

TABELLA INSEGNAMENTI

AREA – DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE

Codice: ABST46	Settore disciplinare: Estetica	Campo disciplinare: Estetica delle arti visive – I anno biennio new media communication - 45 ore I semestre
Il settore raccoglie un insieme di competenze che considerano come oggetto di indagine l'estetica radicata nell'esperienza originaria ed originale delle arti visive quale indissolubile intreccio tra riflessione storico-filosofica e pratica delle arti. In questo ambito il ruolo che la dimensione estetica riveste riguarda non solo la fruizione ma anche e soprattutto la produzione dell'arte nelle sue varie articolazioni, nei contesti più significativi e nei più disparati materiali e tecniche, dalle tecniche tradizionali alle tecnologie più avanzate. Le ricerche nel settore sono condotte nella prospettiva fondativa di una archeologia del sentire e del sapere che trova nelle arti il campo di indagine e di espressione privilegiata.		
Ulteriori competenze: la curvatura del corso è definita negli studi legati al settore dei cultural studies in ambito più largamente riferito all'immagine in movimento e all'audiovisivo. Il profilo dovrà dimostrare conoscenze culturali specifiche legate alle forme audiovisive brevi (spot, videoclip, video installazioni artistiche) sia in termini teorici che pratici, dove per pratici si intendono le scelte stilistiche che traducono lo spazio narrativo in spazio visivo.		
Estetica delle arti visive 6 CFA – PRIMO SEMESTRE (dal 17 ottobre)	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

Codice: ABST45	Settore disciplinare: Teoria delle arti multimediali	Campo disciplinare: Culture digitali I anno triennio nuove tecnologie – 45 ore
I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e medial, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica. Riguardano altresì l’evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche dell’ambito digitale.		
Ulteriori competenze: buona conoscenza lingua inglese		
Culture digitali – 6 CFA SECONDO SEMESTRE (dal 6 marzo 2024)	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

Codice: ABST59	Settore disciplinare: Pedagogia e didattica dell'arte	Campo disciplinare: Tecnologie dell'educazione I anno biennio comunicazione e didattica – 45 ore

Il settore studia gli aspetti storici e metodologici delle teorie dell'educazione, nelle loro componenti sia di ordine filosofico che empirico, delineati in senso generale e più specificatamente posti in relazione all'arte. In particolare la didattica è riconsiderata alla luce delle innovazioni linguistiche dell'arte contemporanea e alle nuove metodologie e tecnologie che ne derivano. Così contraddistinta la sperimentazione e progettazione dei percorsi didattici, anche nell'ambito della didattica museale, è indirizzata non solo ad un'utenza scolastica, ma anche ad un'utenza comunque collocata in un contesto formativo.		
Ulteriori competenze: Conoscenza approfondita circa la natura didattica delle tecnologie radicata all'uso in contesti più o meno formali di apprendimento: ricognizione generale degli ambiti di impiego delle tecnologie dell'educazione con particolare riferimento ai nuovi stili di apprendimento e le loro caratteristiche (ludici, rapidi, rapsodici, sociali, in rete).		
Tecnologie dell'educazione – 6 CFA PRIMO SEMESTRE (dal 17 ottobre)	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

AREA – PROCESSI COMUNICATIVI

Codice: ABPC66	Settore disciplinare: Storia dei nuovi media	Campo disciplinare: Storia e teoria dei nuovi media- I anno triennio nuove tecnologie – 45 ore
Il settore include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.		
Ulteriori competenze: buona conoscenza della lingua inglese		
Storia e teoria dei nuovi media – 6 CFA PRIMO SEMESTRE (dal 17 ottobre)	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

