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 e multimedia interattivi*
Codicione	A2AC7240N0000010
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: 639 Data del decreto: 08/04/2013
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto 220 Data del decreto: 20/12/2012
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: 60										
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	Realtà virtuali e paradigmi della complessità	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Ultime tendenze nelle arti visive	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
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	Tecniche di montaggio	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	ABTEC 44 - Sound design	Sound design	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	Drammaturgia multimediale	6	75/75	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	8	100/100	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Cibernetica e teoria dell'informazione	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
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	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Linguaggi multimediali	10	125/125	12.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Estetica delle interfacce	8	100/100	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	
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABAV 13 - Plastica ornamentale	Tecniche plastiche contemporanee	4	100/0	25	Laboratorio	Obbligatorio	Idoneità	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	Legislazione del mercato dell'arte	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Prova finale	Prova finale			10				Obbligatorio	Esame	

Totale esami: 14

Totale idoneità: 2

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
Attività di Base	18	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	18	8	10
Attività Caratterizzanti	56	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	6 4 10 24 6 6	6 4 0 8 6 6	0 0 10 16 0 0
Attività Affini e Integrative	4	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	4	0	4

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno
A scelta dello studente	6	A scelta dello studente	-	6	0	6
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	22	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABAV 13 - Plastica ornamentale ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale ABTEC 42 - Sistemi interattivi	4 6 8 4	0 6 8 4	4 0 0 0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0
Prova finale	10	Prova finale	-	10	0	10
Totale	120				60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il biennio specialistico in Nuove Tecnologie dell'Arte è studiato per formare figure professionali di elevato livello, capaci di integrare la progettazione multimediale con sistemi interattivi innovativi. Il percorso si sviluppa attraverso un approccio integrato in cui ogni disciplina è collegata alle altre per creare un percorso formativo preciso e coerente. Da un lato, lo studio approfondito dei linguaggi multimediali e dell'estetica delle interfacce permette di comprendere come il design e la forma influenzano l'esperienza utente; dall'altro, l'attenzione si concentra sull'esplorazione di ambiti tecnologici emergenti, quali i computer games, la progettazione di software interattivi dove l'intelligenza artificiale diventa un elemento abilitante per lo sviluppo di applicazioni in grado di apprendere e adattarsi, e alle tecniche di modellazione 3D, fondamentali per la realizzazione di ambienti virtuali e spazi immersivi, aree che stanno rivoluzionando il modo di concepire l'arte e la comunicazione digitale. Parallelamente, la formazione si fonda su solide basi teoriche che integrano studi di culture digitali, cibernetica, ultime tendenze delle arti visive, teoria dell'informazione e diritto dell'informazione digitale, offrendo così una visione complessiva e critica delle dinamiche contemporanee. Questa sinergia tra teoria e pratica consente agli studenti di sviluppare una mentalità analitica e creativa, capace di cogliere le sfide tecnologiche e trasformarle in opportunità innovative. Il risultato è un profilo professionale flessibile e lungimirante, pronto a operare con competenza e visione in un panorama digitale globale in costante evoluzione.