DAPL06 - Diploma Accademico di Primo 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 Primo Livello in *Fumetto e Illustrazione*
Codicione	A1AC7238N0000029
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	http://www.accademiabelleartiba.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	ABPR 16 - Disegno per la progettazione	Disegno tecnico e progettuale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche e tecnologie della stampa digitale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa - 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Elementi di grafica editoriale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione - 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto - 1	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			5				Obbligatorio		
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	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 attività formative	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	Altro	1	7.5/17.5	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Etica della comunicazione	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 30 - Tecnologia dei materiali	Tecnologia della carta	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa - 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Tecniche di illustrazione per l'editoria - 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione - 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media	Storia dell'illustrazione e della pubblicità	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto - 2	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			5				Obbligatorio		
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	Masterclass	1	7.5/17.5	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia del disegno e della grafica d'arte	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Tecniche di illustrazione per l'editoria - 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Lettering	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19 - Graphic design	Progettazione grafica	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto - 3	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	XXX - Altre attività formative non frontali	Altro - Workshop	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 21

Totale idoneità: 3

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	36	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABPR 16 - Disegno per la progettazione ABPR 30 - Tecnologia dei materiali ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 6 6 12 6	0 6 0 0 6	6 0 6 0 0	0 0 0 12 0
Attività Caratterizzanti	72	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPR 19 - Graphic design	32 40	8 16	16 8	8 16
Attività Affini e Integrative	38	Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media ABPR 20 - Arte del fumetto	8 30	0 10	8 10	0 10
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	5	5	0
Ulteriori attività formative	10	Ulteriori attività formative Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica XXX - Altre attività formative non frontali	4 6	4 1	0 1	0 4
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
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 Triennale in Fumetto si propone di offrire una formazione completa e approfondita nel campo della narrazione visiva attraverso una preparazione teorica, metodologica e progettuale di base nella creazione ed elaborazione dell'immagine e nella realizzazione di una storia a fumetti o illustrata con l'ausilio di molteplici linguaggi e le diverse tecniche grafiche, dalle tradizionali alle nuove tecnologie digitali. Gli obiettivi principali del corso includono: Sviluppo delle Competenze Tecniche Fornire agli studenti una solida base nelle tecniche di disegno, inchiostratura e colorazione specifiche del fumetto. Questo include lo studio approfondito delle espressioni facciali, del linguaggio del corpo e della composizione delle vignette. Narrativa Visiva Insegnare agli studenti a sviluppare una narrativa visiva efficace attraverso la sequenzialità delle vignette. Approfondire la comprensione delle strutture narrative, dei ritmi e dei tempi propri del linguaggio fumettistico. Architettura e Ambientazione Approfondire la capacità degli studenti di creare scenari credibili e coinvolgenti. Esplorare le relazioni tra l'architettura delle ambientazioni e la narrazione, con particolare attenzione alla creazione di mondi fantastici e realistici. Storia del Fumetto Fornire una panoramica della storia del fumetto, con un focus sulle opere e gli autori che hanno influenzato e plasmato il medium nel corso del tempo. Analizzare le diverse correnti stilistiche e narrative. Sperimentazione Artistica Incoraggiare gli studenti a sperimentare stili artistici diversi, esplorare nuovi approcci narrativi e sviluppare una voce artistica unica nel campo del fumetto. Produzione e Pubblicazione Introdurre gli studenti al processo di produzione di un fumetto, dalla concezione all'edizione finale. Esplorare le opportunità di autoproduzione e le dinamiche del mercato editoriale fumettistico. Collaborazioni Interdisciplinari Promuovere la collaborazione tra studenti di diversi corsi artistici, incoraggiando progetti interdisciplinari che coinvolgono illustrazione, design e altre discipline connesse. Conoscenza degli Strumenti Digitali Introdurre gli studenti alle moderne tecnologie e software utilizzati nell'ambito del fumetto digitale, facilitando l'integrazione di strumenti digitali nel processo creativo. Orientamento Professionale Offrire sessioni informative e workshop focalizzati sull'orientamento professionale nel settore del fumetto, fornendo agli studenti una panoramica sulle opportunità di carriera e sulle dinamiche del mercato del lavoro. Attraverso questi obiettivi, il Corso Triennale in Fumetto mira a preparare gli studenti a diventare fumettisti competenti, creativi e consapevoli, pronti ad affrontare le sfide e le opportunità del mondo professionale del fumetto.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale consiste nella discussione di una tesi costituita da una produzione artistica originale su specifico progetto integrato sotto l'aspetto laboratoriale, storico-critico e metodologico, svolta sotto la guida di due relatori, uno per la parte artistica, l'altro per la parte teorico-storico-critico o metodologica.