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 DELL'ARTE*
Codicione	A1AC7243N0000010
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	www.accademia.firenze.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 31 - Fotografia	Fotografia 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea 1	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali 1	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Linguaggi multimediali	8	100/100	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	ABST 46 - Estetica	Estetica	6	45/105	7.5	Teorico	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
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio		
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica 1	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 62										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia 2	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea 2	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Estetica dei new media	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi 1	6	75/75	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 19 - Graphic design	Web design	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica 2	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 58										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali 2	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Restyling dei siti web	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3D	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				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
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio		

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 Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABPR 31 - Fotografia ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 16 12 14	0 8 6 8	6 8 6 0	0 0 0 6
Attività Caratterizzanti	68	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	26 8 12 16 6	6 8 0 0 6	12 0 6 8 0	8 0 6 8 0
Attività Affini e Integrative	32	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design ABST 46 - Estetica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	14 6 12	0 6 0	6 0 6	8 0 6
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	4	0	6
Ulteriori attività formative	8	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	8	4	4	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	0	10

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si
Il corso di Diploma Accademico di Primo Livello in Nuove Tecnologie dell'Arte, della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte attraverso la pratica del progetto, lo studio approfondito delle teorie, l'analisi delle culture digitali e dei suoi riflessi identitari, sociali, economici ed antrpologici, l'apprendimento degli strumenti e delle tecnologie d'avanguardia, ha l'obiettivo di formare professionisti creativi, fortemente specializzati e dotati di una solida base teorico cognitiva, che siano in grado di produrre opere, prodotti e strategie, di tipo materiale e/o immateriale, sostanziale e/o processuale che: - dimostrino una sensibilità specifica e un orientamento particolare al bene comune, al fare collaborativo e alle forme di interazione di tipo relazionale e comunitarie, nonché, nell'ambito artistico, alla ricerca di una conoscenza pura, molteplice e libera da interessi specifici, con un approccio di tipo transculturale e interdisciplinare. - posseggano le competenze per costruire un dialogo costruttivo e produttivo con i destinatari delle proprie opere, favorendo un processo di produzione dal basso di tipo comunitario e partecipativo. - sappiano favorire lo sviluppo di processi globali e/o locali di trasformazione artistica, culturale, sociale, economica ed antropologica, di tipo cooperativo mirati all'innovazione e al miglioramento del bene comune, alla ricerca della conoscenza e all'elevazione dello spirito individuale e collettivo. Tale obiettivo viene perseguito formando gli studenti ad ambiti di creatività artistica e professionale per i quali abbia particolare rilevanza l'uso delle tecnologie, e in particolare dei media digitali e dei sistemi di networking, così come lo studio delle arti multimediali, dell'arte e dei linguaggi della comunicazione. Disciplina d'indirizzo del Corso di Primo Livello è il settore artistico-scientifico-disciplinare delle Teorie delle arti multimediali e in particolar modo il suo campo disciplinare delle Culture digitali. Tale indirizzo indica l'obiettivo di una formazione di base che non si forma semplicemente sulle abilità manuali, ma prioritariamente sulle competenze intellettuali e critiche, che rendano lo studente padrone consapevole della tecnologia stessa, delle sue potenzialità, che attraverso il suo fare possono svilupparsi in atto compiuto. La connessione che lega arte e tecnologie digitali necessita di competenze e capacità progettuali specifiche. Il corso di Nuove Tecnologie dell'Arte propone un'offerta formativa completa, basata su un approccio sia teorico-critico che teorico-pratico così da offrire agli studenti gli strumenti e la preparazione necessaria per affrontare la ricerca artistica in modo produttivo e consapevole. Il Corso di Diploma di Primo Livello vuole fornire una formazione di base, seppur di alto profilo, in alcuni dei settori principali delle arti multimediali: dall'informatica, alla multimedialità, in senso molto vasto, alla fotografia e agli audiovisivi digitali, alla teoria delle arti multimediali, alla grafica e al design digitale. Il Corso di Diploma di Primo Livello si articola in quattro settori di competenze, che forniscono una formazione di base su alcuni degli ambiti di maggiore sviluppo nelle nuove tecnologie dell'arte, che possano specializzarsi al Secondo Livello formativo. Tra tali ambiti si mantiene un equilibrio formativo, garantendo una formazione di ampio respiro, con competenze specifiche: - nell'area dei linguaggi di programmazione e nelle competenze informatiche di base, nel settore della regia multimediali e delle installazioni interattive, delle realtà virtuali e dell'augmented reality, dei sensori e delle installazioni multimediali interattive; - nell'area della fotografia digitale, delle relative tecniche di riproduzione e rappresentazione, di illuminotecnica, dei set di ripresa e dei principali strumenti di editing e fotoritocco digitale, di storia della fotografia, di sound design, degli audiovisivi digitali e delle relative tecniche e strumenti di ripresa e montaggio, comprendendo lo studio degli audiovisivi interattivi, 3D e a 360 gradi; - nell'area delle applicazioni digitali per l'arte, bitmap e vettoriale, artistiche ed editoriali, dell'animazione digitale, della modellazione digitale e della stampa 3D, in generale delle principali tecniche grafiche multimediali online ed offline, del web design e del restyling dei siti web; - nell'area delle teorie delle arti multimediali, dei mass media, della sociologia della comunicazione, della storia dell'arte contemporanea, delle culture digitali, dell'arte elettronica e digitale, della net art e dell'estetica dei nuovi media.	

