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 *Fumetto e storytelling visivo*
Codicione	A1AC7237N0000001
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	https://grafica.abaq.it/didattica
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: 48 + 12 gruppi opzioni										
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume (1A1)	Storia dell'arte antica	6	45/105	7.5	Teorico	Opzionale	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume (1A1)	Storia dell'arte medievale	6	45/105	7.5	Teorico	Opzionale	Esame	
Base	Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica	Anatomia artistica	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media (1A1)	Teoria e metodo dei mass media	6	45/105	7.5	Teorico	Opzionale	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	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee (1A1)	Fenomenologia delle arti contemporanee	6	45/105	7.5	Teorico	Opzionale	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte - Grafica d'arte	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto 1	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Informatica di base	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	30/70	7.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 46 - Estetica	Estetica	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
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 moderna	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione 1	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Editoria d'arte	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 04 - Tecniche grafiche speciali	Tecniche grafiche speciali	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto 2	8	100/100	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	
Scelta studente	A scelta dello studente			2				Obbligatorio		
Terzo 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	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Stampa d'arte	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione 2	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Etica della comunicazione	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche e tecnologie della stampa digitale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Copy writing	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 68 - Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto 3	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			8				Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			6				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 25

Totale idoneità: 2

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 Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume ABAV 01 - Anatomia Artistica ABPR 31 - Fotografia ABST 46 - Estetica ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	18 6 6 6 6	0 6 6 0 6	12 0 0 6 0	6 0 0 0 0
Attività Caratterizzanti	70	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee (A1) ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABAV 04 - Tecniche grafiche speciali ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 6 32 8 18	0 6 8 0 6	0 0 12 8 6	6 0 12 0 6
Attività Affini e Integrative	42	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPC 68 - Analisi dei processi comunicativi ABPR 20 - Arte del fumetto ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	4 4 24 4 6	0 0 8 4 0	0 0 8 0 6	4 4 8 0 0
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	2	8
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
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**
Formare creativi capaci di integrare le tecniche del fumetto con un approccio narrativo innovativo. Il percorso enfatizza la combinazione di metodologie tradizionali e digitali per sviluppare storie coinvolgenti, ponendo particolare attenzione alla sperimentazione narrativa e all'uso degli strumenti visivi per il racconto.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Realizzazione di un elaborato di sintesi finale che integri aspetti progettuali e narrativi. Il progetto finale può assumere la forma di una tesi progettuale-artistica o di un saggio teorico-storico/metodologico, con un focus sull'integrazione delle tecniche del fumetto e degli strumenti digitali o in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Possibilità di inserirsi nel settore editoriale, in agenzie creative o studi specializzati, operando come fumettisti, storyteller visivi o consulenti nel campo della comunicazione visiva e narrativa. Il percorso apre prospettive di libera professione e collaborazione in progetti innovativi.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Sviluppare una solida base teorica per l'analisi critica dei linguaggi narrativi e visivi. Ciò include lo studio dei processi evolutivi della narrazione, l'analisi delle tecniche di fumetto e l'integrazione di approcci tradizionali e digitali nella comprensione del racconto visivo.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Applicare in contesti laboratoristici le conoscenze teoriche attraverso project work che coprono l'intero processo creativo, dalla concezione alla realizzazione e pubblicazione di storie a fumetti. L'approccio integrato favorisce l'uso congiunto di tecniche tradizionali e strumenti digitali.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Favorire lo sviluppo di un giudizio critico autonomo nella scelta e nell'adozione di metodologie narrative e visive. Attraverso una ricerca personale che integra tecniche tradizionali e innovative, lo studente sarà in grado di orientare progetti originali e coerenti con le esigenze del mercato.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Sviluppare competenze comunicative per esporre e difendere idee e progetti, utilizzando un linguaggio visivo e narrativo chiaro ed efficace. Questa capacità si esprime sia in contesti collaborativi sia nelle presentazioni rivolte a committenze e pubblici editoriali.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Incoraggiare un aggiornamento continuo attraverso l'apprendimento di nuove tecnologie e metodologie narrative, garantendo una formazione costante e la capacità di adattarsi alle evoluzioni del settore del fumetto e dello storytelling visivo.	