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	
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.accademiasantagiulia.it/diploma-progettazione-arti-applicate/corso-di-nuove-tecnologie-dell-arte
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	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	6	78/72	13	Teorico/Pratico	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	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Realtà virtuali e paradigmi della complessità	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Net art	4	100/0	25	Laboratorio	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media	Storia e teoria dei nuovi media	6	45/105	7.5	Teorico	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	ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	4	52/48	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 1	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			6				Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	4	52/48	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 58										
Base	Attività formative base	ABST 58 - Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 1	5	65/60	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	5	65/60	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	4	100/0	25	Laboratorio	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di ripresa	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Progettazione spazi sonori	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 19 - Graphic design	Grafica multimediale	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Architettura virtuale	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			4				Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 62										
Base	Attività formative base	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 2	8	104/96	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Linguaggi multimediali	6	78/72	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 40 - Progettazione multimediale	Sceneggiatura per i video giochi	4	52/48	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Computer games	8	104/96	13	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	8	104/96	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive	Tecniche performative per le arti visive	8	104/96	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 2	8	104/96	13	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Prova finale	Prova finale			6				Obbligatorio	Esame	
	Tirocinio			6				Obbligatorio		

Totale esami: 27

Totale idoneità: 0

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	40	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	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 6 4 24	6 6 0 6	0 0 4 10	0 0 0 8
Attività Caratterizzanti	70	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABST 45 - Teorie delle arti multimediali ABTEC 40 - Progettazione multimediale ABTEC 42 - Sistemi interattivi ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	12 14 18 12 14	12 0 4 0 0	0 4 6 12 6	0 10 8 0 8
Attività Affini e Integrative	44	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media ABPR 19 - Graphic design ABPR 36 - Tecniche performative per le arti visive ABTEC 39 - Tecnologie per l'informatica ABTEC 41 - Tecniche della modellazione digitale	6 6 8 4 20	6 0 0 4 6	0 6 0 0 6	0 0 8 0 8
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	6	4	0
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	4	4	0	0
Prova finale	6	Prova finale	-	6	0	0	6
	6	Tirocinio	-	6	0	0	6
Totale	180				60	58	62

