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	A1AC7240N0000013
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.accademiasironi.it/nuove-tecnologie-triennio/
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: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia digitale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer art	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Audivisi lineari	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
Affini	Attività affini e integrative	ABST 46 - Estetica	Estetica	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori attività formative	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	50/50	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
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	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Culture digitali	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	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	Progettazione di software interattivi	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Uso dei software per il web	8	100/100	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	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Progettazione spazi sonori	2	25/25	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 55 - Antropologia culturale	Antropologia culturale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABAV 13 - Plastica ornamentale	Tecniche plastiche contemporanee	6	150/0	25	Laboratorio	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	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10				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	Esame	

Totale esami: 21

Totale idoneità: 3

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	50	Attività formative base 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 ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	6 8 6 6 24	6 8 0 0 24	0 0 6 0 0	0 0 0 6 0
Attività Caratterizzanti	70	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	6 6 10 26 16 6	0 0 0 0 8 0	6 0 10 18 8 6	0 6 0 8 0 0
Attività Affini e Integrative	32	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABAV 13 - Plastica ornamentale ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABPR 19 - Graphic design ABST 46 - Estetica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 6 6 6 8	0 0 0 6 0	0 6 0 0 0	6 0 6 0 8
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Ulteriori attività formative	4	Ulteriori attività formative	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	4	4	0	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	0	10
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso triennale di Nuove Tecnologie dell'Arte si propone di formare professionisti in grado di navigare con sicurezza nel complesso mondo delle arti digitali, integrando una solida preparazione teorica con avanzate competenze tecniche. Il percorso formativo si articola in una doppia dimensione: da un lato, lo studio approfondito di mass media, estetica, antropologia culturale e percezione e psicologia della forma, consente di comprendere i meccanismi della comunicazione e l'evoluzione dei linguaggi visivi in un contesto globale, fornendo strumenti critici per analizzare le trasformazioni socio-culturali indotte dalle tecnologie digitali; dall'altro, l'aspetto pratico prevede l'apprendimento e l'applicazione di tecniche all'avanguardia per l'elaborazione digitale dell'immagine, la computer art, l'animazione e la progettazione multimediale. Attraverso laboratori specializzati, gli studenti acquisiscono competenze operative nella modellazione 3D, nella fotografia digitale e nello sviluppo di software interattivi, sperimentando processi creativi che trasformano idee astratte in progetti concreti. L'approccio integrato tra teoria e pratica favorisce una formazione completa, capace di stimolare il problem solving e l'innovazione, elementi indispensabili per operare in un mercato in continua evoluzione. La continua interazione tra contenuti culturali e tecnologie emergenti prepara i diplomati a interpretare e a reinventare i linguaggi dell'arte digitale, consolidando un profilo professionale dinamico e multidisciplinare.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

La prova finale rappresenta il culmine del percorso formativo e si configura come un banco di prova integrato, volto a verificare sia la capacità analitica sia l'abilità pratica degli studenti. In questa fase, la tesi scritta assume il ruolo di documento critico in cui lo studente elabora una riflessione approfondita sui concetti teorici e pratici appresi. Contestualmente, il progetto pratico costituisce un laboratorio di sperimentazione che permette di tradurre le conoscenze acquisite in un prodotto concreto: elaborazioni digitali, animazioni, installazioni interattive, progetti web, videogame o applicazioni multimediali. Questo doppio approccio – scritto e pratico – esige una pianificazione accurata, dove la scelta del soggetto, la progettazione metodica e la capacità di eseguire una presentazione multimediale si intrecciano per dimostrare la maturità artistica e tecnica raggiunta. L'esperienza della prova finale sviluppa la capacità di gestire un progetto dall'ideazione alla realizzazione, stimolando l'autonomia decisionale e il pensiero critico, indispensabili per affrontare le sfide del mondo professionale. Il confronto finale, tramite una discussione approfondita, permette di valutare il percorso di crescita e di consolidare una visione interdisciplinare che fonde teoria e pratica.