

NABA

NUOVA ACCADEMIA
DI BELLE ARTI

INTERNATIONAL ACADEMY
OF ART & DESIGN

TRIENNI
PIANO DI STUDI



TRIENNI

**NABA, NUOVA
ACCADEMIA
DI BELLE ARTI**

perché

NABA

PER STUDIARE

a **Milano** e **Roma**, capitali internazionali della **Cultura**, della **Moda**, dell'**Arte** e del **Design**.

PER COLLABORARE

con **aziende** e **istituzioni** in progetti, stage e altre opportunità.

PER ACQUISIRE

una visione **multidisciplinare** e **globale**, orientata alla **sperimentazione**.

PER IMPARARE

da **prestigiosi** docenti e **professionisti** di fama mondiale.

PER FREQUENTARE

corsi in italiano e in inglese e ottenere un titolo di studio **ricosciuto dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR)** e a livello **internazionale**.

PER FORMARSI

in un'accademia **pluripremiata**, selezionata tra le migliori scuole al mondo da riviste autorevoli come **DOMUS Magazine** e **FRAME Publishers**.

INDICE

NABA 6

AREE E OFFERTA ACCADEMICA 10

TRIENNI

**Area Communication
and Graphic Design**

Triennio in Graphic Design
e Art Direction 14

Area Design

Triennio in Design 26

Area Fashion Design

Triennio in Fashion Design 38

**Area Media Design
and New Technologies**

Triennio in Creative Technologies 49

Triennio in Media Design e Arti Multimediali 60

Area Set Design

Triennio in Scenografia 74

Area Visual Arts

Triennio in Pittura e Arti Visive 84

NABA

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti è un'Accademia di formazione all'arte e al design: è la più grande Accademia privata italiana e la prima ad aver conseguito, nel 1981, il riconoscimento ufficiale del Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

Con le sue due sedi di Milano e Roma, l'Accademia offre attualmente percorsi formativi di primo e secondo livello nelle Aree Communication and Graphic Design, Design, Fashion Design, Media Design and New Technologies, Set Design e Visual Arts che rilasciano titoli di studio equipollenti a quelli universitari e consentono allo studente di proseguire gli studi a livello specialistico tanto all'interno delle accademie quanto nel sistema universitario in Italia e all'estero.

I corsi di studio si rivolgono a studenti interessati alla cultura del progetto e alla sperimentazione artistica e accolgono diplomati di tutte le tipologie di scuola secondaria, provenienti da molte regioni italiane e da circa 80 Paesi stranieri.

La metodologia didattica è interdisciplinare, frutto di una forte vocazione alla ricerca e alla relazione con il contesto artistico e professionale, e pone al centro i metodi di progettazione che permettono a un'idea di confrontarsi con un contesto reale sociale e di mercato e di diventare un prodotto compiuto e condivisibile, anche grazie alle competenze di docenti professionisti e artisti continuamente rinnovate sul campo.

Una solida conoscenza storico-critica, una competenza tecnica che trova conferma nella familiarità con materiali, tecniche e processi, il lavoro in team progettuali composti da studenti con diversi background e il rapporto costante con aziende e istituzioni esterne consentono di sviluppare un'originalità di pensiero e di azione creativa e si combinano con una forte capacità di autopromozione: questo bagaglio acquisito accompagnerà lo studente in qualsiasi percorso formativo o professionale.

NABA è stata selezionata nell'edizione 2021 del prestigioso QS World University Rankings® by Subject come la migliore Accademia di Belle Arti italiana e una delle uniche 3 istituzioni italiane nella top 100 delle migliori università del mondo in ambito Art&Design.