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Le prospettive occupazionali per gli studenti che completano con successo il Corso Triennale in Fumetto sono varie e includono: Fumettista Indipendente Gli studenti potrebbero intraprendere la carriera di fumettisti indipendenti, creando le proprie opere e autoproducendole o collaborando con case editrici indipendenti. Questa opzione offre la possibilità di esplorare stili unici e narrativi personalizzati. Illustratore di Fumetti Le competenze acquisite nel corso, inclusi il disegno, la colorazione e la narrativa visiva, permettono agli studenti di lavorare come illustratori di fumetti. Possono essere coinvolti in progetti editoriali, pubblicitari o collaborare con autori e sceneggiatori. Storyboard Artist Gli studenti possono applicare le loro abilità narrative e visive come storyboard artist per industrie cinematografiche, pubblicitarie o televisive. La capacità di creare sequenze visive chiare e coinvolgenti è fondamentale in questo settore. Concept Artist Coloro che desiderano lavorare nell'industria del gioco, dell'animazione o del cinema potrebbero diventare concept artist, contribuendo alla creazione di ambientazioni, personaggi e elementi visivi chiave attraverso il loro talento nel fumetto. Editor di Fumetti Con una comprensione approfondita del medium, gli studenti potrebbero intraprendere carriere come editori di fumetti, collaborando con autori e artisti per sviluppare storie, garantire coerenza visiva e facilitare il processo di produzione. Docente e Formatore Gli studenti che sviluppano una profonda conoscenza del fumetto potrebbero optare per carriere accademiche o di formazione, condividendo le proprie competenze con aspiranti fumettisti in istituzioni educative o attraverso corsi di formazione. Sceneggiatore di Fumetti Coloro con un interesse particolare nella scrittura potrebbero diventare sceneggiatori di fumetti, collaborando con artisti per sviluppare trame avvincenti e dialoghi coinvolgenti. Fumettista Digitale e Multimediale L'avvento delle tecnologie digitali offre opportunità nel campo del fumetto digitale e multimediale. Gli studenti potrebbero lavorare su progetti interattivi, webcomic, o contribuire a produzioni multimediali. Specialista in Effetti Visivi Le abilità visive e narrative acquisite possono essere applicate anche nel settore degli effetti visivi, dove gli studenti potrebbero contribuire alla creazione di sequenze fumettistiche per film, pubblicità o progetti digitali. Consulente Editoriale Con una comprensione approfondita del settore, gli studenti potrebbero intraprendere ruoli di consulenza editoriale per case editrici, fornendo expertise nel campo del fumetto e contribuendo alla selezione e sviluppo di progetti. In sintesi, il Corso Triennale in Fumetto prepara gli studenti a intraprendere una vasta gamma di carriere nel campo creativo e artistico, fornendo loro le competenze necessarie per eccellere nel mondo del fumetto e delle arti visive correlate.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli studenti acquisiscono una solida conoscenza della storia globale del fumetto, delle tecniche fumettistiche e della narrativa visiva. Comprendono criticamente le teorie del fumetto, riconoscono le tendenze contemporanee, e possiedono competenze avanzate nel fumetto digitale. Hanno una consapevolezza del contesto artistico e culturale, oltre a considerazioni etiche legate alla produzione fumettistica. La laurea prepara gli studenti a un'integrazione raffinata di teoria e pratica nel mondo del fumetto, consentendo loro di eccellere sia artisticamente che professionalmente.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli studenti laureati nel Corso Triennale in Fumetto dimostrano un'applicazione efficace della loro conoscenza e comprensione acquisita. Questo si traduce nella creazione di opere fumettistiche originali, sia utilizzando tecniche tradizionali che digitali. Essi sono in grado di trasformare la comprensione della narrativa visiva in storie coinvolgenti e coerenti, adattandole alle esigenze contemporanee dei mezzi di comunicazione. La conoscenza approfondita dell'ambientazione e dell'architettura nel fumetto si riflette nella capacità di creare scenari atmosferici che si integrano organicamente nella narrazione. Inoltre, gli studenti collaborano con successo in progetti interdisciplinari, gestiscono la produzione e la pubblicazione delle proprie opere, e mostrano adattabilità stilistica esplorando diversi approcci artistici. La progettazione di personaggi distinti, la comunicazione visiva efficace e la capacità di risolvere problemi artistici sono ulteriori elementi chiave che evidenziano l'applicazione competente delle loro competenze nel mondo del fumetto. In sintesi, i laureati dimostrano di integrare teoria e pratica nella creazione di opere fumettistiche originali e innovative.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I laureati del Corso Triennale in Fumetto sviluppano una notevole autonomia di giudizio nel valutare e prendere decisioni nell'ambito del loro lavoro artistico. Dimostrano la capacità di valutare criticamente il proprio lavoro e quello degli altri, applicando standard estetici e narrativi. Questa autonomia si estende alla selezione e all'adattamento di stili artistici e narrativi in base ai contesti specifici dei progetti. Inoltre, sono in grado di valutare in modo critico le tendenze del settore del fumetto, prendendo decisioni informate sulle direzioni creative da intraprendere. La laurea equipaggia gli studenti con una competenza autonoma che si riflette nella capacità di giudizio sviluppata nel corso del programma.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I laureati del Corso Triennale in Fumetto si distinguono per le loro eccellenti abilità comunicative. Dimostrano una notevole chiarezza nell'espressione delle proprie idee artistiche e concetti narrativi, sia attraverso il disegno che attraverso la parola. Questa competenza si traduce in una comunicazione efficace delle emozioni e delle intenzioni delle loro opere fumettistiche. Inoltre, sono in grado di comunicare in modo collaborativo, lavorando con altri artisti e professionisti del settore. Questa abilità comunicativa avanzata, combinata con il loro talento artistico, li prepara adeguatamente a interagire e avere successo in un contesto professionale del fumetto.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I laureati del Corso Triennale in Fumetto dimostrano notevoli capacità di apprendimento, evidenziando una continua predisposizione a acquisire nuove competenze e ad adattarsi alle evoluzioni nel campo artistico del fumetto. La loro capacità di apprendimento si manifesta attraverso l'assimilazione rapida delle nuove tecniche e tendenze nel fumetto, nonché nell'adattamento alle sfide creative emergenti. La laurea non solo fornisce loro una solida base di conoscenze, ma anche la flessibilità mentale necessaria per affrontare in modo proattivo il cambiamento e l'innovazione nel mondo dinamico del fumetto.	