

ELENCO DISCIPLINE A CONTRATTO TRIENNIO

ANNO ACCADEMICO 2013-2014

codice	disciplina	cfa	ore	*
ABST55	<p>Antropologia culturale</p> <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>	6	45	
ABTEC37	<p>Art direction</p> <p>Si richiede una solida competenza ed esperienza circa la comunicazione visuale e il valore evocativo e simbolico delle immagini.</p> <p>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 in 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.</p>	6	75	6
ABTEC44	<p>Audio e mixaggio</p> <p>Si richiede competenza professionale nel settore audio di cinema e/o televisione. Il corso deve formare gli allievi sia sul piano della ripresa (fonico e microfonia di set) che di postproduzione (fonico di mix). Si richiede specifica competenza in almeno uno dei due campi. Per fonico di ripresa: posizione e raggio microfonico, radio e asta, (NAGRA, DAT, SOUND DEVICE) per fonico di mix, esperienza come montatore del suono nel cinema o fonico di mix cinematografico (DOLBY, SURROUND, THX, effetti sala rumoristi, effetti e presa diretta, doppiaggio, musica, colonna internazionale ecc).</p>	6	75	5
ABTEC43	<p>Cinematografia 2</p> <p>Si richiede un professionista che possa completare l'insegnamento di Cinematografia 1, aprendo anche a pratiche e tecniche televisive non solo di realizzazione di fiction, telenovelas e serialità, ma anche attraverso l'insegnamento della gestione dello studio televisivo (telegiornale, talk show, quiz, musicali) dalla creazione (idea, sviluppo, scaletta) alla preparazione scenografica, piano delle telecamere, regia fissa, regia mobile, specializzato di</p>	12	150	5

	ripresa, mixer video, mixer audio ecc.			
ABTEC38	Computer graphic 1 Si richiedono competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. Si richiede esperienza laboratoriale formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.	8	100	7
ABTEC38	Computer graphic 1 Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore prevede, in particolare, la trattazione sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.	8	100	6
ABTEC38	Computer graphic 2 Si richiede esperienza laboratoriale come momento essenziale formativo con applicazioni nel campo della comunicazione. Secondo step evoluto sull'applicazione di strumenti digitali applicati ai linguaggi visivi artistici in cui si sperimentino competenze nella costruzione di vere e proprie campagne di informazione sia in forma cartacea che digitale.	8	100	7
ABTEC38	Computer graphic 2 Si richiede un'alta competenza dell'uso dei programmi e dell'applicazione di strumenti digitali per le applicazioni professionali. L'approccio prevede, in particolare, la trattazione sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo dell'immagine digitale a due e tre dimensioni.	6	75	6
ABTEC38	Computer Graphic Il corso, finalizzato all'acquisizione delle competenze di base, vuole accompagnare l'allievo in modo graduale durante il percorso del Triennio nella conoscenza del sistema informatico e del programma software di Photoshop, Illustrator e InDesign, al fine di integrare ai disegni manuali quelli elaborati in versione digitale.	6	75	1 2
ABPC67	Comunicazione pubblicitaria L'insegnamento integra e completa quello di Teoria dei nuovi media. In particolare si richiede esperienza specifica e conoscenza dei vari media e competenza e pratica di progettazione pubblicitaria. Studio del prodotto, progettazione della campagna, marketing, individuazione del cliente, studio statistiche e della mission, tecniche subliminali ecc.	6	75	5
ABPR34	Cultura tessile Il corso di cultura tessile ha l'obiettivo di offrire le competenze per orientarsi nel campo dei tessuti, distinguerli, comprenderne l'origine e la lavorazione,	6	75	2

