DAPL08 - Diploma Accademico di Primo Livello in NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Nuove tecnologie per l'arte*
Codicione	A1AC52391N000004
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	https://www.accademiabelleartisanremo.it/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	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte - Disegno digitale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Interaction design	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Video editing	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Uso dei software per il web	8	100/100	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
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale - Tecniche di animazione digitale 2d	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte - Computer vision	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Estetica delle interfacce	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per web	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di ripresa	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale - Tecniche di animazione digitale 3d	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 68 - Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di documentazione audiovisiva	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10				Obbligatorio		

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Prova finale	Prova finale			6				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 25

Totale idoneità: 0

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	48	Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 6 36	0 6 12	6 0 18	0 0 6
Attività Caratterizzanti	60	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	6 8 26 14 6	0 0 10 8 0	0 8 16 6 0	6 0 0 0 6
Attività Affini e Integrative	38	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 68 - Analisi dei processi comunicativi ABPR 19 - Graphic design ABPR 31 - Fotografia ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	6 8 6 4 8 6	0 0 6 4 8 0	0 0 0 0 0 0	6 8 0 0 0 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Conoscenza lingua straniera	18	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	18	6	6	6
Prova finale	6	Prova finale	-	6	0	0	6
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si
Il percorso formativo è progettato per garantire ai partecipanti una solida competenza nelle metodologie impiegate nella ricerca artistica, focalizzandosi sull'utilizzo delle nuove tecnologie mediali della comunicazione. L'obiettivo principale è consentire una padronanza adeguata di queste metodologie, fornendo agli studenti gli strumenti e le competenze necessarie per esplorare in profondità il connubio tra arte e tecnologia nel contesto delle moderne forme di comunicazione. I diplomati acquisiranno approfondite conoscenze nel campo delle arti visive, collaborando trasversalmente con diversi ambiti di applicazione. Parteciperanno attivamente alla programmazione, progettazione e implementazione di interventi specifici nell'ambito delle nuove tecnologie e delle forme artistiche emergenti. La loro formazione consentirà loro di contribuire in modo significativo alla creazione e all'innovazione nel connubio tra arte e tecnologia, sperimentando e promuovendo nuove espressioni artistiche.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

