Moda e Design, che rilasciano titoli di studio equipollenti a quelli universitari e consentono quindi allo studente di acquisire i crediti formativi (CFA) necessari per proseguire gli studi a livello specialistico, tanto all'interno delle Accademie, quanto nel sistema universitario in Italia ed all'estero.

I Corsi di studi si rivolgono a studenti interessati alla cultura del progetto e alla sperimentazione artistica e accolgono diplomati di tutte le tipologie di scuola secondaria, provenienti da molte regioni italiane e da oltre 70 Paesi stranieri.

La metodologia didattica è interdisciplinare, frutto di una forte vocazione alla ricerca e alla relazione con il contesto artistico e professionale.

Nesso centrale della didattica in NABA sono i metodi di progettazione, che permettono a un'idea di confrontarsi con un contesto reale sociale e di mercato e di diventare un prodotto compiuto e condivisibile, anche grazie alle competenze di docenti professionisti e docenti artisti continuamente rinnovate sul campo. Il rapporto costante con le aziende e le istituzioni esterne e il lavoro in team progettuali, composti da studenti con diversi background formativi e professionali, costituiscono elementi di stimolo ulteriore e consentono di simulare le dinamiche che caratterizzano il mondo professionale. Ponendo al centro della progettazione didattica tematiche di attualità con un approccio critico e costruttivo, l'Accademia si pone quindi come interlocutore attivo di progetti e iniziative in ambito sociale e artistico, con la volontà di offrire forti segnali artistici e creativi, capaci di rompere ritmi, di infondere energia, di indurre a discutere.

Una solida conoscenza storico-critica, una competenza tecnica che trova conferma nella familiarità con materiali, tecniche e processi che consentono di acquisire un'originalità di pensiero e di azione creativa si combinano con una forte capacità di autopromozione e allo stesso tempo di lavoro di gruppo: questo bagaglio acquisito accompagnerà lo studente in qualsiasi percorso formativo o professionale.

## OFFERTA DIDATTICA TRIENNI

### COMUNICAZIONE E GRAPHIC DESIGN

#### Graphic Design e Art Direction

**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### DESIGN

**Design**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### FASHION DESIGN

**Fashion Design**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### ARTI MULTIMEDIALI

**Media Design e Arti Multimediali**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### ARTI MULTIMEDIALI

**Nuove Tecnologie per le Arti Applicate**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### SCENOGRAFIA

**Scenografia**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

### ARTI VISIVE

**Pittura e Arti Visive**  
**CORSO TRIENNALE**  
Crediti formativi: 180

# Triennio in GRAPHIC DESIGN E ART DIRECTION

Graphic Design e Art Direction - Brand Design

Graphic Design e Art Direction - Creative Direction

Graphic Design e Art Direction - Visual Design

COURSE LEADER: Patrizia Moschella

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

LINGUA: Italiano / Inglese

CREDITI: 180 CFA

Alla fine del Triennio gli studenti raggiungono l'autonomia e le competenze necessarie per affrontare il loro percorso professionale nei diversi ambiti della comunicazione: corporate, advertising e social media strategy. Competenze analitiche e di metodo, expertise tecniche, qualità creative li rendono sensibili e pronti a intuire le tendenze e a rispondere alle nuove esigenze del mercato.

Il Triennio è:

- › Un percorso completo e ambizioso: grafica + digital media + pubblicità
- › Un programma di studi interdisciplinare, come richiede il mercato di oggi
- › Un percorso fondato su un metodo testato e affidabile

- › Costantemente aggiornato e culturalmente solido
- › Una sintesi di business strategy e creatività

## OBIETTIVI FORMATIVI

Nel corso del Triennio gli studenti avranno l'opportunità di:

- › Imparare facendo
- › Diventare professionisti esperti in grado di insegnare ad altri
- › Ricercare, definire strategie e innovare
- › Colmare il gap culturale e tecnologico
- › Esplorare approcci multidisciplinari al graphic design e alla comunicazione

## OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

I diplomati di questo programma di studi possono diventare:

- › Graphic designer
- › Corporate e brand designer
- › Packaging designer
- › Editorial designer
- › Illustratori
- › Art director e copywriter
- › Creative Director, anche in ambito social media e viral
- › Web e digital designer
- › Creative designer in comunicazione non convenzionale e per spazi espositivi (retail, mostre, musei)



IN ALTO: ZARA Sport, progetto fotografico committente simulato.

SOTTO: BEAR SURFBOARDS, progetto in collaborazione con BEAR. F. Brambilla, P. Migliaccio, A. Valente, M. Signorile. Studenti del Triennio in Graphic Design e Art Direction.

# ANNO 1

CFA	Insegnamento
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Foundation Design
8	CULTURA DEL PROGETTO
8	GRAPHIC DESIGN
8	ART DIRECTION I
8	COMPUTER GRAPHIC
10	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
10	DESIGN PER L'EDITORIA
8	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI
6	TEORIA E METODO MASS MEDIA
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I
8	ART DIRECTION II
8	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE declinato a seconda dell'indirizzo
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
	EDITORIA D'ARTE Indirizzo Brand Design
4	LINGUAGGI MULTIMEDIALI I Indirizzo Creative Direction
	ILLUSTRAZIONE Indirizzo Visual Design
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
12	METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA declinato a seconda dell'indirizzo
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	LINGUAGGI MULTIMEDIALI II Indirizzo Brand Design COMPUTER ART Indirizzo Creative Direction FOTOGRAFIA Indirizzo Visual Design ANIMAZIONE DIGITALE FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI Indirizzo Brand Design STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO Indirizzo Creative Direction ESTETICA DEI NEW MEDIA Indirizzo Visual Design FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
2	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE
Verifica delle abilità informatiche
Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
Prova Finale
Progetti e produzioni extracurricolari
Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

### METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

Il corso introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva. Si struttura in due moduli:

#### Metodologia progettuale

finalizzato ad acquisire competenze nell'osservazione, analisi e decodifica di elementi progettuali (immagine, colore, concetti, forme, segni icone, caratteri/font, rapporto spazio e proporzioni).

#### Tecniche di visualizzazione

focalizzato sul disegno manuale come strumento cognitivo ed espressivo necessario allo sviluppo progettuale: dalla rappresentazione di oggetti, spazi, idee e concetti, alla narrazione di idee per immagini (story-board).

### CULTURA DEL PROGETTO

Il corso teorico-metodologico è propedeutico alla progettazione trasversalmente ai diversi ambiti della comunicazione (grafica, advertising e visual design).  
Introduce al linguaggio disciplinare attraverso

l'analisi semiotica e critica degli elementi fondamentali - culturali, visivi e concettuali - che caratterizzano la comunicazione.

Integrando le teorie semiotiche con la genesi delle espressioni creative promozionali, pone le basi per l'interpretazione di fenomeni comunicativi e il dialogo intra-disciplinare e fornisce gli strumenti strutturali per l'elaborazione concettuale.

### GRAPHIC DESIGN

Il corso fornisce le competenze teoriche, concettuali e pratiche propedeutiche alla progettazione di elementi di comunicazione nell'ambito del graphic design. Lo studente acquisirà tecnica e metodo per l'elaborazione di un progetto di identità visiva di un'azienda/servizio, affrontato in tutte le sue fasi: dalla studio scientifico della forma e del segno, degli elementi tipografici e simbolici, fino alla realizzazione di proposte di immagine coordinata fondate sul giusto equilibrio tra componenti estetiche, strategiche e tecnologiche.

### ART DIRECTION I

Il corso introduce lo studente al mondo della comunicazione pubblicitaria e pone le basi per l'acquisizione di competenze analitiche e metodologiche necessarie ad affrontare un progetto creativo coerente agli obiettivi di target, completo di ricerca, strategia, realizzazione e produzione di campagne basiche. Sviluppa nello studente coerenza logica, sensibilità estetica, visione critica, fluidità di scrittura e di esposizione, uso dei linguaggi disciplinare: struttura di una pagina pubblicitaria, sintesi e metafora, brainstorming, mind map. concept, rough, layout, pay off, head-line, body copy.

### COMPUTER GRAPHIC

Il corso approfondisce l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della progettazione creativa e, in particolare, in quello della comunicazione: fotoritocco, disegno vettoriale e impaginazione digitale.

Lo studente apprenderà a gestire l'elaborazione di produzioni dalla fase di ideazione a quella di archiviazione e predisposizione per la stampa.

## SECONDO ANNO

### DESIGN PER L'EDITORIA

Il corso affronta la conoscenza teorica, metodologica e pratica della progettazione editoriale in tutte le sue fasi e applicazioni: dalle riviste ai pop-app, con un primo approccio all'organizzazione delle informazioni su elementi di packaging. Particolare attenzione è dedicata al corretto utilizzo degli elementi tipografici e iconici, allo studio di formati e griglie compositive, all'equilibrio tra gestione del testo e delle immagini fino alla scelta dei materiali e delle tecniche di riproducibilità a mezzo stampa.

### LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO

Il corso si focalizza sui linguaggi dell'audiovisivo in ambiente pubblicitario e integra la cultura analitica dell'immagine in movimento con le tecniche di progettazione di un prodotto audio-video: ideazione e tecniche di scrittura e visualizzazione, approccio alla regia, all'editing e alla post-produzione.

### TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI

Il corso sviluppa l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della progettazione creativa e, in particolare, in quello della motion graphic e della modellazione 3D.

Approfondisce e amplia le competenze tecniche del computer designer, utilizzate a supporto per lo sviluppo di progetti di web, advertising, packaging design e digital art.

### TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

Il corso teorico è finalizzato alla presentazione dell'impatto socio-culturale dei media attraverso l'analisi storico-critica della loro evoluzione - da mass media a media digitali - con focus sulla mappatura contemporanea e sulle principali teorie. Sviluppa negli studenti un approccio analitico alla produzione culturale di film, programmi TV, siti web, progetti new media.

### PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

L'esplorazione e l'analisi delle caratteristiche di fruizione e navigazione (user-experience) trasversalmente ai dispositivi digitali (web, tablet, smart phone), rappresenta il focus del corso propedeutico alla progettazione di sistemi integrati di comunicazione. Lo studio prevede la comprensione dell'architettura dell'informazione nella transizione da cartaceo a digitale e l'introduzione al design di layout/interfacce esteticamente coerenti con l'usabilità e le strategie di comunicazione e distribuzione anche attraverso esercitazioni pratiche.

### ART DIRECTION II

Il corso approfondisce la progettazione di campagne nella loro estensione integrata e, quindi, finalizzata alla creazione e distribuzione di contenuti su diversi media coerentemente con le strategie intra-mediali. Facilita la maturazione sia di un approccio sistemico e collaborativo nel team, sia la conoscenza del ruolo specifico delle diverse figure coinvolte nel processo creativo. Accresce consapevolezza sugli obiettivi di target e sul ventaglio di applicazioni - stampa, unconventional, social media, digital e omnichannel.

## METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

Il corso affronta l'elaborazione di progetti completi di comunicazione ma finalizzati a precisi ambiti di applicazione e di indirizzo disciplinare che lo studente sceglierà incominciando a sperimentare un orientamento professionalizzante. Si focalizza sulla tecnica dello story-telling e si articola in due moduli complementari: il modulo dedicato alla ricerca in rete (net-research) propedeutico all'elaborazione dell'informazione e al secondo modulo creativo dedicato allo sviluppo di narrazioni trans-mediali su tre ambiti professionali:

- › quello del brand design e della comunicazione di marca, con focus sull'architettura di marca e sulla brand extension associata al packaging e retail design e alla consumer experience.
- › quello della direzione creativa nell'ambito dell'audiovisivo anche in estensione virale (da sito a mobile)
- › quello del visual design per prodotti promozionali su dispositivi dinamici e multimediali (experience display).

## EDITORIA D'ARTE

Corso teorico-metodologico che affronta la conoscenza del panorama editoriale dell'arte attraversato dalla trasformazione digitale - social networking, digital publishing, online marketing, crowdfunding, open communication. Sviluppa nello studente un approccio consapevole/culturale, fondamentale per il design di sistemi editoriali e la cura di progetti integrati che implicano competenze ibride arte/editoria.

## LINGUAGGI MULTIMEDIALI I

Il corso esplora lo scenario culturale e professionale associato all'uso delle tecnologie multimediali e alle produzioni autoriali. Analizzata l'opera multimediale nelle sue componenti tecnologiche (software di authoring video, 3d, interface, motion graphics, hypertext) e applicative (interattività, piattaforme multimediali web, installazioni immersive).

## ILLUSTRAZIONE

L'insegnamento prepara gli studenti al mondo dell'illustrazione professionale nella sua estensione contemporanea, offrendo una panoramica che spazia dalla conoscenza di generi e autori, alle principali tecniche tradizionali e digitali. Promuove l'individuazione di uno stile personalizzato e l'acquisizione di un approccio consapevole dell'intero processo creativo: ricerca, sperimentazione e finalizzazione del progetto di illustrazione ai diversi ambiti della comunicazione - editoria, advertising e grafica.

## TERZO ANNO

### METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, il corso prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione - strategica, creativa e tecnica. E' l'insegnamento che pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre ad offrire competenze organizzative nel dialogo in team, prevede per ogni indirizzo due moduli:

- › un modulo di ricerca e approfondimento culturale destinato a invertire il classico approccio all'esecuzione di brief predefiniti con un approccio fondato sullo sviluppo di pensiero originale;
- › un modulo di immersione nelle tecniche di produzione che sostanziano la creatività e l'espressione di stili personali associati a tre ambiti:
  - quello del Brand Design e della Grafica Multimediale,
  - quello del Creative director e dei Nuovi Media Integrati
  - quello del Visual Design e delle Tecniche Extramediali.

## PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II

L'insegnamento approfondisce le conoscenze della progettazione multimediale in ambiente ibrido e con obiettivi di portabilità (tra web, app, e-book). Sviluppa, infatti, nello studente capacità di organizzare il work-flow nella declinazione di contenuti attraverso diversi dispositivi con finalizzazione a target mirati.

## LINGUAGGI MULTIMEDIALI II

Sviluppare un approccio alla direzione creativa in un'ottica multimediale rappresenta l'obiettivo principale dell'insegnamento articolato su tre ambiti applicativi.

### COMPUTER ART/FOTOGRAFIA/ ANIMAZIONE DIGITALE

Matura nello studente la capacità di elaborare un progetto a partire dalle potenziali interazioni di tecniche, interfacce e competenze autoriali.

## FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE

L'insegnamento teorico-metodologico, affronta il mondo dell'organizzazione di eventi in ambito aziendale. Introduce al linguaggio disciplinare (segmentazione, targeting, posizionamento, marketing plan, fundraising, concorsi e bandi) considerando l'evoluzione del marketing contemporaneo (marketing mix e on-line) e fornisce le linee guida per la strutturazione di sistemi di offerta coerenti con i bisogni del cliente, fondamentali per lo sviluppo di politiche di comunicazione d'impresa.

## SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

Il corso offre strumenti analitici per l'interpretazione di fenomeni sociali contemporanei - multi-culturalità, globalizzazione, multimedialità - che coinvolgono individui, istituzioni e imprese in processi di definizione dell'identità. Pone al centro la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione community on-line.

I processi di costruzione di senso e di condivisione che caratterizzano la comunicazione contemporanea saranno indagati attraverso un approccio genealogico che permette di individuare le dinamiche sociali completando, dunque, la formazione del brand designer con una visione consapevole dell'impatto sociale della comunicazione.

## STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

L'insegnamento propone un excursus nella storia del cinema a partire dagli albori fino alla produzione contemporanea con riferimento anche alle serie televisive e al loro rapporto con il cinema.

Nel corso vengono anche approfonditi la conoscenza del linguaggio cinematografico e il processo di produzione del film.

## ESTETICA DEI NEW MEDIA

Insegnamento teorico filosofico che pone al centro dell'analisi il discorso sul bello e sugli effetti percettivi associati all'utilizzo dei nuovi media quali nuovi veicoli di espressione artistica. Partendo dalla tradizione fenomenologica ed ermeneutica, osserva come le tecnologie impattano sul panorama estetico - immagini, suoni, spazialità - generando nuove forme culturali e sensibilità.

## FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE

Il corso riflette su pratiche, linguaggi, modelli e dispositivi di rappresentazione della scena artistica contemporanea presentando una costellazione di concetti, posizioni teoriche e composizioni narrative (politiche, sociali e di genere) che considerano i tempi e i modi in cui l'arte è prodotta, consumata nello spazio globale culturale.

## PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'

Il corso introduce lo studente al tema della Responsabilità sociale d'impresa (CSR corporate social responsibility), area in costante crescita di investimenti trasversalmente ai diversi settori professionali. Sviluppa nello studente un approccio alla progettazione consapevole delle implicazioni di natura etica coerenti con la visione strategica dell'impresa: sostenibilità, relazioni aziendali, sviluppo di comunità e sostegno di arte e cultura.

## WORKSHOP DI SINTESI

Il corso fa sintesi delle competenze e conoscenze acquisite durante il triennio con l'obiettivo di completare la formazione dello studente indirizzandolo verso l'ambiente professionale contemporaneo e la maturazione di consapevolezza personale sulle specifiche attitudini e potenzialità valorizzate nel progetto finale di tesi e nel portfolio personale. Si articola in due moduli:

- › Il laboratorio creativo che, incentrato sulla metodologia empirica e sulla sperimentazione pratica, integra ricerca, strategia e tecnologie innovative su progetti con committenze reali (in partnership con aziende e agenzie) orientati a soluzioni creative non convenzionali e alla finalizzazione del portfolio professionale
- › Laboratorio di sintesi: è il modulo che supporta gli studenti nella preparazione della prova finale. Prevede una metodologia didattica mirata a valorizzare le attitudini individuali maturate durante il triennio con particolare attenzione per l'elaborazione completa del progetto di tesi (ricerca, creatività, pubblicazione e presentazione).

A DESTRA: Progetto vincitore del concorso indetto da Valverde - special edition. C. Benassi, A. Nespoli, V. Galante, F. Munari, T. Pesenti, E. Picchi, E. Pizzetti, R. Vecchi e X. Shiyun. Studenti del Triennio in Graphic Design e Art Direction.



# Triennio in **DESIGN**

**Design - Interior Design**

**Design - Product Design**

COURSE LEADER: **Claudio Larcher**

LINGUA: **Italiano / Inglese**

TITOLO: **Diploma Accademico di I livello**

CREDITI: **180 CFA**

Ispirato alla filosofia del "learning by doing", il Triennio alterna e integra gli studi teorici con la pratica dei workshop.

Nel corso del programma di studi, con la costante acquisizione di maggiori capacità concettuali e tecniche, gli studenti vengono progressivamente coinvolti in progetti via via più impegnativi per migliorare la loro formazione e avvicinarli a ciò che è la professione del designer oggi.

Dopo aver esplorato i concetti e le tecniche di base, gli studenti imparano a osservare le molteplici forme del contemporaneo e a captare le occasioni che questo offre al progetto. Stimolano la sensibilità e la passione per il mondo degli oggetti, intesi come artefatti culturali che riflettono e insieme plasmano la vita dell'uomo. Esplorano lo spazio come ambiente, indagandone le interazioni con gli oggetti e la sua funzione di scenario dei rituali individuali e collettivi.

## **OBIETTIVI FORMATIVI**

Nel corso del Triennio gli studenti hanno l'opportunità di:

- › Acquisire competenze culturali e scientifiche per sviluppare un approccio "problem setting" e tecnico-progettuali per assumere un atteggiamento "problem solving"

- › Sviluppare la capacità di leggere le specificità dei contesti d'uso e tradurre gli elementi di analisi nell'ideazione di soluzioni tipologico-formali e degli aspetti legati alla comunicazione e distribuzione

- › Imparare a usare strumenti e tecniche relative alla rappresentazione di spazi e prodotti dal disegno manuale alla rappresentazione e modellazione digitale

- › Sviluppare competenze riguardo ai linguaggi e alle culture visive e artistiche

## **OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI**

Il Triennio fornisce le fondamentali competenze per affrontare le successive esperienze di forma-zione o entrare nel mondo del design professionale e delle industrie creative. Favorisce la creazione della sensibilità necessaria per far fronte alle richieste del mondo contemporaneo e alle nuove esi-geze della produzione di oggetti, spazi e servizi. I campi di competenza sono quelli del Design del prodotto, dell'Interaction Design, del Design degli interni, degli allestimenti e delle nuove tecnologie, del Service e Social Design.

A DESTRA: *Fui*, progetto di Giorgio Checco, studente del Triennio in Design



# ANNO 1

CFA	Insegnamento
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Foundation Design
8	CULTURA DEL PROGETTO I
12	DESIGN I
6	STORIA DEL DESIGN I
8	TECNOLOGIA DEI MATERIALI I
8	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
12	DESIGN II
10	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE
8	CULTURA DEL PROGETTO II
6	STORIA DEL DESIGN II
6	DESIGN III declinato a seconda dell'indirizzo
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE LINGUAGGI MULTIMEDIALI FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE ILLUSTRAZIONE
8	SISTEMI INTERATTIVI
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
6	ANTROPOLOGIA CULTURALE
6	TECNOLOGIA DEI MATERIALI II declinato a seconda dell'indirizzo
8	DESIGN IV declinato a seconda dell'indirizzo
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
4	INTERACTION DESIGN ILLUMINOTECNICA
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
4	URBAN DESIGN DESIGN SYSTEM
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

### METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

#### Modulo Metodologia progettuale:

Il modulo introduce all'osservazione, alla ricerca e alla analisi degli elementi progettuali che afferiscono alle arte applicate e alla loro relativa decodifica: i principi fondamentali del linguaggio tri-dimensionale, il rapporto intrinseco fra forma, struttura, funzione, spazio; la ricerca che nutre la riflessione creativa; la rottura degli schemi e l'attitudine sperimentale; l'elaborazione di un concetto e la sua interpretazione formale.

