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 *GRAFICA D'ARTE*
Codicione	A1AC54188N000004
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://www.accademialigustica.it/diploma-di-primo-livello/grafica-darte/
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	ABAV 01 - Anatomia Artistica	Anatomia artistica - Anatomia artistica I	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABAV 03 - Disegno	Disegno per l'incisione	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia del disegno e della grafica d'arte - Storia del disegno e della grafica I	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte - Grafica d'arte I	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 04 - Tecniche grafiche speciali	Tecniche dei procedimenti a stampa	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	6	60/90	10	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
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto - Arte del fumetto I	6	60/90	10	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	Idoneità	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	46/54	11.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
	Tirocinio			4				Obbligatorio		
Secondo anno cfa: 48 + 12 gruppi opzioni										
Base	Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica (2A1)	Illustrazione scientifica	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia (2A1)	Fotografia digitale	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Base	Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica	Anatomia artistica - Anatomia artistica II	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte moderna - Storia dell'arte moderna II	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 - Storia del disegno e della grafica II	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte - Grafica d'arte II	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABAV 04 - Tecniche grafiche speciali	Tecniche grafiche speciali	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 30 - Tecnologia dei materiali	Tecnologia della carta	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte - Applicazioni digitali per arti visive I	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 21 - Modellistica (2A1)	Modellistica	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale (2A1)	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 48 + 12 gruppi opzioni										
Base	Attività formative base	ABST 46 - Estetica (3A1)	Estetica	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
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma (3A1)	Teoria della percezione e psicologia della forma	6	45/105	7.5	Teorico	Opzionale	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	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte - Grafica d'arte III	12	120/180	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Applicazioni digitali per l'arte - Applicazioni digitali per arti visive II	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management (3A2)	Progettazione della professionalità	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABVPA 61 - Beni culturali e ambientali (3A2)	Beni culturali e ambientali	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABVPA 63 - Museologia (3A2)	Museologia e gestione dei sistemi espositivi	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Opzionale	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 20 - Arte del fumetto	Arte del fumetto - Arte del fumetto II	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			12				Obbligatorio	Esame	
	Tirocinio			2				Obbligatorio		

Totale esami: 23

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	54	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABAV 01 - Anatomia Artistica ABPR 31 - Fotografia (A1) ABST 46 - Estetica (A1) ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma (A1) ABAV 03 - Disegno ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	12 6 6 6 6 24	6 0 0 0 6 6	6 6 0 0 0 12	0 0 6 6 0 6
Attività Caratterizzanti	60	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABAV 02 - Tecniche dell'incisione-grafica d'arte ABAV 04 - Tecniche grafiche speciali ABPR 30 - Tecnologia dei materiali ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	24 12 6 18	6 6 0 6	6 6 6 6	12 0 0 6

