

**TABELLA INSEGNAMENTI**

**AREA – ARTI VISIVE**

Codice: ABAVA11	Settore disciplinare: Decorazione	Campo disciplinare: Decorazione I – I anno triennio decorazione artistica – 100 ore annuale
<p>Il contenuto disciplinare comprende le attività teorico–pratiche riconducibili al concetto base di Decorazione, nel quale è compreso l'insieme degli approfondimenti che vanno dalla conoscenza dei materiali dell'arte sino all' esecuzione dell'opera. Il concetto è esteso alle opere d'arte in rapporto con l'architettura, con l'ambiente e l'arredo. Nel settore sono comprese le convergenze multidisciplinari che vanno dal progetto, al disegno, alla pittura sino alle realizzazioni plastiche. La disciplina è oggetto di analisi teorica e di esperienze pratiche in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative, professionalizzanti ed espressive autonome. L'attività di formazione, ricerca e produzione prevede sia l'uso delle tecniche legate agli strumenti e ai materiali della tradizione sia a quelli delle nuove tecnologie.</p> <p>Ulteriori competenze: È necessario allegare alla domanda un portfolio professionale che evidenzi le conoscenze e competenze specifiche in ambito decorativo.</p>		
Decorazione IA – 10 CFA - <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 17 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 100 ORE LIG: 30	Corso annuale (4/5 ore settimanali)
Decorazione IA – 10 CFA - <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 17 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 100 ORE LIG: 30	Corso annuale (4/5 ore settimanali)
Decorazione IA – 10 CFA - <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 17 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 100 ORE LIG: 30	Corso annuale (4/5 ore settimanali)

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

Codice: ABST55	Settore disciplinare: Antropologia Culturale	Campo disciplinare: Antropologia dell'arte – I anno biennio comunicazione e didattica - 45 ore I semestre
<p>Il settore ha come oggetto la riflessione sulle dinamiche simboliche e sociali delle culture con particolare riferimento alle culture materiali ed estetiche, alla creatività dell'immaginario e dello spirito umano, esplorati nelle molteplici varianti geografiche e storiche e nel prodursi di relazioni sempre mutevoli tra le comunità umane e la natura, dal tribale al globale. Gli studi si inseriscono nei saperi dell'arte e dei suoi linguaggi contemporanei, ripensando alla necessità rituale e sociale delle arti. Sono inoltre oggetto di ricerca il folclore, le arti popolari nel loro profondo rapporto con altre forme della produzione letteraria e artistica; le strutture antropologiche dell'immaginario che tutte le arti rivelano; l'immaginazione simbolica del pensiero umano; la comprensione del rapporto tra mentalità e comportamento nelle società naturali e complesse, favorita dal carattere intuitivo della percezione estetica.</p>		

Ulteriori competenze: buona conoscenza della lingua inglese		
Antropologia dell'arte 6 CFA – <b>PRIMO SEMESTRE (dal 17 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

Codice: ABST58	Settore disciplinare: Teoria della percezione e psicologia della forma	Campo disciplinare: Teoria della percezione e psicologia della forma– 30 ore
<p>Il settore comprende le ricerche della storia di quanto la psicologia è venuta elaborando attorno ai problemi della creatività, della visione dell'arte, nonché degli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono i meccanismi percettivi e della loro incidenza nella comunicazione e nell'elaborazione dei linguaggi artistici. Comprende anche l'analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica, ed elementi di psicologia applicata alla fruizione d'arte, con particolare attenzione al sistema produttivo ed espositivo delle arti contemporanee.</p>		
Ulteriori competenze: buona conoscenza lingua inglese		
Teoria della percezione e psicologia della forma – 4 CFA <b>SECONDO SEMESTRE (dal 6 marzo 2024)</b>	Ore lezioni frontali: 30 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

Codice: ABST52	Settore disciplinare: Storia e metodologia della critica d'arte	Campo disciplinare: Storia e metodologia della critica d'arte– 45 ore
<p>Il settore affronta gli aspetti storici, teorici e metodologici caratterizzanti gli studi sulla letteratura artistica, sulla critica d'arte e sulla storia sociale dell'arte, nonché sulle tecniche artistiche e sulla conservazione ed il restauro dei beni artistici.</p>		
<p>Ulteriori competenze: In relazione all'orientamento del percorso di studi in cui l'insegnamento si inserisce, il profilo si deve caratterizzare per una particolare attenzione nei confronti degli sviluppi della critica d'arte e delle sue metodologie dalla fine dell'Ottocento sino alla contemporaneità, nonché – preferibilmente, benché non necessariamente – per il concreto impegno personale nell'attività critica.</p>		
Storia e metodologia della critica d'arte – 6 CFA <b>PRIMO SEMESTRE (dal 9 ottobre 2023)</b>	Ore lezioni frontali: 45 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