Come output finale lo studente sarà in grado di realizzare un dispositivo di rappresentazione e sintesi.

#### Modulo disegno:

Il disegno manuale all'interno del linguaggio contemporaneo, rappresenta lo strumento cognitivo ed espressivo necessario allo sviluppo progettuale. Il modulo è dedicato all'acquisizione di strumenti e tecniche di rappresentazione/visualizzazione di oggetti, spazi, idee e concetti. Introduce le tecniche base di composizione e alla narrazione per immagini.

### CULTURA DEL PROGETTO I

L'etimologia di Design risale al latino de + signare e significa "fare qualcosa", distinguerla con un segno e darle significato, designando la sua relazione con altre cose, possessori e utilizzatori di beni. Sulla base di questo significato originale, possiamo dire che il design è dare senso (alle cose). Introduciamo così il concetto di cultura nel progetto creativo, capace di dare spessore e valenza reale al design, quale presupposto fondante per la cultura stessa del progetto. Il corso si divide in ambiti basilari della formazione del design: la rappresentazione attraverso il disegno digitale, le nozioni basilari dei materiali e la cultura fotografica.

### DESIGN I

Il corso di Product Design I si propone di fornire al futuro progettista gli strumenti fondamentali per affrontare il progetto nella sua complessità, diversità e molteplicità, nel contesto contemporaneo. Contiene due moduli fondamentali che corrispondono ai due ambiti della progettazione: design del prodotto e design degli interni. Correlato ai due moduli progettuali è previsto un modulo di Design System I che fornisce allo studente le basi di conoscenza dei linguaggi del design e supporta in modo teorico i progetti svolti in design del prodotto ed Interior.

### STORIA DEL DESIGN I

Introduzione al mondo del design: linguaggio, cultura e teoria critica, secondo un approccio storico che prevede diverse aree di approfondimento. L'insegnamento porta lo studente a leggere il "sistema design": oggetto e contesto,

metodologie progettuali e tecnologie applicate. Esplora le relazioni tra il design e le altre discipline (arte, artigianato, architettura, moda, media) e tra il design e i diversi contesti (geopolitico, economico, industriale). Il corso intende potenziare le capacità critico-analitiche degli studenti e fornire strumenti d'indagine per la ricerca storica.

### TECNOLOGIA DEI MATERIALI I

Il corso Tecnologia dei Materiali I ha lo scopo di gettare le basi della conoscenza dei materiali e delle loro lavorazioni. Tali basi concorrono alla formazione di una propria individuale capacità di scelta e utilizzo dei materiali durante le fasi di progettazione e di prototipazione proprie del design.

## SECONDO ANNO

### DESIGN II

Il corso prevede un approfondimento fondamentale delle materie principali dell'ambito del design: Product Design e Interior Design.

#### Product Design:

L'innovazione del progetto è possibile a patto di conoscere i diversi aspetti del complesso sistema del prodotto, siano essi di natura concettuale, formale, funzionale e comunicativa.

Il modulo di Product Design affronta questa complessità in modo progettuale e con un lavoro di laboratorio.

#### Interior Design:

Il corso di architettura degli interni II affronta il tema dello spazio umano.

Obiettivo formativo del corso è quello di acquisire e maturare una complessiva consapevolezza progettuale, individuale e di gruppo, attraverso il raggiungimento di una confidenza e sicurezza nella metodologia di conduzione del progetto, familiarità e competenza nell'impiego degli strumenti di

indagine, esplorazione, descrizione, narrazione del progetto stesso.

I risultati attesi dal corso sono lo sviluppo di progetti di architettura di interni e il perfezionamento delle tecniche di disegno e rappresentazione dello spazio mediante un modello.

### TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

Obiettivo del corso è l'acquisizione delle principali funzionalità di modellazione 3D per progetti di Industrial Design e Architettura d'Interni e di conoscenze basilari degli strumenti e dei metodi per affrontare il mondo della digital fabrication. Un terzo argomento del corso è la comunicazione visiva digitale, per le basi di comunicazione del progetto.

### CULTURA DEL PROGETTO II

Il corso ha l'obiettivo di approfondire i temi della cultura del progetto. In particolar modo l'attenzione si concentra sugli aspetti sociali del progetto e quelli relativi al rispetto dell'ambiente e delle sue risorse.

#### Social design:

Il Design Sociale testa esigenze della società attraverso il Pensiero progettuale (design thinking). I designer sono in grado di creare futuri positivi e sostenibili partendo da una profonda comprensione della situazione attuale. In questo corso, gli studenti imparano come la creatività è legata non solo alle arti, ma ad ogni aspetto della nostra vita quotidiana. Inoltre, la creatività non solo deve riguardare i cittadini e la società, ma può e deve nascere dagli stessi. L'obiettivo è di favorire una maggiore familiarità con la co-progettazione e con il design dei servizi, che consentiranno agli studenti di affrontare inerenti tematiche complesse e attuali.

#### Design Ambiente:

Il modulo intende introdurre gli studenti alle teorie e ai principi di analisi dei fattori umani necessari alla progettazione di oggetti, ambienti

e sistemi ottimizzati per il benessere dell'uomo. Agli studenti viene introdotto il concetto di ergonomia, fornendo loro gli strumenti teorici e pratici per analizzare autonomamente i principi di Usability nel contesto progettuale.

## STORIA DEL DESIGN II

L'insegnamento prevede un approfondimento rispetto al corso di Storia del Design I. L'attenzione sarà rivolta principalmente alla storia del design contemporaneo e all'individuazione dei movimenti, tendenze e linguaggi che contraddistinguono gli ultimi decenni. Saranno illustrati esempi legati al mondo del design del prodotto e progetti di arredo in generale.

## DESIGN III EXHIBIT

L'insegnamento, a carattere progettuale, studia lo spazio come importante strumento di comunicazione. Si tratta di un esercizio di traduzione in termini spaziali di idee e storie espresse originariamente in altra forma. L'insegnamento traghetta gli studenti verso l'Exhibit e Retail Design dando maggiore enfasi all'aspetto esperienziale.

## DESIGN III SERVICE

Il Service Design è oggi una parte importante del mondo del design in generale. Sempre di più negli ultimi anni si preferisce progettare dei nuovi servizi che sostituiscono la produzione di oggetti e prodotti non sempre necessari. La condivisione dei beni, degli strumenti e degli spazi è un punto di trasformazione sociale del nostro tempo. Strumento contro la crisi, che ribalta il concetto diffuso nella civiltà occidentale del possesso come punto cardine del nostro essere, il condividere sta trasformando anche il lavoro dei designers. Il corso ha lo scopo di aprire nuove strade del mondo del design suggerendo una progettazione diversa ed innovativa.

## DESIGN III FURNITURE

Nel corso gli studenti sono chiamati ad elaborare un progetto attento agli aspetti funzionali, tipologici, strutturali e tecnici del mondo dell'arredo. Il progetto deve dimostrare: la capacità di governare le implicazioni sociali, economiche, ambientali e di senso che il progetto produrrà e le dinamiche di contesto che andrà a modificare; la capacità di definire scenari progettuali per il medio e lungo termine, sapendo prefigurare al contempo le possibili traiettorie di evoluzione dei sistemi tecnologici e la loro potenziale integrazione nel quadro complesso delle dinamiche sociali e culturali.

## DESIGN III OBJECTS

Il corso offre agli studenti un'occasione per fare un'esperienza progettuale concreta confrontandosi con una realtà produttiva come un'azienda. L'incarico è di concepire nuovi prodotti per l'azienda, mentre la sfida consiste nel come trasformare un concept in progetto, sviluppandolo finché raggiunge le qualità per diventare un prodotto. Partendo dall'analisi dell'azienda: i materiali, le tecnologie, la collezione; gli studenti acquisiscono conoscenza per cogliere il DNA del marchio. In seguito iniziano a sviluppare nuove idee per nuovi prodotti seguendo un brief specifico. Oltre alle considerazioni di natura funzionale, devono prendere in considerazione i materiali e le tecnologie che l'azienda utilizza unitamente a aspetti economici e commerciali.

## PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Un corso consigliato a chi vorrebbe perfezionare e raffinare la sua padronanza degli strumenti di modellazione digitale, soprattutto per chi è interessato a collaborare con progettisti e realtà produttive nell'ambito del disegno industriale, dove spesso è necessario un supporto durante le fasi di sviluppo del progetto, come anche nelle fasi di esecuzione, di confronto e presentazione. Il corso è poi completato da un modulo di Portfolio, nel quale lo studente avrà la possibilità

di approfondire le tecniche di comunicazione grafica al fine di rappresentare e presentare i propri progetti.

## LINGUAGGI MULTIMEDIALI

Il corso di Linguaggi Multimediali prevede due moduli distinti: Fotografia e Portfolio. La fotografia, come espressione creativa, è parte integrante delle arti e appartiene alle forme di produzione artistica in cui agiscono il pensiero, l'immaginazione e il senso di progettualità dell'autore, sia esso stilista, grafico, designer o artista. L'insegnamento non è rivolto all'acquisizione di tecniche fotografiche analogiche o digitali, ma è aperto alla conoscenza di base di alcuni concetti fondamentali del "saper vedere" e del "saper leggere" le immagini fotografiche, in funzione di una moderna progettualità che tiene conto dell'attraversamento incrociato di discipline e saperi che dialogano con il mezzo fotografico. Il modulo di portfolio ha come scopo quello di insegnare le tecniche di comunicazione visiva e rappresentazione grafica dei progetti dello studente volta a elaborare un portfolio personale per il mondo lavorativo.

## FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE

Il corso vuole fornire al futuro product designer gli strumenti di base per portare a mercato la propria idea comprendendone le logiche di commerciabilità e di prototipazione dell'offerta. Che si tratti di presentare un sistema-prodotto alle aziende, attivare una micro-filiera di autoproduzione e costruzione fino alla progettazione di un'attività d'impresa design-oriented, saper indagare correttamente le esigenze di coloro a cui ci si rivolge e fornire risposte concrete è il fulcro di un'azione strategica di progetto. Partendo dall'indagine di mercato per arrivare ai metodi ed alle tecniche di presentazione dell'idea al potenziale investitore (istituzionale, business angel, il web intero), passando per la costruzione di un Business

Model ed alla comprensione di un Business Plan, si doterà il designer contemporaneo degli strumenti indispensabili per dare ai propri progetti una prospettiva economica concreta. Il corso è poi completato da un modulo di Portfolio, nel quale lo studente avrà la possibilità di approfondire le tecniche di comunicazione grafica al fine di rappresentare e presentare i propri progetti.

## ILLUSTRAZIONE

L'insegnamento introduce agli studenti il mondo dell'illustrazione professionale nella sua estensione contemporanea, offrendo una panoramica che spazia dalla conoscenza di generi ed autori, alle principali tecniche tradizionali e digitali. Promuove l'individuazione di uno stile personalizzato e l'acquisizione di autonomia nella gestione dell'intero processo creativo: ricerca, sperimentazione e finalizzazione del progetto di illustrazione volto alla comunicazione dei progetti di architettura degli interni e design del prodotto. Il corso è poi completato da un modulo di Portfolio, nel quale lo studente avrà la possibilità di approfondire le tecniche di comunicazione grafica al fine di rappresentare e presentare i propri progetti.

## SISTEMI INTERATTIVI

Il corso è focalizzato sulla progettazione e la costruzione di oggetti interattivi. Si introduce il concetto di interazione, intesa non solo esclusivamente come relazione tra azione e reazione, ma anche e soprattutto intesa come frutto di un processo articolato, determinato da una serie di relazioni rizomatiche e complesse. Gli studenti imparano a confrontarsi e a collaborare alla realizzazione di un progetto. I gruppi concorrono alla progettazione e allo sviluppo di device con l'utilizzo di open hardware come Arduino e i diversi ambienti con cui è possibile interfacciarsi.

**ANTROPOLOGIA CULTURALE**

L'insegnamento intende fornire elementi di studio sui nuovi "modi di abitare", ossia su come la recente rivoluzione informatica abbia modificato i nostri modi di vivere la casa e la città. Nella dissoluzione delle tradizionali dimensioni di pubblico e privato, la casa diventa punto comunicante col mondo, mentre l'urbano diventa "estensione del privato". Gli studenti indagano le nuove forme di abitare: lo spazio semi-pubblico e semi-privato, lo spazio di relazione e del sé, gli oggetti della surmodernità, i "non-luoghi" di Marc Augé, anonimi, costruiti "non importa dove", senza identità, riconoscibili solo attraverso messaggi linguistici o segnaletici. Come lo spazio, attraversato da fasci di relazione e di comunicazione, si "desacralizza", ossia perde i connotati gerarchici dell'ordine simbolico patriarcale e come il tutto si intreccia anche nei linguaggi e nelle pratiche artistiche e medialità.

**TECNOLOGIA DEI MATERIALI II (INTERIOR DESIGN)**

Il Corso ha lo scopo di fornire le nozioni introduttive connesse ai materiali ed alle tecnologie più diffuse nei progetti di arredamento e di interior design. A compendio di questa offerta si intende fornire agli studenti un inquadramento sintetico delle fasi e dei processi che, successivamente alla redazione e alla approvazione del progetto, conducono alle lavorazioni e alle produzioni finalizzate alla costruzione dei progetti. Ad integrazione degli argomenti descritti e a supporto del corso di progetto, vengono approfondite le tecniche di rappresentazione dei progetti, con particolare attenzione agli elaborati grafici, che si rendono necessari durante le fasi di realizzazione dei progetti.

**TECNOLOGIA DEI MATERIALI II (PRODUCT DESIGN)**

Il corso è focalizzato sulla progettazione e la costruzione di oggetti interattivi. Si introduce il concetto di interazione, intesa non solo esclusivamente come relazione tra azione e reazione, ma anche e soprattutto intesa come frutto di un processo articolato, determinato da una serie di relazioni rizomatiche e complesse. Gli studenti imparano a confrontarsi e a collaborare alla realizzazione di un progetto. I gruppi concorrono alla progettazione e allo sviluppo di device con l'utilizzo di open hardware come Arduino e i diversi ambienti con cui è possibile interfacciarsi.

**DESIGN IV**

Il corso di Design IV è strutturato come un laboratorio progettuale e offre la possibilità di scelta fra quattro diversi corsi che ogni anno avranno temi differenti tra di loro. Due corsi saranno con tema di interior design e gli altri due di product design. Lo studente avrà quindi la possibilità di scegliere il corso in base al tema progettuale proposto e alle affinità con il suo percorso formativo.

**INTERACTION DESIGN (INTERIOR DESIGN)**

Il corso è un'esplorazione delle implicazioni, rilevanti per il design, del concetto di "informazione". Questo comprende la produzione e la diffusione di dati, la loro trasformazione, le interfacce che li rendono intellegibili, navigabili, gestibili e modificabili, i nuovi scenari, la riprogrammazione dei modelli esistenti. L'emergenza della società dell'informazione e poi del Web ha portato con sé concetti e dinamiche fondamentali, che oggi hanno penetrato la cultura e la progettazione stessa: sistema, rete, scambio tra sistemi, ecosistema, campionamento, hacking, post-produzione, spazio hertziano, digitale, tempo reale, realtà virtuale e aumentata, ecc.

Durante le lezioni, si propone di analizzare e fornire un'esperienza di prima mano sulle modalità di funzionamento di questo paradigma, offrendo strumenti e metodologie per leggere questi modelli e riprogrammarli, nell'ottica di progettare nuovi futuri e riconsiderare le interazioni nello spazio per piegarle alle necessità o ai desideri emersi.

**INTERACTION DESIGN (PRODUCT DESIGN)**

Si affronta il tema dell'interazione. Interazione tra utenti e sistemi progettuali, usando tecnologie diversificate. Si propone un laboratorio semestrale che consenta agli studenti di osservare da vicino le modalità con cui l'elettronica arriva a intrecciarsi al mondo del design. L'obiettivo è quello di porre lo studente di fronte a molteplici maniere di rispondere a domande di progetto diversificate (o ancora meglio, a rilevare nuove domande). Il corso mira a sviluppare una consapevolezza verso: un "approccio tech", la definizione degli scenari, insight e touch point, l'individuazione delle esigenze, dei bisogni, dei problemi e delle opportunità in relazione all'utente, la progettazione di una piattaforma/app di relazione per la raccolta, fruizione e scambio di contenuti.

**ILLUMINOTECNICA (INTERIOR DESIGN)**

La finalità dell'insegnamento è raggiungere la consapevolezza che la luce è, prima di tutto, un linguaggio e come tale va affrontato e processato. A livello semantico si affianca poi l'attenzione per la disciplina intesa come "scienza dell'illuminazione", ovvero quel sapere tecnico/scientifico che tratta dell'illuminazione dello spazio utilizzando le fonti naturali e quelle artificiali. Si trattano temi quali la teoria della luce (intensità, spettro, diffusione, riflessione, ecc.), la fisiologia e la psicologia della visione, la percezione dell'occhio umano, il comfort visivo.

**ILLUMINOTECNICA (PRODUCT DESIGN)**

Obiettivo del corso è fornire la conoscenza, il supporto e gli strumenti necessari per la progettazione e la realizzazione di un oggetto luminoso funzionante. Facendo rivivere il concetto di "techné", ovvero di coincidenza di arte e tecnica, viene fornita una formazione di base affinché gli studenti possano sviluppare le loro idee con attività manuali e strumentali. Una particolare attenzione viene volta alle possibilità di trasformazione dei materiali sintetici, in particolare il metacrilato, le fibre ottiche, i led e le celle fotovoltaiche in applicazioni estese al progetto.

**URBAN DESIGN**

Il corso ha l'obiettivo di accompagnare gli studenti in un'esperienza di lettura, interpretazione e progettazione che si misuri con la complessità della realtà urbana, in particolare con quella dello spazio pubblico, inteso come luogo delle relazioni e di socialità. Si propone principalmente di far sperimentare un metodo di lavoro e soprattutto un approccio al progetto che parta dall'osservazione del "contesto" urbano, nella convinzione che confrontarsi con la sua complessità sia un'attitudine fondamentale per l'attività progettuale del design, a qualunque scala si applichi.

**DESIGN SYSTEM**

Un corso didattico interdisciplinare nel quale gli studenti sono invitati a mettere alla prova l'insieme delle conoscenze acquisite durante il loro percorso di formazione, al fine di realizzare dei progetti in piccole serie, seguendo l'intero processo, dall'ideazione alla produzione, compreso la valutazione commerciale e la comunicazione, fino all'esposizione dei prodotti ai destinatari finali.

## PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'

Il corso intende illustrare elementi caratteristici del mondo lavorativo. Si tratta di un'introduzione alle realtà professionali e i loro aspetti più importanti del settore di studi prescelto. Il corso prevede anche momenti di contatto con il Career Service, introduzione alla logica imprenditoriale, ed elementi di responsabilità sociale d'impresa.

## WORKSHOP DI SINTESI (INTERIOR DESIGN)

Il workshop di sintesi rappresenta il momento progettuale finale del percorso di studi triennale ad indirizzo Product Design e guida lo studente nell'elaborazione concettuale, tecnica e visiva della tesi per l'esame di diploma accademico.

Centrato su di un tema progettuale diverso di anno in anno, il laboratorio di ricerca progettuale mira a individuare un concept attorno al quale verrà sviluppato il personale progetto di tesi.

Il workshop di sintesi ha l'obiettivo di indurre lo studente all'affinamento degli strumenti progettuali acquisiti nel corso degli studi, indirizzandolo verso la stesura di un progetto di massima capace di servirsi dello spazio e degli elementi propri dell'Interior Design come importante strumento di comunicazione rivolto al mondo della professione.