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività Affini e Integrative	34	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPR 21 - Modellistica (A1) ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale (A1) ABLE 69 - Marketing e Management (A2) ABVPA 61 - Beni culturali e ambientali (A2) ABVPA 63 - Museologia (A2) ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABPR 20 - Arte del fumetto ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	6 6 6 6 6 6 12 4	0 0 0 0 0 0 6 4	6 6 0 0 0 6 0 0	0 0 6 6 6 0 6 0
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	6	0	4
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	12	Prova finale	-	12	0	0	12
	6	Tirocinio	-	6	4	0	2
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso di Grafica d'Arte ha l'obiettivo di formare competenze artistiche e professionalità qualificate che, tenendo conto del pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni tecniche che caratterizzano la contemporaneità, siano in grado di sviluppare un proprio percorso di ricerca individuale sia nell'ambito dei settori dell'incisione d'arte, dell'illustrazione e del fumetto legati alle tecniche ed al linguaggio tradizionale e contemporaneo, che nell'ambito di una elaborazione sperimentale legata al proprio apporto individuale condotto alla luce degli strumenti offerti dalle nuove tecnologie digitali . Grafica d'Arte I introduce lo studente alle conoscenze teorico-pratiche di tutte le tecniche incisorie calcografiche tradizionali destinate alla stampa in cavo, ed all'approfondimento e studio del corretto linguaggio della rappresentazione. Grafica d'Arte II introduce lo studente alle competenze teorico-pratiche di tutte le tecniche incisorie xilografiche tradizionali destinate alla stampa a rilievo. Grafica d'Arte III incoraggia nello studente un percorso creativo personale che, attraverso l'approfondimento di combinazioni di tecniche litografiche, serigrafiche, calcografiche, xilografiche e sperimentali, favorisca l'approccio alla complessità strutturale dell'opera incisa. Le Tecniche dei Procedimenti di Stampa approfondiscono le possibilità espressive delle varie tecniche di stampa dell'immagine incisa, intese sia come importante momento operativo che affianca il percorso incisorio, che come procedimento creativo del prodotto finale. Le Tecniche Grafiche Sperimentali si inseriscono nel campo della ricerca contemporanea indagando e sperimentando nuovi materiali, varianti delle tecniche tradizionali, metodi non convenzionali nel campo della ricerca di nuove possibilità espressive, con particolare attenzione all'aspetto del linguaggio grafico legato alla produzione di Wordless Novels e all'Autoproduzione. Poiché il disegno rappresenta la struttura base di ogni percorso espressivo, e disegnare significa comprendere e tradurre attraverso una serie di regole la realtà che ci circonda per esprimerla secondo la nostra personalità, i corsi di Disegno, Anatomia, Arte del Fumetto e Illustrazione Scientifica si propongono di trasmettere queste indicazioni adattandole alle caratteristiche ed esigenze di ogni singolo studente. I corsi di Informatica per la grafica, Fondamenti di informatica, Applicazioni digitali per le arti visive I e II, Tecniche della modellazione digitale-computer 3D sono pensati per fornire agli studenti la conoscenza dei supporti digitali e dei programmi necessari all'elaborazione professionale dei progetti grafici. Il corso di Tecnologia della Carta aspira a fornire tutti gli strumenti possibili per un uso più consapevole di questo materiale così diffuso, versatile, e talvolta sottovalutato. Attraverso le lezioni teoriche se ne scopriranno la storia, le peculiarità e la metodologia con cui nei secoli la carta è stata utilizzata, sia come supporto e veicolo di informazioni, sia come materia viva di produzione artistica. In fase laboratoriale, in collaborazione con il Museo della Carta di Mele, verrà realizzata la fabbricazione a mano di pregiate carte di puro cotone ad uso esclusivo degli studenti dell'Accademia, adatte ai più svariati usi in campo artistico, non ultime alla stampa della Grafica d'Arte incisa. Sarà proposta ed incoraggiata, su iniziativa dei vari docenti, la partecipazione degli studenti a Gruppi di ricerca extracurriculari, occasioni preziose finalizzate ad ulteriori acquisizioni sul piano tecnico e sperimentale, capaci di imprimere al percorso formativo il carattere di un avanzato ed inedito contributo originale e personale. Inoltre i Diplomati riceveranno strumenti metodologici, culturali e critici adeguati all'acquisizione di competenze relative alla catalogazione e conservazione delle stampe, alla scelta dei linguaggi espressivi e delle tecniche e tecnologie connesse. Sono previsti lo studio di una lingua dell'Unione Europea, oltre alla lingua madre, supporti per l'autoaggiornamento per l'informatica (consulenti, testi, test e accesso al laboratorio di informatica), e l'applicazione di strumenti informatici della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La Tesi di Diploma, in quanto lavoro di ricerca dal forte carattere personale, maturato e svolto nell'ambito di una profonda elaborazione individuale durante il percorso di studi triennale o biennale, rappresenta il momento privilegiato dell'elaborazione di un progetto teorico-pratico da considerarsi non semplicemente come atto conclusivo di un ciclo di studi, ma piuttosto come momento generativo di personali ricerche espressive, artistiche e professionali sedimentate nel corso di studi e proiettate all'acquisizione di una piena e feconda maturità artistica.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

I diplomati svolgeranno attività professionali nei diversi ambiti della libera professione artistica, nel campo delle Arti Visive, nel settore dell'Editoria legato all'Illustrazione e al Fumetto, nel campo delle Arti Applicate (Arte dei metalli-Oreficeria, lavorazione del legno), nei settori delle Professionalità tecniche di laboratorio (Serigrafi, Litografi. Stampatori, ecc.), nell'Insegnamento, nella Ricerca, e collaborando alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici della Grafica, tanto nel campo degli strumenti legati alla tradizione, che nel campo delle nuove tecnologie e delle nuove espressioni linguistiche riscontrabili nelle manifestazioni nazionali ed internazionali (Installazioni Multimediali, Dimensional Prints, ecc.). L'Accademia Ligustica di Belle Arti organizzerà, grazie alle convenzioni ed agli accordi in essere con i Musei civici, con il Museo di Storia Naturale, con la Borsa Arte Giovane, con il GAI (circuito Giovani Artisti Italiani), con la Fondazione per la Cultura (convenzione per lo studio e l'elaborazione dell'immagine), e con studi e laboratori di Grafica privati ed altri Enti convenzionati, gli stage e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definire ulteriormente, per ogni singolo corso di studio, specifici modelli formativi.	
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 avanzato relativo alle discipline della Grafica d'Arte tradizionale e contemporanea. E' approfondita anche la conoscenza dei temi di attualità nell'ambito dell'arte contemporanea e una pratica tecnico-operativa che includa anche i campi dell'installazione multimediale.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono essere in grado di applicare le conoscenze acquisite nell'ambito della pratica artistica, e devono possedere competenze atte ad attuare le progettualità grafiche nelle declinazioni in grado di evidenziare le caratteristiche professionali necessarie ad una produzione artistica contemporanea.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati devono avere la capacità di raccogliere ed interpretare i dati ritenuti utili a determinare percorsi autonomi, anche in riferimento all'interdisciplinarietà acquisita durante il percorso formativo. I diplomati dovranno essere in grado di sviluppare riflessioni su temi sociali, filosofici, letterari ed etici connessi all'attività di ricerca e produzione artistica.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
In virtù delle competenze progettuali e di approfondimento acquisite, i diplomati devono saper comunicare e presentare in modo professionale ad un soggetto committente, idee, progetti, elaborati grafici nel contesto di una elasticità operativa capace di prospettare soluzioni ad eventuali problematicità di ordine espressivo, comunicativo o tecnico.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Gli allievi devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere, con un alto grado di autonomia, percorsi di ricerca, produzione e comunicazione nel campo della Grafica d'Arte.	