DASL06 - Diploma Accademico di Secondo Livello in PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in *Graphic, Interaction e Videogame design*
Codicione	A2AC7195N0000027
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 - DM triennio di riferimento ***(nella sezione documenti sarà necesario effettuare il caricamento del DM)***	Numero del decreto: 2256 Data del decreto: 21/10/2016
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A10 - Diplomati (entro l'anno 2018/2019)	0
A11 - Sito internet del corso	www.ababo.it
Visibile su Universitaly	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Primo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer art	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Ultime tendenze nelle arti visive	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games 1	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	Seminari - Tirocini, seminari, workshop 1	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	2	20/30	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 17 - Design	Design system	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Web design	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche dei nuovi media integrati	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games 2	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Interaction design	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	Seminari - Tirocini, seminari, workshop 2	2	20/30	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 14

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	16	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	16	16	0
Attività Caratterizzanti	56	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPR 17 - Design ABPR 19 - Graphic design ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	6 14 6 14 16	0 8 6 8 8	6 6 0 6 8
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	0	6
Ulteriori attività formative	6	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	6	4	2
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	24	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	24	8	16
Conoscenza lingua straniera	2	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	2	2	0
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10
Totale	120				60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso ha l'obiettivo di formare autori e artisti nell'ambito del Graphic Design, Interaction Design e VideoGame Design, con una particolare attenzione alle dinamiche visive e interattive ed alle relazioni tra i tre ambiti che nella contemporaneità rilsutano sempre più intrecciati. Lo studente affronterà la progettazione grafica e interattiva in molteplici contesti, non ultimo quello del game creator, approfondendo le interconnessioni con altri linguaggi e le relazioni con le diverse tecniche di progettazione, programmazione, sviluppo e integrazione orientata al VideoGame ed Interactive design, dalla progettazione tradizionale alle nuove tecnologie digitali.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale consiste nell'elaborazione, e nella successiva discussione pubblica, di una tesi costituita da una produzione di Interaction design o Interactive game originale, sviluppato in ambito laboratoriale e da un elaborato storico-critico e metodologico, svolto sotto la guida di un professore relatore.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati del corso biennale hanno l'opportunità di proporsi sul mercato nazionale e internazionale come autori, game designer, computer artist, interaction designer, graphic designer, progettisti delle interfacce, operatori visivi dei media interattivi. Potranno trovare sbocchi professionali nella produzione digitale in ambiti quali: graphic design, game design, interaction design, circuito dell'arte tecnologica, media composer, video design, comunicazione pubblicitaria interattiva, ux/ui/vr/ar/xr specialist, progetti audiovisivi interattivi per l'arte e il design.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso promuove e sviluppa, tramite le discipline teoriche e pratiche insegnate, capacità di comprensione e conoscenze specifiche nel settore del graphic, interaction e videogame design, settori che attualmente risultano fortemente intrecciati. Inoltre, attraverso lo studio delle discipline dell'ambito tecnologico artistico, fornisce i necessari strumenti di analisi della contemporaneità inerente ai media e ai nuovi linguaggi visivi.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso, attraverso un'integrazione di conoscenze teoriche/pratiche dei linguaggi contemporanei del graphic design e delle tecnologie interattive digitali, sviluppa connessioni interdisciplinari che trovano applicazione nelle attività di tirocinio, e di stage, e nei progetti culturali e tecnologici che annualmente vengono proposti o individuati all'interno della programmazione delle attività istituzionali.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Le competenze acquisite durante la formazione biennale, sia teoriche che pratiche, assumono valore indispensabile per l'accrescimento e il consolidamento di capacità critiche e di autonomia di giudizio.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il piano di studi del biennio e le ulteriori attività formative consentono la pratica delle conoscenze acquisite e delle strategie di comunicazione inerenti alle nuove tecnologie nell'ambito artistico e mediale.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono essere in grado di applicare le loro conoscenze e capacità di comprensione dimostrando un approccio professionale al loro lavoro, e devono possedere competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni inerenti al proprio settore di studi che per risolvere problematiche di carattere tecnico nel campo del design interattivo e grafico.	