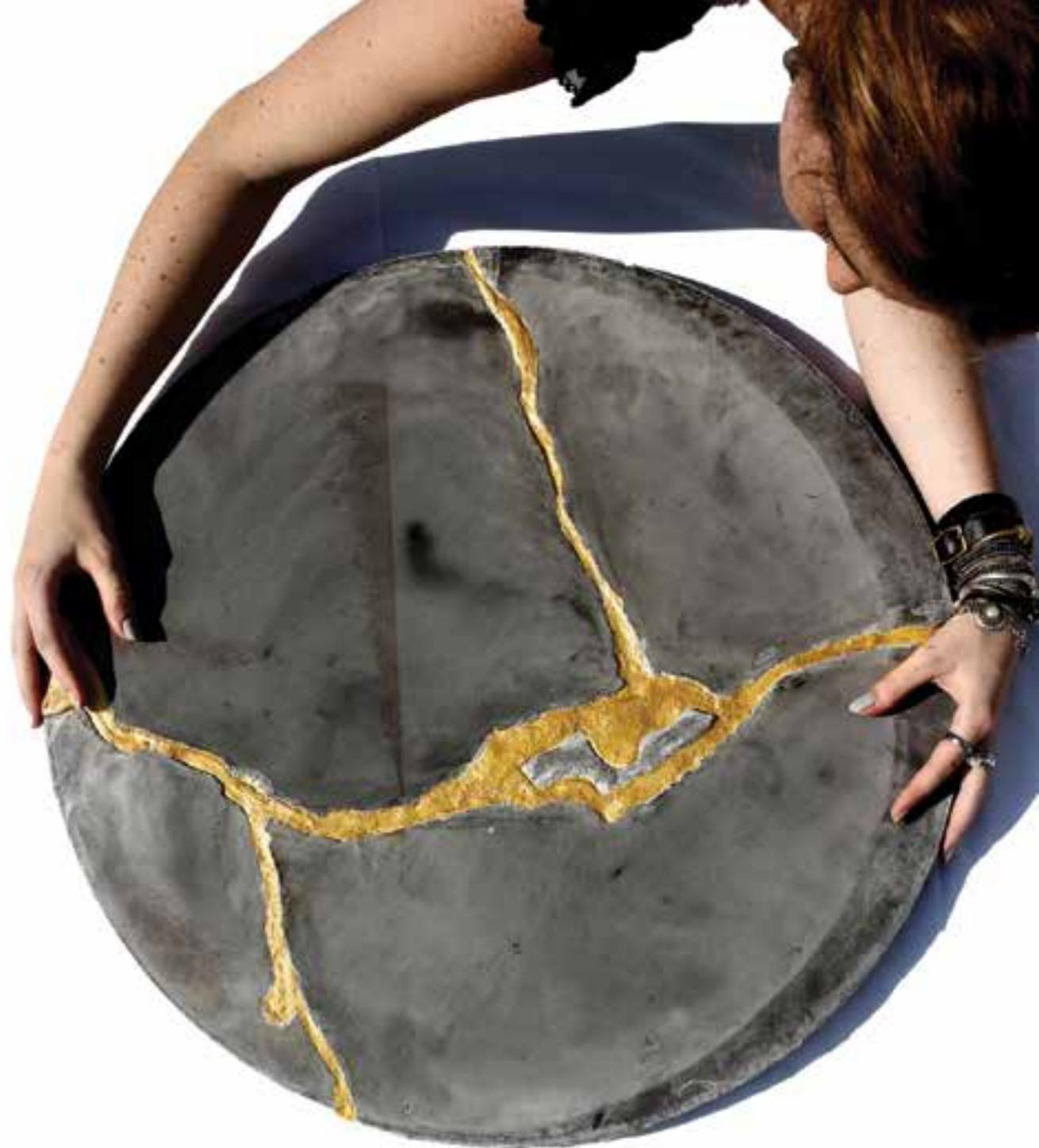
## WORKSHOP DI SINTESI (PRODUCT DESIGN)

Il workshop di sintesi rappresenta il momento progettuale finale del percorso di studi triennale ad indirizzo Product Design e guida lo studente nell'elaborazione concettuale, tecnica e visiva della tesi per l'esame di diploma accademico.

Centrato su di un tema progettuale diverso di anno in anno, il laboratorio di ricerca progettuale mira a individuare un concept attorno al quale verrà sviluppato il personale progetto di tesi.

Il workshop ha l'obiettivo di indurre lo studente all'affinamento degli strumenti progettuali acquisiti nel corso degli studi, indirizzandolo verso lo sviluppo di una proposta progettuale concreta e mirata nei contemporanei scenari delle trasformazioni sociali, tecnologiche ed economiche.

A DESTRA: Progetto in collaborazione con VALPIETRA, studenti del Triennio in Design



# Triennio in FASHION DESIGN

Fashion Design - Fashion Design

Fashion Design - Fashion Styling and Communication

COURSE LEADER: Colomba Leddi

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

LINGUA: Italiano / Inglese

CREDITI: 180 CFA

L'obiettivo del Triennio è preparare gli studenti a trovare un lavoro nel mondo della moda italiano e internazionale. Il corso è strutturato in modo tale da supportare gli studenti nel raggiungimento di obiettivi formativi in modo coerente e progressivo. Ogni anno gli studenti possono iniziare un corso sperimentale e divertente, incentrato sulla pratica e la libera creatività, da cui acquisiscono motivazione e passione scoprendo le proprie capacità personali attraverso il lavoro in team. Oltre al programma di studi, gli studenti partecipano a progetti in collaborazione con aziende che offrono loro la possibilità di vivere un'esperienza professionale reale. Questa struttura consente agli studenti di specializzarsi in diverse aree, concentrandosi così nel settore in cui eserciteranno la loro professione futura.

## OBIETTIVI FORMATIVI

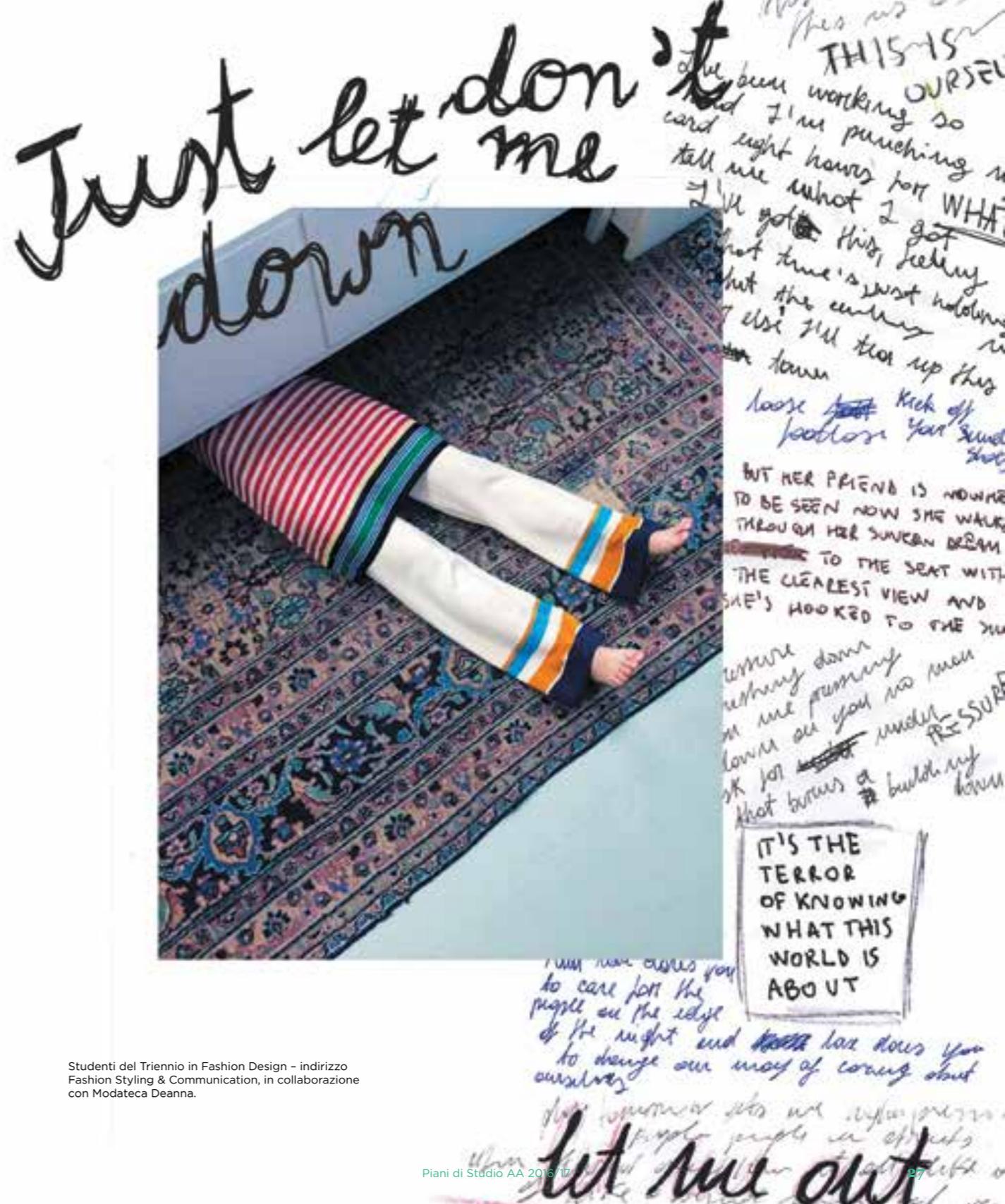
Nel corso del Triennio gli studenti hanno l'opportunità di:

- › Conoscere gli strumenti e le tecniche del fashion design
- › Individuare e focalizzarsi sull'ambito del sistema moda di maggior interesse
- › Sviluppare la capacità di analizzare ed elaborare concetti
- › Partecipare attivamente alla professione
- › Condividere esperienze professionali in team di lavoro
- › Esplorare nuove forme di imprenditoria

## OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

I diplomati al Triennio possono diventare:

- › Fashion designer
- › Accessories designer
- › Modellisti
- › Illustratori
- › Stylist per riviste e agenzie di comunicazione
- › Visual merchandiser
- › Organizzatori di eventi
- › Costumisti e stilisti per produzioni televisive e cinematografiche



Studenti del Triennio in Fashion Design - indirizzo Fashion Styling & Communication, in collaborazione con Modateca Deanna.

# ANNO 1

CFA	Insegnamento
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Foundation Design
8	CULTURA DEL PROGETTO
10	FASHION DESIGN I
6	STORIA DEL COSTUME
8	DESIGN DEL TESSUTO I
10	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
8	MODELLISTICA
6	FASHION DESIGN II
6	DESIGN DELL'ACCESSORIO
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	LINGUAGGI MULTIMEDIALI ILLUSTRAZIONE
Un corso a scelta tra i seguenti:	
8	DESIGN DEL TESSUTO II indirizzo Fashion Design EDITORIA PER IL FASHION DESIGN indirizzo Fashion Styling and Communication
Un corso a scelta tra i seguenti:	
6	FASHION DESIGN III indirizzo Fashion Design AMBIENTAZIONE MODA I indirizzo Fashion Styling and Communication
4	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
6	SEMIOTICA DELL'ARTE
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
Un corso a scelta tra i seguenti:	
12	FASHION DESIGN IV indirizzo Fashion Design AMBIENTAZIONE MODA II indirizzo Fashion Styling and Communication
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	COSTUME PER LO SPETTACOLO TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	ESTETICA STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE ANTROPOLOGIA CULTURALE
6	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
2	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

### METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

#### Modulo Metodologia progettuale:

Il modulo introduce all'osservazione, alla ricerca e alla analisi degli elementi progettuali che afferiscono alle arti applicate e alla loro relativa decodifica: i principi fondamentali del linguaggio tri-dimensionale, il rapporto intrinseco fra forma, struttura, funzione, spazio; la ricerca che nutre la riflessione creativa; la rottura degli schemi e l'attitudine sperimentale; l'elaborazione di un concetto e la sua interpretazione formale. Come output finale lo studente sarà in grado di realizzare un dispositivo di rappresentazione e sintesi.

#### Modulo disegno:

Il disegno manuale all'interno del linguaggio contemporaneo, rappresenta lo strumento cognitivo ed espressivo necessario allo sviluppo progettuale. Il modulo è dedicato all'acquisizione di strumenti e tecniche di rappresentazione/visualizzazione di oggetti, spazi, idee e concetti. Introduce le tecniche base di composizione e alla narrazione per immagini.

### CULTURA DEL PROGETTO

Il corso fornisce le conoscenze basilari relative ai materiali utilizzati nella progettazione per la moda, le qualità merceologiche, applicative e comportamentali del tessuto in relazione alla tridimensionalità del corpo, alle forme, alla modellistica e alle tecniche di confezione per l'abbigliamento. Il corso si propone di guidare gli studenti verso l'applicazione di queste conoscenze fondamentali come supporto alla progettazione.

### FASHION DESIGN I

Il corso introduce agli strumenti e ai metodi di progettazione per la moda, attraverso l'apprendimento delle tecniche di rappresentazione (disegno tecnico e figurino) e l'acquisizione delle metodologie per la realizzazione dei prototipi.

### STORIA DEL COSTUME

Il corso analizza il costume come forma di comunicazione all'interno della società in diversi periodi storici. Il programma include l'analisi dell'origine del fenomeno moda, della differenza tra la moda e il costume, e dei meccanismi socio-economici che hanno determinato la nascita e lo sviluppo della moda.

### DESIGN DEL TESSUTO I

Il corso si propone di fornire agli studenti gli strumenti tecnico progettuali per il disegno tessile e per la maglieria. Il modulo di disegno tessile ha l'obiettivo di fornire le conoscenze di base delle tecniche di tessitura, manipolazione dei materiali, di ricamo, di tintura, di stampa e di disegno, e della loro applicazione nei progetti di moda.

Il corso di maglieria è un modulo di insegnamento tecnico e manuale, legato all'apprendimento delle tecniche del settore, quali l'uso degli intrecci con le mani, dei ferri, dell'uncinetto e delle macchine. Durante il corso verrà richiesta l'applicazione delle tecniche imparate per la realizzazione di un progetto individuale.

## SECONDO ANNO

### MODELLISTICA

L'obiettivo del corso è di fornire agli studenti gli strumenti di modellazione manuali (basi) e digitali (Lectra), e i metodi per il diverso utilizzo e sviluppo delle basi dei cartamodelli, oltre alla definizione degli schemi di consumo, in relazione all'utilizzo dei tessuti e della scelta delle tecniche di realizzazione utilizzabili.

### FASHION DESIGN II

Durante il corso gli studenti progetteranno una collezione completa donna, sviluppando un tema dalla fase di concept, attraverso la creazione di un moodboard, allo sviluppo e alla scelta dei materiali definendone le qualità; dei disegni di rappresentazione e tecnici, fino alla realizzazione del prodotto.

### DESIGN DELL'ACCESSORIO

Il corso si propone di fornire agli studenti gli strumenti teorici, tecnici e progettuali per la progettazione degli accessori moda artigianali ed industriali. Il corso propone l'acquisizione degli strumenti tecnici, culturali e progettuali di base, della gestione del flusso creativo e lo sviluppo della capacità di analisi di differenti aspetti aziendali del sistema moda, per la progettazione di accessori, oltre a fornire gli strumenti di conoscenza tecnica e progettuale per arrivare alla realizzazione di un progetto/prototipo di accessorio artigianale.

### TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI

Il corso si propone di fornire agli studenti le tecniche che permetteranno loro di approfondire i nuovi strumenti digitali introdotti nelle professioni della moda.

### LINGUAGGI MULTIMEDIALI (FOTOGRAFIA)

Il corso fornirà le basi metodologiche per la lettura e la produzione di immagini fotografiche per la moda. Attraverso l'analisi di immagini fotografiche e del loro contesto moda, esercitazioni metodologiche e di ricerca, fornirà agli studenti gli strumenti base per un progetto fotografico per la moda.

### LINGUAGGI MULTIMEDIALI (GRAPHIC DESIGN)

Il corso intende fornire le basi tecniche e culturali per la progettazione di comunicazione visiva per la moda. Partendo dalla creazione di un impaginato cartaceo e digitale, di un logotipo, di un sito web; per poter sviluppare un linguaggio coerente e originale.

### ILLUSTRAZIONE

Il corso ha l'obiettivo di introdurre gli studenti all'illustrazione di moda; partendo dal disegno anatomico e dai vari tipi di stilizzazione, lavorando sulla rappresentazione a mano libera e digitale, ricercando un proprio stile di rappresentazione.

### DESIGN DEL TESSUTO II

Durante il corso lo studente disegnerà una collezione di disegni per tessuti, attraverso l'elaborazione dell'immagine, del disegno e delle tecniche di stampa per il tessuto, con particolare attenzione alle metodologie di stampa tradizionali e digitali; sino alla definizione dei moduli, delle varianti e della loro messa a rapporto.

## EDITORIA PER IL FASHION DESIGN

Il corso di Editoria per la moda intende esplorare il panorama editoriale per il fashion design, le sue interazioni con il sistema moda, la conoscenza dei linguaggi informativi ed espressivi, sino all'elaborazione di un progetto editoriale.

## FASHION DESIGN III

Durante il corso lo studente progetterà una collezione completa declinata per un mercato specifico a scelta tra uomo/bambino/maglieria/accessorio, applicando e sviluppando le tecniche e le metodologie acquisite, verificando i criteri di fattibilità, analizzando e confrontandosi con il mercato di riferimento.

## AMBIENTAZIONE MODA I

Il corso indagherà, attraverso lezioni frontali ed esercitazioni, la connessione tra moda, comunicazione e marketing focalizzandosi sul ruolo del fashion styling indirizzato alle molteplici forme di applicazione: collezione di moda, sfilata, campagna pubblicitaria, servizio redazionale, ecc.

## SEMIOTICA DELL'ARTE

Il corso ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi di un settore specifico, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle loro diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.

## TERZO ANNO

### FASHION DESIGN IV

Nel percorso del terzo anno di studi lo studente progetterà in modo individuale e completo una collezione di abbigliamento di sua intera creazione.

Partendo da un tema comune la collezione verrà sviluppata attraverso tutte le fasi metodologiche: dal racconto del concept attraverso immagini alla scelta di materiali e colori, fino alla progettazione e realizzazione dei modelli.

### AMBIENTAZIONE MODA II

Obiettivo del corso è la conoscenza delle modalità di comunicazione legate al mondo della moda e l'apprendimento di un sistema progettuale finalizzato alla realizzazione di strategie di comunicazione per la promozione del prodotto moda.

Attraverso l'analisi del panorama contemporaneo dei marchi di moda, l'individuazione e analisi del branding dei vari marchi, lo studente sarà invitato a comprenderne il posizionamento sul mercato e le varie strategie adottate per la promozione e la diffusione dell'immagine. Acquisizione di una metodologia progettuale che permetta di analizzare un concept di collezione e rielaborarlo creativamente enfatizzando gli elementi più adatti a essere comunicati.

### COSTUME PER LO SPETTACOLO

Il corso fornirà una visione complessiva del costume per lo spettacolo e delle sue possibili applicazioni, oltre agli strumenti fondamentali tecnico metodologici per la progettazione. Una prima parte del corso indagherà il costume nel mondo dello spettacolo, attraverso immagini, video, racconti, letture e visite alle sartorie, agli archivi e ai teatri. Nella seconda parte lo studente, lavorando in team, progetterà i costumi per uno spettacolo relativo ad un testo teatrale o una sceneggiatura simulando una vera produzione.

## TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE

### Design

Fornire agli studenti i sistemi di progettazione legati al prodotto e al suo percorso produttivo, di attribuzione del valore, di comunicazione, e di distribuzione.

### Decorazione

Fornire agli studenti una metodologia propria, partendo dall'analisi storico/teorica del tema (conoscenza), passando allo studio dell'iconografia classica e contemporanea (competenza), sino alla re-invenzione, utilizzando tecniche tradizionali o innovative per la preparazione di un elaborato (abilità).

## TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE

Il corso offre strumenti pratici e teorici che permettono allo studente di comprendere le basi del linguaggio del corpo e della performance, nonché del suo possibile utilizzo come mezzo di rappresentazione dell'abito.

## STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

Il Corso si propone, attraverso visioni di film e discussioni critiche, di fornire le conoscenze necessarie alla comprensione articolata e problematica del dispositivo cinematografico mettendo in relazione gli aspetti economici con quelli tecnologici, comunicativi e artistici.

## FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE

L'insegnamento teorico-metodologico, affronta il mondo dell'organizzazione di eventi in ambito aziendale. Introduce al linguaggio disciplinare (segmentazione, targeting, posizionamento, marketing plan, fundraising, concorsi e bandi) considerando l'evoluzione del marketing contemporaneo (marketing mix e on-line) e fornisce le linee guida per la strutturazione di sistemi di offerta coerenti con i bisogni del cliente, fondamentali per lo sviluppo di politiche di comunicazione d'impresa.

## ANTROPOLOGIA CULTURALE

Attraverso l'itinerario di studio, la ricerca e la parola nell'espone un pensiero, il corso vorrebbe portare l'attenzione sulle molteplici discipline che s'intrecciano al senso e al significato dell'uomo e del corpo.

## FENOMONOLOGIE DELLE ARTI CONTEMPORANEE

Si intende fornire gli strumenti necessari per comprendere e decodificare la cultura visuale contemporanea.

## PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'

Il corso intende illustrare elementi caratteristici del mondo lavorativo. Si tratta di un'introduzione alle realtà professionali e i loro aspetti più importanti del settore di studi prescelto. Il corso prevede anche momenti di contatto con il Career Service, introduzione alla logica imprenditoriale, ed elementi di responsabilità sociale d'impresa.

## WORKSHOP DI SINTESI

Il workshop finale di sintesi è uno spazio a forte componente progettuale che ha l'obiettivo di supportare gli studenti nella produzione del progetto finale del corso, attraverso attività laboratoriali e revisioni puntuali della progressione dei progetti.

# Triennio in **MEDIA DESIGN E ARTI MULTIMEDIALI**

Media Design e Arti Multimediali - Film Making

Media Design e Arti Multimediali - Animazione Digitale

Media Design e Arti Multimediali - Game Design

DURATA: 3 anni

LINGUA: Italiano

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

CREDITI: 180 CFA

Il Triennio fornisce gli strumenti necessari agli studenti per interpretare e partecipare alla complessa realtà dei media contemporanei. La natura di tali media, lineare come un film ma anche istantanea, accessibile e multimodale, dà, oggi come non mai, l'opportunità ad artisti e autori di relazionarsi e interagire con essi per dare vita a lavori nuovi e originali.

