TABELLA INSEGNAMENTI

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

Codice: ABST58	Settore disciplinare: Teoria della percezione e psicologia della forma	Campo disciplinare: Psicosociologia dei consumi culturali – 45 ore - I anno biennio grafica e comunicazione
<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:		
Psicosociologia dei consumi culturali – 6 CFA PRIMO SEMESTRE (dal 16 ottobre 2023) – SCADENZA 20 SETTEMBRE 2023	Ore lezioni frontali: 30 ORE LIG: 0	Corso semestrale (3 ore settimanali)

AREA – PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

Codice: ABPR19	Settore disciplinare: Graphic Design	Campo disciplinare: Web design II (Javascript) – 160 ore – II 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 opensource maggiormente utilizzate ora nel web-design: jQuery, con esempi di parallax, timeline, slideshow, fancybox, image gallery.</p>		
Web Design IIA – 8 CFA INSEGNAMENTO ANNUALE (dal	Ore lezioni frontali: 80 ORE LIG: 24	Corso annuale (3 ore settimanali)

9 ottobre) – SCADENZA 20 SETTEMBRE 2023		
Web Design IIB – 8 CFA INSEGNAMENTO ANNUALE (dal 9 ottobre) – SCADENZA 20 SETTEMBRE 2023	Ore lezioni frontali: 80 ORE LIG: 24	Corso annuale (3 ore settimanali)

Codice: ABPR16	Settore disciplinare: Disegno per la progettazione	Campo disciplinare: Fondamenti di disegno informatico – 40 ore – Il anno triennio scenografia
<p>I contenuti del settore disciplinare riguardano gli elementi teorici e le metodologie operative che consentono rappresentazioni grafiche funzionanti da supporto ai diversi aspetti del percorso progettuale. Lo studio dei principi e dei procedimenti della geometria descrittiva, proiettiva e prospettica costituisce la struttura teorico scientifica dei contenuti disciplinari dell'area. Il disegno, nella sua accezione più ampia, sia tradizionale che aperta alle nuove tecnologie, viene centralmente assunto quale strumento di costruzione, verifica e definizione esecutiva della forma artistica progettata ovvero rilevata e riprodotta come progetto. In quest'ultimo contesto si collocano i metodi e gli strumenti per il processo inverso, dalla forma costruita alla forma restituita nel suo disegno, che costituiscono la complessità del rilievo.</p> <p>Ulteriori competenze richieste: Il corso è collocato al secondo anno del triennio di Scenografia e, pur riguardando l'approfondimento delle competenze legate all'uso di Autocad – che gli studenti hanno imparato a conoscere al primo anno di corso –, rappresenta in effetti l'ideale completamento del corso di Scenotecnica, riguardando l'utilizzo del software in ambito eminentemente teatrale.</p> <p>Nello specifico, l'obiettivo del corso si sostanzia nell'insegnamento di una metodologia di lavoro atta ad affrontare un progetto di allestimento teatrale, da un punto di vista tecnico. Tale metodo deve comportare, in prima istanza, l'individuazione delle problematiche legate allo spazio di allestimento – considerando i vincoli tecnici e organizzativi – e, in seconda istanza, la gestione di tali problematiche da un punto di vista progettuale. In questo contesto, il software Autocad viene quindi utilizzato come strumento tecnico di precisione, utile alla gestione delle problematiche legate all'allestimento di apparati scenografici. Affinché il percorso didattico proposto possa effettivamente raggiungere gli obiettivi fissati dal piano di studi, è importante che, nel corso delle lezioni, vengano approfondite tematiche quali la natura degli strumenti – in dotazione dei teatri – utili a realizzare la quadratura della scena; le problematiche di inserimento di scenografie di spettacoli non prodotti nel teatro in cui vengono allestiti; i rapporti con i laboratori di realizzazione degli elementi scenografici.</p> <p>In quest'ottica, il docente dovrebbe possedere, oltre a elevate capacità di utilizzo del software, anche una certa esperienza di lavoro in palcoscenico.</p>		
Fondamenti di disegno informatico – 5 CFA SECONDO SEMETRE (dal 6 marzo 2024) – SCADENZA 27 OTTOBRE 2023	Ore lezioni frontali: 80 ORE LIG: 24	Corso annuale (3 ore settimanali)

AREA – TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE

Codice: ABTEC41	Settore disciplinare: Tecniche della modellazione digitale	Campo disciplinare: Architettura virtuale – 120 ore – Il anno triennio nuove tecnologie dell'arte
<p>Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti</p>		

<p>tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.</p>		
<p>Ulteriori competenze: Il profilo deve avere ottime capacità nell'utilizzo del programma Maya 3D. È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste.</p>		
<p>Architettura virtuale A – 6 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024) - SCADENZA 27 OTTOBRE 2023</p>	<p>Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18</p>	<p>Corso semestrale (4 ore settimanali)</p>
<p>Architettura virtuale B – 6 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024) - SCADENZA 27 OTTOBRE 2023</p>	<p>Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18</p>	<p>Corso semestrale (4 ore settimanali)</p>

<p>Codice: ABTEC41</p>	<p>Settore disciplinare: Sistemi interattivi</p>	<p>Campo disciplinare: Computer Games (Unity) I – 120 ore – Il anno triennio nuove tecnologie dell'arte</p>
<p>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.</p>		
<p>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.</p>		
<p>Computer Games (Unity) IA – 6 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024) - SCADENZA 27 OTTOBRE 2023</p>	<p>Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18</p>	<p>Corso semestrale (3 ore settimanali)</p>
<p>Computer Games (Unity) IB – 6 CFA II SEMESTRE (dal 6 marzo 2024) SCADENZA 27 OTTOBRE 2023</p>	<p>Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18</p>	<p>Corso semestrale (3 ore settimanali)</p>

AREA - ARTI VISIVE

<p>Codice: ABAV6</p>	<p>Settore disciplinare: Tecniche per la pittura</p>	<p>Campo disciplinare: Tecniche pittoriche II – 60 ore – Il anno pittura e scultura</p>
<p>Il settore disciplinare, affronta questioni tecnico-stilistiche inerenti alle morfologie e alle tipologie dei materiali utilizzati nelle tecniche pittoriche, anche nelle diverse epoche. Rientra nelle competenze del settore lo studio e l'analisi dei colori, le indagini sui cambiamenti in atto nell'uso dei mezzi tecnici tradizionali, le ricerche sulle sperimentazioni anche relative all'uso dei nuovi media con i conseguenti</p>		

adeguamenti sui linguaggi visivi.		
Ulteriori competenze: Oltre che per una solida padronanza delle tecniche tradizionali, il profilo ideale si caratterizza per una documentata esperienza nell'utilizzo di tecniche miste e di materiali pittorici non abituali. È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste		
Tecniche Pittoriche II – 6 CFA I SEMESTRE (dall'8 ottobre 2023) – SCADENZA 20 SETTEMBRE 2023	Ore lezioni frontali: 60 ORE LIG: 18	Corso semestrale (4 ore settimanali)