	riuscire ad abbinarli correttamente e conoscere la terminologia che li riguarda			
ABST45	Culture digitali Si richiedono competenze che riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e medialità, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica, riguardando altresì l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche nell'ambito delle nuove tecnologie digitali.	6	45	7
ABPR34	Design Il docente prescelto dovrà avere competenze specifiche di scenografia teatrale, di progettazione dell'arredo e dell'oggettistica di scena.	8	100	4
ABPR34	Design del tessuto L'obiettivo del corso di Design del tessuto è quello di formare progettisti in grado di applicare in maniera innovativa e propositiva un'approfondita conoscenza delle caratteristiche tecniche e dei valori comunicativi, estetici e progettuali dei tessuti, quindi di delineare una figura professionale in grado di coniugare le aree e i saperi specialistici della decorazione, del design, della moda e della grafica, per poter avere ampie possibilità di inserimento nell'ambito delle attività produttive della moda e dell'arredamento	6	75	2
ABPR34	Design per la moda 1 Il corso si propone come obiettivo di fornire agli studenti le conoscenze base per poter progettare una collezione di moda. Attraverso lo studio delle esperienze condotte dai designer di moda lo studente è chiamato a sviluppare un proprio concept, rivolto all'innovazione tipologica	6	75	2
ABPR34	Design per la moda 2 Il corso si propone di approfondire ed ampliare quell'insieme di conoscenze e metodologie indispensabili per poter affrontare la progettazione di collezioni di moda destinate a target specifici. Si approfondirà, altresì, lo sviluppo tecnico-grafico dei progetti. Al termine del percorso l'allievo dovrà essere in grado di progettare una collezione di abiti	6	75	2
ABPR34	Design per la moda 3 Il corso che conclude il percorso triennale, si propone di approfondire quell'insieme di conoscenze avanzate che permettano agli allievi di diventare dei progettisti di moda. In particolare, verranno approfondite le conoscenze storico-critiche, la cultura del tessile, i trend e gli scenari di consumo. Particolare attenzione sarà data alle tecniche di rappresentazione del prodotto con i principali software di rappresentazione grafica	6	75	2
ABST59	Didattica dei linguaggi artistici Didattica e contenuti delle innovazioni linguistiche dell'arte contemporanea, indirizzata ad una utenza scolastica e una utenza in un contesto formativo	6	45	3
ABST59	Didattica della multimedialità Lo studio degli aspetti storici e metodologici delle teorie dell'educazione posti in relazione all'arte, applicate alle nuove tecnologie.	6	45	3
ABST59	Didattica museale Si richiede una figura professionale che abbia maturato un'esperienza di didattica museale ed una piena conoscenza del museo come istituzione	6	45	3

	culturale, in relazione alle forme della cultura e dell'arte contemporanea e della sua evoluzione storica.			
ABTEC43	Digital video Si richiede competenza nel settore che riguarda il pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, ripresa e montaggio	8	100	7
ABPR31	Direzione della fotografia Si richiede specifica competenza come Direttore della fotografia cinematografica. Il corso forma gli allievi su preparazione (lettura della sceneggiatura, sopralluoghi, piano luci, redazione lista materiale, rapporto con i fornitori) riprese (gestione elettricisti e macchinisti, rapporto con il regista, stile di illuminazione) e post produzione (color correction e finalizzazione).	8	100	5
ABPR16	Disegno tecnico e progettazione Si richiedono competenze degli elementi teorici e delle metodologie operative che consentono rappresentazioni grafiche funzionanti ai diversi aspetti del percorso progettuale. Lo studio dei principi e dei procedimenti della geometria descrittiva, proiettiva e prospettica e dei contenuti disciplinari dell'area. Il disegno, nella sua accezione più ampia, sia tradizionale che aperta alle nuove tecnologie.	8	100	6
ABTEC38	Elaborazione digitale dell'immagine Si richiede specifica competenza in tecnologie digitali, 2D e 3D, con capacità di gestione nella rielaborazione delle immagini statiche e in movimento (cancellazioni, variazioni di croma, stabilizzazioni, piccole animazioni ecc.). Conoscenza dei vari software PIRANHA, MAYA ecc. Si richiede un professionista che insegni l'intero processo che genera la modifica digitale dell'immagine: relazione con il regista, progettazione dell'intervento (sopralluoghi sul set), calcolo dei tempi di realizzazione, rendering e finalizzazione.	8	100	5
ABTEC38	Elaborazione digitale dell'immagine Si richiede competenza nel settore dell'applicazione di strumenti digitali e dei linguaggi visivi artistici, per gli aspetti sperimentali ed espressivi e per le possibili applicazioni professionali. La materia prevede, in particolare, la trattazione sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento.	8	100	6
ABPR29	Elementi di chimica applicata Si richiede specifica competenza nel trattare le componenti chimico- fisiche nell'ambito della Grafica d'Arte (calcografia, xilografia, litografia) con particolare attenzione verso lo studio delle matrici (rame, zinco, ottone, legno, linoleum ecc.....), degli acidi, nonché delle vernici e dei solventi normalmente utilizzati nei vari procedimenti tecnici. È richiesto altresì la conoscenza della chimica dei materiali utilizzati nella fase di stampa delle matrici incise, ossia la carta e gli inchiostri.	6	45	1
ABPR19	Elementi di Grafica Editoriale Si richiede competenza specifica degli strumenti operativi e cognitivi necessari alla realizzazione di un prodotto editoriale che possa rappresentare al meglio il frutto di una ricerca creativa o di un libro illustrato; l'utilizzo dei programmi più diffusi del settore. Si richiede altresì una figura professionale	6	75	1