#### AREA – PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

Codice: ABPR31	Settore disciplinare: Fotografia	Campo disciplinare: Fotografia digitale – 120 ore
<p>Il settore comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Differenti campi di specifico interesse sono: gli usi della fotografia nella documentazione e nella rappresentazione dei beni culturali, l'indagine fotografica scientifica sull'opera d'arte, l'archiviazione e la condivisione digitale delle immagini; nonché tutti gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali.</p>		

<p>Ulteriori competenze: Oltre che per una piena e documentata padronanza delle tecniche e della teoria della fotografia (con particolare riferimento, in quest'ultimo caso, alle più aggiornate riflessioni contemporanee), il profilo si deve caratterizzare per un approccio autoriale e per la percepibile tendenza ad utilizzare la fotografia come medium utile al raggiungimento di fini estetici e di narrazione, anche nella prospettiva di una sua ibridazione con altri mezzi e linguaggi (libro d'artista, video, installazione, ecc.). È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste.</p>		
<p>Fotografia digitale – 12 CFA  <b>INSEGNAMENTO ANNUALE</b> (dal 17 ottobre)</p>	<p>Ore lezioni frontali: 120          ORE LIG: 36</p>	<p>Corso annuale (3/4 ore settimanali)</p>

<p>Codice: ABPR15</p>	<p>Settore disciplinare: Metodologie della progettazione</p>	<p>Campo disciplinare: Metodologia della progettazione – modulo da 80 ore – I anno biennio scenografia e tecnologie dello spettacolo</p>
<p>I contenuti artistico-disciplinari e scientifici del settore riguardano gli strumenti per la conoscenza del significato della forma, intesa come base teorica per lo sviluppo di una corretta metodologia progettuale. Il settore comprende sia la formazione, costruzione, rappresentazione dell'immagine – passaggi necessari al compimento di un progetto – sia l'organizzazione dei dati e delle materie che si dispongono a formare uno spazio. L'analisi si estende al rapporto tra l'opera compiuta ed i procedimenti e le strategie per realizzarla, per capire, nella sintesi dell'oggetto artistico compiuto, al di là delle collocazioni temporali e stilistiche, le correlazioni tra progetto, spazio, immagine, struttura, tecnologia, qualità spaziali e relazioni formali.</p>		
<p>Ulteriori competenze: la funzione del modulo è quella di fornire agli studenti i principi base della metodologia della progettazione e quelle specifiche conoscenze e competenze che possano risultare utili alla progettazione di installazioni artistiche e scenografiche che vengano allestite in spazi pubblici urbani, o più in generale in spazi originariamente non concepiti per ospitare spettacoli o strutture artistiche che prevedano la presenza di spettatori o di fruitori che interagiscano con esse. Conseguentemente, gli obiettivi del corso dovrebbero prevedere la crescita negli studenti di quelle capacità di analisi delle possibili modalità di intervento e di ideazione di strutture di carattere artistico, le cui natura, consistenza materica e forme vengano pensate per essere poste in relazione con i caratteri morfologici, tipologici, culturali, materici, comunicativi, espressivo-sensoriali e giuridici degli spazi nei quali dovrebbero essere installate. I progetti concepiti in questo modo dovrebbero poi essere adeguatamente illustrati mediante rappresentazioni grafiche bidimensionali e tridimensionali degli spazi nei quali dovrebbero trovare collocazione le idee progettuali, in modo da favorire l'interazione con l'altro modulo del corso, che prevede l'insegnamento di un software di rendering in grado produrre immagini dinamiche particolarmente realistiche (Unreal Engine 4). Trattandosi di un modulo didattico che inserisce in un corso di Scenografia, le competenze progettuali vanno calibrate in relazione alla natura tendenzialmente effimera delle strutture sulle quali dovranno essere messe alla prova le abilità degli studenti. L'idea è quella di progettare installazioni artistiche che trovino collocazione in spazi pubblici e urbani, strutture funzionali alla rappresentazione di spettacoli teatrali o allo svolgimento di eventi performativi o di spettacoli dal vivo, o più in generale spazi di natura transitoria che possano anche fungere da luoghi di sperimentazione e di ricerca di soluzioni innovative.</p>		
<p>Metodologia della progettazione – 12 CFA <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 17 ottobre)</b></p>	<p>Ore lezioni frontali: 120          ORE LIG: 36</p>	<p>Corso annuale (4/5 ore settimanali) – l'insegnamento a bando è un modulo di 80 ore</p>