Il Triennio si concentra sul contenuto, la storia e gli effetti di vari media, esplorando tematiche come i mass media, le teorie letterarie e dell'informazione, l'antropologia dell'arte, la storia e la teoria del cinema, la critica, le riprese video e l'editing, il design in 2D e in 3D, la direzione della fotografia e della videografia, la composizione, il sound design e il gaming.

## **OBIETTIVI FORMATIVI**

Il Triennio mira a fornire agli studenti le competenze nei seguenti settori:

- › Media design
- › Audiovisivi lineari

- › Media interattivi e audiovisivi non-lineari
- › 3D Character Design e animazione
- › Sviluppo di lavori interattivi, intermediali e multimediali

## **OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI**

Il corso Triennale prepara la nuova generazione di professionisti in grado di gestire i molteplici aspetti della produzione mediatica oggi: creatori e autori di film lineari, prodotti audiovisivi, installazioni multimediali e interattive, animazione 2D, modelli 3D ed effetti visivi digitali. L'obiettivo del corso è formare autori-progettisti capaci di essere anche artisti, ricercatori, produttori e imprenditori, ovvero professionisti a tutto tondo che possano lavorare come freelancer o ricoprire varie posizioni nei settori della televisione, dell'audiovisivo, dell'animazione, dello show business e dei nuovi media.

Mio Fratello, Simone Bozzelli, studente Triennio in Media Design e Arti Multimediali



# ANNO 1

CFA	Insegnamento
8	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO
8	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE
6	AUDIOVISIVI LINEARI
6	AUDIO E MIXAGGIO
8	LINGUAGGI MULTIMEDIALI
8	CULTURE DIGITALI
6	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE
10	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
8	SCRITTURA CREATIVA
Un corso a scelta tra i seguenti:	
8	DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA indirizzo Filmmaking
8	TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE indirizzi Game Design e Animation
6	ESTETICA DEI NEW MEDIA
8	TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE
Un corso a scelta tra i seguenti:	
8	REGIA I indirizzo Filmmaking
8	COMPUTER GAMES indirizzo Game Design
8	LINGUAGGI MULTIMEDIALI II indirizzo Animation
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I declinato a seconda dell'indirizzo
8	CULTURA DEL PROGETTO declinato a seconda dell'indirizzo
6	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II declinato a seconda dell'indirizzo
2	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
Un corso a scelta tra i seguenti:	
10	REGIA II indirizzo Filmmaking
10	REGIA PER VIDEOGIOCHI indirizzo Game Design
10	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II indirizzo Animation
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
6	TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
6	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI
6	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
6	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI
6	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE
6	SEMIOTICA DELL'ARTE
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

L'insegnamento si pone diversi obiettivi: un avvicinamento consapevole alle tematiche degli audiovisivi in generale e del cinema in particolare; l'analisi del rapporto spettatore-film in modo da rendere più critica ed efficace la visione dei film da parte degli studenti; l'apprendimento del linguaggio cinematografico e delle tecnologie che lo sottendono; la conoscenza delle fasi di realizzazione di un film; l'analisi delle modalità di lettura del testo-film e la conoscenza dei movimenti principali della storia del cinema e degli autori più significativi.

#### Seminario di analisi del film

Programma di proiezioni quindicinali e di discussione su una selezione legata alle forme della sperimentazione del linguaggio audiovisivo.

### DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE

#### Narratologia

Approfondisce la narrazione sia testuale sia audiovisiva indagando, con strumenti appropriati, gli elementi base delle strutture narrative: l'azione, lo spazio, il tempo, il personaggio, la storia.

#### Fondamenti di Sceneggiatura

Costituisce il primo approccio alla scrittura per le immagini in movimento (film, spot pubblicitari, documentari). La scrittura di un soggetto, il passaggio alla scaletta, il trattamento, la sceneggiatura, lo storyboard vengono approfonditi in maniera pragmatica attraverso analisi di testi, visioni di film, cortometraggi, audiovisivi ed esercitazioni individuali.

### AUDIOVISIVI LINEARI

#### Audiovisivi Lineari

Introduce l'audiovisivo come strumento significativo di comunicazione, attraverso un'analisi semiologica che affronta il linguaggio e il segno dalle loro unità minime. Affronta le basi tecniche dell'audio e del video.

#### Tecniche di ripresa

Il modulo attraverso una metodologia laboratoriale intende fornire allo studente familiarità e consapevolezza nella conoscenza di differenti dispositivi di ripresa e i loro processi produttivi, o la gestione semplice di un set. Introduce alcuni principi di direzione della fotografia in merito all'uso delle ottiche e luci. Vengono sperimentati i diversi formati delle inquadrature statiche.

### AUDIO E MIXAGGIO

Il corso si propone di sviluppare le competenze di base nel trattamento del suono per i media e per gli audiovisivi.

### LINGUAGGI MULTIMEDIALI

#### Montaggio base

Attraverso lezioni frontali e laboratoriali il corso prepara lo studente alla costruzione di piccole narrazioni e alle articolazioni di base del linguaggio audiovisivo, le esercitazioni svolte in aula e in autonomia dallo studente consentono di acquisire consapevolezza e familiarità con il processo di lavoro legato all'uso di tool per l'editing digitale.

### CULTURE DIGITALI

L'insegnamento intende consegnare allo studente le principali coordinate culturali per storicizzare e comprendere criticamente

i fenomeni culturali ed estetici legati all'avvento delle tecnologie digitali. Le lezioni teoriche propongono l'informatica come campo del sapere e come forma di organizzazione dei saperi, dalla sua nascita fino alla trasformazione del digitale con il web 2.0, per far emergere gli impatti culturali che queste trasformazioni hanno sul nostro modo di interpretare il mondo.

### APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE

#### Computer Graphic

Consente l'acquisizione delle basi teorico-pratiche della rappresentazione grafica digitale e del fotoritocco, con l'utilizzo di software di editing fotografico. L'obiettivo è fornire allo studente le basi per la visualizzazione e la presentazione dei progetti, al fine di raggiungere una pulizia formale e di gusto nella realizzazione del proprio portfolio digitale.

#### Compositing

Insegnamento laboratoriale che ha il fine di insegnare allo studente le tecniche di composizione dinamica di immagini digitali e video per la produzione di audiovisivi multilayer, motion graphics e titolazioni.

## SECONDO ANNO

### SCRITTURA CREATIVA

#### Sceneggiatura

Il corso si propone di fornire agli studenti gli strumenti per la composizione di un soggetto cinematografico partendo dagli spunti di romanzi, film e serie tv.

Attraverso lezioni frontali e di laboratorio, composte da esercitazioni mirate e continue revisioni, si passa dal racconto alla stesura della sceneggiatura.

Approfondendo la costruzione del personaggio, la ricerca del punto di vista e l'evoluzione della storia tramite conflitto e climax.

#### Laboratorio di regia

Il corso si propone di costruire un momento di verifica pratica della pagina scritta per la sceneggiatura, a partire da lezioni di scrittura gli studenti metteranno in scena quanto scritto cercando di adattare la libertà creativa che la scrittura consente alle esigenze creative e comunicative che sono possibile nella realizzazione di un set semplice. Le lezioni si articolano in lezioni frontali e revisioni dei materiali proposte degli studenti.

### DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA

#### Preproduzione

Si pone l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze necessarie per l'utilizzo delle attrezzature di ripresa digitali. Nell'insegnamento viene data grande rilevanza alla fase progettuale di preproduzione e spoglio della sceneggiatura oltre che della corretta organizzazione del set e della ripresa.

#### Direzione della Fotografia

Si propone da un lato di approfondire la tematica dell'utilizzo della luce, in qualsiasi tipologia di produzione, dall'altro di illustrare agli studenti le tecniche e gli aspetti poetici ed estetici che la luce, la costruzione del punto di vista e dell'ottica possono avere tanto in ambito audiovisivo tradizionale, quanto nella produzione di filmati sperimentali o per l'arte.

### TECNICHE DELL'ANIMAZIONE DIGITALE

#### Tecniche di animazione 2D

È orientato a un apprendimento delle competenze generali legate alla produzione per l'animazione: dallo storyboard, all'interpolazione, alla regia. Si apprendono le tecniche diverse dell'animazione, si ricercano personaggi, storie, stili, si allestiscono piccoli set per lo stop motion.

#### Modellazione 3D

Si tratta di un insegnamento incentrato sull'apprendimento del metodo della modellazione 3D tramite software in lezioni laboratoriali; l'obiettivo è quello di consentire

agli studenti una introduzione alla modellazione e dell'animazione di figure e scenari, acquisendo un bagaglio di conoscenze utilizzabili in moltissime ed eterogenee produzioni basate sui media digitali.

## ESTETICA DEI NEW MEDIA

In che modo i mezzi di comunicazione di massa hanno influenzato la produzione artistica? Quale è il ruolo della tecnica nella produzione artistica e di comunicazione? Quanto il messaggio (soprattutto quello poetico) è vincolato al mezzo che lo supporta? Il ruolo di progettista-artista è ancora quello dell'antenna che, attraverso la sua opera, avverte e ci avverte del cambiamento in atto? Sono queste le domande che questa disciplina cerca di aprire per stimolare lo studente alla prendere consapevolezza dell'impatto che le tecnologie hanno sull'arte contemporanea.

## TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE

### Game Culture

Il videogame presenta un proprio linguaggio e diversi codici che lo rendono unico nel settore della comunicazione elettronica. L'obiettivo del corso è delinearne i contorni, sapendo collocare le esigenze che sono alla base del gioco ben prima della rivoluzione digitale, conoscere le tappe salienti dell'evoluzione dei dispositivi tecnici e del linguaggio di questa forma espressiva sia essa considerata una forma di intrattenimento puro o vicina alla forma artistica.

### Interaction Design

Il corso propone un excursus teorico pratico che introduce alla progettazione dell'interazione uomo-macchina. I campi disciplinari abbracciati integrano la psicologia cognitiva e l'analisi dei sistemi percettivi con i criteri di usabilità del progetto oltre che di concreta prototipazione tramite forme di programmazione semplice.

## REGIA I

### Regia I

Prepara lo studente al lavoro nell'ambiente audiovisivo, sia nella produzione che nella post-produzione, con una metodologia prevalentemente laboratoriale, impostata sull'elaborazione e realizzazione di progetti. Supportato dal laboratorio di Sceneggiatura, il modulo accompagna lo studente alla produzione di un primo cortometraggio.

### Seminario di analisi del film

Programma di proiezioni quindicinali e di discussione su una selezione legata alle forme della sperimentazione del linguaggio audiovisivo all'animazione di tali elementi. Introduce allo scripting visuale e alla programmazione di base. Obiettivo del corso è condurre lo studente a saper valutare il corretto rapporto fra la restituzione ottimale del progetto e la disponibilità di risorse del sistema di cui si dispone.

## LINGUAGGI MULTIMEDIALI II

Il corso è un vero e proprio laboratorio di produzione per un piccolo cortometraggio di animazione in tutte le sue fasi dalla ideazione alla finalizzazione.

## PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

### Montaggio Avanzato

Lo studio approfondito della teoria, la visione, l'analisi di opere cinematografiche e televisive e la sperimentazione pratica su progetti complessi realizzati dagli studenti permettono di acquisire le capacità e la sensibilità per realizzare in autonomia un prodotto audiovisivo.

### Color correction

A partire dallo studio delle teorie della percezione in merito all'uso del colore, il corso dal carattere prevalentemente laboratoriale ha il fine di sensibilizzare lo studente al gusto per l'immagine e a saper gestire tutte le problematiche tecniche e progettuali per la lavorazione di filmati digitali tramite software di color correction professionali.

## CULTURA DEL PROGETTO

L'insegnamento ha lo scopo di trasmettere agli studenti l'importanza del progetto come strumento di comunicazione e condivisione dei saperi. I due ambiti fondamentali affrontati sono la razionalizzazione della creatività e la metodologia di ricerca. La cultura del progetto può essere declinata in modi diversi in base ai campi disciplinari a cui si applica.

## APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II

### Scrittura creativa II

Corso a carattere strettamente progettuale volto ad approfondire i temi e le esperienze del corso di Scrittura creativa I. L'obiettivo è quello di preparare al corretto inserimento nel mondo del lavoro, formando esperti che siano in grado di operare autonomamente o di interagire efficacemente con sceneggiatori professionisti.

### Direzione della fotografia II

Corso a carattere strettamente progettuale volto ad approfondire i temi e le esperienze del corso di Direzione della fotografia I. L'obiettivo è quello di preparare al corretto inserimento nel mondo del lavoro, formando esperti che siano in grado di operare autonomamente o di interagire efficacemente su un set con altri professionisti.

### Illustrazione

Corso a carattere strettamente progettuale volto ad approfondire i temi e le esperienze nella caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti per la produzione dell'animazione tradizionale a passo uno. L'obiettivo è quello di preparare al corretto inserimento nel mondo del lavoro, formando esperti che siano in grado di operare autonomamente o di interagire efficacemente con animatori professionisti.

### Tecniche della modellazione digitale

Corso a carattere strettamente progettuale volto ad approfondire le conoscenze e le tecniche della modellazione 3d tramite uso del software. L'obiettivo è quello di preparare al corretto inserimento nel mondo del lavoro, formando esperti che siano in grado di operare autonomamente o di interagire efficacemente con modellatori 3d professionisti.

## TERZO ANNO

## REGIA II

### Regia II

Approfondendo lo studio della regia, il corso è strutturato sulla presentazione di casi di studio rilevanti e alcuni interventi di visiting professor che supporteranno gli studenti da un punto di vista critico, tecnico e metodologico nella realizzazione dei progetti individuali e che consentano un ottimale avvio del percorso di tesi.

### Seminario di analisi del film III

Programma di proiezioni quindicinali e di discussione su una selezione legata alle forme della sperimentazione del linguaggio audiovisivo

## REGIA PER VIDEOGIOCHI

Il corso approfondisce l'analisi di opere videoludiche estendendo la griglia interpretativa della suddivisione in generi per individuare gli autori più importanti, le forme estetiche e il gusto di questa forma espressiva. A partire da tali esempi il corso in una didattica progettuale conduce lo studente alla elaborazione autonoma di una propria proposta di documento per la progettazione di un videogioco.

### Game Development

Il corso è un laboratorio di sviluppo per il game design volto alla corretta integrazione di elementi grafici, oggetti e prefabs, elementi sonori e volto.

## STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

## TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

L'insegnamento intende fornire agli studenti gli strumenti operativi per comprendere il fenomeno dei media e mettere a loro disposizione un metodo di analisi degli effetti dei media e della comunicazione con particolare riguardo ai processi psicologici e sociali. Le lezioni affrontano l'insegnamento delle principali teorie della comunicazione del XX secolo, tramite le quali i mass media sono stati studiati e compresi sin dalla loro nascita.

### Installazioni multimediali film

Accompagna gli studenti nella progettazione di ambienti immersivi attraverso le tecniche e linguaggi della Live Media Performance e del Vjing, pratiche che si basano sulla conoscenza di strumenti e linguaggi affini e complementari ai campi della grafica, della fotografia, del video, della musica e del mondo delle arti applicate in generale.

## FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE

Finalità dell'insegnamento è guidare gli studenti a esplorare e analizzare criticamente le immagini provenienti da discipline e linguaggi tra loro eterogenei, che connotano la "visual culture" contemporanea, al fine di arricchirne il patrimonio visivo e culturale e di indurli a delineare nuove morfologie estetiche e un personale universo espressivo. Il percorso prevede visite a mostre, convegni e incontri riguardanti il rapporto tra il video e i diversi linguaggi dell'espressione artistica (grafica, fotografia, arte contemporanea, musica).

## SEMIOTICA DELL'ARTE

Il corso si propone di fornire a partire dalla conoscenza di base delle principali teorie semiotiche del Novecento, l'analisi concreta dei diversi testi siano essi visuali, sonori, interattivi, per consentire una applicazione non nozionistica di tali riflessioni.

## PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'

Il corso intende illustrare elementi caratteristici del mondo lavorativo. Si tratta di un'introduzione alle realtà professionali e i loro aspetti più importanti del settore di studi prescelto. Il corso prevede anche momenti di contatto con il Career Service, introduzione alla logica imprenditoriale, ed elementi di responsabilità sociale d'impresa.

## WORKSHOP DI SINTESI

Il workshop finale di sintesi è uno spazio a forte componente progettuale che ha l'obiettivo di supportare gli studenti nella produzione del progetto finale del corso, attraverso attività laboratoriali e revisioni puntuali della progressione dei progetti.

*Dreamer, Dorotea Pace, studentessa Triennio in Media Design e Arti Multimediali*



# Triennio in NUOVE TECNOLOGIE PER LE ARTI APPLICATE

Nuove Tecnologie per le Arti Applicate - Progettazione e Animazione 3D

Nuove Tecnologie per le Arti Applicate - Game Development

Nuove Tecnologie per le Arti Applicate - Motion Graphics and Visual Effects

DURATA: 3 anni

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

LINGUA: Italiano / Inglese

CREDITI: 180 CFA

Il Triennio si affianca a quello in Media Design e Arti Multimediali completando l'offerta formativa dell'Accademia nel settore delle arti multimediali.

Il corso infatti si propone di formare tre tipi di figure professionali nei settori della motion graphics, della progettazione e animazione 3D e del game development.

Durante il Triennio - a forte componente progettuale e laboratoriale - gli studenti avranno la possibilità di conoscere ciò che accomuna queste discipline e successivamente di specializzarsi nell'applicazione di una di esse. Al termine del percorso di studi, i diplomati saranno pronti per iniziare l'attività professionale nel settore scelto, o potranno indirizzarsi verso corsi specialistici di secondo livello.

## OBIETTIVI FORMATIVI

Al termine del corso gli studenti saranno in grado di:

- › Progettare e creare oggetti grafici complessi
- › Realizzare progetti di motion graphics di alta qualità
- › Ideare e realizzare articolati progetti 3D
- › Realizzare complessi progetti di character design and animation
- › Progettare giochi, inclusi i loro personaggi, dinamiche e interazioni
- › Realizzare videogiochi utilizzando le principali piattaforme di sviluppo

## OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Motion graphic artist, motion graphic designer, animation director, 2D animator, stop motion animator, games animator, modeler, rigger, renderer, after effects artist, CGI animator, 3D artist, 3D animator, 3D designer, character designer, 3D developer, game developer, engine programmer, AI programmer, gameplay programmer, tools/UI programmer.



# ANNO 1

CFA	Insegnamento
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
8	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE
6	AUDIOVISIVI LINEARI
6	AUDIO E MIXAGGIO
10	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I
8	CULTURE DIGITALI
6	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I
10	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
8	SCRITTURA CREATIVA
8	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II declinato a seconda dell'indirizzo
6	COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE
Un corso a scelta tra i seguenti:	
	DIGITAL VIDEO indirizzo Motion Graphics and Visual Effects
	PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE indirizzo 3D Design
6	COMPUTER GAMES I indirizzo Game Development
8	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II declinato a seconda dell'indirizzo
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I declinato a seconda dell'indirizzo
10	CULTURA DEL PROGETTO declinato a seconda dell'indirizzo
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
	ILLUSTRAZIONE
	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
6	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE
	NET MARKETING
2	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
10	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III declinato a seconda dell'indirizzo
6	ESTETICA DEI NEW MEDIA
Un corso a scelta tra i seguenti:	
	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI III indirizzo Motion Graphics and Visual Effects
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II indirizzo 3D Design
	COMPUTER GAMES II indirizzo Game Development
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI
	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
6	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE
	SEMIOTICA DELL'ARTE
	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

### DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE

Il corso fornisce le basi della drammaturgia declinando inoltre le tecniche tradizionali al contesto multimediale. Attraverso l'analisi dell'esistente e la creazione di nuove drammaturgie, favorisce gli studenti nella scrittura non solo delle storie ma nella progettazione della catena degli eventi che le andranno a comporre, scegliendo tecniche, tecnologie e media specifici, trasversalmente ai contenuti che andranno veicolati.

### AUDIOVISIVI LINEARI

Il corso prevede l'insegnamento dei diversi linguaggi espressivi negli audiovisivi lineari, così come quello degli strumenti metodologici connessi, fondamentali nell'analisi critica e nella successiva implementazione nei progetti che gli studenti andranno a svolgere nei semestri successivi.

### AUDIO E MIXAGGIO

Il corso si propone di sviluppare le competenze di base nel trattamento del suono per i media e per gli audiovisivi.

### TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I (PROGETTAZIONE E ANIMAZIONE 3D)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti alla pratica della modellazione 3D, attraverso l'apprendimento degli strumenti fondamentali per la progettazione, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, introduce al lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

### TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I (GAME DEVELOPMENT)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti alla pratica del game design, attraverso l'apprendimento degli strumenti fondamentali per la progettazione ludica, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, introduce al lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

### TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I (MOTION GRAPHICS AND VISUAL EFFECTS)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti alla pratica della motion graphic, attraverso l'apprendimento degli strumenti fondamentali per la progettazione, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato

attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, introduce al lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

### CULTURE DIGITALI

L'insegnamento intende consegnare allo studente le principali coordinate culturali per storicizzare e comprendere criticamente i fenomeni culturali ed estetici legati all'avvento delle tecnologie digitali. Le lezioni teoriche propongono l'informatica come campo del sapere e come forma di organizzazione dei saperi, dalla sua nascita fino alla trasformazione del digitale con il web 2.0, per far emergere gli impatti culturali che queste trasformazioni hanno sul nostro modo di interpretare il mondo.

### APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I

Il corso introduce gli studenti alla teoria e pratica della fotografia digitale, attraverso un percorso che affianca le basi della tecnica fotografica a tutte le implicazioni culturali, sociali ed ovviamente comunicative connesse alla pratica fotografica. Inoltre il corso introduce gli elementi fondamentali della post produzione digitale, strettamente legati al processo fotografico moderno.

## SECONDO ANNO

### SCRITTURA CREATIVA

#### Sceneggiatura

Il corso si propone di fornire agli studenti gli strumenti per la composizione di un soggetto cinematografico partendo dagli spunti di romanzi, film e serie tv. Attraverso lezioni frontali e di laboratorio, composte da esercitazioni mirate e continue revisioni, si passa dal racconto alla stesura della sceneggiatura e si approfondisce la costruzione del personaggio, la ricerca del punto di vista

e l'evoluzione della storia tramite conflitto e climax.

#### Laboratorio di regia

Il corso si propone di costruire un momento di verifica pratica della pagina scritta per la sceneggiatura, a partire da lezioni di scrittura gli studenti metteranno in scena quanto scritto cercando di adattare la libertà creativa che la scrittura consente alle esigenze creative e comunicative che sono possibile nella realizzazione di un set semplice. Le lezioni si articolano in lezioni frontali e revisioni dei materiali proposte degli studenti.

### TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II (PROGETTAZIONE E ANIMAZIONE 3D)

Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento della modellazione 3D ad un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle tecniche di produzione, di animazione e la loro successiva integrazione in video di differente natura, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

### TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II (GAME DEVELOPMENT)

Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento del game design ad un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle nuove tecnologie disponibili per l'intrattenimento ludico come la realtà virtuale, che aprono nuove possibilità di interazione nello spazio e nel tempo, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

## TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II (MOTION GRAPHICS AND VISUAL EFFECTS)

Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento della motion graphic ad un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle tecniche avanzate di produzione di animazioni, post-produzione e correzione colore, e la loro successiva integrazione in video di differente natura, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

## COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

Il corso fornisce le basi della comunicazione multimediale, integrando le conoscenze precedentemente acquisite all'interno del modulo di "Drammaturgia Multimediale". Particolare attenzione verrà data alle tecnologie ed alle tecniche della comunicazione e del racconto digitale ed online, alla progettazione user-centered, necessaria per guidare scelte progettuali, narrative e stilistiche, ai fini di una comunicazione funzionale.

## DIGITAL VIDEO

Il corso introduce le basi teoriche e pratiche della produzione digitale video. Attraverso l'analisi dell'esistente e la creazione di nuovi mini-progetti, favorisce gli studenti nella progettazione della catena produttiva, delle tecniche di ripresa, di montaggio di produzione e post produzione, partendo da una drammaturgia pre-esistente.

## PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE

Il corso fornisce le basi per la progettazione di scenografie multimediali. Particolare attenzione verrà data alle tecnologie che permettono l'integrazione di video nello spazio come palcoscenici o ambienti espositivi, andando a progettare esperienze multi mediali fuori dallo schermo.

## COMPUTER GAMES I

Il corso fornisce un approfondimento allo sviluppo di videogiochi. Attraverso l'integrazione di diverse discipline che contribuiscono alla progettazione ludica, il corso offre agli studenti la possibilità di sviluppare autonomamente esperienze di gioco di alto livello, sia dal punto di vista tecnico, che da quello narrativo ed interattivo.

## APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II (PROGETTAZIONE E ANIMAZIONE 3D)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al mondo della character animation, attraverso l'apprendimento delle tecniche base della modellazione dei personaggi, la cinematica inversa e la motion capture, andando ad affrontare tutti i fondamenti legati alla character animation, e la loro successiva animazione, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

## APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II (GAME DEVELOPMENT)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al mondo del mobile gaming, attraverso l'apprendimento delle tecniche delle tecnologie di base e delle possibilità offerte, ed in continua evoluzione dagli smartphone, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

## APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II (MOTION GRAPHICS AND VISUAL EFFECTS)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al mondo della motion graphic tridimensionale, attraverso l'apprendimento delle tecniche base della modellazione tridimensionale, illuminazione, proprietà dei materiali, e la loro successiva integrazione in filmati ed animazioni, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing). L'attività laboratoriale, inoltre, facilita e supporta il lavoro in gruppi con ruoli altamente specializzati inseriti in flussi di lavoro complessi.

## PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

Il corso introduce gli studenti al mondo della comunicazione multimediale online, fornendo loro gli strumenti necessari al racconto ed alla promozione online del proprio lavoro, attraverso l'analisi delle tecnologie e piattaforme esistenti, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing).

## CULTURA DEL PROGETTO

Il corso prevede l'insegnamento della progettazione come pratica di mediazione. L'idea progettuale, il concetto, i vincoli economici, fisici, temporali, le richieste e le necessità del committente, sono tutti attori che intervengono nel processo con forze e forme differenti. Il laboratorio pratico prevede la progettazione di un processo che tenga conto di tutte le variabili e sia in grado di dialogare e mediare con gli attori in gioco.

## ILLUSTRAZIONE

L'insegnamento prepara gli studenti al mondo dell'illustrazione professionale nella sua estensione contemporanea, offrendo una panoramica che spazia dalla conoscenza di generi e autori, alle principali tecniche tradizionali e digitali. Promuove l'individuazione di uno stile personalizzato e l'acquisizione di un approccio consapevole dell'intero processo narrativo.

## INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI

Il corso introduce gli studenti alla progettazione di installazioni multimediali nello spazio, capaci di interagire con i visitatori sia sul piano sensoriale che quello dei contenuti. Gli studenti infatti acquisiranno gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, ai fini di un'esperienza multimediale e multisensoriale, in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing).

## TECNICHE MODELLAZIONE DIGITALE

Il corso sviluppa l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della modellazione 3D. Vengono trattati diversi ambiti applicativi dal character al 3D architettuale, con una metodologia prettamente progettuale.

## NET MARKETING

Il corso introduce gli studenti alla progettazione di strategie per le piattaforme di social networking. Gli studenti infatti acquisiranno non solo gli strumenti sia tecnici che teorici per progettare e comunicare efficacemente a livello social, ma anche impostare piani strategici, acquisire le basi del community management e comprendere le metriche fondamentali della social analytics, con il fine di costruire e comunicare con il proprio pubblico in un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing).

## TERZO ANNO

### APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III (PROGETTAZIONE E ANIMAZIONE 3D)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al lavoro nell'ambito della grafica 3d, attraverso un percorso individuale e di gruppo scandito da lezioni ed incontri con professionisti del settore. Una finestra sul mondo della produzione, composto da differenti professionalità e specializzazioni, che gli studenti andranno a conoscere più a fondo, anche attraverso possibili collaborazioni o simulazioni. Un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing) che mira a fornire un orientamento necessario per progettazione della propria professionalità.

### APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III (GAME DEVELOPMENT)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al lavoro nell'ambito del game design, attraverso un percorso individuale e di gruppo scandito da lezioni ed incontri con professionisti del settore. Una finestra sul mondo della produzione, composto da differenti professionalità e specializzazioni, che gli studenti andranno a conoscere più a fondo, anche attraverso possibili collaborazioni o simulazioni. Un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing) che mira a fornire un orientamento necessario per progettazione della propria professionalità.

### APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III (MOTION GRAPHICS AND VISUAL EFFECTS)

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al lavoro nell'ambito della motion graphic, attraverso un percorso individuale e di gruppo scandito da lezioni ed incontri con professionisti del settore. Una finestra sul mondo della produzione, composto da differenti professionalità e specializzazioni, che gli studenti

andranno a conoscere più a fondo, anche attraverso possibili collaborazioni o simulazioni. Un percorso in cui anche l'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learn by doing) che mira a fornire un orientamento necessario per progettazione della propria professionalità.

### ESTETICA DEI NEW MEDIA

In che modo i mezzi di comunicazione di massa hanno influenzato la produzione artistica? Quale è il ruolo della tecnica nella produzione artistica e di comunicazione? Quanto il messaggio (soprattutto quello poetico) è vincolato al mezzo che lo supporta? Il ruolo di progettista-artista è ancora quello dell'antenna che, attraverso la sua opera, avverte e ci avverte del cambiamento in atto? Sono queste le domande che questa disciplina cerca di aprire per stimolare lo studente alla prendere consapevolezza dell'impatto che le tecnologie hanno sull'arte contemporanea.

### TECNICHE NUOVI MEDIA INTEGRATI III (MOTION GRAPHICS AND VISUAL EFFECTS)

Il corso a forte impronta progettuale, simula un processo produttivo reale, dalla fase di ideazione e pianificazione, fino a quella di produzione e promozione in cui gli studenti prenderanno parte. Metteranno a frutto le conoscenze teoriche e pratiche acquisite nei semestri precedenti, per conoscere e confrontarsi con le specificità connesse a tutto il processo, non solo quelle connesse alla loro professionalità.

### PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II (PROGETTAZIONE E ANIMAZIONE 3D)

Il corso a forte impronta progettuale, simula un processo produttivo reale, dalla fase di ideazione e pianificazione, fino a quella di produzione e promozione in cui gli studenti prenderanno parte. Metteranno a frutto le conoscenze teoriche e pratiche acquisite nei semestri precedenti,

per conoscere e confrontarsi con le specificità connesse a tutto il processo, non solo quelle connesse alla loro professionalità.

### COMPUTER GAMES II (GAME DEVELOPMENT)

Il corso a forte impronta progettuale, simula un processo produttivo reale, dalla fase di ideazione e pianificazione, fino a quella di produzione e promozione in cui gli studenti prenderanno parte. Metteranno a frutto le conoscenze teoriche e pratiche acquisite nei semestri precedenti, per conoscere e confrontarsi con le specificità connesse a tutto il processo, non solo quelle connesse alla loro professionalità.

### ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI

Il corso inquadra da un punto di vista teorico e concettuale il sistema della comunicazione e dei suoi metodi, con frequenti riferimenti alle nuove tecnologie e ai nuovi dispositivi di comunicazione da esse introdotti.

### INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI

Il corso esplora il recente sviluppo delle installazioni multimediali, facendo particolare riferimento a quelle più inerenti l'indirizzo di studi prescelto ma senza mai perdere la visione interdisciplinare che caratterizza questo tipo di opera.

### FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE

Finalità dell'insegnamento è guidare gli studenti a esplorare e analizzare criticamente le immagini provenienti da discipline e linguaggi tra loro eterogenei, che connotano la "visual culture" contemporanea, al fine di arricchirne il patrimonio visivo e culturale e di indurli a delineare nuove morfologie estetiche e un personale universo espressivo. Il percorso prevede visite a mostre, convegni e incontri riguardanti il rapporto tra il video e i diversi linguaggi dell'espressione artistica (grafica, fotografia, arte contemporanea, musica).

### SEMIOTICA DELL'ARTE

Il corso ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi di un settore specifico, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle loro diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.

### SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

Il corso offre strumenti analitici per l'interpretazione di fenomeni sociali contemporanei - multi-culturalità, globalizzazione, multimedialità - che coinvolgono individui, istituzioni e imprese in processi di definizione dell'identità. Pone al centro la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione community on-line. I processi di costruzione di senso e di condivisione che caratterizzano la comunicazione contemporanea saranno indagati attraverso un approccio genealogico che permette di individuare le dinamiche sociali completando, dunque, la formazione del brand designer con una visione consapevole dell'impatto sociale della comunicazione.

### PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Il corso intende illustrare elementi caratteristici del mondo lavorativo. Si tratta di un'introduzione alle realtà professionali e i loro aspetti più importanti del settore di studi prescelto. Il corso anche prevede momenti di contatto con il Career Service, introduzione alla logica imprenditoriale, ed elementi di responsabilità sociale d'impresa.

### WORKSHOP DI SINTESI

Il workshop finale di sintesi è uno spazio a forte componente progettuale che ha l'obiettivo di supportare gli studenti nella produzione del progetto finale del corso, attraverso attività laboratoriali e revisioni puntuali della progressione dei progetti.

# Triennio in **SCENOGRAFIA**

Scenografia - Scenografia Teatrale

Scenografia - Exhibition e Display Design

COURSE LEADER: Margherita Palli

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

LINGUA: Italiano

CREDITI: 180 CFA

Da oltre due decenni il Triennio integra studi teorici e critici con lavoro pratico e tecnico. Fin dal primo giorno il programma si è arricchito di opportunità per gli studenti di acquisire una significativa esperienza sul campo. Il programma prevede aspetti teorici, tecnici e pratici di materie come scenografia, scenografia teatrale, costumi teatrali e luci. Recentemente si sono aggiunti nuovi corsi trasversali in altre discipline quali narratologia e arti performative. Si tratta di arti dagli ampi confini: tutto ciò che è necessario per una performance (teatro, cinema, televisione) o per uno spettacolo può essere definito "scenografia".

Gli studenti acquisiscono una conoscenza teorica e tecnica che permette loro di organizzare un processo di propria produzione artistica e di imparare a lavorare in team.

Oltre ad acquisire tecniche di rappresentazione grafica e pittorica, sviluppano capacità nell'uso di programmi di progettazione 2D e 3D e di supporti audiovisivi. Gli studenti imparano a creare artefatti come scene, materiale scenico e costumi. Inoltre, acquisiscono competenze organizzative e informatiche, sia attraverso l'applicazione pratica sul campo durante stage formativi sia attraverso la definizione di budget, analisi periodiche e schede tecniche.

## **OBIETTIVI FORMATIVI**

Nel corso del Triennio gli studenti avranno l'opportunità di:

- › Progettare scenografie per il teatro, la televisione e il cinema
- › Creare installazioni per eventi di arte, design, moda
- › Progettare e creare costumi per rappresentazioni teatrali, opera, musical e altri spettacoli
- › Progettare l'illuminazione di spazi interni ed esterni per le produzioni
- › Organizzare spettacoli teatrali e altri eventi
- › Fornire assistenza ai curatori

## **OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI**

L'area tematica offre un ampio ventaglio di specializzazioni relative al teatro e al cinema, alla televisione e alla creazione di artefatti, scene, costumi, illuminazione e installazioni per ogni attività relativa alle performance. Gli scenografi possono assistere direttori teatrali, svolgere il ruolo di set designer o arredatori di interni per set cinematografici o televisivi, progettare e creare installazioni per eventi, mostre d'arte e sfilate.



Mostra "Luca Ronconi - Il laboratorio delle idee" allestita presso il Museo Teatrale alla Scala e i Laboratori Ansaldo, a cura di Margherita Palli con Valentiva Dellavia e gli studenti del Triennio in Scenografia con il docente Marco Cristini

# ANNO 1

CFA	Insegnamento
10	SCENOGRAFIA I
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI I
6	STORIA DEL COSTUME I
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
10	DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE
10	SCENOTECNICA I
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI II
6	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
8	FOTOGRAFIA
6	REGIA
10	SCENOGRAFIA II
6	PROGETTAZIONE PER IL COSTUME
10	SCENOTECNICA II
Un corso a scelta tra i seguenti:	
	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO
6	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
10	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE
4	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
6	STORIA DELLO SPETTACOLO
10	SCENOGRAFIA III
10	SCENOTECNICA III
Insegnamenti affini a scelta dello studente	
	TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE
	LIGHT DESIGN
	FENOMENOLOGIA DEGLI STILI
	FASHION DESIGN
	TECNICHE APPLICATE PER LA PRODUZIONE TEATRALE (EFFETTI SPECIALI)
6	ANTROPOLOGIA CULTURALE
	PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI SONORI
	TEORIA E STORIA DEI METODI DI RAPPRESENTAZIONE
	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
10	Prova finale
12	Workshop di sintesi
6	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### SCENOGRAFIA I

Il corso si propone di fornire gli strumenti di base per affrontare il complesso tema dell'allestimento dalla fase creativa a quella esecutiva.

Il corso si suddivide in un modulo più creativo e in un modulo più tecnico. Il metodo didattico sarà incentrato su esercitazioni pratiche specifiche per ciascun modulo.

### TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI I

Il corso si propone di fornire gli strumenti di base per l'utilizzo di programmi di disegno tecnico 2d e di software 3d per modellazione e visualizzazione di spazi.

Il metodo didattico sarà incentrato su esercitazioni pratiche specifiche.

### STORIA DEL COSTUME I

Il corso consiste nell'analisi del costume, composto da abiti, accessori, acconciature, trucco. Il corso ha come obiettivo far comprendere il fenomeno del costume e della moda in diversi contesti storici, socio-economici e culturali, inclusi il cinema, il teatro, la letteratura e la musica.

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia.

## DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE

Il corso si propone di fornire le competenze base per il disegno a mano, affrontandolo in molte sue sfaccettature dalle tecniche grafiche alle tecniche pittoriche fino ad arrivare al disegno tecnico.

### SCENOTECNICA I

Il corso si propone di fornire le competenze base della scenotecnica teatrale studiando il palcoscenico inteso come macchina scenica. Nei due moduli verranno presi in analisi i sistemi di rappresentazione prospettica teatrale, i vari elementi scenografici e i loro metodi costruttivi, imparando a sviluppare disegni tecnici e modellini.

### TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI II

Il corso si propone di sviluppare un'animazione in stop motion creando il personaggio, la storia e il set.

## SECONDO ANNO

### FOTOGRAFIA

Il corso si propone di inquadrare la Fotografia all'interno del più ampio sviluppo della cultura e della visione occidentale; facendola entrare così in relazione con le altre discipline e con un tempo storico che è quello dello sviluppo dell'uomo. Si cercherà di comprendere come le forme di rappresentazione si sono trasformate nel corso della storia dell'arte, arrivando all'immagine ottica, la fotografia e poi il cinema.

### REGIA

Il corso si propone di fornire gli strumenti base di regia, sia a livello teorico attraverso lezioni frontali, che pratico attraverso il laboratorio in teatro. Il corso consente inoltre di sviluppare il proprio punto di vista e saperlo mediare con le necessità più profonde del proprio tempo.

### SCENOGRAFIA II

Il corso si propone di fornire gli strumenti di base per la progettazione scenografica, affrontando con consapevolezza la lettura del testo, creando uno spettacolo completo pensato per un pubblico contemporaneo.

### PROGETTAZIONE PER IL COSTUME

Il corso si propone di fornire agli studenti le basi della metodologia di progettazione, presentazione grafica e tecniche di realizzazione dei costumi per vari generi di spettacolo.

### SCENOTECNICA II

Il corso si propone di fornire le competenze avanzate della scenotecnica teatrale e per allestimenti. Nei due moduli verranno presi in analisi i vari elementi scenografici attraverso esempi concreti di realizzazioni documentate nelle varie fasi di costruzione, sviluppando i disegni tecnici costruttivi per i laboratori.

### STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

Il corso si propone di fornire agli studenti gli strumenti per riscoprire la specificità delle immagini, cioè imparare a guardare ciò che si è disimparato a vedere. Il film verrà trattato non come un oggetto da giudicare o da contemplare, ma come un testo da smontare cercando di individuare l'apporto di senso delle varie componenti tecnico-linguistiche.

### FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE

Il corso si propone di fornire gli strumenti attraverso i quali è possibile articolare una

visione dinamica e critica dell'immagine nella società contemporanea. Attraverso lo studio di artisti e movimenti, tendenze e mode culturali, l'insegnamento illustra il passaggio dalla modernità alla contemporaneità.

### APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

Il corso, suddiviso in due moduli, si propone di fornire gli strumenti per sviluppare il progetto dell'allestimento di una mostra elaborando disegni tecnici e visualizzazioni attraverso l'utilizzo di software per disegno 2D e 3D.

## TERZO ANNO

### STORIA DELLO SPETTACOLO

Il corso si propone di fornire una solida preparazione teorica sui principali autori teatrali del '900 partendo dalla nascita del teatro di regia in Europa. Attraverso lezioni monografiche, proiezioni video di archivio e lectures lo studente sarà in grado di contestualizzare l'evoluzione del "mondo teatrale" come evoluzione globale del pensiero e dell'arte.

### SCENOGRAFIA III

Il primo modulo si propone di fornire gli strumenti avanzati per affrontare un testo, un'opera, un balletto, un musical creando uno spettacolo completo pensato per un pubblico contemporaneo. Fornendo allo studente gli strumenti per affrontare con consapevolezza un progetto scenografico. Il secondo affronta la realizzazione di un documentario video.

### SCENOTECNICA III

Il corso è suddiviso in due moduli e si propone di consolidare le conoscenze tecniche acquisite precedentemente affrontando da una parte la macchinaria di palcoscenico complessa

e dall'altra la ricostruzione al vero di un set a partire dal lavoro di un artista.

### **TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE**

Il corso si propone di creare un processo di apprendimento, ricerca e creazione a partire dall'uso simbolico dell'esperienza del corpo e dello spazio anche prendendo spunto dalle varie tradizioni culturali.

### **LIGHT DESIGN**

Il corso si propone di fornire le competenze di base per l'illuminazione utili in campo teatrale e negli eventi.