Faculty e Visiting Professors:

Yuri Ancarani, Pierre Bal-Blanc, Paolo Bazzani, Alessandro Bertante, Davide Bignotti (Interbrand), Giorgio Biscaro, Stefano Cardini, Vincenzo Castella, Giovanni Chiaramonte, Roberto Maria Clemente (Fionda), Pietro Corraini, Ana Dević (WHW), Liu Ding, Davide Gatti, Franco Gonella (Vitaminic), Matteo Guarnaccia, Alessandro Guerriero, Daniela Hamau, Hou Hanru, Ilaria Innocenti, Francesco Jodice, Francesca Liberatore, Francesco Librizzi, Marcello Maloberti, Christian Marazzi, Patrizia Martello, Fabio Martina, Giuseppe Mayer (Armando Testa), Miao Ran, Giacomo Moor, Adrian Paci, Hannes Peer, Francesco Pesaresi, Cesare Pietrojusti, Tim Power, Matteo Ragni, Sara Ricciardi, Simone Rizzo (Sunnei), Denis Santachiara, Simone Sarasso, Matteo Schubert (Alterstudio), Fabrizio Sclavi, Marinella Senatore, Serena Sinigaglia, Alessandro Stellino, Mario Trimarchi, Nomedas e Gediminas Urbonas, Alberto Zanoletti.

learning by thinking

I nostri programmi sono una sequenza continua di esperienze multidisciplinari che producono ricerca e progetto, nel contesto artistico e professionale delle tendenze attuali.

learning by doing

Le idee diventano progetto, strategie, tecniche, tecnologie, si trasformano in prototipi e in alcuni casi diventano prodotti delle aziende con cui collaboriamo.

teaching by learning

Imparare facendo è anche insegnare imparando e questo ha modificato il rapporto tra docenti e studenti: le classi e i gruppi si trasformano in team di lavoro, in rapporto costante con le aziende e gli istituti di ricerca. L'esperienza costituisce lo scheletro metodologico attraverso cui l'innovazione si insinua e ci guida nel progettare tutti insieme il futuro.

*Italo Rota,
NABA Scientific Advisor*

MILANO

Milano è la città di prestigiosi eventi internazionali come le Fashion Week e il Salone del Mobile.