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il percorso formativo apre le porte a numerose opportunità professionali, rispondendo alle esigenze di un mercato sempre più dinamico e interconnesso in cui la convergenza tra arte e tecnologia è essenziale. I diplomati possono inserirsi come digital artist e content creator, dove la capacità di coniugare una sensibilità estetica con competenze tecniche avanzate consente di realizzare progetti visivi innovativi e comunicativi. Allo stesso modo, le competenze acquisite permettono di lavorare nel settore del game design e dello sviluppo di software interattivi, ruoli in cui creatività e padronanza delle tecnologie digitali sono imprescindibili per progettare esperienze ludiche e narrative coinvolgenti. Le figure professionali possono spaziare anche nel web design e nell'UX/UI design, dove l'attenzione all'esperienza utente e alla comunicazione visiva si affianca alla capacità tecnica di realizzare interfacce funzionali ed esteticamente raffinate. Inoltre, il percorso prepara esperti nel campo del sound design e della produzione audiovisiva, capaci di sviluppare ambienti sonori e prodotti multimediali di alta qualità. In settori emergenti come il digital heritage e la didattica museale innovativa, i diplomati hanno l'opportunità di contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l'uso creativo delle tecnologie. Questa formazione multidisciplinare consente, infine, di adattarsi a contesti professionali diversificati, dalla produzione indipendente a collaborazioni con grandi realtà industriali e istituzionali, garantendo una versatilità operativa e un vantaggio competitivo sul mercato del lavoro.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso si caratterizza per l'approfondimento di una vasta gamma di saperi teorici, finalizzati a sviluppare una comprensione critica e approfondita dei linguaggi digitali contemporanei. Attraverso lo studio dei mass media, dell'estetica, della percezione e dell'antropologia dei media digitali, gli studenti acquisiscono strumenti analitici per interpretare i fenomeni comunicativi e culturali che caratterizzano la società moderna. Questo approccio interdisciplinare consente di decodificare non solo le tecniche e i processi alla base della produzione digitale, ma anche le implicazioni socioculturali e filosofiche connesse all'uso delle nuove tecnologie nell'arte. L'analisi della percezione visiva, ad esempio, si integra con la conoscenza delle tecniche di post-produzione e della computer art, offrendo una visione completa che unisce l'aspetto estetico a quello funzionale. Gli studenti sono chiamati a riflettere criticamente sul ruolo dei media digitali, valutando l'impatto delle innovazioni tecnologiche sui modi di comunicare e di creare. Tale percorso favorisce lo sviluppo di una mente analitica, capace di leggere e interpretare simboli, segnali e narrazioni visive, arricchita da un solido background culturale che ne contestualizza l'evoluzione. In questo modo, la formazione non si limita a fornire tecniche operative, ma promuove una visione globale che mette in relazione teoria, critica e pratica, preparando i futuri professionisti a operare in un ambiente in costante trasformazione.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La capacità di applicare le conoscenze acquisite si rivela il motore che trasforma la teoria in pratica, permettendo agli studenti di realizzare progetti concreti e innovativi in ambito digitale. Il percorso formativo si concentra sullo sviluppo di abilità tecniche avanzate, attraverso l'utilizzo di software di elaborazione di immagini e video, strumenti per l'animazione digitale e piattaforme di sviluppo per applicazioni interattive. Gli studenti vengono coinvolti in laboratori operativi e workshop che simulano situazioni reali, dove la progettazione di videogame, la creazione di installazioni multimediali e lo sviluppo di contenuti web diventano esperienze didattiche fondamentali. Questo approccio hands-on permette di integrare competenze di modellazione 3D, sound design e interazione utente, favorendo la creazione di prodotti finali in grado di rispondere alle esigenze del mercato. La sinergia tra conoscenze teoriche e pratiche, affiancata da esercitazioni mirate e da progetti collaborativi, stimola la capacità di problem solving e l'innovazione. Gli studenti imparano a tradurre concetti astratti in soluzioni tecnologiche, gestendo l'intero ciclo progettuale: dalla fase di ideazione e progettazione fino alla realizzazione e presentazione del prodotto finale. Questo processo formativo, improntato all'interdisciplinarità, garantisce una preparazione completa e flessibile, in grado di rispondere alle sfide e alle trasformazioni del settore digitale, rendendo il diplomato un professionista autonomo e creativo.