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si

L'obiettivo formativo del Corso consiste nel fornire una solida base di competenze teorico-pratiche finalizzate alla sperimentazione nell'ambito dell'espressione artistica digitale contemporanea. Il percorso si focalizza sull'impiego di linguaggi e strumenti multimediali (reali e virtuali), integrando una rigorosa preparazione tecnica con una profonda consapevolezza culturale. Priorità del Corso è la formazione di figure in grado di progettare e gestire i nuovi media digitali, sia per applicazioni ludiche e commerciali, sia per la rifunzionalizzazione creativa dei dispositivi tecnologici. Tali processi sono orientati a un incremento virtuoso dei parametri espressivi e comunicativi, nel pieno rispetto dei valori costitutivi della persona. I diplomati del Corso dovranno possedere: • una solida base teorica e metodologica nell'utilizzo delle nuove tecnologie per la produzione e condivisione di contenuti artistici, culturali, performativi e di intrattenimento; • un'adeguata formazione tecnico-operativa aggiornata, relativa ai metodi e ai contenuti dell'impiego creativo delle tecnologie, con particolare attenzione ai workflow e alle soluzioni software & hardware per la realizzazione di opere digitali, ambienti immersivi, sistemi informativi e applicazioni interattive; • la capacità di utilizzare efficacemente almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre alla lingua madre, per lo scambio di informazioni tecniche nell'ambito specifico di competenza; • la conoscenza approfondita dei più recenti strumenti informatici e digitali della comunicazione contemporanea.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale (6 CFA) costituisce parte integrante del curriculum del terzo anno ed è strutturata, laddove possibile, in continuità con le attività di stage interno o esterno. Essa consiste nella realizzazione di un prodotto multimediale (installazione digitale, contenuto immersivo, ambiente virtuale, spazio sonoro, videomapping, videogioco, videoclip o altre tipologie di new media) orientato all'interattività e all'integrazione di differenti linguaggi. Il progetto sarà presentato e discusso dinanzi alla Commissione, illustrandone l'ideazione, le finalità, le tecnologie adottate e le scelte operative. Lo studente è tenuto a consegnare, almeno dieci giorni prima della sessione, una relazione tecnica di almeno 20 cartelle dattiloscritte che descriva dettagliatamente il prodotto, sia sotto il profilo della ricerca teorico-culturale sia sotto quello progettuale-esecutivo. In casi di particolare complessità, il prodotto potrà essere realizzato in collaborazione tra più studenti; tuttavia, la discussione e la relazione finale dovranno mantenere carattere individuale, evidenziando il contributo specifico fornito da ciascun candidato.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il profilo professionale in uscita è quello del Digital Multimedia Specialist, un esperto nell'utilizzo dei linguaggi digitali con finalità artistiche e interattive. Tale figura è in grado di operare sia nell'ambito della produzione artistica e culturale, sia nei settori tecnici e dell'innovazione. Le competenze acquisite, consolidate da esperienze di stage obbligatorio e analisi di casi studio reali, abilitano alla progettazione e programmazione di sistemi complessi. Il diplomato è in grado di gestire progetti artistici, ludici o divulgativi, selezionando autonomamente le soluzioni più idonee tra gli strumenti della comunicazione classica e contemporanea. Grazie a una formazione trasversale, il Digital Multimedia Specialist può operare sia come autore indipendente sia all'interno di team di lavoro strutturati (co-working).	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il diplomato padroneggia i linguaggi multimediali, operando con versatilità tra strumenti tradizionali e piattaforme innovative per la comunicazione visiva. La formazione multidisciplinare consente di analizzare e applicare le tecnologie digitali per la diffusione di contenuti artistici, informativi o istituzionali in svariati contesti professionali. L'integrazione tra impianto teorico e pratica costante garantisce un bagaglio di competenze flessibile, idoneo alla gestione di progettualità complesse influenzate dalla natura crossmediale dei linguaggi odierni. Il percorso formativo prepara lo studente a un'evoluzione continua, fornendogli gli strumenti critici necessari per interpretare i trend tecnologici e i nuovi paradigmi del design e dell'arte digitale.	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del triennio, il diplomato possiede il dominio dei mezzi, dei metodi di analisi e delle applicazioni pratiche necessarie per gestire l'interazione in contesti progettuali eterogenei. Attraverso l'uso delle nuove tecnologie, egli è in grado di veicolare contenuti culturali di alto livello, dialogando con diversi settori della comunicazione e proponendo soluzioni innovative. Le soft skills acquisite garantiscono un impiego trasversale dei tool digitali e dei linguaggi audiovisivi, sostenuto da una visione critica e creativa nella risoluzione di casi specifici. Il profilo spazia dalla realizzazione di installazioni immersive e contenuti performativi alla produzione di opere interattive, didattiche e ludiche, adattando con flessibilità il messaggio alle esigenze di diversi interlocutori, dal settore professionale a quello artistico.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il diplomato acquisisce una solida maturità critica che gli consente di elaborare soluzioni progettuali originali e coerenti con le specifiche richieste. La formazione teorico-pratica nell'ambito della cultura digitale e della New Media Art permette di ideare risposte che non siano meramente funzionali, ma forniscano stimoli riflessivi sui bisogni della società contemporanea. Il costante confronto con l'innovazione tecnologica educa lo studente alla selezione di fonti affidabili e all'integrazione di nuove conoscenze. Grazie ai workflow appresi, il diplomato è in grado di aggiornare autonomamente le proprie competenze, operando con piena consapevolezza etica e professionale nella nuova era della produzione digitalmente assistita.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il diplomato possiede spiccate abilità relazionali che gli consentono di interagire efficacemente con esperti di settore, committenti, fornitori e pubblico. La padronanza della comunicazione visiva in tutte le sue declinazioni permette di declinare le proprie competenze sia in forma orale che scritta, producendo documentazione tecnica e contenuti audiovisivi mirati. Nello specifico, il diplomato è in grado di: • progettare e condividere procedure tecniche con professionisti del settore (con il supporto della conoscenza certificata della lingua inglese); • interagire a livelli complessi nella definizione dei parametri progettuali; • relazionarsi con referenti tecnici e profili non specialistici, traducendo le esigenze di comunicazione in soluzioni funzionali per l'utente finale; • veicolare idee e informazioni (artistiche, pubblicitarie o istituzionali) a target differenziati; • collaborare proficuamente in team multidisciplinari e contesti di co-working, apportando un valore aggiunto basato sulla sintesi tra cultura visuale e competenze hardware.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del triennio, il diplomato ha maturato capacità di analisi e ricerca basate su un approccio metodologico rigoroso alle Nuove Tecnologie. Tale impostazione favorisce un aggiornamento costante e autonomo, indispensabile per rispondere alle rapide evoluzioni dei mezzi e dei metodi imposti dalla comunicazione contemporanea. Il ciclo di studi multidisciplinare fornisce un mindset aperto, capace di interpretare le sfaccettature della crossmedialità. L'integrazione tra ricerca teorica e iter applicativi garantisce un apprendimento continuo e ricorsivo, permettendo al professionista di evolvere in linea con le esigenze del mercato e della ricerca artistica contemporanea.	