DAPL04 - Diploma Accademico di Primo Livello in GRAFICA

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI GRAFICA
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI ARTI VISIVE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Illustrazione*
Codicione	A1IS33932N000006
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	https://www.ied.edu/courses/florence/three-years-diploma/illustration
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	ABAV 01 - Anatomia Artistica	Iconografia e disegno anatomico	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABAV 03 - Disegno	Disegno per la pittura - 1	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia del disegno e della grafica d'arte	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione - 1	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale - 1	4	40/60	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - 1	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 68 - Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	24/76	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative			4	0/100			Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica	Elementi di morfologia e dinamiche della forma	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABAV 03 - Disegno	Disegno per la pittura - 2	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione - 2	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale - 2	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic - 2	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Elementi di produzione video	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 22 - Scenografia	Scenografia	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABST 56 - Discipline sociologiche	Sociologia della comunicazione	4	24/76	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative			2	0/50			Obbligatorio	Idoneità	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABAV 03 - Disegno	Disegno per la pittura - 3	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione - 3	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione - 4	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche dei nuovi media integrati	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Graphic design	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	4	40/60	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative			4	0/100			Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	2	20/30	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 26

Totale idoneità: 4

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	44	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica ABAV 03 - Disegno ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	12 14 12 6	6 6 12 6	6 4 0 0	0 4 0 0
Attività Caratterizzanti	78	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	34 6 6 22 10	10 0 0 12 0	8 0 6 10 6	16 6 0 0 4
Attività Affini e Integrative	26	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media ABPC 68 - Analisi dei processi comunicativi ABPR 19 - Graphic design ABPR 22 - Scenografia ABST 56 - Discipline sociologiche ABTEC 40 - Progettazione multimediale	6 4 4 4 4 4	0 4 0 0 0 0	6 0 0 4 4 0	0 0 4 0 0 4
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	4	6
Ulteriori attività formative	10	Ulteriori attività formative	-	10	4	2	4
Conoscenza lingua straniera	2	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	2	0	0	2
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	0	10
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso ha l'obiettivo di formare illustratori dotati di un'approfondita conoscenza dei linguaggi visivi e percettivi, capaci di analizzare e applicare i processi creativi e grafico-espressivi, propri della comunicazione, per segni e immagini, spingendosi fino alla sperimentazione delle più innovative pratiche tecnologiche e multimediali della contemporaneità, compresi gli ambiti di ricerca propri della comunicazione visiva contemporanea. Lo studente inoltre acquisisce conoscenze specifiche relative al contesto comunicativo in cui l'immagine progettata deve collocarsi, approfondendo la conoscenza dei processi socio-culturali legati alla divulgazione e fruizione dell'immagine, oltre che competenze approfondite legate alla lettura storico-critica dei linguaggi visivi contemporanei. Il primo anno è impostato soprattutto sulla sollecitazione alla pratica del disegno: nella fase propedeutica lo studente deve percepire il concetto di "naturalità" nel disegno, liberandosi da tutte le sovrastrutture tecnico-scientifiche. Successivamente, viene favorito lo sviluppo della componente creativa, per fare emergere la personalità e i tratti distintivi, attraverso l'individuazione di un segno individuale forte, riconoscibile e originale. I diplomati devono, pertanto, acquisire conoscenze nell'ambito delle tecniche tradizionali legate al disegno e alla riproduzione di immagini statiche e in movimento, avvalendosi anche delle tecniche digitali. Il percorso formativo forma il profilo di un artista professionista: un illustratore in grado di tradurre in immagini, concetti e idee, capace di creare nuovi linguaggi, di inventare applicazioni innovative e di trovare contaminazioni tra le molteplici espressioni visive. Al termine del percorso formativo, i diplomati devono: • Possedere un'adeguata formazione tecnico-operativa dei metodi e dei contenuti nei settori della comunicazione visiva, con particolare riguardo per la grafica d'arte - tradizionale e contemporanea, i processi e le tecniche di stampa e la grafica editoriale. • Possedere una conoscenza approfondita delle teorie e dei linguaggi della comunicazione visiva, dalla storia dell'arte fino allo studio dei media e dei mezzi di comunicazione contemporanea. • Possedere strumenti metodologici e critici per acquisire le competenze necessarie all'utilizzo dei linguaggi espressivi, delle tecniche del disegno e della rappresentazione grafica tradizionale e computerizzata, dell'utilizzo degli strumenti e dei materiali propri della stampa e dell'elaborazione di matrici grafiche, quali l'incisione, la calcografia, la xilografia, fino alla conoscenza e alla sperimentazione delle tecniche audiovisive. • Dimostrare conoscenza e capacità di analisi dei sistemi economici, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la distribuzione ed immissione sul mercato.