Si studieranno i diversi corpi illuminanti, il loro impiego all'interno di uno spettacolo e il rapporto tra luci, scena e materiali per poter produrre un progetto luci con relativa pianta e schede tecniche.

### **FENOMENOLOGIA DEGLI STILI**

Il corso intende fornire gli strumenti necessari per comprendere e decodificare i diversi stili che contraddistinguono la cultura visuale contemporanea.

### **FASHION DESIGN**

Il corso fornirà una visione complessiva del costume per lo spettacolo e delle sue possibili applicazioni, oltre agli strumenti fondamentali tecnico metodologici per la progettazione.

### **TECNICHE APPLICATE PER LA PRODUZIONE TEATRALE (EFFETTI SPECIALI)**

Il corso si propone di analizzare e realizzare gli effetti speciali che esulano dall'utilizzo del computer.

Verranno approfonditi il trucco speciale con l'utilizzo di protesi e la maschera teatrale nella caratterizzazione del personaggio.

### **PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI SONORI**

Il corso propone una riflessione sull'incontro tra produzione creativa e processo tecnologico all'interno dell'analisi e della progettazione della dimensione sonora, con l'obiettivo di fornire allo studente gli strumenti teorico-critici inerenti alla sound art e le competenze tecniche e tecnologiche (digitali e analogiche) per la composizione di progetti nella dimensione sonora.

### **FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE**

Il corso fornisce gli strumenti di base per analizzare il complesso mondo dell'arte contemporanea nei suoi più diversi aspetti e nella sua varietà di forme.

### **WORKSHOP DI SINTESI**

Il workshop finale di sintesi è uno spazio a forte componente progettuale che ha l'obiettivo di supportare gli studenti nella produzione del progetto finale del corso, attraverso attività laboratoriali e revisioni puntuali della progressione dei progetti.

*DESIGN DANCE*. Triennio di scenografia. Regia di Francesca Molteni e Michela Marelli, Salone del Mobile 2012. Presso teatro dell'arte Triennale di Milano. Produzione Muse Factory of Projects / Teatro in-folio Residenza Carte Vive con il sostegno di Fondazione Cariplo-Progetto Ètre e NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano. Promosso da Federlegno Arredo e Fondazione Cosmit Eventi. Foto di Miro Zagnoli



# Triennio in PITTURA E ARTI VISIVE

Pittura e Arti Visive - Pittura

Pittura e Arti Visive - Arti Visive

COURSE LEADER: **Andris Brinkmanis**

LINGUA: Italiano

TITOLO: Diploma Accademico di I livello

CREDITI: 180 CFA

Il Triennio in Pittura e Arti Visive riconosce le trasformazioni delle pratiche artistiche contemporanee, che hanno abbandonato i confini disciplinari delle Belle Arti per un'applicazione progettuale e un'interazione con i diversi ambiti della vita produttiva e sociale. Il corso di studi reinterpretata e amplia l'approccio accademico tradizionale alla pittura e alle arti visive ed è caratterizzato da un approccio sperimentale che utilizza un ampio ventaglio di tecniche artistiche e mediatiche. Incoraggia gli studenti alla creazione di opere d'arte, partendo da un progetto di sistema e ponendolo in relazione alle dinamiche e ai valori dell'arte contemporanea. Gli studenti sono guidati attraverso la sperimentazione di una varietà di ambienti, tecniche e metodi, che li sostengono nello sviluppare un modo personale di esprimersi e un proprio percorso artistico. Il programma è stato concepito partendo dall'idea che l'artista contemporaneo debba saper coniugare competenze creative e capacità organizzative, relazionali e comunicative, la figura professionale che emerge è quella di un professionista in grado di coprire ruoli diversi all'interno del suo ambito estetico e sociale. Accanto alle competenze strettamente artistiche, vengono quindi sviluppate nello studente la capacità di progettazione e di auto-promozione, per facilitarne l'inserimento sul mercato e la consapevolezza critica del proprio operare.

## OBIETTIVI FORMATIVI

Nel corso del Triennio in Pittura e Arti Visive gli studenti avranno l'opportunità di:

- › Produrre ed esporre opere artistiche
- › Utilizzare linguaggi estetici e visivi per lavorare con le immagini
- › Mostrare capacità organizzative e di comunicazione nel campo dell'arte e della cultura
- › Apprendere le competenze di base nel disegno pittorico, disegno, graphic design, video, fotografia, sound design e altri media
- › Acquisire una conoscenza di base della storia dell'arte e del mondo dell'arte contemporanea

## OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

I diplomati possono diventare: Artisti visivi, Illustratori, Assistenti curatori, Organizzatori di eventi culturali, Aiuto registi, Registi, Direttori della fotografia, Sound designer, Graphic designer, Designer di mostre e allestimenti, Editori audio e video, Assistenti alla fotografia.

*Himalaya*, Marcello Maloberti docente Dipartimento Arti Visive, 2012



# ANNO 1

CFA	Insegnamento
6	<b>ANATOMIA ARTISTICA</b>
	<b>DISEGNO</b>
8	Disegno di base Illustrazione
	<b>FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE</b>
8	Cultura Visuale Teoria e Storia della Videoarte
	<b>FOTOGRAFIA</b>
8	Fotografia Tecniche Fotografiche
	<b>STORIA DELL'ARTE MODERNA</b>
	<b>PITTURA</b>
12	Pittura I Arti visive I
	<b>TECNICHE PITTORICHE</b>
12	Tecniche Pittoriche Disegno Digitale Incisione
6	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 1 ANNO</b>

# ANNO 2

CFA	Insegnamento
6	<b>STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA I</b>
	<b>PITTURA II</b>
10	Pittura II Arti visive II
	<b>TECNICHE E TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE</b>
8	Tecniche di ripresa Analisi e progettazione degli spazi sonori
	<b>VIDEOINSTALLAZIONI</b>
8	Videoarte Montaggio base
	<b>ESTETICA</b>
	<b>SCULTURA</b>
8	Scultura Videoscultura
	<b>PROGETTAZIONE INTERVENTI URBANI E TERRITORIALI</b>
8	Arte pubblica Performing Arts
6	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 2 ANNO</b>

# ANNO 3

CFA	Insegnamento
6	<b>STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA II</b>
	1 Corso a scelta tra i seguenti:
	<b>PITTURA III</b>
10	Arti Visive III - Allestimento <b>PITTURA III</b> Pittura III - Allestimento
	<b>ANTROPOLOGIA CULTURALE</b>
	Insegnamenti affini a scelta dello studente
	<b>DISEGNO II</b>
8	Disegno Illustrazione <b>FOTOGRAFIA</b> <b>SCULTURA</b> <b>VIDEOINSTALLAZIONI</b>
	2 Insegnamenti affini a scelta dello studente
	<b>STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO</b> <b>TECNICHE GRAFICHE SPECIALI</b>
6	<b>TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA</b> <b>TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE</b> <b>URBAN DESIGN</b>
8	Prova finale
10	Attività formative ulteriori obbligatorie
<b>60</b>	<b>TOTALE CREDITI 3 ANNO</b>

## ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI OBBLIGATORIE

Verifica delle abilità informatiche

Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

Prova Finale

Progetti e produzioni extracurricolari

Seminari, conferenze, erasmus, stage

**180 CFA TOTALE CREDITI TRIENNIO**

PIANO DI STUDI

# INSEGNAMENTI

## PRIMO ANNO

### ANATOMIA ARTISTICA

Affronta lo studio anatomico del corpo e i fondamentali modelli rappresentativi della figura umana nell'arte: tra rappresentazione scientifica e artistica, gestualità ed espressione, spazio e movimento. Il programma avvicina, inoltre, lo studente alle ricerche artistiche del XX secolo, dove il corpo-soggetto, modello, motivo ispiratore o supporto, diviene anche mezzo espressivo nella fotografia, nel cinema e nel video.

### DISEGNO

Intende condurre gli studenti all'acquisizione di un efficace coordinamento tra gli eventi del processo visivo e la loro traduzione grafica, aprendo una riflessione critica sulla fenomenologia della rappresentazione. Ha inoltre lo scopo di portare lo studente all'identificazione di un proprio stile grafico, sperimentando diverse tecniche e differenti linguaggi legati al segno.

#### Disegno di Base

È un laboratorio pratico che si prefigge di stimolare la ricerca di modalità disegnative personali e consapevoli, suscitando spunti di riflessione critica intorno alle convenzioni e agli statuti della rappresentazione e mostrando il ruolo centrale del disegno nel contesto della riflessione e della produzione artistica contemporanea. Particolare rilievo viene dato al lavoro in gruppo per quanto riguarda sia l'elaborazione di progetti che la discussione dei risultati.

#### Illustrazione

Intende stimolare e incrementare le capacità di rappresentazione grafica dello studente tramite

esercizi e approfondimenti progressivi finalizzati all'apprendimento di nuove metodologie e allo sviluppo di un personale modus operandi nell'ambito del disegno. Nella prima fase, partendo dal disegno veloce e istintivo, sono definiti gli elementi base per la creazione di uno stile personale; in una seconda fase, tramite la sperimentazione di diverse tecniche, si esplorano le differenti possibilità espressive del proprio linguaggio.

### FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE

Intende guidare gli studenti a esplorare e ad analizzare criticamente le immagini afferenti alle discipline che connotano la "visual culture" attraverso la conoscenza dei diversi linguaggi dell'espressione artistica attuale (moda, fotografia, grafica, arte contemporanea, musica). L'insegnamento prevede, inoltre, un modulo di approfondimento rivolto a esplorare i rapporti fra le avanguardie artistiche e quelle cinematografiche.

#### Cultura Visuale

Ha la finalità di fornire agli studenti gli strumenti necessari per comprendere e decodificare la cultura visuale contemporanea. Vengono individuate le relazioni tra le varie discipline espressive, come la fotografia, le arti plastiche e scultoree, il cinema documentario e i nuovi dispositivi della visione forniti dalle tecnologie elettroniche. Il percorso, declinato in base alle specifiche esigenze formative degli studenti, prevede inoltre visite a mostre, convegni e incontri.

#### Teoria e Storia della Videoarte

Intende sviluppare nello studente conoscenze specifiche nel campo delle arti audiovisive,

attraverso un percorso cronologico e comparativo che affronta la disciplina a partire dalle avanguardie fino alle ricerche contemporanee.

### FOTOGRAFIA

Intende avvicinare gli studenti alla cultura del progetto fotografico, attraverso un'analisi degli aspetti storici e tecnici e analizzando le questioni legate al "saper vedere" e "saper leggere" l'immagine fotografica.

Ha inoltre l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze necessarie per l'utilizzo delle attrezzature fotografiche analogiche e digitali. A questo scopo prevede un modulo principale di Fotografia e uno integrativo e complementare di Tecniche Fotografiche.

#### Fotografia

Il carattere fondamentale della fotografia è la sua specifica proprietà di "captare", tutta insieme, la totalità delle figure e dei momenti, degli spazi e degli eventi. Partendo da queste premesse il programma si sviluppa intorno a tre principali centri tematici, i primi due orientati verso aspetti teorici (elementi di storia e tecnica della fotografia, analisi della fotografia come linguaggio, elementi di costruzione della fotografia come progetto) e l'ultimo dedicato alla realizzazione di progetti fotografici.

#### Tecniche Fotografiche

Ha l'obiettivo di fornire agli studenti competenze tecniche relative alle attrezzature fotografiche analogiche e digitali, dal piccolo formato al banco ottico. Vengono analizzati otturatore, diaframma, esposizione, lunghezza focale, profondità di campo, iperfocale, decentramenti e basculaggi. Le lezioni tecniche sono affiancate da esercitazioni pratiche in cui applicare conoscenze e competenze acquisite. La seconda parte si concentra principalmente su una riflessione sul linguaggio fotografico-visivo, mantenendo costante il legame con le esercitazioni pratiche finalizzate alla realizzazione di un progetto di ricerca individuale.

### STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano la condizione attuale.

### PITTURA I

L'insegnamento è finalizzato a una disamina delle pratiche artistiche contemporanee, attraverso la lettura di testi e la visione dai lavori tradizionali a quelli più attuali, nonché alla realizzazione di progetti artistici che affrontino criticamente e sperimentalmente i temi trattati. Prevede due moduli principali complementari:

#### Pittura I

Intende approfondire diversi aspetti della pittura attraverso riflessioni intorno alle problematiche del soggetto e dei mezzi con i quali si sperimenta. Impiegando diverse tecniche come l'acquerello, la tempera, l'olio e l'acrilico, e lavorando con altrettanti supporti (carta, legno, tela, tra gli altri) l'allievo è stimolato ad acquisire una conoscenza esclusiva della pittura, intendendo quest'ultima non come scopo della propria ricerca ma come mezzo per svilupparla.

#### Arti Visive I

Si propone di trasmettere una ricca selezione di approcci tecnico-teorici relativi alle pratiche artistiche contemporanee, dalle quali gli studenti possono partire per costruire, approfondire, ampliare un proprio percorso personale, sperimentando nuovi immaginari d'osservazione e la loro traduzione in un progetto artistico. Le lezioni frontali si alternano a momenti di working critique: uno spazio di dialogo e di dibattito collettivo. Sono inoltre previsti alcuni incontri con professionisti del sistema dell'arte, che permettono di conoscere da vicino le diverse esperienze della contemporaneità e aprire un confronto costante con gli studenti.

## TECNICHE PITTORICHE

L'insegnamento intende far acquisire le conoscenze tecnico-stilistiche tradizionali utilizzate per le tecniche pittoriche e quelle di incisione (calcografia - xilografia e linoleografia); prevede inoltre l'acquisizione delle competenze della rappresentazione grafica e della manipolazione digitale dell'immagine.

### Tecniche Pittoriche

Trasferisce le conoscenze dei materiali artistici nella loro struttura e nei procedimenti applicativi, finalizzati all'acquisizione di un completo supporto tecnico-artistico alla creatività dello studente.

### Disegno Digitale

È orientato all'acquisizione delle basi teorico-pratiche della rappresentazione grafica digitale e del fotoritocco, con l'utilizzo di software standard quali Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

L'obiettivo finale dell'insegnamento è fornire allo studente un'adeguata preparazione informatica che gli permetterà negli anni a seguire di approfondire i nuovi linguaggi mediatici introdotti in tutte le realtà professionali attuali.

### Incisione

È strutturato in due parti: nella prima si acquisiscono sia le tecniche di calcografia: acquaforte, acquatinta, vernice molle, goffatura, puntasecca e maniera nera; di xilografia e linoleografia, che le relative tecniche di stampa delle matrici; nella seconda parte del corso, attraverso le conoscenze e competenze acquisite, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di un progetto d'artista (libro, manifesto, ecc.).

Il corso prevede una serie di incontri con artisti attivi nel settore dell'arte contemporanea.

## SECONDO ANNO

### STORIA DELL' ARTE CONTEMPORANEA I

L'insegnamento è focalizzato sull'acquisizione di strumenti analitici attraverso i quali è possibile articolare una visione dinamica e critica dell'immagine nella società contemporanea. Si configura come studio interdisciplinare della produzione artistica del Novecento (arti visive, cinema, televisione e nuove tecnologie) con un quadro metodologico di riferimento che privilegia un approccio storico-antropologico e la visione di numerosi documenti (immagini e documentari). Attraverso lo studio di artisti e movimenti, tendenze e mode culturali, l'insegnamento illustra il passaggio dalla modernità alla contemporaneità.

### PITTURA II

Il programma di pittura del secondo anno, costruito in dialogo con il docente di pittura del primo anno e in vista di uno sviluppo successivo nel terzo anno, offre un approfondimento del linguaggio pittorico a partire dai suoi elementi formali e tecnici, fino a proporre una riflessione teorico-pratica sull'uso e la lettura delle immagini. Il corso inoltre prevede attività laboratoriali ed espositive per far emergere anche una espressività individuale e un percorso artistico da sviluppare successivamente. Prevede due moduli principali complementari:

#### Pittura II

Il corso di pittura nel secondo anno prevede di approfondire la conoscenza del linguaggio pittorico attraverso un'analisi degli elementi principali che lo compongono; la superficie pittorica, il colore e la materia, le valenze espressive del supporto, le peculiarità espressive delle varie tecniche pittoriche, il gesto pittorico e i vari segni che esso produce, le specificità dello sguardo pittorico, nonché il rapporto con l'immagine e tutto il carico di informazioni che essa porta in sé.

### Arti Visive II

Attraverso una serie di laboratori sperimentali il corso offrirà una conoscenza di diversi metodi progettuali da seguire per rafforzare e sviluppare, oltre all'aspetto tecnico/formale, anche la parte teorica e di contenuti dei progetti individuali. Il modulo fornirà una riflessione profonda e introdurrà gli studenti agli strumenti progettuali e concettuali necessari per inserirsi nel mondo dell'arte contemporanea.

### TECNICHE E TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE

#### Tecniche di Ripresa

Si basa sull'analisi e la sperimentazione di alcuni linguaggi e tecniche cinematografiche nel contesto della produzione contemporanea (arti visive, cinema, nuovi media) e si concentra sulla produzione di un progetto video originale. Il processo di lavoro tocca vari momenti: pensare per immagini, tecniche di ripresa video, rapporti tra paradigma visivo e sonoro, punto di vista del film e sguardo dello spettatore, reinvenzione dello spazio e del tempo, percezione del movimento e dinamica visuale, il dispositivo di fruizione, il lavoro in équipe, le competenze, le collaborazioni, la comunicazione del progetto. I campi e i formati presi in considerazione sono il linguaggio audiovisivo sperimentale, il cortometraggio e la drammaturgia sonora.

#### Analisi e progettazione degli spazi sonori

Nella seconda metà degli anni Sessanta la nascita della videoarte è strettamente legata alla divulgazione del videotape, così come negli ultimi vent'anni le arti performative e installative lo sono al personal computer. Oggi il binomio fra arte e "tecnologia fruibile" è arrivato all'ambito delle New Media Performances audiovisive, alla produzione di nuovi linguaggi sonori, alla costruzione di dispositivi narrativi. Il modulo si propone di aprire la riflessione sull'incontro tra produzione creativa e processo tecnologico nell'analisi e nella progettazione degli spazi sonori, e fornisce agli studenti gli strumenti critici ed esecutivi per ideare e sviluppare il proprio progetto sonoro.

## VIDEOINSTALLAZIONI

### Videoarte

È focalizzato sull'aspetto tecnico della realizzazione di un elaborato audio/video, al fine di fornire agli studenti gli strumenti necessari alla creazione di un lavoro video, dalla fase di progettazione fino alla realizzazione (riprese e montaggio), post-produzione e presentazione finale, sviluppando e lasciando emergere le qualità del singolo in modo da valorizzarne la sensibilità artistica.

### Montaggio base

Si propone di far maturare nello studente una certa consapevolezza e autonomia nella post-produzione audiovisiva, fornendo differenti livelli di competenze, da quelle tecniche, relative ai diversi software di montaggio attualmente più utilizzati, alla progettazione e organizzazione del materiale in sede di montaggio, fino alla costruzione del linguaggio per immagini e suoni.

## ESTETICA

L'insegnamento intende mettere in rilievo problematiche e tematiche inerenti alla situazione dell'arte e della cultura contemporanea. Prevede una ripresa della conoscenza dell'estetica filosofica e la ricognizione delle tendenze in atto sul piano della ricerca artistica. Durante il corso si studiano i fondamenti del sapere estetico, per punti cruciali dalla tradizione fino alla contemporaneità, e si indaga lo stato della ricerca, in anni caratterizzati dalla mortificazione conoscitiva.

## SCULTURA

### Scultura

L'insegnamento parte dalla domanda di cosa si intenda oggi per scultura. Dall'oggetto tridimensionale realizzato con materiali e linguaggi canonici della storia dell'arte, all'assemblaggio di più elementi provenienti da diversi ambiti disciplinari e dall'utilizzo di mezzi linguistici diversi. Dal cibo al suono, dal disegno al video, dalla passeggiata all'itinerario. Partire

da un elemento fisico per arrivare, attraverso lo sviluppo di un'idea, alla gestione dello spazio. Esplorando il concetto di relazione tra l'individuo e l'universo che lo circonda, l'insegnamento prevede di tracciare una lettura dei codici, dei modi e dei luoghi che definiscono l'ambito artistico contemporaneo.

#### **Videoscultura**

Il modulo di Videoscultura vuole esplorare i modi della costruzione dello spazio attraverso i medium di video e cinema ed indagare lo spazio filmico come uno spazio costruito particolare. Il corso offrirà una ricca esplorazione delle diverse installazioni e tecniche nella costruzione di ambienti e opere multimediali complesse - dal film a una videoinstallazione o videoscultura.

### **PROGETTAZIONE INTERVENTI URBANI E TERRITORIALI**

Scopo dichiarato dell'arte pubblica, dalla metà degli anni '80, è stato quello di intervenire in alcune infrastrutture che potessero recuperare la funzione storica della piazza e del monumento con un approccio radicalmente nuovo, riconoscendo le istanze che definiscono un insieme spaziale come insieme sociale.

#### **Arte Pubblica**

L'insegnamento coinvolge gli studenti in progetti d'indagine ed intervento che li portano a coniugare in modo critico l'architettura ed il design urbano, l'urbanistica e l'architettura del paesaggio, la comunicazione visiva e le arti plastiche in generale. In particolare si prende a campione la città di Milano cercando, attraverso un'attenta analisi del territorio, di attivare dei processi artistici in grado di dialogare con il contesto fisico e sociale. A questo scopo è prevista anche una serie di incontri con professionisti del mondo dell'arte, della sociologia, dell'antropologia, dell'economia e dell'urbanistica.

