

**TABELLE INSEGNAMENTI**

**AREA – ARTI VISIVE**

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| Codice disciplinare:<br>ABAV3  | Settore disciplinare:<br>DISEGNO |
| Campo disciplinare:<br><b>DISEGNO PER LA PITTURA</b>   |                                  |
| Annualità: 1° anno triennio<br>Corso di studi: Pittura<br>Crediti formativi accademici: 6 CFA<br>Durata: 60 ore<br>Corso semestrale: I semestre (ottobre-febbraio), 4 ore settimanali<br>Ore lezione frontale: 60 ore / Ore LIG: 18 ore  |                                  |
| <b><u>Attivazione: A.A. 2024/2025</u></b>  |                                  |
| I contenuti artistici e scientifico-disciplinari riguardano la formazione teorica e pratica della cultura del disegno, nell'accezione più ampia che comprende sia gli aspetti teorici che le indagini storiche sul disegno nei settori della pittura, della decorazione, della scultura. Gli aspetti laboratoriali ed in particolare l'uso di strumenti e supporti legati tanto alle tecniche della tradizione quanto alle nuove tecnologie verranno considerate come finalità descrittivo-progettuali ed espressive del disegno, visto come elemento di rappresentazione e come forma artistica autonoma. |                                  |
| <i>Ulteriori competenze</i><br>Oltre a possedere una solida padronanza delle tecniche tradizionali del disegno, il profilo ideale deve possedere un'attitudine alla sperimentazione e alla ricerca, oltre che una maturità espressiva, sia dal punto di vista tecnico che espressivo. Questo permetterà di offrire agli studenti una prospettiva innovativa e rilevante nell'attuale contesto artistico.   |                                  |
| <b>È necessario allegare alla domanda di partecipazione <u>un portfolio professionale</u> dal quale emergano le competenze richieste.</b>  |                                  |

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| Codice disciplinare:<br>ABAV5   | Settore disciplinare:<br>PITTURA |
| Campo disciplinare:<br><b>PITTURA</b>   |                                  |
| Annualità: 1° anno triennio<br>Corso di studi: Pittura<br>Crediti formativi accademici: 6 CFA<br>Durata: 160 ore (la richiesta è per un modulo di 60 ore)<br>Corso annuale: I-II semestre (ottobre-giugno; la collocazione del modulo di 60 ore è da definire), 4 ore settimanali<br>Ore lezione frontale: 60 ore / Ore LIG: 20 ore   |                                  |
| <b><u>Attivazione: A.A. 2024/2025</u></b>   |                                  |
| I contenuti artistici del settore disciplinare comprendono nella prassi l'utilizzo sia delle tecniche della tradizione sia dei procedimenti contemporanei, anche da collegarsi alle peculiarità del contesto artistico territoriale, al fine di acquisire un'elevata padronanza degli strumenti operativi finalizzati all'espressione individuale quale contenuto dell'opera artistica realizzata. Sarà fondamentale sviluppare la riflessione sull'operare artistico attraverso la progettualità, la scelta della poetica e dei linguaggi, anche attraverso l'analisi e la comparazione con gli esiti formali delle diverse tendenze espressive. |                                  |
| <i>Ulteriori competenze</i><br>Oltre a una solida padronanza delle tecniche pittoriche tradizionali, il profilo ideale si distingue per una documentata attitudine alla sperimentazione, anche con tecniche innovative e contemporanee.   |                                  |
| <b>È necessario allegare alla domanda di partecipazione <u>un portfolio professionale</u> dal quale emergano le competenze richieste.</b>   |                                  |