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il corso mira a sviluppare un'autonomia di giudizio che va ben oltre l'acquisizione di competenze tecniche, incentivando la capacità di analizzare e valutare criticamente le tecnologie digitali e le loro applicazioni artistiche. Gli studenti sono stimolati a confrontarsi con una molteplicità di progetti e casi studio, in cui devono individuare i punti di forza e le criticità delle soluzioni adottate, acquisendo così una visione globale e consapevole del contesto tecnologico e culturale. Attraverso esercitazioni pratiche, analisi di best practice e discussioni guidate, viene rafforzata la capacità di formulare giudizi critici e di proporre alternative innovative. Questo percorso formativo prevede l'utilizzo di strumenti di valutazione comparata, che permettono di confrontare diverse metodologie e approcci progettuali, favorendo l'emergere di un pensiero indipendente e autonomo. La capacità di discernere e scegliere le tecnologie più idonee in base al contesto specifico diventa un elemento cardine per operare in ambienti complessi e in continuo cambiamento. L'autonomia di giudizio, sviluppata grazie a un costante esercizio di riflessione critica, consente agli studenti di affrontare le sfide del mercato del lavoro con una mentalità proattiva, in grado di anticipare le evoluzioni e di proporre soluzioni originali e sostenibili. In questo modo, il corso prepara professionisti in grado di operare con responsabilità e indipendenza, contribuendo attivamente alla trasformazione dei processi creativi e comunicativi.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Lo sviluppo delle abilità comunicative rappresenta un elemento fondamentale per il successo professionale, in quanto la capacità di presentare e condividere idee risulta indispensabile in un contesto digitale dinamico. Il percorso formativo pone particolare attenzione all'arte dello storytelling digitale, insegnando agli studenti a strutturare narrazioni efficaci che mettano in luce il valore e la complessità dei propri progetti multimediali. Attraverso esercitazioni pratiche e simulazioni di presentazioni, vengono affinate le tecniche di comunicazione visiva e verbale, sviluppando la capacità di trasmettere concetti complessi in modo chiaro e coinvolgente. La formazione include anche aspetti relativi alla documentazione tecnica e alla creazione di contenuti per piattaforme digitali, elementi essenziali per garantire la diffusione e l'accessibilità dei progetti. La capacità di comunicare efficacemente non si limita alla sola esposizione dei contenuti, ma si estende alla gestione di strumenti e media digitali, che permettono di interagire con un pubblico eterogeneo e globale. L'approccio interdisciplinare, che integra elementi di design, tecnologia e narrazione, favorisce lo sviluppo di un linguaggio comunicativo fluido e adattabile a diversi contesti professionali. In questo modo, il corso forma professionisti capaci di trasformare l'innovazione tecnologica in messaggi chiari e persuasivi, dotandoli degli strumenti necessari per operare con successo in ambienti competitivi e in rapida evoluzione.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Il settore dedicato alla capacità di apprendimento enfatizza l’importanza del lifelong learning, fondamentale in un panorama tecnologico in costante evoluzione. Il corso stimola gli studenti a sviluppare una mentalità aperta e flessibile, indispensabile per assimilare rapidamente nuove conoscenze e adattarsi alle innovazioni digitali. Attraverso l’analisi di casi studio, la partecipazione a workshop e l’utilizzo di piattaforme digitali interattive, gli studenti imparano a individuare le tendenze emergenti e a integrare metodologie innovative nel proprio percorso creativo. Questa attitudine all’apprendimento continuo è rafforzata dalla partecipazione a progetti interdisciplinari, che favoriscono la collaborazione e lo scambio di competenze tra ambiti differenti. Il percorso formativo, ponendo l’accento sulla ricerca autonoma e sull’aggiornamento costante, prepara i diplomati a confrontarsi con un mercato del lavoro in rapido mutamento, dove la capacità di apprendere e di adattarsi diventa una risorsa strategica. L’esperienza didattica è strutturata in modo da incoraggiare la curiosità intellettuale e il pensiero critico, elementi che spingono gli studenti a esplorare nuove frontiere del sapere, sperimentando e applicando tecnologie emergenti. In questo contesto, l’integrazione di conoscenze tecniche e artistiche consente di sviluppare un profilo multidimensionale, capace di trasformare l’innovazione in creatività e di garantire una continua crescita professionale e personale.