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Per essere ammesso alla sessione di Diploma Accademico di Primo Livello lo studente deve aver acquisito 180 CFA, inclusi quelli della Prova Finale composta di 2 CFA per conoscenza della lingua straniera e 10 CFA per il progetto di tesi. L'esame finale consiste nella presentazione ad una Commissione di Valutazione del progetto di tesi, corredato di elaborati grafici e analitico-documentali, e dal modello fisico e/o virtuale, ove richiesto. La realizzazione del progetto di tesi è suddivisa in due fasi: 1. Laboratorio di tesi, in cui lo studente sviluppa il tema assegnato, approfondendo gli aspetti metodologici e di ricerca, teorici e tecnici. 2. Progetto di Tesi, in cui lo studente realizza il progetto con la supervisione dello staff di scuola e del docente relatore. La valutazione conclusiva tiene conto sia dell'intera carriera dello studente, sia dell'esito della discussione del Progetto di Tesi. Si basa sulla media ponderata dei voti riportati negli esami del triennio convertita in centodecimi, con una possibile variazione definita dalla Commissione di Valutazione, compresa tra 0 e 5.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
L'illustratore è il professionista del disegno, colui che dà forma e vita ad idee, concetti, personaggi e ambientazioni. La figura professionale dell'illustratore è oggi molto più complessa e articolata che in passato: non gli si chiede solo di tradurre in immagini, fisse o in movimento, narrazioni, concetti o idee, ma anche di creare nuovi linguaggi, inventare applicazioni innovative e trovare contaminazioni tra le diverse espressioni visive. Le applicazioni possibili per un illustratore spaziano dalla produzione di illustrazioni per l'industria editoriale per bambini e adulti, al mondo della comunicazione visiva (disegna storyboard e layout), al design del packaging in settori diversi come la moda o la discografia, alla decorazione ambientale. Gli ambiti di applicazioni possibili di un illustratore possono essere: - Il settore editoriale: l'editoria scolastica, l'illustrazione naturalistica e storico-scientifica, il fumetto, la pubblicità, l'illustrazione per l'infanzia e per adulti. - Il settore audiovisivo: cinema, video, tv e internet. In questo ambito l'illustratore può operare nella progettazione e produzione di cicli animati. L'Illustratore può, inoltre, inserirsi in ambiti diversi quali il settore degli allestimenti fieristici o dei set fotografici. L'illustratore possiede gli strumenti e la consapevolezza per generare progetti personali, generando mostre e lavorando come autore della narrazione visiva; può lavorare con isitituzioni culturali e museali in qualità di illustratore-reporter per descrivere luoghi, ambienti, persone e realtà sociali, promuovere territori e ambienti. Può lavorare come visual designer o live-drawers in eventi culturali, musicali o teatrali.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli studenti assimileranno una comprensione completa delle teorie e pratiche predominanti nel settore dell'illustrazione, attraverso l'utilizzo di libri di testo di livello avanzato e affrontando temi d'avanguardia nel proprio campo di studi. Acquisiranno le basi metodologiche legate al processo creativo e alla prassi professionale per presentare e argomentare i loro progetti. È, inoltre, fondamentale l'acquisizione di una solida preparazione culturale umanistica: gli strumenti culturali, storico-critici, sociologici, antropologici consentiranno agli studenti di comprendere la realtà e di intervenire in contesti nuovi, avanzando proposte originali e inedite.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli studenti sapranno applicare le conoscenze acquisite in interventi progettuali e creativi, concreti e innovativi, dimostrando un approccio professionale al loro lavoro. Verranno formati all'uso di metodologie e strumenti essenziali per lo sviluppo di soluzioni illustrative che armonizzino estetica e funzionalità. La capacità di tradurre le teorie in pratiche applicative è fondamentale per la formazione di un illustratore che sia in grado di rispondere in modo efficace e sensibile alle esigenze della società contemporanea.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli studenti acquisiranno un'adeguata capacità di giudizio critico, fondamentale per un'analisi approfondita dei campi di applicazione dell'indirizzo, su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso mira a perfezionare le competenze comunicative degli studenti, rendendoli capaci di articolare, esporre e presentare le proprie visioni progettuali a interlocutori specialisti e non specialisti. Verranno potenziate le abilità di presentazione e dialogo, essenziali per la collaborazione interdisciplinare e la divulgazione efficace dei propri lavori in ambiti diversificati. La padronanza comunicativa è un attributo imprescindibile per il successo in ambito professionale e accademico.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Al termine del loro percorso, gli studenti dimostreranno di essere autonomi nell'apprendimento e nell'adattamento alle forme diverse di illustrazione. Saranno capaci di applicare queste conoscenze in contesti professionali, collaborando a progetti complessi. La loro capacità di autovalutare il proprio apprendimento e di riflettere criticamente sul proprio lavoro li preparerà a proseguire con un percorso di studi di secondo ciclo o master di primo livello.