|  |  |
|--|--|
| Codice disciplinare:<br>ABAV6  | Settore disciplinare:<br>TECNICHE PER LA PITTURA |
| Campo disciplinare:<br><b>TECNICHE PITTORICHE II</b>   |  |
| Annualità: 2° anno triennio<br>Corso di studi: Pittura<br>Crediti formativi accademici: 6 CFA<br>Durata: 60 ore<br>Corso semestrale: I semestre (ottobre-febbraio), 4 ore settimanali<br>Ore lezione frontale: 60 ore / Ore LIG: 18 ore  |  |
| <b><u>Attivazione: A.A. 2024/2025</u></b>  |  |
| 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 adeguamenti sui linguaggi visivi. |  |
| <i>Ulteriori competenze</i><br>Oltre che per una solida padronanza delle tecniche tradizionali, il profilo ideale si caratterizza per una documentata esperienza nell'uso di tecniche miste e di materiali pittorici non abituali.   |  |
| <b>È necessario allegare alla domanda di partecipazione <u>un portfolio professionale</u> dal quale emergano le competenze richieste.</b>  |  |

**AREA – TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE**

|   |   |
|---|---|
| Codice:<br>ABTEC40  | Settore disciplinare:<br>PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE |
| Campo disciplinare:<br><b>PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE</b>  |   |
| Annualità: 1° anno biennio<br>Corso di studi: Comunicazione e Didattica dell'Arte<br>Crediti formativi accademici: 10 CFA<br>Durata: 100 ore<br>Corso annuale: I-II semestre (ottobre-giugno), 4 ore settimanali<br>Ore lezione frontale: 100 ore / Ore LIG: 30 ore   |   |
| <b>Attivazione: A.A. 2024/2025</b>  |   |
| Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità alla produzione artistica ed estetica, dagli ambiti installativi a quelli performativi, dagli ambienti tecnologicamente sensibili al video, al video digitale e, più in generale, agli ambiti espressivi che, per attenzione e propensione, si muovono nei territori di giunzione e trasversalità dei linguaggi e dei codici comunicativi. Essi sono affrontati in un'ottica prevalentemente progettuale, metodologica e applicativa, senza trascurare gli aspetti organizzativi e realizzativi. |   |
| <i>Ulteriori competenze</i><br>Il profilo del candidato ideale si qualifica altresì per esperienze pluriennali nella ideazione, progettazione e realizzazione di eventi culturali, mostre, concorsi, premi in ambito nazionale e internazionale attraverso modelli progettuali e gestionali culturali innovativi e sostenibili, sviluppando strategie di <i>fundraising</i> e di ricerca <i>partnership</i> trasversali. Il candidato dovrà possedere conoscenze e competenze nell'ambito del <i>project management</i> e del <i>marketing</i> in ambito culturale, artistico ed editoriale.        |   |
| <b>È necessario allegare alla domanda di partecipazione <u>un portfolio professionale</u> dal quale emergano le competenze richieste.</b>   |   |

**AREA – PROGETTAZIONE**

|  |                                 |
|--|---------------------------------|
| Codice:<br>ABPR17  | Settore disciplinare:<br>DESIGN |
| Campo disciplinare:<br><b>DESIGN SYSTEM I</b>  |                                 |
| Annualità: 2° anno triennio<br>Corso di studi: Decorazione – curriculum Interior Design<br>Crediti formativi accademici: 6 CFA<br>Durata: 60 ore<br>Corso semestrale: I semestre (ottobre-febbraio), 3 ore settimanali<br>Ore lezione frontale: 60 ore / Ore LIG: 18 ore, per n. 3 gruppi distinti; totale 180 ore   |                                 |
| <b>Attivazione: A.A. 2024/2025</b>   |                                 |
| Il settore raccoglie una serie di percorsi progettuali nelle diverse scale di intervento, da quella dell'oggetto a quella dell'ecodesign, della progettazione dell'arte sacra. È inoltre oggetto del settore il recupero della tradizione memoriale nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana (cultura del progetto). Lo studio presuppone uno sviluppo attento ai vincoli posti dalla specificità economica, tecnologica, merceologica, commerciale e distributiva della committenza, considerando il progetto sia dal punto di vista economico che da quello etico e artistico. L'elemento portante delle metodologie didattiche unisce all'aspetto teorico e metodologico una prassi estesa alle differenti specificità del settore. |                                 |
| <i>Ulteriori competenze</i><br>- Buona conoscenza delle tematiche relative alle procedure ed alle figure professionali coinvolte nei processi BIM<br>- Conoscenza ed uso avanzato del software per la progettazione architettonica REVIT. A solo titolo di esempio: conoscenze avanzate per la realizzazione del modello tridimensionale di edifici a diversa destinazione d'uso; conoscenza dei principali elementi architettonici parametrici (muri, solai, tetti, ecc.); capacità di redigere di tutta la documentazione di progetto (piante, prospetti, sezioni, spaccati assonometrici e viste prospettiche), compresa la messa intavola e la predisposizione per la stampa.  |                                 |
| <b>È necessario allegare alla domanda di partecipazione <u>un portfolio professionale</u> dal quale emergano le competenze richieste.</b>  |                                 |