Codice: ABPR19	Settore disciplinare: Graphic Design	Campo disciplinare: Web design II (Javascript) – 160 ore – Il anno triennio web e comunicazione di impresa
<p>Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.</p>		
<p>Ulteriori competenze: Il candidato deve possedere competenze di programmazione lato client in linguaggio Javascript; deve anche conoscere la programmazione FRONTEND e BACKEND con i fondamenti e i concetti principali di NOTEJS e dei database relazionali utilizzati comunemente con JS (noSQL e MongoDB). Nello specifico, il candidato conosce: Javascript Struttura lessicale Tipi, valori e variabili Espressioni ed operatori Istruzioni Oggetti Array Funzioni Classi La libreria standard di javascript Javascript nei browser web Javascript server side con Node. Dopo aver approfondito le basi concettuali di javascript si prosegue studiando quelle che sono le tre librerie open source maggiormente utilizzate ora nel web-design: jQuery, con esempi di parallax, timeline, slideshow, fancybox, image gallery.</p>		
Web Design IIA – 8 CFA <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 9 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 80 ORE LIG: 24	Corso annuale (3 ore settimanali)
Web Design IIB – 8 CFA <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 9 ottobre)</b>	Ore lezioni frontali: 80 ORE LIG: 24	Corso annuale (3 ore settimanali)

#### AREA – TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE

Codice: ABTEC43	Settore disciplinare: Applicazioni digitali per le arti visive	Campo disciplinare: Tecniche di animazione digitale – 60 ore – I anno biennio scenografia e tecnologie dello spettacolo
<p>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.</p>		
<p>Ulteriori competenze: Il profilo deve avere ottime capacità nell'utilizzo del programma Adobe After Effects per potere accompagnare gli studenti alla conoscenza del software partendo dai suoi fondamenti, passando per una introduzione ai key frame e null object, per giungere ad animazioni di oggetti tramite editor grafico (es: pallina che cade e rimbalza), maschere editor grafico, livello testo shape layer, effetti adjustment layer, alpha matte e luma matte, livelli 3D, spot pubblicitario livello 3D (con realizzazione di piccola sigla), tracking 2D e 3D camera tracking, puppet tool, green screen.</p>		

Tecniche di animazione digitale– 6 CFA I SEMESTRE (dal 17 OTTOBRE)	Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18	Corso semestrale (4 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 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024)	Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18	Corso semestrale (3 ore 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)

Codice: ABTEC37	Settore disciplinare: Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Campo disciplinare: Art Direction II – 100 ore – II anno biennio creative web specialist
		Campo disciplinare: Brand Design I – modulo 60 ore – I anno biennio creative web specialist
L’ambito disciplinare riguarda le metodologie progettuali propedeutiche alla comunicazione d’impresa e di prodotto, in relazione ai diversi ambiti della moda, del design, della produzione culturale ed editoriale. A partire dalla conoscenza approfondita del rapporto immagine/testo, si affrontano il tale campo le questioni connesse alla traduzione del concept in comunicazione visiva. Le competenze sono acquisite nel campo dell’ideazione creativa, della progettazione, della realizzazione e della diffusione della comunicazione d’impresa e di prodotto		
Ulteriori competenze: <b>ART DIRECTION II:</b> il profilo deve essere un professionista della comunicazione in grado di progettare campagne di branding e istituzionali sia strategicamente che nei contenuti di marketing; deve conoscere il mondo della comunicazione web per far sì che la campagna venga declinata sia strategicamente che nei contenuti sui social media; è necessaria inoltre una conoscenza degli aspetti di co-branding per potere come sempre strutturare una campagna sia nella strategia che nei contenuti sia per la sua parte di immagine coordinata che per la parte di media marketing. È necessario allegare alla domanda un portfolio professionale dal quale si evidenzino le conoscenze specifiche richieste. <b>BRAND DESIGN I:</b> Il candidato possiede competenze di psicologia dei consumi e di economia comportamentale, funzionali alla comprensione del contesto socioeconomico, culturale, di mercato a cui appartiene il pubblico di riferimento della marca. Dimostra anche di avere competenze relative alla messa in produzione concreta di un progetto di brand design, dalla sua strategia (analisi di mercato), alla sua realizzazione (identità verbale, visuale, percettiva) e agli strumenti di comunicazione e promozione		

funzionali all'adozione sul mercato della stessa. E' necessario allegare alla domanda un portfolio professionale dal quale si evidenzino le conoscenze specifiche richieste.		
Art Direction II – 10 CFA <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 9 ottobre 2023)</b>	Ore lezioni frontali: 100 ORE LIG: 30	Corso annuale (4 ore settimanali)
Brand Design I – 10 CFA <b>INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 17 ottobre 2023)</b>	Ore lezioni frontali: 10 ORE LIG: 30	Corso semestrale (4 ore settimanali) – l'insegnamento a bando è un modulo da 60 ore