	esperta del rapporto tra testo e immagine e delle fasi della progettazione, che deve seguire criteri che permettano allo studente di acquisire una competenza altamente professionalizzante.			
ABPR34	Fashion Design 2 Dopo aver offerto gli strumenti per acquisire le nozioni di base, l'obiettivo del secondo anno del corso di Fashion Design 2 è stimolare le potenzialità tecniche e stilistiche dello studente attraverso una simulazione aziendale, lo studio del capo, nozioni di modellistica, taglio e confezione, tecniche di draping. Il lavoro è finalizzato alla realizzazione di una piccola collezione definita da mood di tendenze e visual inspirations, completa di figurini e schede tecniche, nonché elaborazione di telette e\o prototipi relativi alla collezione in oggetto	10	125	2
ABPC67	Fondamenti di marketing Il corso ha l'obiettivo di fornire le competenze di base relative al management della moda, in particolare, di leggere e interpretare il macroscenario economico, di anticipare e analizzare i cambiamenti che caratterizzano il Sistema Moda, di valutare i punti di forza e debolezza dei concorrenti, di segmentare e monitorare il mercato, di conoscere il prodotto e le correlate dinamiche di realizzazione, distribuzione, vendita.	6	45	2
ABPR31	Fotografia digitale Si richiedono competenze su gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali con applicazioni nel campo dei nuovi media con attenzione alle ultime tecniche di fotografia digitale.	8	100	7
ABPR31	Fotografia street style Il corso ha l'obiettivo di fornire allo studente competenze tecniche nell'ambito della Fotografia street style, ma soprattutto semantiche ed estetiche, con particolare attenzione alla percezione e comunicazione di stili di vita connessi alla moda, sia attraverso lo studio critico, l'analisi, la riflessione e lo sviluppo concettuale che attraverso un'attività pratica laboratoriale.	6	75	2
ABPR19	Graphic design I Si richiede una specifica conoscenza del basic design, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione; competenze che si articolano in un percorso che va dalla progettazione alla realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee.	12	150	6
ABPR23	Illuminotecnica Si richiede specifica competenza come tecnico luci (capo elettricista cinema, datore luci televisivo ecc.) Il corso prevede che il candidato possa insegnare componenti (tungsteno, neon ecc) posizionamento, potenza ecc. Ovvero la gestione tecnico/artistica che sottende la creazione di un piano luci per il cinema o la televisione.	6	75	5
ABTEC39	Informatica di base Il percorso didattico offre una formalizzazione completa della disciplina, tenendo conto delle ultime innovazioni nel campo della Information and Communication Technology (ICT). L'obiettivo è mettere gli studenti in	4	30	