Codice: ABPC67	Settore disciplinare: Metodologie e tecniche della comunicazione	Campo disciplinare: Elementi di comunicazione giornalistica III anno triennio web e comunicazione di impresa – 60 ore
		Scrittura creativa I anno biennio new media communication – 60 ore
Il settore comprende le competenze relative alla comunicazione nelle diverse articolazioni connesse alla valorizzazione del patrimonio culturale, e in particolare i metodi e gli strumenti per l'ideazione e l'elaborazione di testi e di narrazioni; i principi generali e le tecniche impiegati nel campo dell'informazione giornalistica; le forme di comunicazione creativa adottate dalla pubblicità sulla base delle conoscenze offerte dal marketing culturale; i problemi e i mezzi delle relazioni		
Ulteriori competenze: Scrittura Creativa: richiesta conoscenze approfondite della scrittura creativa specificamente rivolto alle forme audiovisive brevi in particolare in ambito pubblicitario. E' necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale che evidenzi le competenze richieste.		
Elementi di comunicazione giornalistica – 6 CFA I/II	Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18	Corso annuale (3 ore settimanali)

SEMESTRE (dal 17 ottobre)		
----------------------------------	--	--

AREA – TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE

Codice: ABTEC43	Settore disciplinare: Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Campo disciplinare: Video Editing I anno biennio new media – modulo 30 ore
I contenuti artistico disciplinari del settore riguardano il pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche che caratterizzano la contemporaneità, tanto nell'ambito dei linguaggi audiovisivi legati alle tecniche della tradizione, quanto nell'elaborazione e nella sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi. Il settore comprende sia la formazione tecnico-operativa relativamente ai settori di ricerca negli ambiti propri delle arti, delle tecniche e delle tecnologie della cinematografia, sia gli strumenti metodologici e critici per l'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi. Il settore affronta altresì l'estetica e la semiotica dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, fotografia, ripresa e montaggio, le tecniche di ripresa sonora, missaggio e sincronizzazione, le tecniche di lavorazione e di produzione degli audiovisivi. Ulteriori competenze: - comprovata esperienza di produzioni professionali tramite software DaVinci Resolve; - corso si baserà sull'utilizzo dell'interfaccia di editing (setting iniziali - database - funzionalità specifiche) del software DaVinci Resolve Pro (Edit page); - archetipi base di editing classico e contemporaneo (montaggio creativo a favore delle forme brevi contemporanee); - round tripping tra DaVinci e After Effect - tra DaVinci e software grafico (photoshop/illustrator) - tra interfaccia di editing e quella di color grading di DaVinci; - formati di export (metadocumento, master e formati compressi) (Delivery Page); È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste. Il modulo si inserisce nella cattedra annuale (della durata totale di 100 ore) di Video Editing prevista sul percorso. È quindi apprezzata la capacità di lavoro in team e in coordinamento con le altre figure presenti sul corso.		
Video Editing – 10 CFA I/II SEMESTRE (dal 17 OTTOBRE)	Ore lezioni frontali: 30 ORE LIG: 10	Corso annuale (3 ore settimanali)

Codice: ABTEC42	Settore disciplinare: Sistemi interattivi	Campo disciplinare: Computer Games (Unity) I – 120 ore
I contenuti artistico-scientifico-disciplinari fanno riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, spazio e suono. Si riferiscono, inoltre, ai concetti di base dell'"image processing" e dell'interazione uomo-macchina orientati alla costruzione di oggetti e scenari virtuali di interazione mono o multi-utente. Ulteriori competenze: Il profilo deve avere ottime capacità nell'utilizzo del programma Unity 3D e di programmazione tramite bolt. Il corso deve affrontare il software come interfaccia, organizzazione del progetto, oggetti, luci, camere, mesh, texture, materiali, animazioni, effetti video, particelle, interfaccia utente, suoni e principi di state machine. È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste.		
Computer Games (Unity) IA – 6	Ore lezioni frontali: 60	Corso semestrale (3 ore)

CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024)	ORE LIG: 18	settimanali)
Computer Games (Unity) IB – 6 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024)	Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18	Corso semestrale (3 ore settimanali)