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale del biennio specialistico rappresenta il momento culminante del percorso, coniugando aspetti teorici e pratici in un progetto artistico-tecnologico avanzato. Tale prova si articola in due componenti principali: una tesi teorica e un progetto pratico, completati da una presentazione multimediale. La tesi scritta richiede agli studenti di contestualizzare la propria ricerca all'interno del panorama delle tecnologie emergenti. Attraverso un'analisi critica, lo studente dovrà dimostrare di aver compreso non solo le dinamiche tecniche ma anche le implicazioni culturali, etiche e giuridiche dei sistemi digitali. Parallelamente, il progetto pratico costituisce il banco di prova della capacità operativa: qui, gli studenti mettono in pratica le competenze apprese sviluppando elaborazioni digitali, animazioni, installazioni interattive che sfruttano tecnologie avanzate, come il projection mapping o soluzioni interattive basate su AI e realtà virtuale, aumentata o mista. La presentazione multimediale, infine, è il momento in cui il candidato espone il proprio lavoro davanti a una commissione di esperti, illustrando le scelte progettuali, il percorso metodologico e le soluzioni innovative adottate. Questo iter formativo integrato permette di valutare in maniera complessiva la maturità tecnica e critica degli studenti, preparando i futuri professionisti a realizzare progetti complessi e ad affrontare con sicurezza le sfide del mercato del lavoro.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il percorso specialistico apre una vasta gamma di opportunità professionali, rispondendo alle esigenze di un mercato in rapido mutamento e sempre più interconnesso. I diplomati possono inserirsi in ruoli che spaziano dalla creatività pura all'ingegneria tecnologica: la figura dell'AI Artist, ad esempio, sfrutta l'intelligenza artificiale per generare opere d'arte e sistemi creativi innovativi, mentre il VR/AR/MR Designer si dedica alla realizzazione di ambienti immersivi e all'ideazione di esperienze nel metaverso. Un'altra possibilità riguarda il projection mapping, in cui il professionista agisce come technical director per progetti di grande impatto visivo e interattivo, oppure come interaction designer, capace di progettare esperienze digitali che coinvolgono e stimolano l'utente. Anche il settore dei computer games e degli applicativi interattivi avanzati offre numerose opportunità, dove il game designer integra conoscenze artistiche e tecniche per creare mondi virtuali dinamici e coinvolgenti. Il ruolo di digital art director, infine, si configura come una figura manageriale e creativa, in grado di coordinare progetti multimediali complessi, mentre i sound designer specializzati nella creazione di spazi sonori immersivi trovano spazio in produzioni audiovisive d'avanguardia. Ulteriori sbocchi professionali includono posizioni come project manager in ambito digital e metaverso, nonché opportunità accademiche e di ricerca per chi desidera approfondire ulteriormente le nuove tecnologie dell'arte. Questa ampia gamma di prospettive occupazionali garantisce ai diplomati una versatilità operativa e la capacità di adattarsi a contesti professionali diversificati e in continua evoluzione.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il biennio specialistico offre una formazione teorico-pratica avanzata, volta a fornire agli studenti una comprensione profonda e critica dei sistemi interattivi e delle tecnologie emergenti. In questo ambito, il percorso si concentra sullo studio della cibernetica e della teoria dell'informazione, che forniscono strumenti concettuali per interpretare le dinamiche di comunicazione e controllo presenti nei sistemi digitali. Gli studenti approfondiscono le peculiarità dei linguaggi multimediali contemporanei, analizzando come le interfacce e l'estetica visiva possano influenzare la percezione e l'esperienza dell'utente. La conoscenza delle tecniche di sound design e la progettazione di spazi sonori immersivi consente di comprendere come il suono si integri con le immagini per creare ambienti digitali coinvolgenti. Inoltre, lo studio avanzato della modellazione 3D e delle tecnologie per la realtà virtuale e il metaverso permette di analizzare i processi creativi alla base della realizzazione di ambienti immersivi. Elementi fondamentali di diritto dell'informazione digitale e dei regolamenti relativi all'intelligenza artificiale offrono una prospettiva giuridica e etica indispensabile per operare in contesti professionali complessi. Infine, la disciplina linguaggi multimediali viene esaminata sia dal punto di vista tecnico che artistico, favorendo una visione integrata delle potenzialità espressive offerte da queste tecnologie. Questo complesso bagaglio di conoscenze teorico-pratiche permette agli studenti di sviluppare una capacità critica avanzata, indispensabile per analizzare e interpretare i mutamenti in atto nel mondo delle arti digitali e della comunicazione interattiva.	