	condizione di padroneggiare le nuove tecnologie: dai sistemi di elaborazione alle reti di computer, dai sistemi operativi alle applicazioni WEB, dai linguaggi alla programmazione, dai sistemi informativi alle basi di dati.			
ABTEC39	Informatica di base Il percorso didattico offre una formalizzazione completa della disciplina, tenendo conto delle ultime innovazioni nel campo della Information and Communication Technology (ICT). L'obiettivo è mettere gli studenti in condizione di padroneggiare le nuove tecnologie: dai sistemi di elaborazione alle reti di computer, dai sistemi operativi alle applicazioni WEB, dai linguaggi alla programmazione, dai sistemi informativi alle basi di dati.	4	30	
ABTEC39	Informatica di base Il percorso didattico offre una formalizzazione completa della disciplina, tenendo conto delle ultime innovazioni nel campo della Information and Communication Technology (ICT). L'obiettivo è mettere gli studenti in condizione di padroneggiare le nuove tecnologie: dai sistemi di elaborazione alle reti di computer, dai sistemi operativi alle applicazioni WEB, dai linguaggi alla programmazione, dai sistemi informativi alle basi di dati.	4	30	
ABTEC39	Informatica di base Il percorso didattico offre una formalizzazione completa della disciplina, tenendo conto delle ultime innovazioni nel campo della Information and Communication Technology (ICT). L'obiettivo è mettere gli studenti in condizione di padroneggiare le nuove tecnologie: dai sistemi di elaborazione alle reti di computer, dai sistemi operativi alle applicazioni WEB, dai linguaggi alla programmazione, dai sistemi informativi alle basi di dati.	4	30	
ABTEC37	Metodologia Progettuale della Comunicazione Visiva L'ambito disciplinare richiede metodologie progettuali propedeutiche alla comunicazione visiva	6	75	3
ABTEC37	Moda e Comunicazione Il corso di Moda e Comunicazione ha lo scopo di avvicinare gli allievi ad una figura ibrida che combina le competenze del direttore artistico e del responsabile della comunicazione nel fashion design. Tale figura richiede un approccio transdisciplinare che consente di declinare molteplici aspetti legati all'identità di un marchio e alla sua percezione nell'immaginario collettivo	6	45	2
ABPR21	Modellistica Il docente dovrà avere esperienza laboratoriale nel campo della realizzazione scenografica teatrale	8	100	4
ABTEC40	Multimedialità dei beni culturali Il corso ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità	8	100	3
ABST59	Pratica di animazione Ludico creative Lo studio e progettazione dei percorsi didattici, dalle teorie alla pratica	6	45	3
ABPR17	Product design Il corso si propone come obiettivo di fornire agli studenti le competenze e gli strumenti metodologici di base per poter affrontare la progettazione del prodotto di moda: design inteso, quindi, come profonda conoscenza di campo e continua capacità di ricerca, di trasferimento e di ibridazione di linguaggi e	6	75	2

	di culture, non disgiunto dalla conoscenza tecnica dei prodotti, delle componenti materiche e della dimensione sistemica relativa alla loro comunicazione e distribuzione			
ABST58	Psicologia dell'arte Analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica, ed elementi di psicologia applicata alla fruizione dell'arte.	6	45	3
ABPR35	Regia Il docente dovrà essere avere competenze professionali specifiche di regia teatrale	6	45	4
ABAV2	Serigrafia Obiettivo del corso di Serigrafia è la conoscenza dei procedimenti grafici, dei materiali, delle attrezzature, delle tecniche di formatura e della stampa serigrafica nei vari settori di applicazione. Il corso seguirà una metodologia progettuale impostata sulla ricerca e sull'elaborazione del segno, dell'immagine, della forma-modulo-texture, al fine di ideare configurazioni finalizzabili ai diversi linguaggi espressivi dell'arte oltre che al disegno e alla stampa di un tessuto, considerando le possibili interazioni tra arte e arte applicata	6	75	2
ABTEC44	Sound design Si richiede competenze nello studio e nelle metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali. Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design.	8	100	7
ABTEC41	Tecniche di modellazione digitale computer 3D Il corso ha come finalità la formazione del modellista operatore Cad con competenze specifiche nella creazione, digitalizzazione, sviluppo e piazzamento di modelli al CAD. È il responsabile tecnico della collezione, dall'interpretazione tecnica del figurino all'assemblaggio completo del capo, dalla costruzione di basi alla realizzazione dei prototipi, rispettando l'input stilistico ed i vincoli di riproducibilità industriale. E' capace di compilare schede tecniche per il calcolo dei consumi dei tessuti e schede per la lista accessori e deve saper dare indicazioni sull'abbinamento di tessuti ai modelli, indicando i tipi di cuciture ad essi adatte	6	75	2
ABTEC43	Tecniche di montaggio Si richiede competenza specifica nel montaggio video e cinematografico. Competenza sui vari software AVID, FINAL CUT ecc. ma anche capacità nell'acquisizione e messa a sinc del materiale. Realizzazione di dissolvenze, sovrimpressioni, titoli.	8	100	5
ABPR15	Tecniche di rappresentazione dello spazio Si richiedono competenze artistico-disciplinari e scientifiche che riguardano gli strumenti per la conoscenza di una corretta metodologia progettuale. Il settore comprende sia la formazione, costruzione, rappresentazione dell'immagine, sia l'organizzazione dei dati e delle materie che si dispongono a formare uno spazio: oggetto artistico compiuto, correlazioni tra progetto, spazio, immagine, struttura, tecnologia, qualità spaziali e relazioni formali.	8	100	6
ABTEC43	Tecniche di ripresa	6	75	5