La prova finale dovrà presentare caratteristiche significative sia in termini di conoscenze che di competenze di un tema specificamente attinente all'indirizzo e dovrà manifestare gli aspetti della produzione progettuale e della ricerca condotta ed elaborata con personalità e autonomia, da cui si evinca il contributo pratico-laboratoriale. La prova, che potrà essere realizzata secondo modalità, tempistica, tecniche, strumentazioni e materiali liberamente scelti, potrà essere realizzata anche con un'elaborazione informatica. 1. La prova finale si svolge di norma attraverso la discussione, davanti ad apposita commissione giudicatrice formata da cinque docenti, di una copia della tesi che deve essere consegnata presso la Segreteria didattica dell'Accademia entro il termine stabilito dal Direttore, completa delle firme del docente della tesi e del docente responsabile del progetto artistico. 2. Il Relatore della prova finale deve essere, o essere stato al momento dell'assegnazione della tesi, un docente dell'Accademia. 3. Il Docente relatore è tenuto a motivare e garantire il carattere artistico e/o scientifico e/o storico-critico e/o metodologico della ricerca svolta dallo studente, rendendone conto in sede di discussione della tesi onde porre la commissione giudicatrice in condizione di esprimere una valutazione oggettiva. Al fine di garantire una compiuta preparazione dello studente l'argomento di tesi deve essere assegnato dal professore relatore almeno all'inizio dell'ultimo anno accademico. 4. Per la prova finale è data facoltà al docente di presentare al candidato una rosa di argomenti sui quali svolgere la tesi. Comunque, in nessun caso, un docente è autorizzato ad accogliere argomenti di tesi non ritenuti pertinenti alle finalità culturali della disciplina 5. Nello svolgimento dell'argomento di tesi lo studente è tenuto a seguire rigorosamente l'impianto metodologico-strutturale definito nonché il piano di lavoro impostato con i docenti relatori, comprese le previste revisioni e aggiornamenti. La mancata ottemperanza di ciò autorizza il docente, o i docenti relatori, a ritirare l'argomento di tesi e a respingere il lavoro dello studente con provvedimento formale al responsabile della struttura didattica di riferimento. 6. La valutazione della prova finale è espressa in centodecesimi. Alla prova finale viene assegnato, dalla commissione giudicatrice, un punteggio complessivo da zero a sei punti che va a sommarsi alla votazione di ammissione data dalla media dei voti conseguiti negli esami di profitto. La proposta di votazione finale viene avanzata alla commissione giudicatrice dai professori relatori. Nel caso di raggiungimento del punteggio di 110, su proposta del Presidente e su parere unanime della Commissione giudicatrice, può essere assegnata la lode nonché l'eventuale segnalazione, in casi di assoluta e riconosciuta unanime eccellenza, della menzione di "studente eccellente" che viene riportata sul verbale di tesi e trasmessa al Consiglio Accademico per i riconoscimenti di merito. 7. La Commissione giudicatrice è composta da cinque docenti compresi i docenti relatori, di cui almeno tre in organico, e viene nominata dal Direttore dell'Accademia su indicazione dei Dipartimento e della Scuola. Per ogni commissione vengono nominati inoltre due docenti supplenti. 8. Il Presidente della Commissione giudicatrice della prova finale è il Direttore o un suo delegato. Possono essere invitati a partecipare ai lavori della commissione in qualità di correlatori, senza diritto di voto, esperti e ricercatori esterni. Della Commissione fanno sempre parte i professori relatori. 9. La prova finale è sempre individuale. Il docente relatore può motivare lavori di tesi collettive (fino ad un massimo di due studenti) sul medesimo tema o argomento chiedendone autorizzazione ai responsabili delle strutture didattiche di riferimento. In ogni caso, il singolo studente, che deve indicare chiaramente le parti specificamente elaborate del lavoro di ricerca, otterrà comunque una valutazione individuale 10. Nella prova finale lo studente è approvato se consegue una votazione minima di 70/110. Nel caso di esito negativo la commissione giudicatrice stabilisce il periodo minimo che deve intercorrere fra la data della prova fallita e il successivo appello cui può presentarsi. 11. I verbali dell'esame finale di Diploma, nei quali vengono riportate le valutazioni dei professori relatori e della Commissione, sono sottoscritti da tutti i componenti la Commissione giudicatrice partecipanti alla seduta. 12. Lo studente che abbia concluso il proprio ciclo di esami e debba sostenere esclusivamente l'esame finale dovrà pagare una quota annua fissata dal Consiglio Accademico e dal Consiglio di Amministrazione, comunque inferiore a quella ordinaria. 13. Per tutte le prove finali sono previsti almeno tre appelli, uno per ogni sessione di esame e dovranno concludersi entro il 30 aprile dell'a. a. successivo. 14. Per poter sostenere la prova finale lo studente deve: a. aver frequentato il rispettivo corso di studio, avendo superato tutti i prescritti esami conclusivi di profitto e maturato conseguentemente il corrispondente numero di crediti; b. aver adempiuto a tutte le attività formative previste dall'Ordinamento didattico del Corso di Studio con il relativo conseguimento dei CFA; c. essere in regola con il pagamento delle tasse d'iscrizione e dei contributi. Per partecipare agli appelli degli esami di diploma nelle diverse sessioni, lo studente deve presentare domanda al Direttore entro i termini stabiliti dal Consiglio Accademico e provvedere al versamento dell'indennità della prova finale stabilita dal Consiglio di Amministrazione. Per gravi e giustificati motivi il Direttore può accogliere domande presentate oltre la scadenza dei termini e comunque almeno venti giorni prima della data di discussione della tesi.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Le competenze acquisite durante il percorso di studio sono altamente utilizzabili nel settore della produzione di applicazioni mobile e siti web. In questo contesto, emerge la rilevanza della capacità di creare mockup e progettare prodotti interattivi. Inoltre, tali conoscenze trovano applicazione nell'ambito della produzione videoludica e nella creazione di effetti speciali visivi per il cinema. La formazione fornita permette agli studenti di affrontare sfide specifiche di queste industrie, contribuendo in modo significativo alla progettazione e allo sviluppo di soluzioni innovative. SBOCCHI PROFESSIONALI: Sviluppatore Front-End, User experience expert, Sviluppatore di Applicazioni, Artista 3D, Specialista VFX, Direttore Creativo Digitale	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove tecnologie per l'arte acquisiscono conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione sia nell'utilizzo delle arti digitali e dei linguaggi multimediali sia nelle strategie organizzative e creative dell'arte contemporanea. Al termine del percorso gli allievi sono in grado di apprendere criticamente argomenti avanzati riguardanti i concetti tecnici e operativi nel settore della ricerca delle tecniche creative della produzione videoludica e nella creazione di effetti speciali visivi per il cinema in rapporto al sound design per la produzione di videoartistici. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di strumenti didattici innovativi.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove tecnologie per l'arte acquisiscono conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione sia nell'utilizzo delle arti digitali e dei linguaggi multimediali sia nelle strategie organizzative e creative dell'arte contemporanea. Al termine del percorso gli allievi sono in grado di apprendere criticamente argomenti avanzati riguardanti i concetti tecnici e operativi nel settore della ricerca delle tecniche creative della produzione videoludica e nella creazione di effetti speciali visivi per il cinema in rapporto al sound design per la produzione di videoartistici. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di strumenti didattici innovativi.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove tecnologie per l'arte devono essere capaci di sviluppare un'autonomia di argomentazione e giudizio in tutti i settori oggetto della loro formazione sia nell'utilizzo delle arti digitali e dei linguaggi multimediali sia nelle strategie organizzative e creative dell'arte contemporanea. Attraverso incontri esperti del settore, studi condotti sul campo con successiva analisi dei dati, esempi di soluzioni valide in relazione al contesto socio-culturale, stage e workshop, i diplomati devono essere in grado di interfacciarsi e confrontarsi in contesti diversi, valutando di volta in volta le alternative progettuali e le specifiche problematiche.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati in Nuove tecnologie per l'arte dovranno sviluppare durante il percorso formativo le abilità che gli consentiranno di essere in grado di comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità le loro conclusioni, in lingua italiana ed in una lingua europea. In tutti i piani formativi è attivo l'esame base di lingua inglese allo scopo di fornire agli studenti un bagaglio linguistico utile nelle spiegazioni di riferimenti tecnici, normativi e scientifici, sia in un contesto di specialisti che non.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

I diplomati Nuove tecnologie per l’arte sviluppano nel proprio percorso formativo le capacità di apprendimento necessarie per continuare in modo autonomo gli approfondimenti sia in campo professionale che scientifico. Possiederanno gli elementi cognitivi per aggiornare le proprie conoscenze e competenze nel settore delle arti digitali e dei linguaggi multimediali dell’arte contemporanea. Sapranno gestire e valutare la propria pratica lavorativa sia lavorando in forma indipendente che in gruppi di lavoro.