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 *Visual and Multimedia Design*
Codicione	A1IS30553N000002
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 tris - Riferimento del Decreto Ministeriale con cui l'Istituzione è stata autorizzata al rilascio del titolo di primo/secondo livello oggetto di modifica	DD: DM 18 aprile 2016, n. 250- Decreto di Autorizzazione per l' Istituto Quasar progetto S.R.L. Data: 18/04/2016
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	https://quasarinstitute.it/corsi-triennali-post-diploma/visual-multimedia-design/
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	ABST 47 - Stile, storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Teorie e tecniche dell'interazione	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 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche dei nuovi media integrati	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABST 55 - Antropologia culturale	Antropologia culturale	8	60/0	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	8	48/152	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia digitale - Fotografia e video digitali	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Tecniche e metodologie dei video giochi	10	145/105	14.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Uso dei software per il web	8	92/108	11.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative			6	0/0			Obbligatorio		
Terzo anno cfa: 60										
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Net art	10	145/105	14.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Organizzazione e produzione dell'arte mediale	8	60/140	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - Motion Design 2D e 3D	12	150/150	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10				Obbligatorio		
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			8				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 17

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	42	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	8 10 8 16	0 0 8 16	8 10 0 0	0 0 0 0
Attività Caratterizzanti	82	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 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	8 8 10 36 12 8	8 0 0 8 12 0	0 8 10 18 0 0	0 0 0 10 0 8
Attività Affini e Integrative	28	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management ABST 55 - Antropologia culturale ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	8 8 12	0 8 0	0 0 0	8 0 12
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Ulteriori attività formative	6	Ulteriori attività formative	-	6	0	6	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	0	0	4
Prova finale	8	Prova finale	-	8	0	0	8
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
In linea con le finalità formative della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte cui appartiene - ovvero assicurare un'adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche nell'ambito della ricerca artistica rivolta all'uso e all'utilizzo delle nuove tecnologie mediali della comunicazione - il corso di Diploma Accademico di Primo Livello in Visual & Multimedia Design si pone l'obiettivo di formare artisti e designer in grado di operare conservando il pieno dominio intellettuale e creativo delle tecniche cui fanno ricorso ed inoltre in grado di combinare tra loro tecniche diverse anche in modalità sperimentale alla ricerca di nuovi linguaggi e inedite estensioni delle forme espressive. Oltre ai contenuti tecnici e alle diverse tecnologie mediali di comunicazione necessarie per esprimersi professionalmente nei diversi ambiti delle attività creative, il corso intende fornire insegnamenti di carattere teorico utili all'acquisizione della sensibilità estetica e della maturità critica richieste da un progetto artistico, comunicativo, museale, ludico, didattico o di qualsiasi altra natura. In sintesi gli obiettivi formativi del corso includono: Rigorosa conoscenza delle nuove tecnologie ciascuna vista non come dato di fatto assoluto, ma come insieme di procedure operabili e reinterpretabili alla luce di intenzioni specifiche che possano condurre anche a parziali falsificazioni della tecnica stessa. Apprendimento delle tecniche di invenzione che caratterizzano la storia evolutiva dell'espressione artistica sia nelle sue forme "pure", sia – soprattutto - nelle molteplici ibridazioni tipiche del design contemporaneo. Competenze comunicative: gli studenti dovranno acquisire competenze comunicative avanzate, da impiegare nella formulazione delle loro opere multimediali, ma anche nella presentazione delle loro opere e nella loro promozione attraverso i canali di comunicazione più appropriati. Collaborazione e networking: gli studenti dovranno essere incoraggiati a sviluppare competenze di networking e collaborazione con professionisti del settore e con altre realtà artistiche, così da creare inedite opportunità di lavoro e di sviluppo professionale (serendipity). Etica