#### **Performing arts**

Il modulo è improntato alla formazione di allievi in grado di saper costruire un'azione performativa in

uno spazio specifico attraverso il proprio corpo, un gesto o un oggetto. Il lavoro nasce dal gesto come espressione primaria di comunicazione per diventare linguaggio dell'identità culturale e artistica. Il metodo "esperienziale" e un training fisico ed attoriale, diventano strumento di conoscenza che permette una maggiore consapevolezza sul mondo che ci circonda e sui suoi imprevedibili aspetti.

I luoghi diventano autentici momenti di incontro in cui il lavoro si incentra sulla drammaturgia dello spazio e sui linguaggi non verbali.

Il modulo è articolato in seminari e workshop in collaborazione con artisti e performer.

## **TERZO ANNO**

### **STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA II**

L'insegnamento sarà volto allo studio e alla comprensione dell'impatto dei linguaggi performativi nella produzione artistica di epoca contemporanea a partire dagli anni Settanta fino ad oggi. L'obiettivo è quello di fornire una visione estesa del fenomeno della performance giocando su un doppio registro teorico e storico-critico che metterà in evidenza le forme della produzione artistica contemporanea dal teatro di ricerca, alla centralità poetica del corpo, all'azione come forma narrativa.

### **PITTURA III**

Per gli studenti dell'ultimo anno il corso prevede un approfondimento sulla pittura ed arte contemporanea in confronto continuo con la ricerca personale dello studente. La pratica della pittura e le riflessioni sulla specificità dei diversi linguaggi artistici sono posti al centro del corso, ma in questo caso per integrare essi alla propria ricerca, strutturando un percorso artistico da sviluppare e proseguire. Inoltre alla produzione artistica, il corso affronterà anche il tema dell'esposizione - allestimento e presentazione dei lavori artistici, attraverso un'analisi storica

di pratiche e modelli adottati nella costruzione e allestimento degli spazi espositivi. Prevede due moduli complementari con un laboratorio intensivo di Allestimento:

#### **Arti Visive III**

Serie conclusiva di laboratori sperimentali per mettere a punto i metodi progettuali ed espositivi da intraprendere, imparando a presentare ed esporre il proprio lavoro, e conoscere le ultime tendenze e pratiche all'interno del mondo dell'arte contemporanea. Il modulo prevede anche degli ospiti e presentazioni pubbliche come momenti di verifica.

Il modulo intende riflettere su pratiche e modelli adottati nella costruzione dello spazio espositivo, analizzando esempi paradigmatici e casi studio di riferimento nella storia delle mostre e nella metodologia curatoriale, dagli inizi del Novecento ad oggi, con l'obiettivo di conoscere i processi di produzione artistica anche dal punto di osservazione del sistema espositivo contemporaneo. Le lezioni, articolate in nuclei tematici, intendono fornire allo studente gli strumenti metodologici per orientarsi nel campo della storia delle mostre e nel dibattito sulle pratiche curatoriali aprendo un campo di ricerca e di sperimentazione rispetto alla dimensione espositiva del proprio lavoro. Il programma del corso attraverso lezioni teoriche e laboratori pratici, prevede l'acquisizione della consapevolezza che la storia dell'arte del XX secolo è costellata da tentativi di cambiamento del rapporto tra lo sviluppo di pratiche artistiche e un nuovo concetto sperimentale di mostra, per portare lo studente a ragionare sul dispositivo spaziale che determina il rapporto tra opere, allestimento e visitatori, che dispiega la sequenza e la configurazione che le opere assumono e gli attribuisce un ruolo e un significato specifico.

#### **Pittura III**

Dopo i primi due anni di sperimentazione gli studenti sono invitati ad approfondire gli aspetti del linguaggio pittorico integrandolo alla propria

ricerca personale e costruendone un senso. Il corso prevede un approfondimento sulla pittura contemporanea ed un confronto continuo con la ricerca personale. L'attenzione sarà rivolta anche alla nuovissima scena pittorica per modellare uno sguardo complesso in grado di decifrare la contemporaneità. Una selezione accurata di artisti verrà proposta al gruppo classe. Periodicamente saranno ospiti del corso alcuni dei protagonisti della riflessione e pratica della pittura di oggi. In vista dell'esame finale il corso mira ad allenare un atteggiamento di critica ed autocritica. La ricerca personale sarà posta al centro, oltre ad un confronto con il docente i ragazzi saranno invitati a confrontare il proprio percorso con il gruppo classe. Il modulo intende riflettere su pratiche e modelli adottati nella costruzione dello spazio espositivo, analizzando esempi paradigmatici e casi studio di riferimento nella storia delle mostre e nella metodologia curatoriale, dagli inizi del Novecento ad oggi, con l'obiettivo di conoscere i processi di produzione artistica anche dal punto di osservazione del sistema espositivo contemporaneo. Le lezioni, articolate in nuclei tematici, intendono fornire allo studente gli strumenti metodologici per orientarsi nel campo della storia delle mostre e nel dibattito sulle pratiche curatoriali aprendo un campo di ricerca e di sperimentazione rispetto alla dimensione espositiva del proprio lavoro. Il programma del corso attraverso lezioni teoriche e laboratori pratici, prevede l'acquisizione della consapevolezza che la storia dell'arte del XX secolo è costellata da tentativi di cambiamento del rapporto tra lo sviluppo di pratiche artistiche e un nuovo concetto sperimentale di mostra, per portare lo studente a ragionare sul dispositivo spaziale che determina il rapporto tra opere, allestimento e visitatori, che dispiega la sequenza e la configurazione che le opere assumono e gli attribuisce un ruolo e un significato specifico.

## ANTROPOLOGIA CULTURALE

L'insegnamento intende fornire elementi di studio sui nuovi "modi di abitare", ossia su come la recente rivoluzione informatica abbia modificato i nostri modi di vivere la casa e la città. Nella dissoluzione delle tradizionali dimensioni di pubblico e privato, la casa diventa punto comunicante col mondo, mentre l'urbano diventa "estensione del privato".

Gli studenti indagano le nuove forme di abitare: lo spazio semi-pubblico e semi-privato, lo spazio di relazione e del sé, i nuovi oggetti della surmodernità, i "nonluoghi" di Marc Augé, anonimi, costruiti "non importa dove", senza identità, riconoscibili solo attraverso messaggi linguistici o segnaletici.

Come lo spazio, attraversato da fasci di relazione e di comunicazione, si "desacralizza", ossia perde i connotati gerarchici dell'ordine simbolico patriarcale, così il tutto si intreccia e si riflette anche nei linguaggi e nelle pratiche artistiche e medialità.

## DISEGNO II

### Disegno

Fornisce strumenti conoscitivi e metodologici per supportare l'approfondimento e l'assimilazione critica delle aree tematiche di tesi; accompagna mediante esercitazioni pratiche la definizione e lo sviluppo del lavoro di tesi direttamente e indirettamente, con particolare attenzione all'impostazione e alla realizzazione della parte progettuale e alle ricerche e sperimentazioni ad essa collegate.

### Illustrazione

Allontanandosi in maniera sostanziale dall'illustrazione tradizionale, intende utilizzare la ricerca espressiva e la sperimentazione come metodologia principale per portare lo studente ad un uso consapevole e maturo delle proprie capacità grafiche ed illustrative, a prescindere dalla tecnica di realizzazione utilizzata.

## FOTOGRAFIA

Il corso offre gli strumenti per ulteriormente sviluppare la coscienza nella lettura e nella creazione dell'immagine. Lo sviluppo di una capacità di costruire scenari-immaginari attraverso il linguaggio della fotografia, non obbligatoriamente legato agli strumenti della sua produzione. C'è un "punto" in cui è difficile distinguere tra contenitore e contenuto. Le scelte, i gesti apparentemente più periferici, contribuiscono a formare il lavoro dal profondo. È a quel momento che bisogna guardare, quando non c'è più differenza tra teoria e tecnica, tra orizzonte e palo piantato nel suolo" (Vincenzo Castella).

## SCULTURA

L'insegnamento seguirà il percorso cominciato durante il secondo anno incentivando il lavoro individuale degli allievi e una ulteriore riflessione su come declinare la parola scultura nella sua accezione contemporanea. Dall'oggetto tridimensionale realizzato con materiali e linguaggi canonici della storia dell'arte, all'assemblaggio di più elementi provenienti da diversi ambiti disciplinari e dall'utilizzo di mezzi linguistici diversi. Dal cibo al suono, dal disegno al video, dalla passeggiata all'itinerario. Partire da un elemento fisico per arrivare, attraverso lo sviluppo di un'idea, alla gestione dello spazio. Esplorando il concetto di relazione tra l'individuo e l'universo che lo circonda, l'insegnamento prevede di tracciare una lettura dei codici, dei modi e dei luoghi che definiscono l'ambito artistico contemporaneo.

## VIDEOINSTALLAZIONI

Il corso è focalizzato sull'aspetto tecnico della realizzazione di un elaborato audio/video, al fine di fornire agli studenti gli strumenti necessari dalla fase di progettazione fino alla realizzazione (riprese e montaggio), post-produzione e presentazione finale,

sviluppando e lasciando emergere le qualità del singolo in modo da valorizzarne la sensibilità artistica. L'insegnamento prevede lo sviluppo e presentazione in classe di un progetto audio visivo personale.

## STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

L'insegnamento si pone diversi obiettivi: un avvicinamento consapevole alle tematiche degli audiovisivi in generale e del cinema in particolare; l'analisi del rapporto spettatore-film in modo da rendere più critica ed efficace la visione dei film da parte degli studenti; l'apprendimento del linguaggio cinematografico e delle tecnologie che lo sottendono; la conoscenza delle fasi di realizzazione di un film; l'analisi delle modalità di lettura del testo-film e la conoscenza dei movimenti principali della storia del cinema e degli autori più significativi.

## TECNICHE GRAFICHE SPECIALI

Il corso fornisce una conoscenza approfondita delle tecniche di grafica speciali: da calcografia, acquaforte, acquatinta, vernice molle, goffratura, puntasecca e maniera nera, a xilografia e linoleografia, e le relative tecniche di stampa delle matrici. Nella seconda parte del corso, attraverso le conoscenze e competenze acquisite, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di un progetto artistico personale.

## TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

L'insegnamento intende fornire agli studenti gli strumenti operativi per comprendere il fenomeno dei media e mettere a loro disposizione un metodo di analisi degli effetti dei media e della comunicazione con particolare riguardo ai processi psicologici e sociali. Le lezioni affrontano l'insegnamento della Toronto School of Communication e, nello specifico, sono focalizzate sull'intuizione di Marshall McLuhan che "Il Medium è il Messaggio" con cenni agli effetti economici e sociali. Lo studio dei media invita lo studente a considerare come le azioni delle persone e delle istituzioni

siano modulate dalle tecnologie.

## TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE

Il corso è improntato alla formazione di allievi in grado di saper costruire un'azione performativa in uno spazio specifico attraverso il proprio corpo, un gesto o un oggetto. Il lavoro nasce dal gesto come espressione primaria di comunicazione per diventare linguaggio dell'identità culturale e artistica. Il metodo "esperienziale" e un training fisico ed attoriale, diventano strumento di conoscenza che permette una maggiore consapevolezza sul mondo che ci circonda e sui suoi imprevedibili aspetti. I luoghi diventano autentici momenti di incontro in cui il lavoro si incentra sulla drammaturgia dello spazio e sui linguaggi non verbali. L'insegnamento è articolato in seminari e workshop in collaborazione con artisti e performer.

## URBAN DESIGN

Ha l'obiettivo di accompagnare gli studenti in un'esperienza di lettura, interpretazione e progettazione che si misuri con la complessità della realtà urbana, in particolare con quella dello spazio pubblico, inteso come luogo delle relazioni e della socialità. Si propone principalmente di far sperimentare un metodo di lavoro e soprattutto un approccio al progetto che parta dall'osservazione del "contesto" urbano, nella convinzione che confrontarsi con la sua complessità sia un'attitudine fondamentale per l'attività progettuale del design, a qualunque scala si applichi. È strutturato attorno a una serie di lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche.



**LONDON, UK**



**SHANGHAI, CHI**



**SAN FRANCISCO, USA**



**MADRID, ESP**



**AUCKLAND, NEW ZELAND**

# **SEMESTER ABROAD**

# OPPORTUNITÀ DI STUDIO INTERNAZIONALI

International Office facilita gli studenti NABA nel cogliere le opportunità internazionali di studio, attraverso i programmi di scambio e promuovendo esperienze formative presso numerose e prestigiose università internazionali partner, in tutto il mondo, sia all'interno del network Laureate International Universities sia al di fuori di esso.

Grazie a questa vasta rete di relazioni internazionali, gli studenti NABA possono trascorrere periodi di studio all'estero con la finalità di arricchire il proprio curriculum formativo e prepararsi a un futuro professionale sempre più internazionale.

Le opportunità di studio all'estero si declinano principalmente all'interno del progetto Erasmus+ promosso dalla Commissione Europea, l'International Exchange Program per le destinazioni fuori Europa, e i corsi brevi.

TRA LE UNIVERSITÀ E ISTITUZIONI PARTNER DI NABA PER I DIVERSI PROGETTI INTERNAZIONALI SI ANNOVERANO:

London College of Fashion nel **Regno Unito**;

BTK in **Germania**;

Universidad Europea Madrid ed ELISAVA Escola Superior de Disseny in **Spagna**;

ESMOD France ed Ecole Supérieure des Arts Appliqués Duperre in **Francia**;

Istanbul Bilgi University in **Turchia**;

Aalto University School of Art and Design e Helsinki Metropolia University of Applied Sciences in **Finlandia**;

Universidade Europeia e IADE in **Portogallo**;

NewSchool of Architecture and Design, Pratt Institute, Cornell University, San Francisco State University negli **Stati Uniti**;

Pearl Academy of Fashion e NIFT in **India**;

Kyoto University of Art & Design e Nagoya University of Arts in **Giappone**;

UVM in **Messico**;

Universidad UNIACC e Diego Portales University in **Cile**;

Los Andes Universidad in **Colombia**;

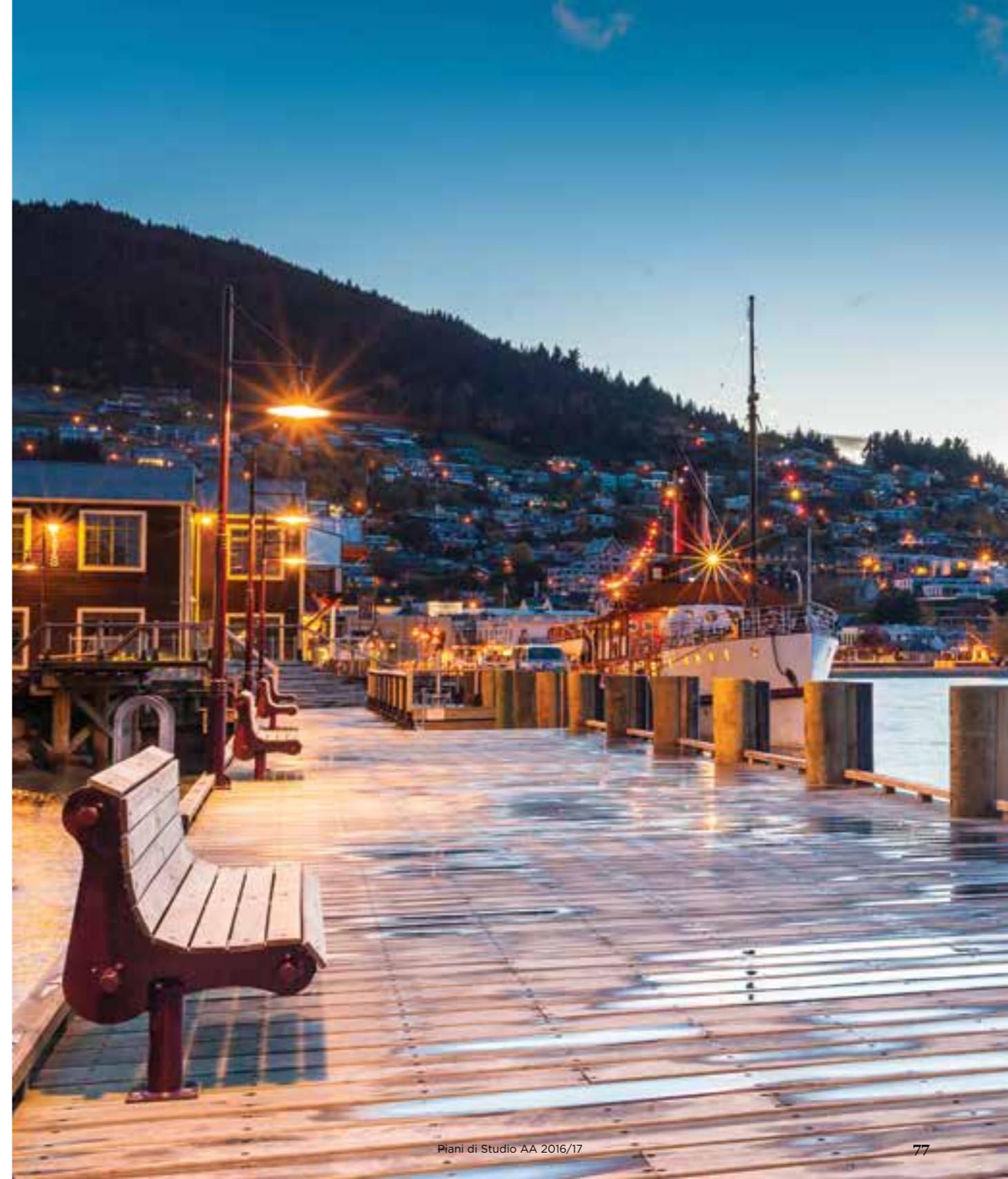
Hongik University e Hanyang University in **Corea del Sud**;

Bezalel Academy of Arts & Design e Shenkar College in **Israele**;

East China Normal University, Tsinghua University, China Academy of Art, Donghua University, Beijing Normal University, Shanghai University of Engineering Science and Soochow University in **Cina**;

RMIT in **Australia**;

Media Design School in **Nuova Zelanda**.





# SERVIZI AGLI STUDENTI

Career Services

Alumni

Servizio Housing

Attività sociali, sportive e culturali, servizi extra-curricolari

Buddy Project

Student Care

MyNABA

NABA Sound

Centro Linguistico



## CAREER SERVICES

L'Ufficio Career Service & Industry Relation di NABA offre un reale e concreto supporto agli studenti e agli Alumni nell'individuazione del proprio percorso professionale.

Rappresenta il ponte di collegamento tra l'Accademia e il mondo del lavoro attraverso cui gli studenti e gli Alumni hanno l'opportunità di entrare in contatto e misurarsi attraverso esperienze di stage con aziende leader nei settori dell'arte, del design, della moda, della grafica, della comunicazione, dell'entertainment.

Attraverso un servizio mirato di **Career Coaching**, NABA fornisce un aiuto agli studenti nella fase di strutturazione degli strumenti di autopromozione oltre a servizi e incontri dedicati con consulenti esterni professionisti del settore.

Un ulteriore strumento volto a sviluppare e a favorire la connessione tra Studenti-Alumni-Scuola-Aziende è **Darwinsquare**, la **piattaforma on-line** che rappresenta una vetrina dove gli studenti e gli Alumni possono condividere il proprio curriculum e portfolio e dove le aziende, allo stesso modo, pubblicano offerte di stage e placement e possono selezionare i profili più in linea con le loro esigenze.

[www.darwinsquare.com](http://www.darwinsquare.com)

## E dopo? Quanti trovano lavoro?

Ogni anno l'Ufficio Career Service & Industry Relation conduce una completa e certificata ricerca occupazionale per tutte le aree tematiche condotta da un Istituto di Ricerca esterno.

I dati in sintesi:

- 80% di placement rate degli studenti a un anno dal conseguimento del titolo di studio. Tale indicatore per alcuni corsi raggiunge il 100%.
- NABA registra il 22% in più di ex-studenti che lavorano ad un anno dalla laurea rispetto alla media riportata da Almalaurea\*
- Gli studenti NABA riescono a trovare lavoro circa un mese e mezzo prima rispetto alla media degli studenti italiani (3 mesi, contro i 4,4 mesi riportati dalla fonte Almalaurea).

\* Consorzio Interuniversitario per favorire e monitorare l'inserimento dei laureati nel mondo del lavoro.