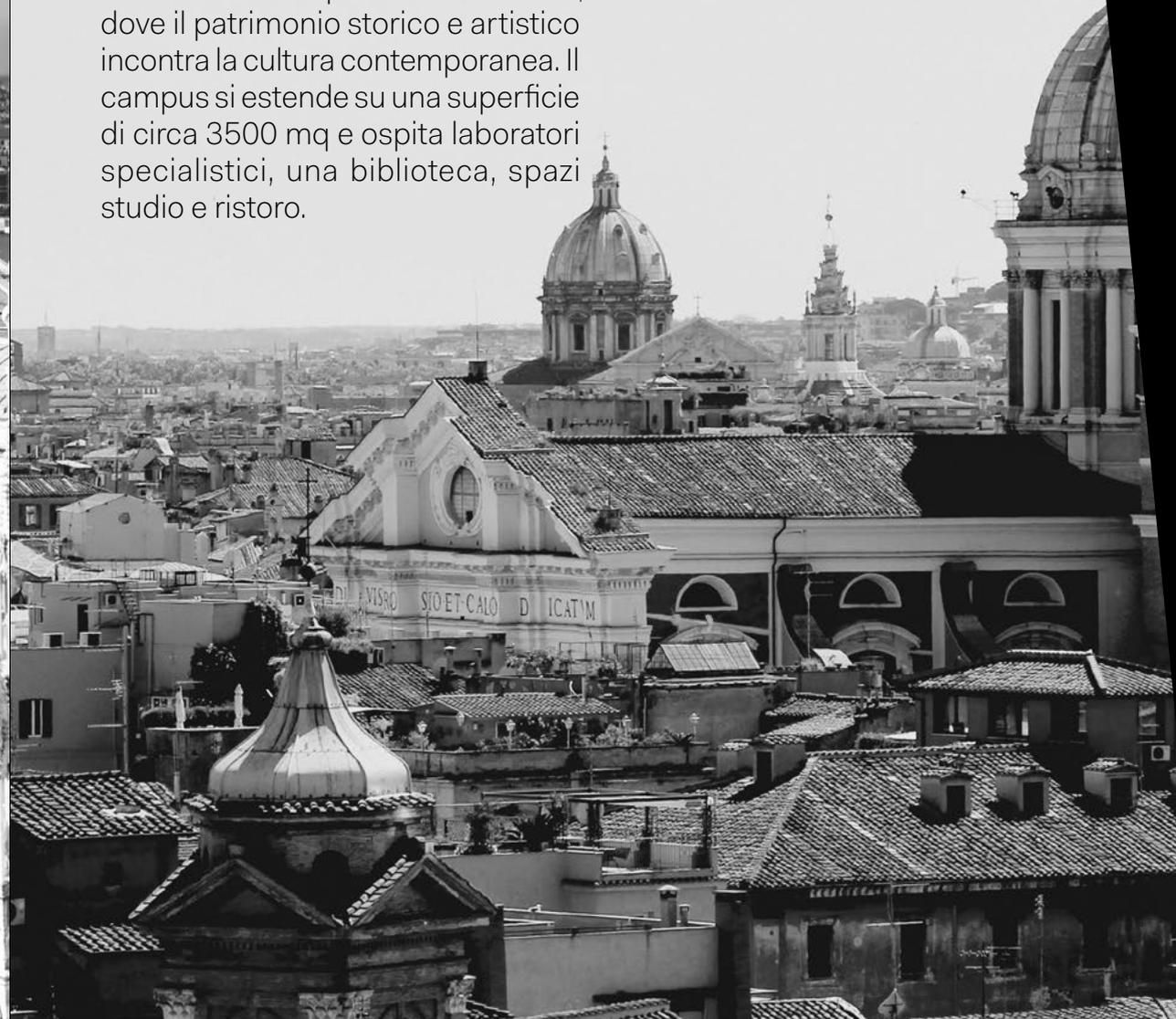
Il campus di Milano si trova nell'area dei Navigli, uno dei quartieri più vivaci della città, all'interno di un complesso storico composto da 13 edifici distribuiti su 17 mila mq, comprensivi di aule studio e ristoro dedicate agli studenti, un'area verde, diversi laboratori specialistici, una biblioteca e una caffetteria.



ROMA

Roma è sede di esposizioni artistiche, luoghi d'interesse culturale senza tempo e importanti eventi come Altaroma e la Festa del Cinema.

La nuova sede di NABA a Roma occupa due edifici storici di inizio Novecento nel quartiere Ostiense, dove il patrimonio storico e artistico incontra la cultura contemporanea. Il campus si estende su una superficie di circa 3500 mq e ospita laboratori specialistici, una biblioteca, spazi studio e ristoro.



AREE

Communication and Graphic Design

Attraverso i livelli di approfondimento previsti dal Triennio in Graphic Design e Art Direction, dai Bienni in User Experience Design e in Visual Design e Integrated Marketing Communication e dal Master in Creative Advertising, l'Area risponde alle esigenze in continua trasformazione del settore della comunicazione, integrando approccio accademico e sperimentazione di tecnologie e linguaggi visivi.

Design

L'Area si articola nel Triennio in Design e nei Bienni Specialistici in Interior Design, in Product and Service Design e in Social Design, fornendo competenze e strumenti teorico-pratici per immaginare e progettare il futuro, interpretare in maniera multidisciplinare concetti articolati, gestire processi complessi, adattarsi ai cambiamenti e formulare scenari.

Fashion Design

L'Area si snoda attraverso il Triennio in Fashion Design e i Bienni Specialistici in Fashion Design e in Textile Design, che affrontano con un approccio innovativo materie teoriche e progettuali. Il percorso accademico consente di acquisire gli strumenti culturali e metodologici per alimentare talento e competenze e riconoscere la moda come linguaggio espressivo in grado di interpretare le istanze più originali.