e sostenibilità: gli studenti dovranno essere sensibilizzati all'importanza dell'etica e della sostenibilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie e più in genere della produzione artistica, al fine di creare opere che rispettino l'ambiente e la società. Intento esplicito dell'ordinamento didattico proposto e base concettuale del programma formativo è la volontà di formare operatori di sicuro valore che non "debbano essere assorbiti dal mercato", ma al contrario che abbiano strutturato la propria personalità secondo itinerari disciplinari ed esperienze fortemente partecipate e rispondenti alle singole personalità, in modo da costituirsi come specialisti flessibili e dalla visione ampia in grado di aprire nuove strade professionali operando all'intersezione tra discipline, pratiche e competenze diverse. Centrale nel percorso formativo sarà il perseguimento di un armonico equilibrio nell'atteggiamento di ogni studente tra inseguimento del piacere individuale nella ricerca e nella sperimentazione (gratificante espansione della propria personalità) e l'impegno etico a soddisfare esigenze reali evitando l'inquinamento ambientale ed esperienziale da sovrapproduzione futile che affligge le società contemporanee.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

La prova finale, a cui vengono assegnati 8 crediti formativi accademici, può consistere in: a) una tesi di carattere progettuale (produzione di elaborati su un tema specificamente assegnato dal Coordinatore del corso a cui lo studente risulta iscritto) unitamente a un documento di tesi che attesti le fasi della ricerca e illustri il progetto che ne scaturisce. Il progetto, in linea con il variegato ambito di applicazione delle Nuove Tecnologie dell'arte, consisterà in un elaborato multimediale che metta in luce le competenze acquisite dallo studente durante il triennio, ed in particolare l'abilità di utilizzare diversi linguaggi, tecniche e supporti, utilizzando strumenti digitali (ad esempio computer graphics) e fisici (ad esempio poster, brochure e tavole tecniche). Tale progetto deve essere di particolare interesse culturale e dotato di originalità, ma al contempo confrontarsi con la realtà in cui si inseriscono progetti della stessa natura. Esso deve essere di interesse sia dal punto di vista dell'utilità pratica, dell'efficacia artistica o di entrambe. A tal fine lo studente è chiamato, nella fase di ricerca, a confrontarsi con case studies di rilevante interesse. Il progetto deve dimostrare la capacità dello studente di applicare le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso di studi, nonché di innovare e sperimentare nuove soluzioni artistiche e di progettazione. Come accennato, lo studente deve redigere una relazione scritta che descrive il progetto artistico o di design e ne approfondisce gli aspetti teorici, metodologici e tecnici. La relazione deve dimostrare la capacità dello studente di riflettere criticamente sul proprio lavoro e di inserirlo nel contesto più ampio dell'arte, del design e della cultura contemporanea. b) una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano di studi del corso. Tale elaborato deve essere dotato di oggettivo interesse scientifico, illustrando una ricerca approfondita che riveli una lucida e originale lettura dei temi e dei prodotti presi in esame. Dovrà altresì fornire un punto di vista ampio e possibilmente esaustivo della disciplina trattata, in grado di comunicarne lo stato dell'arte, anche attraverso l'analisi di importanti casi studio. In entrambi i casi è prevista la presentazione orale del lavoro di tesi: lo studente deve presentare il proprio progetto davanti ad una commissione di docenti ed esperti del settore, illustrando le scelte artistiche e tecnologiche effettuate e rispondendo alle eventuali domande e critiche della commissione. La presentazione orale, supportata da un ausilio digitale (ad esempio slide multimediali) deve dimostrare la capacità dello studente di comunicare efficacemente le proprie idee e intenzioni artistiche, nonché di difendere il proprio lavoro in modo convincente.

C3 - Prospettive occupazionali

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Come già espresso in altre sezioni di questa nostra proposta di progetto formativo, Il corso di Visual & Multimedia Design è stato pensato appositamente per soddisfare una esigenza sociale e al contempo prospettare un percorso formativo ed esperienziale orientato ad un'attività di grande gratificazione individuale. In un contesto di rapidi cambiamenti non ci è parso saggio partire dal mero dato mercantile volto a individuare nicchie professionali non ancora sature da proporre ai giovani per inserirvisi come utili strumenti acritici. In un arco di tempo medio-lungo assisteremo a sconvolgimenti significativi anche nel campo delle professioni creative. Già sistemi sofisticati sono in grado di svolgere funzioni complesse. Non abbiamo ritenuto opportuno