[www.almalaurea.it](http://www.almalaurea.it)

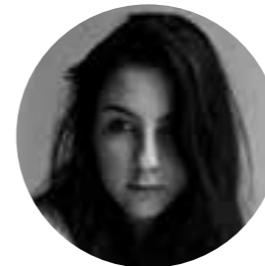
## ALUMNI

### CON CHI LAVORANO I NOSTRI STUDENTI?

Collaborano con prestigiose aziende, tra le quali:

Armando Testa • Atelier Mendini • BMW • Condé Nast • Diesel - 55DSL • Dolce & Gabbana • Costume National • Emergency • Giorgio Armani • Giugiaro Architettura • Gruppo Cimbali • Gruppo Miroglio • Gruppo Percassi • Gucci • IKEA • Guzzini Illuminazione • J. Walter Thompson JilSander • Kenzo • La Triennale di Milano • Leo Burnett • Luceplan • Luxottica • Magnolia TV • Magnum Photos • McCann Erickson • Moschino • Ogilvy • Piccolo Teatro di Milano • Pininfarina • Pirelli • Saatchi & Saatchi • Salvatore Ferragamo • Siemens • Sotheby's • The Swatch Group • Teatro alla Scala • Tod's • Trussardi • Veneta Cucine Versace • Whirlpool • Zanotta

### Diplomata al Triennio in Graphic Design e Art Direction



*Elisa Cocchi*

JR ART DIRECTOR  
YOOX Net-a-Porter Group

“ Grazie alla formazione ricevuta in NABA ho potuto studiare, sia in maniera teorica che pratica, il mondo della comunicazione a 360 gradi. Avere una formazione così completa e variegata mi ha dato l'opportunità di trasformare la mia passione in un vero e proprio lavoro.

”

### Diplomata al Triennio in Scenografia



*Laura Galmarini*

ASSISTENTE ALLA REGIA  
Teatro alla Scala Milano

“ Mi affascina da sempre creare mondi fantastici in bilico tra il racconto del reale e l'immaginario. Il Triennio in Scenografia di NABA mi ha permesso di sviluppare la mia creatività e mi ha fornito gli strumenti progettuali necessari per dare corpo alle mie idee, oltre alle competenze per affrontare un lavoro complesso come quello che svolgo al Teatro alla Scala: aiutare grandi registi a rendere concreto il loro immaginario.

”

## SERVIZIO HOUSING

NABA supporta gli studenti iscritti ai corsi Triennali, Master e Bienni Specialistici nella ricerca di alloggio (permanenza minima 12 mesi), offrendo tramite selezionate agenzie partner e proprietari privati camere singole o doppie in appartamenti condivisi con altri studenti e/o appartamenti singoli (mono-bilocali).

La scelta e la prenotazione degli alloggi avviene tramite il sito internet dedicato **housing.laureatedesign.it**

## ATTIVITÀ SOCIALI, SPORTIVE E CULTURALI, SERVIZI EXTRA CURRICULARI

L'Ufficio Student Life offre una serie di servizi extra-didattici con l'obiettivo di facilitare il processo di integrazione degli studenti NABA. I servizi offerti variano dall'assistenza sui temi burocratici (codice fiscale, permesso di soggiorno per gli studenti non europei, apertura del conto bancario, ecc) a quella relativa alla salute e alla vita sociale. Le attività rivolte all'integrazione includono momenti di benvenuto per i nuovi gruppi di studenti, corsi per il tempo libero e la crescita personale in campus come meditazione, biodanza e yoga, cineforum, gite nei week-end ed escursioni fuori città così come eventi sociali e musicali in campus. Tutti gli studenti possono partecipare ad attività sportive e ricreative proposte da Student Life, sia in campus sia out of campus, come calcio, tennis, ping-pong, ecc. È anche possibile beneficiare di accordi speciali con palestre e numerosi esercizi commerciali della zona. Agli studenti è inoltre offerto un servizio di assistenza medica su prenotazione presso uno studio medico convenzionato nelle vicinanze e informazioni su centri medici specializzati sono sempre disponibili.

## BUDDY PROJECT

L'Ufficio Student Life coordina il Buddy Project grazie al quale un gruppo di studenti volontari del secondo e terzo anno offrono un supporto aggiuntivo agli studenti internazionali del primo anno e agli studenti in scambio, in particolare nel periodo che precede l'arrivo in campus e il primo semestre in Accademia.

## STUDENT CARE

Student Care è un nuovo servizio che NABA offre ai suoi studenti, in particolare agli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) e con disabilità fisica. La finalità del servizio è di favorire lo svolgersi dell'esperienza formativa, in particolare con l'utilizzo di misure dispensative per gli esami e/o rimozione di ostacoli al processo di apprendimento e con il monitoraggio della carriera accademica. NABA non offre un servizio specifico di tutoraggio didattico né strumenti didattici ad hoc, bensì si impegna all'ascolto, all'informazione, all'attenzione e all'eventuale rimozione degli ostacoli al processo di apprendimento. Student Care si occupa anche della raccolta strutturata dei feedback degli studenti tramite i formati dello Student Forum e dello Student Council, incontri di scambio di feedback rispettivamente con ciascuna classe al completo e con i rappresentanti di classe. Per gli studenti è inoltre disponibile un servizio di Counseling in campus. Il Servizio nasce con l'intento di offrire agli studenti uno spazio di ascolto in cui affrontare le eventuali difficoltà insorte nel percorso di studi, nelle relazioni interpersonali e nel proprio percorso di maturazione inerenti, ad esempio la lontananza da casa, l'appartenenza a una cultura diversa, l'ansia da esame, l'avvicinarsi del conseguimento della laurea /completamento studi, la difficoltà nella relazione con i compagni, la difficoltà nella propria vita relazionale e affettiva. Il Servizio offre un ciclo breve di consultazioni individuali (fino a un massimo di 8) a cadenza settimanale, della durata di 50 minuti ciascuna. Su richiesta dello studente, è possibile prevedere un secondo ciclo di incontri a distanza di tempo.

## MYNABA

L'area riservata MyNABA è dedicata alla comunicazione interna. Si tratta di una piattaforma tramite la quale studenti e docenti possono trovare informazioni e chiarimenti relativi alla propria carriera accademica, alle attività didattiche e ai servizi e laboratori del Campus. Dall'area riservata è inoltre possibile accedere al proprio account di posta elettronica NABA ed usufruire dei servizi online attivi. Gli studenti possono entrare nell'area MyNABA dalla homepage del sito **www.naba.it**

## NABA SOUND

NABA Sound è un progetto accademico di formazione e di produzione nella dimensione sonora: Djing, Electronic Music Production, Sound Art, Sound Branding e Sound Design per cinema, TV e radio.

Con la presenza attiva degli studenti, NABA Sound partecipa alla pubblicazione di PRE-DELAY, Sound Magazine e ZINE, alla trasmissione di PRE-DELAY WEB RADIO e alla programmazione dei Temporary Music Events. Le attività ideative e produttive di NABA Sound sono per gli studenti esperienze concrete di formazione e opportunità significative di condivisione delle loro opere sonore con un pubblico di appassionati e di addetti ai lavori. NABA Sound ha un laboratorio attrezzato dedicato.

[www.pre-delay.com](http://www.pre-delay.com) | [www.facebook.com/nabasound](https://www.facebook.com/nabasound)  
[sound@naba.it](mailto:sound@naba.it)

## CENTRO LINGUISTICO

Il Centro Linguistico presente nel Campus NABA si propone di facilitare gli studenti nell'apprendimento della lingua inglese favorendo anche gli scambi tra l'Accademia e le altre università che fanno parte di Laureate.

Essendo parte del network Laureate International Universities, NABA condivide la partnership con Cambridge University Press e Cambridge Assessment Language. Al fine di aiutare gli studenti nel processo di apprendimento, il Centro Linguistico organizza corsi d'inglese gratuiti, a diversi livelli, della durata di un semestre o corsi intensivi di 4 settimane nel periodo estivo. Inoltre, organizza corsi di recupero per gli studenti che vogliono frequentare i programmi in inglese, ma non sono in possesso del livello richiesto al momento dell'iscrizione.

NABA organizza test d'inglese per valutare gli studenti che hanno bisogno di ottenere i crediti formativi o per coloro che non sono in possesso di un certificato riconosciuto prima di accedere ad uno dei programmi in inglese.

Consapevole dell'importanza della conoscenza dell'inglese, l'Accademia ha reso il corso parte del curriculum degli studenti al fine di garantire loro il raggiungimento del livello B1 entro il diploma di laurea.



Educational Partner



# ACCORDI DI SCAMBIO INTERNAZIONALE

International Office facilita gli studenti NABA nel cogliere le opportunità di studio internazionali, attraverso i programmi di scambio e promuovendo esperienze formative presso numerose e prestigiose università internazionali partner in tutto il mondo.

## ACCORDI INTERNAZIONALI

### PROGRAMMA ERASMUS

#### AUSTRIA

- Kunstuniversität Linz (Linz)
- New Design University (St. Pölten)

#### BELGIO

- La Cambre Ecole National Superieure des Arts Visuels (Bruxelles)
- ERG Ecole Superieure des Arts (Bruxelles)
- Thomas More (Malines)

#### FINLANDIA

- Helsinki Metropolia University of Applied Sciences (Helsinki)
- Aalto University School of Art and Design (Helsinki)

#### FRANCIA

- Ecole Régionale des Beaux Arts de Nantes (Nantes)
- L'Ecole de Design Nantes Atlantique (Nantes)

- ESMOD France (Parigi)
- Ecole Supérieure d'Arts Appliqués Boule (Parigi)
- Ecole Superieure des Arts Appliqués Duperre (Parigi)
- Ecole Superieure Estienne (Parigi)
- ESAM Design School of Modern Arts (Parigi)

#### GERMANIA

- BTK University of Art and Design (Berlino)
- FHTW Fachhochschule fur Technik und Wirtschaft (Berlino)
- Kunsthochschule Berlino Weissensee (Berlino)
- Fachhochschule Dortmund (Dortmund)
- Fachhochschule Mainz (Magonza)
- Akademie der Bildenden Künste (Monaco)

#### GRAN BRETAGNA

- Bath Spa University (Bath)
- Coventry University (Coventry)
- University of Dundee (Dundee)
- University College Falmouth (Falmouth)
- Havering College of Further and Higher Education (Horchurch)

- London College of Fashion (Londra)
- University of Northampton (Northampton)
- University of Plymouth (Plymouth)
- University College for the Creative Arts (Farnham, Rochester, Epsom e Canterbury)
- Winchester School of Art (Winchester)

#### IRLANDA

- Limerick Institute of Technology (Limerick)

#### NORVEGIA

- Westerdals Oslo ACT (Oslo)

#### OLANDA

- Willem de Koonig Academy - Hogeschool (Rotterdam)

#### PORTOGALLO

- Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (Lisbona)
- IADE Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (Lisbona)

#### SPAGNA

- BAU Centro Universitario de Diseno de Barcellona (Barcellona)
- ESDAP Escola Superior de Disseny i d'Arts Plastiques de Catalunya (Barcellona)
- ELISAVA Escuela Universitaria de Barcellona Diseno e Ingenieria (Barcellona)
- Escuela de Arte 10 (Madrid)
- Real Escuela Superior de Arte Dramatico (Madrid)
- Universidad Europea de Madrid (Madrid)
- Universidad Politécnica de Madrid (Madrid)
- Universidad de Salamanca (Salamanca)
- Universidad Europea Canarias (Tenerife)

#### TURCHIA

- Istanbul Bilgi University (Istanbul)
- ITU Istanbul Technical University (Istanbul)
- Marmara Universitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Istanbul)
- Mimar Sinan Fine Arts University (Istanbul)
- Sabanci University (Istanbul)

## ACCORDI BILATERALI DI SCAMBIO

#### AUSTRALIA

- RMIT University (Brunswick)

#### BRASILE

- UniRitter (Porto Alegre)
- UNIFACS (Salvador)

#### CILE

- Diego Portales University (Santiago del Cile)
- Universidad de Finis Terrae (Santiago del Cile)
- Universidad UNIACC (Santiago del Cile)

#### CINA

- Hunan International Economics University (Changsha)

#### COREA

- Hanyang University (Seoul)
- Hongik University (Seoul)

#### GIAPPONE

- Kyoto University of Art and Design (Kyoto)
- Nagoya University of Arts (Nagoya)

## INDIA

- National Institute of Fashion Technology (Nuova Delhi)

## ISRAELE

- Bezalel Academy of Arts and Design (Gerusalemme)
- Shenkar College of Engineering & Design (Ramat Gan)

## NUOVA ZELANDA

- Media Design School (Auckland)

## STATI UNITI

- Cornell University (Ithaca)
- Pratt Institute (New York)
- San Francisco State University (San Francisco)
- New School of Art & Design (San Diego)
- Santa Fe University of Art and Design (Santa Fe)

## ALTRI PARTENARIATI

### COREA

- Keimyung University (Daegu)

### COLOMBIA

- Los Andes Universidad (Bogotà)

### CINA

- Tsinghua University (Pechino)
- Shanghai University of Engineering Science (Shanghai)
- SIVA Shanghai Institute of Visual Art (Shanghai)
- ECNU East China Normal University (Shanghai)

- Soochow University (Suzhou)
- CAA China Academy of Art (Hangzhou)
- Donghua University (Shanghai)
- Beijing Normal University (Pechino)
- ZUST Zhejiang University of Science and Technology (Hangzhou)

## GERMANIA

- AMD Akademie Mode & Design
- ISM International School of Management GmbH

## INDIA

- Pearl Academy of Fashion (Nuova Delhi)

## MESSICO

- UVM Universidad del Valle de Mexico
- CEDIM (Santa Catarina)

## NORVEGIA

- Kristiania University College (Oslo)

## SINGAPORE

- Lasalle College of the Arts (Singapore)
- Nanjang Academy of Fine Arts (Singapore)



# OFFERTA DIDATTICA

Direttore Dipartimento Arti Visive:  
**Marco Scotini**

Direttore Dipartimento Progettazione e Arti Applicate: **Guido Tattoni**

NABA offre un'ampia gamma di programmi che preparano gli studenti a carriere internazionali in ambito arte e design. NABA è riconosciuta dal MIUR (Ministero Italiano Istruzione, Università e Ricerca), tutti i titoli di studio - Trienni, Bienni Specialistici e Master - sono equivalenti al titolo di laurea universitaria di primo e secondo livello e conformi al processo di Bologna e sono riconosciuti a livello internazionale. L'offerta formativa di NABA è suddivisa in due dipartimenti: **Arti Visive** e **Progettazione-Arti Applicate**, che coprono sei principali aree tematiche: **Comunicazione e Graphic Design, Design, Fashion Design, Arti Multimediali, Scenografia, Arti Visive**.

	COMUNICAZIONE E GRAPHIC DESIGN	DESIGN	FASHION DESIGN	ARTI MULTIMEDIALI	SCENOGRAFIA	ARTI VISIVE	PROGRAMMI SPECIALI
<b>TRIENNI</b>  Crediti formativi: <b>180</b>	<b>Graphic Design e Art Direction</b> <i>Programma in Italiano e in Inglese</i>	<b>Design</b> <i>Programma in Italiano e in Inglese</i>	<b>Fashion Design</b> <i>Programma in Italiano e in Inglese</i>	<b>Media Design e Arti Multimediali</b> <i>Programma in Italiano</i>  <b>Nuove Tecnologie per le Arti Applicate</b> <i>Programma in Italiano e in Inglese</i>	<b>Scenografia</b> <i>Programma in Italiano</i>	<b>Pittura e Arti Visive</b> <i>Programma in Italiano</i>	<b>Summer Courses</b> <i>Programmi in Inglese</i>  <b>Certificate Program in Sound Design</b> <i>Programma in Italiano</i>
<b>BIENNI SPECIALISTICI</b>  Crediti formativi: <b>120</b>	<b>Design della Comunicazione</b> <i>Programma in Italiano</i>	<b>Design - indirizzo Product Design</b> <b>Design - indirizzo Interior Design</b> <i>Programmi in Italiano e in Inglese</i>	<b>Fashion and Textile Design</b> <i>Programma in Italiano e in Inglese</i>			<b>Arti Visive e Studi Curatoriali</b> <i>Arti Visive e discipline dello Spettacolo - Indirizzo Arti Visive e Studi Curatoriali</i> <i>Programma in Italiano</i>	<b>Corsi Brevi</b> <i>Programmi in Italiano</i>
<b>MASTER ACCADEMICI</b>  Crediti formativi: <b>60</b>	<b>Creative Advertising</b> <i>Programma in Inglese</i>					<b>Photography and Visual Design</b> <i>Programma in Italiano</i>  <b>Contemporary Art Markets</b> <i>Programma in Italiano</i>	<i>I programmi presenti in questa brochure possono essere soggetti a modifiche e gli insegnamenti variare di annualità per scelta accademica o direttive ministeriali</i>

# LIU NETWORK: LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Dal 2009 NABA fa parte del network Laureate International Universities.

Laureate International Universities è leader mondiale accreditato nel fornire accesso a istituti d'istruzione superiore innovativi e di prestigio.

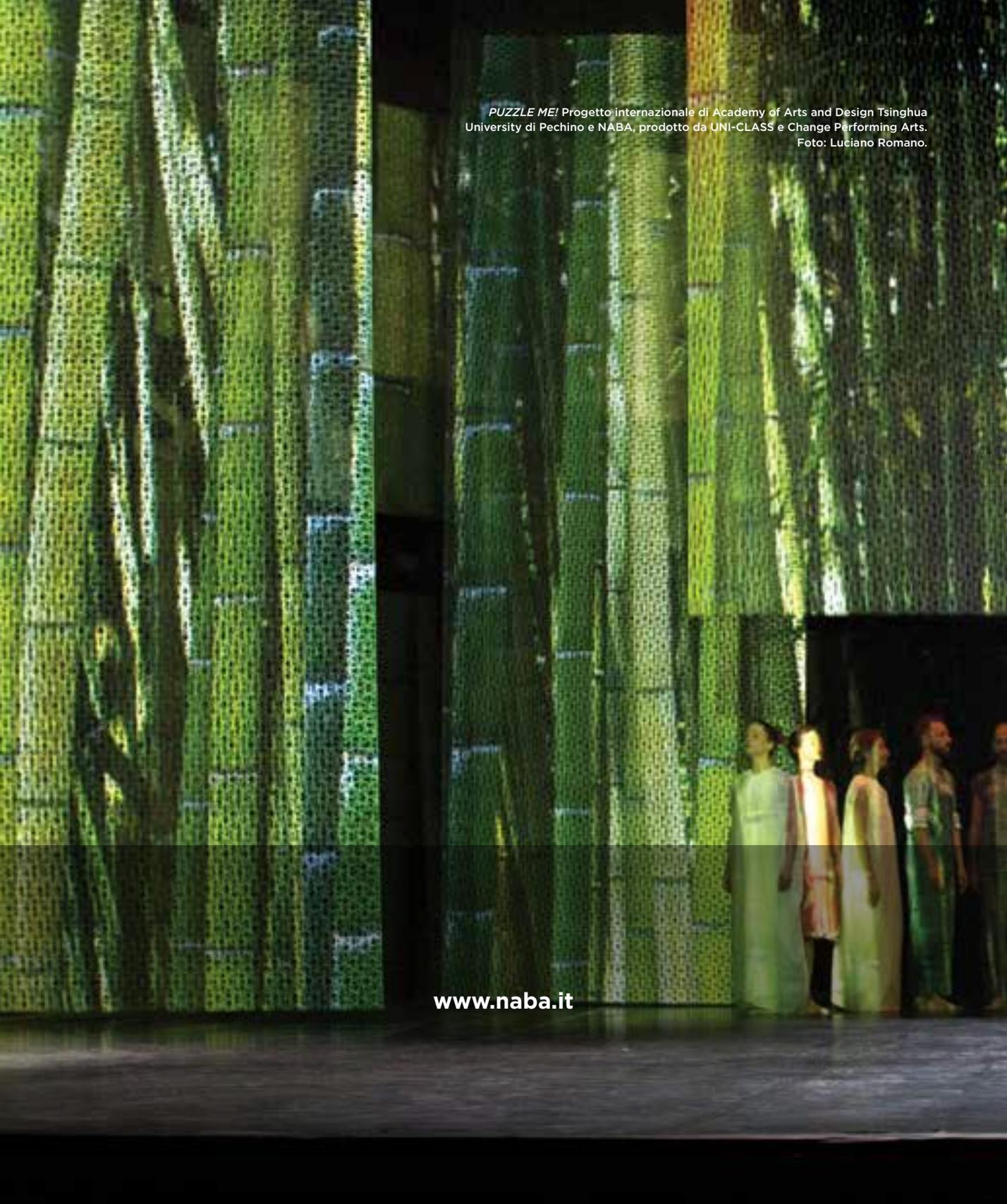
Laureate International Universities comprende più di 70 istituti tra università e università on-line accreditate. Gli oltre 1.000.000 studenti fanno parte di una comunità accademica che si estende su 25 paesi dal Nord America all'America Latina, dall'Europa all'Africa, dall'Asia al Medio Oriente. Le università Laureate offrono centinaia di corsi di primo livello, di secondo livello e dottorati in settori quali architettura, arte, business, arti culinarie, design, formazione, ingegneria, scienze mediche, gestione ospedaliera, informatica, giurisprudenza e medicina.

Molti degli istituti Laureate sono annoverati tra i migliori per l'educazione superiore nei rispettivi paesi e nei rispettivi campi e hanno ricevuto riconoscimenti a livello internazionale, per la loro qualità accademica.

Per maggiori informazioni, visitate il sito [www.laureate.net](http://www.laureate.net)



**LAUREATE**  
INTERNATIONAL  
UNIVERSITIES®



*PUZZLE ME!* Progetto internazionale di Academy of Arts and Design Tsinghua  
University di Pechino e NABA, prodotto da UNI-CLASS e Change Performing Arts.  
Foto: Luciano Romano.

[www.naba.it](http://www.naba.it)