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 *Arti digitali*
Codicione	A2AC7299N0000001
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 - DM triennio di riferimento ***(nella sezione documenti sarà necesario effettuare il caricamento del DM)***	Numero del decreto: 85 Data del decreto: 21/05/2010
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A10 - Diplomati (entro l'anno 2018/2019)	
A11 - Sito internet del corso	
Visibile su Universitaly	No non 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: 58										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Fenomenologia dei media	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	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità 1	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 55 - Antropologia culturale	Antropologia dell'arte	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	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
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Net art	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Progettazione spazi sonori	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	2	25/25	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 62										
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità 2	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Estetica delle interfacce	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative		- Workshop, seminari, tirocini	6	0/0	0		Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 13

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	12	Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	6 6	6 6	0 0
Attività Caratterizzanti	60	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABST 55 - Antropologia culturale ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	20 6 14 8 6 6	10 6 8 8 6 6	10 0 6 0 0 0
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	0	6
Ulteriori attività formative	6	Ulteriori attività formative	-	6	0	6
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	24	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC 42 - Sistemi interattivi	16 8	0 0	16 8
Conoscenza lingua straniera	2	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	2	2	0
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10

	CFA			CFA	CFA primo	CFA secondo

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il diploma accademico di II livello in Arti digitali si propone di mettere a disposizione degli studenti gli strumenti culturali, progettuali e tecnici atti ad operare consapevolmente nei territori dell'arte contemporanea e della Media Art, e nei vari ambiti professionali in cui si manifestano, oggi, le pratiche creative digitali: dalla produzione audiovisiva alla performance, dal graphic design alla progettazione di interfacce, dalla progettazione di ambienti ai videogame. Integrando ed ampliando le conoscenze storico-teoriche e le competenze tecniche acquisite nei corsi di primo livello, il Biennio di Arti digitali indirizza gli studenti alla riflessione sul rapporto tra spazio fisico e spazio digitale, e allo sviluppo di competenze atte a produrre contenuti artistici e culturali in grado di circolare in diversi contesti di distribuzione e di fruizione. Infine, incoraggiando il pensiero critico e la decostruzione dei media digitali, il Biennio di Arti digitali prepara gli studenti a trasformare la tecnica in linguaggio, e ad agire non come utenti passivi, ma come protagonisti attivi nello sviluppo di media decisivi nel plasmare la società, la cultura e l'arte contemporanea.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale consiste nella discussione di una tesi che integra in una produzione originale una investigazione teorica di natura storica, critica e/o metodologica con una progettualità artistica, svolta sotto la guida di due relatori.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati di II livello in Arti digitali potranno indirizzarsi verso l'attività artistica nei territori dell'arte contemporanea e delle media art, e l'attività professionale nei vari ambiti delle pratiche creative digitali, dal web design alla progettazione di eventi e allestimenti, dalla produzione audiovisiva alla progettazione di interfacce e ambienti virtuali, dall'editoria digitale alla direzione artistica di eventi e progetti. Workshop, tirocini e stage consentiranno agli studenti di attivare rapporti e aprire prospettive di collaborazione con il mondo del lavoro già nel corso del percorso di studi.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il percorso di studi prevede l'acquisizione di solide conoscenze teoriche negli ambiti dell'arte contemporanea, della fenomenologia dei media, dell'estetica delle interfacce e dell'antropologia dell'arte, con una particolare attenzione alla storia e teoria dell'arte e dei media digitali; e di competenze metodologiche e tecnico-progettuali di alto livello negli ambiti della progettazione multimediale e della creazione di spazi virtuali, delle arti performative e dell'installazione multimediale, dei contenuti audiovisivi e dell'animazione digitale, dell'installazione multimediale e dell'esperienza immersiva, della progettazione di applicazioni e di contenuti per il web.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Attraverso le attività pratico-laboratoriali, i workshop e i tirocini, gli studenti del corso di II livello in Arti digitali sviluppano la capacità di applicare le competenze acquisite al lavoro progettuale, e un'attitudine al lavoro collaborativo che risulta fondamentale quando si opera in un'ottica multidisciplinare e multimediale.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Le competenze teoriche, progettuali e tecniche acquisite nel corso di II livello in Arti digitali preparano gli studenti ad approcciare con consapevolezza e autonomia di giudizio nei vari ambiti di applicazione della loro attività. Coltivando l'attitudine critica e lo sviluppo di un linguaggio personale, il corso consente agli studenti di liberarsi dai condizionamenti incorporati negli strumenti utilizzati, sviluppando autonomia concettuale, etica ed estetica.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Le competenze teoriche, progettuali e tecniche acquisite nel corso di II livello in Arti digitali sviluppano le abilità comunicative degli studenti, aiutandoli a sviluppare un linguaggio funzionale e coerente al messaggio che veicolano.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La rapida e continua evoluzione dei media digitali determina pratiche professionali in cui la competenza è svincolata da specifici mezzi e strumenti, e in cui la formazione è permanente. Il corso di II livello in Arti digitali introduce gli studenti all'apprendimento costante e al trasferimento delle competenze.	