attrezzare artisti e professionisti che opereranno nell'arco dei prossimi trenta o quaranta anni dotandoli di competenze tecniche anche molto avanzate che - senza una adeguata "visione" critica della società e delle culture che in essa convivono, dei movimenti che l'agitano - sono destinati a rapida obsolescenza. Meglio, molto meglio puntare allo sviluppo di attitudini sperimentali in grado di gestire le tecniche, immaginarne usi non convenzionali, ibridarle tra loro a generare nuovi linguaggi, ma senza attivare meccanismi di dipendenza da queste. Le tecniche sono destinate ad avvicendarsi e superarsi in una continua corsa al superamento come dice la Regina Rossa ad Alice: «Qui, vedi, devi correre più che puoi, per restare nello stesso posto. Se vuoi andare da qualche altra parte devi correre almeno il doppio!». Quello che rimarrà, nel bagaglio del diplomato di questo corso sarà invece qualcosa che non invecchia e che col passar del tempo migliora perché non riguarda (solo) mezzi e strumenti, ma piuttosto finalità e metodi. Partendo da questa concezione le prospettive occupazionali si dilatano a dismisura in campi inediti e sorprendenti. Un artista e designer in grado di immaginare situazioni, di definire i modi delle relazioni (interazioni) dei cosiddetti "utenti" (che poi siamo tutti noi) tra di loro e con i dispositivi tecnici in una vasta gamma di contesti (dall'arte pura al servizio pubblico, alla comunicazione museale e didattica fino alle applicazioni spettacolari o ludiche o commerciali); un professionista in grado di concepire e produrre in prima persona o dirigere l'esecuzione di immagini, suoni, animazioni ed effetti speciali curandone sceneggiatura, storyboard e produzione sarà sempre un professionista autonomo, un freelancer anche lavorando all'interno di strutture complesse e articolate gerarchicamente. È inevitabile, scendendo nel concreto, far riferimento a ciò che già si conosce, che ha un nome, quindi possiamo elencare i settori di possibile, attuale impiego approssimandoli nei molti ambiti specialistici che già conosciamo: ambiti professionali che chiedono l'utilizzo delle nuove tecnologie per la progettazione grafica, motion design, modellazione 3D, animazione, settore delle arti multimediali digitali, eventi, industria dei media, fotografia, videomaking, progettazione grafica, produzione multimediale, settori che sfruttino sorgenti sia reali, sia virtuali, perfettamente integrabili in processi produttivi di tipo artistico, editoriale, informativo, comunicativo, ludico e sociale. Ma tutto questo con la consapevolezza che – se la nostra ipotesi è corretta – già tra cinque o sei anni da oggi i giovani neodiplomati di questo corso staranno inventando nuovi ruoli creativi e inediti impieghi delle competenze acquisite, svolgendo attività di cui oggi ancora non conosciamo il nome.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Il percorso formativo del corso triennale accademico in Visual & Multimedia Design è volto a garantire l'acquisizione di competenze sia teoriche che pratiche al fine di consentire ai discenti una preparazione trasversale e dichiaratamente multidisciplinare. Il corso si presenta altamente variegato e articolato, aprendosi ad un'estesa gamma di discipline e di pratiche. Agli insegnamenti pratico-laboratoriali dedicati all'elaborazione digitale dell'immagine, all'animazione, alla modellazione 3D, al sound design, si alternano insegnamenti teorici volti a sviluppare la conoscenza delle acquisizioni artistiche e culturali della contemporaneità e la maturazione dell'attitudine critica e dell'autonomia di giudizio. Il diplomato di questo corso dovrà dimostrare di avere acquisito conoscenze e capacità di comprensione relativamente a ciascuno dei vari ambiti disciplinari che caratterizzano il percorso formativo; dovranno essere in grado di comprendere le basi dell'arte digitale, tra cui la grafica computerizzata, lo sketching, la modellazione 3D, la realtà virtuale, la realtà aumentata, le simulazioni, la creazione di animazioni. e il rendering. Dovranno anche avere una comprensione di base delle tecniche di programmazione e dei linguaggi di scripting utilizzati per creare e gestire le applicazioni e i software artistici. Oltre a ciò, i requisiti includono la conoscenza approfondita delle tendenze artistiche contemporanee, comprese le correnti di arte digitale emergenti e i loro stili, le tecniche di produzione artistica e le pratiche di marketing e distribuzione dell'arte digitale. Le capacità di comprensione richieste includono la capacità di analizzare le opere d'arte in modo critico, sia da un punto di vista tecnico che concettuale, la capacità di sperimentare con l'impiego delle nuove tecniche e di utilizzare la creatività e l'immaginazione per produrre opere d'arte e prodotti di design originali. Inoltre, gli studenti dovrebbero avere una forte capacità di collaborazione e di lavoro in team, nonché la capacità di comunicare efficacemente attraverso una varietà di mezzi, inclusi i social media e la presentazione pubblica delle proprie opere, nonché una capacità di analisi critica, di sperimentazione, di collaborazione e comunicazione.