|  |  |
|--|--|
| Codice:<br>ABPR15  | Settore disciplinare:<br>METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE |
| <p>Campo disciplinare:<br/> <b>METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE</b></p> <p>Annualità: 1° anno biennio<br/>         Corso di studi: Scenografia e tecnologie dello spettacolo<br/>         Crediti formativi accademici: 12 CFA<br/>         Durata: 120 ore (la richiesta è per un modulo da 80 ore)<br/>         Corso annuale: I-II semestre (ottobre-giugno; la collocazione del modulo di 80 ore è da definire), 4 ore settimanali<br/>         Ore lezione frontale: 80 ore / Ore LIG: 24 ore</p> <p><b>Attivazione: A.A. 2024/2025</b></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><i>Ulteriori competenze</i></p> <p>Il modulo didattico di 80 ore del corso di Metodologia della progettazione si inserisce nel piano di studi del biennio specialistico in Scenografia e Tecnologie dello Spettacolo.</p> <p>In questo contesto, 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, di natura tendenzialmente effimera, che vengano allestite in aree pubbliche urbane o, più in generale, in spazi originariamente non concepiti per ospitare spettacoli o installazioni artistiche che prevedano la presenza di spettatori o di fruitori che possano interagire con esse.</p> <p>Nello specifico, gli obiettivi del modulo dovrebbero prevedere la maturazione, negli studenti, di quelle capacità di analisi delle possibili modalità di intervento e di progettazione di strutture di carattere artistico, le cui natura, consistenza materica e forma vengano pensate per essere poste in relazione con i caratteri morfologici, tipologici, culturali, materici, espressivo-sensoriali e giuridici degli spazi nei quali dovrebbero essere allestite. In quest'ottica, il modulo dovrebbe prevedere un'alternanza tra lezioni <i>ex-cathedra</i>, relative alla storia, teoria e pratica della progettazione allestitiva – con esercitazioni ed <i>ex-tempore</i> sui temi delle lezioni – e sopralluoghi alle aree di progetto. Gli studenti dovrebbero così apprendere una metodologia di approccio al progetto complessa e sfaccettata, in cui interagiscano costantemente suggestioni artistiche e tecniche progettuali, che preveda il monitoraggio costante delle diverse scale di riferimento del progetto – comprese tra quella urbana e quella di dettaglio – a livello architettonico, grafico e progettuale.</p> <p>I progetti così concepiti dovrebbero poi essere adeguatamente testati grazie all'utilizzo di più metodi rappresentativi: da quelli tradizionali – bozzetti, disegni tecnici in 2D e 3D, foto-inserimenti, modelli fisici e</p> |  |

virtuali – a quelli più innovativi che permettono l'interazione con il visitatore/spettatore in modo da rendere più comprensibile il progetto anche ai non addetti ai lavori. Questo aspetto è importante anche nella prospettiva di favorire l'interazione con l'altro modulo del corso, che prevede l'insegnamento dell'utilizzo di un *software* di *rendering* in grado produrre immagini dinamiche particolarmente realistiche (*Unreal Engine 4*).

**È necessario allegare alla domanda di partecipazione un portfolio professionale dal quale emergano le competenze richieste.**