

DASL08 - Diploma Accademico di Secondo 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 Secondo Livello in <i>NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE</i>
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	ANIMATION & GAME ART
A6 - DM triennio di riferimento <i>(nella sezione documenti sarà necessario effettuare il caricamento del DM)</i>	Numero del decreto: DDG 88 Data del decreto: 28/01/2021
A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico	DD: 2308 Data: 14/09/2017
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A10 - Diplomatati (entro l'anno 2018/2019)	0
A11 - Sito internet del corso	https://accademiabelleartiverona.it/it/animation-game-art-in-fase-autorizzazione-miur/
Visibile su University	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: ANIMATION & GAME ART

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 1	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità 1	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Sceneggiatura per i video giochi	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Progettazione di software interattivi	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	6	75/75	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 CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			2				Obbligatorio		
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità 2	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Regia per i video giochi	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	4	24/76	6	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio		

Totale esami: 12

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	18	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	18	12	6
Attività Caratterizzanti	54	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi	24 24 6	12 12 6	12 12 0
Attività Affini e Integrative	4	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	4	4	0
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	2	4
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	24	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 42 - Sistemi interattivi	6 6 12	0 6 6	6 0 6
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	4
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10
Totale	120				60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si University: Si
<p>La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte (corrispondente ad "Arte e Media" nelle accademie e facoltà artistiche europee) ha l'obiettivo di formare operatori artistici, preparandoli nelle molteplici applicazioni delle arti digitali e dei linguaggi multimediali (ambienti e sistemi interattivi, animazione e modellazione digitali, computer graphic, arti ed eventi performativi multimediali, fotografia e cinematografia, sceneggiatura, regia multimediale, riprese e montaggio video, sound e light design video installazioni, editoria, illustrazione, fumetto, videogiochi, app per dispositivi mobili, etc.). L'avvento delle nuove tecnologie digitali ha modificato radicalmente la società e le modalità della comunicazione attraverso i media. L'emergere di nuovi paradigmi ha trasformato l'operare dell'artista, che grazie all'utilizzo di tecniche inedite può sviluppare poetiche e linguaggi profondamente innovativi. La connessione che lega arte e tecnologie digitali necessita di competenze e capacità progettuali specifiche. Il corso di Nuove Tecnologie dell'Arte di secondo livello Animation & Gaming propone un'offerta formativa mirata a sviluppare flussi di lavoro per la creazione di contenuti in computer graphics per il settore cinematografico, televisivo e del gaming, ponendo attenzione alle ricerche estetiche e tecnologiche contemporanee, e basando la didattica su un approccio sia teorico-critico che laboratoriale così da offrire agli studenti gli strumenti e la preparazione necessaria per affrontare la ricerca artistica in modo produttivo e consapevole. Il numero programmato di studenti per corso permetterà di raggiungere al termine del percorso un'alta qualità di formazione. I laboratori d'indirizzo saranno dotati delle tecnologie più recenti (tavolete display, visori per realtà virtuale e realtà aumentata, software, L.I.M, proiettori per il video mapping, stampante 3D, plotter, telecamere, fotocamere, sistemi di tracking, ...). In tal senso il piano di studi intende favorire un approccio coerente con la tradizione delle Accademie di Belle Arti, evitando che la mera tecnica divenga preponderante, ma perseguendo un modello che coniuga pratica artistica e sapere teorico.</p>	
C2 - Prova Finale	Obbligatorio: Si University: Si
<p>La prova finale è composta da: - una parte di carattere storico-teorico o tecnico-artistico (tesi scritto-grafica), sotto forma di saggio, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi svolta sotto la guida di un docente responsabile; - un progetto consistente nella produzione originale di un elaborato multimediale su un tema concordato con il docente relatore coerente con la parte scritto-grafica.</p>	
C3 - Prospettive occupazionali	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati di questo settore potranno svolgere attività professionali ad alto contenuto espressivo ed artistico nei diversi ambiti tecnologici della computer graphics, della modellazione ed animazione 3D, della cinematografia e post-produzione, dello sviluppo di videogiochi, app e realtà aumentata.</p>	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati in "Animation & Game Art" acquisiranno conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione, in particolare nella pianificazione, direzione artistica e progettazione creativa di: animazioni in CGI complesse, videogames, realtà virtuali, realtà aumentate ed esperienze immersive. Al termine del percorso gli allievi saranno in grado di apprendere criticamente argomenti avanzati riguardanti le problematiche connesse al mondo della CGI ed applicare idee - procedure originali, anche in un contesto di ricerca visiva sperimentale oltre che produttiva. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di strumenti didattici multimediali che prevedono l'integrazione della didattica frontale impartita dal docente mediante le nuove tecnologie. Inoltre, il progetto formativo si baserà sull'utilizzo di attrezzature e strumenti di ultima generazione, al fine di permettere gli allievi il corretto apprendimento della pratica produttiva cinematografica reale. Verranno regolarmente proposti test di autovalutazione, verifiche di profitto, discussioni tese ad approfondire ed affinare le conoscenze metodologico-operative tipiche della CGI in ambito videoludico, AR-VR e della realtà produttiva connessa.</p>	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati in "Animation & Game Art" saranno capaci di sviluppare progetti videoludici, AR, VR, esperienze immersive e multimediali, in particolare nei settori della cinematografia digitale, del gaming, della comunicazione visiva e nei linguaggi multimediali. Attraverso incontri con progettisti, artisti ed autori, studi condotti sul campo con successiva analisi dei dati, esempi di soluzioni valide in relazione al contesto professionale di ciascuno, stage e workshop, gli studenti saranno in grado, al termine del percorso formativo, di interfacciarsi e confrontarsi in contesti diversi, valutando di volta in volta le alternative progettuali e le specifiche problematiche, giungendo a produrre soluzioni e metodologie consone.</p>	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati in "Animation & Game Art" avranno l'opportunità di sviluppare capacità di giudizio e pensiero critico autonomo grazie alla partecipazione attiva in laboratori progettuali, incontri con professionisti del settore e stage formativi. Queste esperienze pratiche permetteranno agli studenti non solo di apprendere come lavorare efficacemente in gruppo, ma anche di integrare e armonizzare le proprie decisioni creative con quelle di altri autori e specialisti. La collaborazione e l'interazione diretta con il mondo professionale saranno elementi chiave nel processo di apprendimento, fornendo una solida base per lo sviluppo di competenze tecniche, creative e di team working indispensabili nel campo dell'animazione e del game art.</p>	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati in "Animation & Game Art" saranno in grado di comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità le loro attività e progetti, in lingua italiana ed in una lingua europea. In tutti i piani formativi dell'Accademia di Belle Arti di Verona, infatti, è attivo l'esame di lingua inglese allo scopo di fornire agli studenti un bagaglio linguistico utile nella comunicazione professionale, sia in un contesto specialistico che non. I diplomati impareranno a descrivere processi creativi, concetti e design, sapranno comunicare utilizzando un vocabolario specifico del settore e adeguando il linguaggio ai diversi interlocutori, inclusi sviluppatori, artisti e pubblico generale.</p>	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	Obbligatorio: Si University: Si
<p>I diplomati in "Animation & Game Art" svilupperanno nel proprio percorso formativo le capacità di apprendimento necessarie per continuare in modo autonomo gli approfondimenti sia in campo professionale che artistico. Possiederanno gli elementi cognitivi per aggiornare le proprie conoscenze e competenze nei settori dell'animazione, videogames, realtà virtuale, realtà aumentata ed esperienze immersive. Sapranno gestire e valutare la propria pratica lavorativa sia lavorando in forma indipendente che in gruppi di lavoro.</p>	