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Il diplomato del corso di Visual & Multimedia Design, alla fine del corso di studi deve dimostrare di aver messo a frutto le conoscenze e le esperienze maturate nel triennio attraverso la fondamentale capacità di sintesi progettuale, la capacità di fondere in un complesso unitario la molteplicità delle istanze e la complessità delle tecniche alla base dell'opera. Dal momento che l'obiettivo del corso è di formare artisti, designer, operatori, non solo connosseurs, amatori o commentatori del lavoro altrui, è fondamentale che il diplomato al termine del suo percorso formativo dimostri di saper concepire, progettare e realizzare un prodotto espressivo anche con l'impiego delle più aggiornate tecniche secondo modalità ed intenzioni criticamente controllate e coerenti: che si tratti di un'opera di videomaking, di un'installazione interattiva o del motion design per advertising, l'opera deve dimostrare di avere un sufficiente grado di originalità, utilità e usabilità. Nel caso di un prodotto d'arte interattiva – ad esempio - l'autore deve essere consapevole del posto che il suo prodotto occupa nel quadro delle analoghe esperienze contemporanee e al contempo conservare memoria e consapevolezza dei temi sviluppati dalle forme artistiche tradizionali, essenziali per fornire senso e spessore ai lavori realizzati. Dovrà avere consapevolezza critica del senso che l'uso dei software utilizzati assumono per la fruizione finale, e deve anche selezionarli in considerazione della loro diffusione a livello professionale nei vari ambiti di applicazione. Dovrà saper esporre e comunicare la propria idea in modo professionale, con l'ausilio di tutti gli strumenti multimediali utili, padroneggiando tecniche di public speaking adattando il proprio messaggio a diversi contesti e pubblici. Dovrà saper realizzare una campagna integrata di comunicazione, avente ad oggetto il suo progetto. Dovrà saper progettare gli eventuali aspetti socioeconomici legati alla produzione di opere artistiche multimediali, tenendo conto del contenuto dell'opera, del pubblico cui è destinata, degli spazi fisici deputati alla rappresentazione e del budget disponibile.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
I diplomati del corso di diploma accademico di primo livello in Visual & Multimedia Design devono avere una buona autonomia di giudizio per poter lavorare con successo nei molteplici ambiti in cui le loro capacità possono esprimersi. Ciò significa che devono essere in grado di valutare criticamente le loro idee e le opere altrui, di prendere decisioni autonome sulla progettazione e sull'implementazione di progetti artistici e di design, di identificare problemi e di sviluppare soluzioni innovative per affrontarli. Inoltre, i diplomati dovrebbero avere la capacità di formulare e sostenere una visione artistica e progettuale coerente e originale, di integrare le nuove tecnologie nella loro pratica e di dimostrare una comprensione profonda delle tecniche e delle tecnologie utilizzate. Per raggiungere questi obiettivi, il corso di diploma deve fornire agli studenti una formazione approfondita sulle nuove tecnologie dell'arte e sulla loro applicazione pratica, nonché la possibilità di lavorare su progetti individuali e di gruppo che richiedano la capacità di prendere decisioni autonome e di risolvere problemi creativamente. Inoltre, il corso incoraggia gli studenti a sviluppare un forte senso critico e una buona capacità di analisi, fornendo loro gli strumenti e le competenze necessarie per valutare e interpretare il loro lavoro e quello degli altri. Infine, il corso fornisce agli studenti l'opportunità di esplorare diverse discipline creative e di apprendere dalle esperienze degli altri, sviluppando così la loro capacità di giudizio in modo più ampio e documentato su tendenze e sviluppi attuali nel campo delle nuove esperienze espressive. Per questi motivi nel corso di Visual & Multimedia Design l'autonomia di giudizio viene stimolata attraverso le attività laboratoriali e le esercitazioni, individuali o di gruppo, in forma orale e/o scritta, e mediante l’interpretazione di articoli e di ulteriori approfondimenti bibliografici o audiovisivi che richiedono allo studente un test di autovalutazione e il confronto con i colleghi. L'autonomia di giudizio viene inoltre stimolata tramite la partecipazione alle lezioni seminariali, lecture e alle altre attività formative. Visite a musei e istituzioni culturali danno poi la possibilità di formulare giudizi in forma autonoma, compresa la riflessione su temi inerenti la cultura contemporanea.