C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il quadro generale delle modalità della Prova Finale sono sancite all'interno del Regolamento Didattico dell'Accademia di Belle Arti di Firenze. Nello specifico, la Prova Finale è comprensiva di una esposizione dinanzi ad una apposita commissione, formata da almeno cinque docenti, che presenti i contenuti del: - saggio teorico di tipo scritto o scrittografico, di contenuto teorico-metodologico, analitico-critico o storico-artistico, sviluppato dal candidato su un argomento coerente con gli obiettivi formativi e con i linguaggi specifici del proprio percorso di studi, sotto la guida di un relatore in una disciplina che compare nel curriculum di I° e II° livello. - una produzione di carattere laboratoriale, che utilizzi le metodologie e i linguaggi di una o più discipline, coordinata nell'ambito della disciplina d'indirizzo dello specifico corso di diploma (ovvero Culture Digitali), sotto la guida di un docente responsabile. Le modalità di presentazione della prova stessa, si svolgono in forma orale e possono prevedere modalità di carattere installativo, multimediale, performativo, o di altro genere concordate con i docenti relatori. La valutazione conclusiva della prova finale, deve tenere conto dell'intera carriera dello studente all'interno del Corso di studi e della sua Prova Finale, valorizzando quegli elementi che dimostrino oltre alle competenze di ricerca libera e pura, di tipo critico e metodologico, tecnologiche, di uso dei linguaggi creativi e della comunicazione interpersonale e mediale, di analisi dei processi artistici, storici, sociali, economici e comunicativi, anche e soprattutto quegli elementi che comprovino una sensibilità e predisposizione specifica verso le forme collaborative e di networking, di interazione di tipo relazionale e comunitarie, nonché finalizzate alla ricerca del bene comune.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati svolgeranno, sotto le forme della libera professione o dell'impiego presso enti pubblici o strutture private, attività di progettazione nei settori della comunicazione e dell'arte che utilizzano linguaggi creativi di tipo multimediale. Il profilo professionale in uscita dal Corso di Diploma di Primo Livello è quello di un creativo con capacità di produzioni multimediale, online ed offline, che sfrutta sorgenti sia reali, sia virtuali, perfettamente integrabili in processi produttivi di tipo artistico, editoriale, informativo, comunicativo, sociale, industriale e creativo. Attraverso l'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate riguardanti la ricerca sulle nuove tecnologie dell'arte, gli studenti diplomati svolgeranno attività in rapporto a diversi campi di applicazione, esercitando la sperimentazione artistica personale nell'ambito dei linguaggi tecnologici, multimediali e audiovisivi, collaborando con musei, gallerie, biennali d'Arte, spazi espositivi, teatri, negli ambiti degli allestimenti multimediali, audiovisivi e interattivi, realizzando i principi di progettazione di interventi specifici in riferimento alle nuove tecnologie: dalla progettazione alla realizzazione di opere audiovisive; dai sistemi interattivi di fruizione delle opere d'arte, al teatro multimediale. Tra i possibili ambiti occupazionali vi è la partecipazione a progetti e processi produttivi di tipo transculturale, di valorizzazione del territorio, di produzione creativa nell'ambito dello sviluppo delle interfacce della comunicazione, informativi, comunicativi, e di altro tipo, che facciano uso delle nuove tecnologie di comunicazione digitale e telematiche. Possiede altresì conoscenze e capacità per la realizzazione di progetti interattivi di tipo educativo e didattico, online (come musei virtuali, ecc.) o in augmented reality (percorsi didattici sui beni culturali nell'ambito del territorio, ecc.), o altre attività con finalità ludico/didattiche, online ed offline (edutainment, ecc.). Oltre a poter partecipare a progetti di ricerca sperimentale nei settori delle arti multimediali (digital art, new media art, net art, augmented art, ...), il diplomato, acquisirà competenze di base spendibili sul piano professionale nei domini del sound design, dell'interaction design, della domotica applicata, della realizzazione di sistemi interattivi e allestimenti multimediali per musei e spazi espositivi, del web design e di altri ambienti virtuali capaci di influenzare stili di vita e/o di determinare nuove modalità di accesso alla valenza simbolica dei beni culturali e di consumo.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono conseguire conoscenze e capacità di comprensione in un campo di studi di livello post secondario e devono essere ad un livello che, caratterizzato dall'uso di libri di testo avanzati, includa anche la conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nel proprio campo di studi.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono essere capaci di applicare le loro conoscenze e capacità di comprensione in maniera da dimostrare un approccio professionale al loro lavoro, e devono possedere competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono avere la capacità di raccogliere ed interpretare i dati (normalmente nel proprio campo di studio) ritenuti utili a determinare giudizi autonomi, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono saper comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.	