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il focus pratico del biennio specialistico è orientato allo sviluppo di competenze applicative che permettono agli studenti di trasformare la teoria in progetti concreti e innovativi. Attraverso un approccio hands-on, i corsi mirano a fornire una padronanza tecnica avanzata in numerosi ambiti: dalla progettazione e sviluppo di applicazioni basate su intelligenza artificiale alla creazione di ambienti virtuali e metaversi, passando per la realizzazione di installazioni immersive mediante projection mapping. Gli studenti lavorano con strumenti software e hardware all'avanguardia, che consentono loro di progettare sistemi interattivi capaci di integrare immagini, suoni e dati in tempo reale. Le attività laboratoriali e i workshop sono strutturati per simulare scenari di lavoro reali, in cui la collaborazione multidisciplinare gioca un ruolo fondamentale, stimolando il problem solving e la capacità di lavorare in team. Inoltre, il percorso formativo prevede l'utilizzo di tecniche avanzate di modellazione 3D e di computer graphics, essenziali per la realizzazione di progetti visivi complessi, e di sistemi di digital video che consentono di sperimentare nuove modalità espressive. La capacità di tradurre concetti teorici in soluzioni pratiche viene ulteriormente affinata attraverso progetti individuali e collaborativi, dove ogni studente è chiamato a integrare le proprie competenze per risolvere problematiche specifiche. Questo approccio operativo, che unisce tecnologia, creatività e strategia, garantisce una formazione completa e dinamica, preparando i diplomati a rispondere con efficacia alle esigenze di un mercato del lavoro in rapida evoluzione e a proporre soluzioni innovative e personalizzate.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Nel contesto del biennio specialistico, lo sviluppo dell'autonomia di giudizio rappresenta un aspetto fondamentale per la formazione di professionisti capaci di operare in ambienti complessi e dinamici. Gli studenti vengono costantemente stimolati a riflettere criticamente sui progetti tecnologici e artistici che affrontano, apprendendo a valutare le scelte progettuali in termini di efficacia, innovazione e sostenibilità. Attraverso l'analisi comparata di casi studio e l'esame di best practice internazionali, viene insegnato loro a riconoscere i punti di forza e le criticità di soluzioni basate su intelligenza artificiale, realtà virtuale e sistemi interattivi. Questo percorso prevede inoltre l'acquisizione di competenze nella gestione e coordinamento di team creativi multidisciplinari, dove il confronto e la collaborazione sono strumenti indispensabili per la realizzazione di progetti complessi. La capacità di sviluppare metodologie di ricerca innovative è rafforzata da esercitazioni pratiche che richiedono un'analisi approfondita delle tecnologie emergenti e delle loro implicazioni culturali ed etiche. Gli studenti imparano a utilizzare strumenti di valutazione qualitativa e quantitativa per misurare l'impatto delle proprie soluzioni, acquisendo così una visione autonoma e critica del loro operato. Questa formazione avanzata favorisce lo sviluppo di un pensiero indipendente, capace di anticipare le evoluzioni tecnologiche e di proporre strategie innovative, rendendo i diplomati non solo operatori tecnici, ma veri e propri leader nel campo delle nuove tecnologie dell'arte.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Nel biennio specialistico, le abilità comunicative sono sviluppate con un approccio integrato che unisce competenze tecniche e capacità espressive, essenziali per la diffusione e la valorizzazione dei progetti digitali. Gli studenti imparano a strutturare e presentare in modo chiaro e coinvolgente progetti immersivi complessi, padroneggiando tecniche di storytelling digitale che permettono di narrare efficacemente le scelte progettuali e le soluzioni innovative adottate. Il percorso formativo include moduli specifici sulla documentazione tecnica, dove si approfondiscono metodi e strumenti per descrivere dettagliatamente i processi di sviluppo di applicazioni AI, ambienti VR e soluzioni di projection mapping. Inoltre, si pone un forte accento sulla gestione della comunicazione in ambienti virtuali: attraverso esercitazioni pratiche, gli studenti apprendono a interagire e a collaborare in spazi digitali, sviluppando competenze di networking e di coordinamento online, fondamentali in un mondo sempre più connesso. La capacità di divulgare conoscenze e di formare altri professionisti è altresì incoraggiata, preparando i futuri diplomati a ruoli di leadership e mentoring. In questo contesto, la padronanza di una comunicazione chiara, sintetica e persuasiva diventa un elemento chiave per instaurare relazioni professionali solide e per promuovere l'innovazione nel campo delle nuove tecnologie. L'integrazione di strumenti visivi e multimediali durante le presentazioni permette inoltre di rafforzare il messaggio, trasformando ogni intervento in un'esperienza interattiva che stimola l'interesse e il coinvolgimento del pubblico.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La capacità di apprendimento continuo è al centro della formazione specialistica, poiché in un settore in rapida evoluzione il costante aggiornamento risulta essenziale. Il biennio si propone di sviluppare nei propri studenti una mentalità aperta e flessibile, in grado di assimilare nuove conoscenze e tecnologie emergenti, con particolare attenzione a intelligenza artificiale, realtà virtuale e progettazione multimediale. Attraverso corsi, seminari e workshop, gli studenti imparano a identificare le tendenze di mercato e a sperimentare soluzioni innovative, sfruttando piattaforme digitali e strumenti collaborativi che favoriscono l'autoformazione. Il percorso prevede anche l'analisi critica di casi studio e ricerche scientifiche, stimolando la curiosità e l'approfondimento personale su temi che spaziano dalla cibernetica alla teoria dell'informazione, alla net art e ultime tendenze delle arti visive, fino agli aspetti normativi del diritto digitale. Le attività pratiche e i progetti di gruppo offrono inoltre l'opportunità di mettere in pratica metodologie di apprendimento collaborativo, sviluppando competenze di problem solving e adattamento rapido a contesti mutevoli. Questa attitudine all'aggiornamento continuo è rafforzata dalla possibilità di interagire con esperti e professionisti del settore, che condividono esperienze e best practice. In definitiva, il biennio specialistico non si limita a fornire conoscenze tecniche, ma forma professionisti in grado di rimanere costantemente aggiornati e di anticipare le evoluzioni del mercato, trasformando la sfida dell'innovazione in un'opportunità di crescita personale e professionale.	