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Lo studente del corso di Visual & Multimedia Design (attraverso materie dedicate e una didattica che richiede sin dal primo anno di presentare i lavori d’esame come pure le singole consegne interne in modo convincente e professionale) sviluppa e affina, nel corso del triennio, abilità comunicative che tengano conto di competenze linguistiche generali e tecniche e dell’uso dei tre livelli di comunicazione nell’esposizione dei propri lavori. Lo studente dovrà altresì sapersi relazionare con la complessa e variegata realtà di interlocutori, siano essi istituzionali o professionali. In particolare, l’artista-designer formato dal corso è inserito in realtà produttive che vedono l’intervento e il confronto di diverse professionalità creative e tecniche. A fronte di questo, lo studente sviluppa abilità che lo aiuteranno a interagire e comunicare in modo efficace e competente, anche in ambito professionale, dimostrando una sensibilità multidisciplinare, umanistica e tecnologica nonché, nell’ambito creativo, propensione alla ricerca di una conoscenza pura, molteplice e libera da interessi specifici, con un approccio di tipo transculturale e interdisciplinare. Dovranno possedere, inoltre, 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. Dovranno – inoltre - favorire lo sviluppo di processi globali e locali di trasformazione artistica, culturale, sociale, economica ed antropologica, mirati all’innovazione e al miglioramento del bene comune, alla ricerca della conoscenza e all’elevazione dello spirito individuale e collettivo. Le ulteriori capacità loro richieste (soft skill) sono infine: 1. Abilità di scrittura: gli studenti dovrebbero essere in grado di scrivere in modo chiaro ed efficace, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto accademico e professionale, e di redigere report, articoli, relazioni e altri documenti tecnici. 2. Capacità di ascolto attivo: gli studenti dovrebbero essere in grado di ascoltare attentamente i feedback e le opinioni degli altri, per poter comprendere meglio il punto di vista degli altri e migliorare la qualità del proprio lavoro. 3. Abilità di collaborazione: gli studenti dovrebbero essere in grado di collaborare in modo efficace con i colleghi, i docenti e gli altri professionisti del settore, utilizzando le loro capacità comunicative per coordinare il lavoro di gruppo e risolvere eventuali conflitti. 4. Capacità di networking: gli studenti dovrebbero essere in grado di costruire relazioni professionali con altri professionisti del settore, partecipando a eventi, conferenze e incontri di networking per condividere le loro esperienze e conoscenze e creare opportunità di lavoro. 5. Abilità di marketing personale: gli studenti dovrebbero essere in grado di promuovere se stessi e il loro lavoro attraverso la loro presenza online, il loro portfolio, la partecipazione a concorsi e premi, e altri strumenti di promozione personale.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso di studi consente ai discenti di acquisire gli strumenti metodologici, le capacità di apprendimento e le abilità progettuali utili alla prosecuzione degli studi di ordine superiore nell’ambito delle Nuove Tecnologie dell’Arte e dei percorsi affini. Questo consente un costante aggiornamento e una crescita non solo nell'ambito di percorsi formativi ma anche nell'esercizio professionale. La predisposizione alla capacità di apprendimento costituisce il risultato più importante a questo livello della formazione. L'apprendimento continuo è indispensabile per poter adeguare le proprie competenze ad una situazione caratterizzata da velocissimi tempi di evoluzione. Il corso richiede ai propri studenti: 1. Capacità di apprendere in modo autonomo: gli studenti dovranno essere in grado di identificare le proprie aree di forza e di debolezza e di sviluppare strategie di apprendimento personalizzate per affrontare le sfide accademiche. 2. Capacità di collaborare: nel corso di Visual & Multimedia Design, la collaborazione è spesso essenziale per la realizzazione dei progetti. Gli studenti dovranno essere in grado di lavorare efficacemente in team e di comunicare in modo chiaro e aperto con i propri compagni di studio. 3. Capacità di problem solving: La risoluzione dei problemi è un'abilità essenziale per gli studenti di Visual & Multimedia Design, che spesso si trovano ad affrontare sfide tecniche e creative complesse. Gli studenti dovranno essere in grado di analizzare i problemi e di sviluppare soluzioni innovative. 4. Capacità di adattamento: Il mondo dell'arte e della tecnologia è in continua evoluzione, e gli studenti di un corso di Nuove Tecnologie dell'Arte dovranno essere in grado di adattarsi rapidamente ai cambiamenti e di imparare continuamente per rimanere aggiornati. 5. Capacità di pensiero critico: Gli studenti di Visual & Multimedia Design dovranno essere in grado di analizzare in modo critico le proprie scelte artistiche e tecniche, nonché di valutare in modo critico il lavoro degli altri.	