	Si richiede una specifica competenza come operatore cinematografico. Costituiscono titolo i film realizzati come operatore alla macchina. Nel corso si richiede l'insegnamento anche dei compiti e funzioni di aiuto e assistente operatore (montaggio obiettivi sulla macchina, gestione dei filtri e parasole, messa a fuoco e profondità di campo ecc.)			
ABTEC43	Tecniche di documentazione audiovisiva Si richiede specifica competenza ed esperienza di produzione di documentari televisivi o cinematografici e documentazioni audiovisive. Deve quindi poter insegnare l'intero processo: dalla fase della progettazione (idea, scaletta, scrittura, reperimento del budget, sopralluoghi, individuazione del repertorio ecc) e realizzazione (riprese) a quella di post produzione (il montaggio).	8	100	5
ABPR30	Tecniche e tecnologia della carta e dei materiali Si richiede una competenza nel settore della Grafica d'Arte con specifica conoscenza del materiale "carta" normalmente in uso in questo ambito disciplinare. Dallo studio degli aspetti storici all'evoluzione tecnologica dei processi di produzione, dalle caratteristiche chimico – fisiche e senza tralasciare gli aspetti legati alla conservazione e al degrado del supporto cartaceo. Particolare attenzione deve essere data all'aspetto pratico con la produzione di fogli fatti a mano e adatti per la stampa da matrici incise.	6	45	1
ABTEC38	Tecniche e Tecnologie della stampa digitale Si richiede una specifica competenza nel settore della Grafica d'Arte in relazione alla conoscenza teorica e all'applicazione pratica dei sistemi di stampa digitali più adeguati alla riproduzione meccanica di opere grafiche originali e/o illustrazioni, finalizzati sia alla sperimentazione di nuovi linguaggi creativi sia alla realizzazione di pubblicazioni editoriali.	6	75	1
ABPR30	Tecnologia dei nuovi materiali Il corso di Tecnologie dei nuovi materiali analizza i nuovi materiali e la tecnologia dei prodotti presenti sul mercato: fibre, tessuti ecologici e biologici e sperimentazioni in continua evoluzione; le filature, tipi di fibre naturali e fibre chimiche; la tessitura, tipologie dei tessuti e il finissaggio; la tintura e la stampa; la manutenzione dei tessuti. Alcune nozioni sui metalli in genere, ceramica, legno, plastica, pietre nobili	6	75	2
ABPC65	Teoria ed analisi del cinema e dell'audiovisivo Insegnamento teorico che si basa soprattutto sullo studio dell'Analisi del film e sulla Storia del Cinema. Si richiede un Teorico del Cinema, Storico e Critico che si occupi di Analisi dello specifico filmico, ma che abbia anche nozioni diffuse sulla settima Arte e sulle comparazioni tra Cinema, Arte e Letteratura, per la Visione di sequenze o interi film, interpretazione e commento di tecnica, forma (stile) e contenuto (soggetto e sceneggiatura).	6	45	5
ABPR36	Videoinstallazione Si richiede competenza negli studi che comprendono il carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo dell'azione scenica legata alle arti visive, multimediale e con una particolare attenzione al mondo delle	8	100	7

	nuove tecnologie.			
ABTEC43	Video editing Si richiede competenza specifica nel montaggio video e cinematografico. Competenza sui vari software AVID, FINAL CUT ecc. ma anche capacità nell'acquisizione e messa a sinc del materiale. Realizzazione di dissolvenze, sovrimpressioni, titoli.	4	30	5
ABPR19	Web design Si richiedono competenze nella realizzazione di siti web, dalla complessità del progetto all'architettura delle informazioni e dell'interfaccia grafica, necessarie per definire una strategia comunicativa.	8	100	6
ABPR19	Web design Si richiedono competenze nel settore disciplinare che comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione in rete. Progettazione e realizzazione di comunicazioni con tecniche multimediali con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali atte alla costruzione di siti web.	6	75	7

* CONTROLLARE LA SCUOLA DI APPARTENENZA DELLA DISCIPLINA

1.	grafica d'arte
2.	fashion design
3.	didattica dell'arte
4.	Scenografia
5.	Foto-Cine- Televisione
6.	Graphic design
7.	Nuove tecnologie dell'arte