Sezione D - Gestione Documenti

A1 - Nota di richiesta di autorizzazione del Corso sottoscritta dal Direttore o dal Legale Rappresentante	Obbligatorio: Si University: No	A1 - Nota di richiesta di aut... Documento Inserito
D3 - Delibera Consiglio Accademico in merito alla modifica del corso <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: No	Delibera Consiglio Accade... Documento Inserito
D4 - Delibera Consiglio di Amministrazione <i>il documento deve essere debitamente firmato e in copia conforme all'originale</i>	Obbligatorio: Si University: No	Delibera Consiglio di Ammi... Documento Inserito
D6.1 - Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	D6-1. Regolamento-Didattic... Documento Inserito
D6.2 - Decreto di approvazione del Regolamento didattico	Obbligatorio: Si University: No	D6-2. Decreto approvazion... Documento Inserito
D10 - Attestazione del Direttore di ASSENZA DI ONERI AGGIUNTIVI A CARICO DELLO STATO per le modifiche richieste	Obbligatorio: Si University: No	D10 - Attestazione del Diret... Documento Inserito
D11 - Dichiarazione rilasciata dal Direttore dell'Istituzione sulla veridicità e conformità delle dichiarazioni rese e dei documenti inseriti nell'istanza prodotta con la procedura CINECA per il riscontro della conformità dei percorsi formativi alle statuizioni contenute nel D.P.R. 212 del 8.7.2005 e D.M. n. 14 del 2018	Obbligatorio: Si University: No	Dichiarazione sostitutiva di... Documento Inserito
D12 - Descrizione dell'eventuale corso propedeutico	Obbligatorio: Si University: No	DDG 1958 e piano di studi ... Documento Inserito