Media Design and New Technologies

L'obiettivo dell'Area, che accoglie i Trienni in Media Design e Arti Multimediali e in Creative Technologies e il Biennio Specialistico in Nuove Tecnologie dell'Arte, è di approfondire tramite una forte componente progettuale la conoscenza e i metodi più avanzati nell'ambito dei media e delle creative technologies, per la produzione di progetti autoriali e di ricerca complessi e contemporanei.

Set Design

Attraverso il Triennio in Scenografia presente in NABA fin dalla sua fondazione, l'Area introduce gli studenti al variegato mondo della progettazione di scenografie e costumi per lo spettacolo e gli eventi dal vivo, dall'opera lirica al teatro di prosa, dalla danza al musical e ai concerti e alle nuove forme di allestimento per performance artistiche, mostre e sfilate.

Visual Arts

L'Area, che comprende il Triennio in Pittura e Arti Visive, il Biennio Specialistico in Arti Visive e Studi Curatoriali e i Master Accademici in Contemporary Art Markets e in Photography and Visual Design, interpreta l'arte contemporanea come una metodologia che permette attraversamenti interdisciplinari e cross-culturali, a partire da un'indagine approfondita dei contesti estetici, sociali, economici, aprendosi alle sfide del futuro.

OFFERTA ACCADEMICA

TRIENNI

CFA 180

Graphic Design e Art Direction

Brand Design
Creative Direction
Visual Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano e Roma

Design

Interior Design
Product Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Fashion Design

Fashion Design
Fashion Styling and Communication
Fashion Design Management – **NEW***

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano e Roma

Creative Technologies

VFX
3D Design
Game Development

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Media Design e Arti Multimediali

Film Making
Animation
Game Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano e Roma

Scenografia

Teatro e Opera
Media ed Eventi

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Pittura e Arti Visive

Pittura
Arti Visive

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano e Roma

*In partenza nell'A.A. 2021/22

BIENNI SPECIALISTICI

CFA 120

User Experience Design – NEW*

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Visual Design e Integrated Marketing Communication

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Interior Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Product and Service Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Social Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Fashion Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Textile Design – NEW*

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Nuove Tecnologie dell'Arte

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Arti Visive e Studi Curatoriali

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

MASTER ACCADEMICI

CFA 60

Creative Advertising

LINGUA: Inglese
SEDE: Milano

Contemporary Art Markets

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

Photography and Visual Design

LINGUA: Italiano e Inglese
SEDE: Milano

*In partenza nell'A.A. 2021/22

SUMMER COURSES

LINGUA: Inglese
SEDE: Milano e Roma

CORSI BREVI

LINGUA: Italiano
SEDE: MilanoDIRETTORE
GUIDO TATTONIHEAD OF EDUCATION – ROMA
SILVIA SIMONCELLIPROGETTAZIONE
E ARTI APPLICATE
DEPARTMENT HEAD
LUCA PONCELLINIARTI VISIVE
DEPARTMENT HEAD
MARCO SCOTINISCIENTIFIC ADVISOR
ITALO ROTAFASHION ADVISOR
NICOLETTA MOROZZICOMMUNICATION
AND GRAPHIC
DESIGN ADVISOR
ANGELO COLELLADESIGN ADVISOR
DANTE DONEGANI

Il sistema dei Crediti nell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM)

Nelle Istituzioni AFAM si utilizzano i crediti formativi accademici (CFA) che si basano sul concetto di "carico di lavoro" (workload) e sono equivalenti al sistema di crediti ECTS - European Credit Transfer System (1 CFA = 1 ECTS). Un CFA prevede circa 20-25 ore di lavoro dello studente suddivise tra attività in presenza di un docente e attività di studio individuale, ricerca e sviluppo di progetti. La quantità media di lavoro accademico svolto in un anno da uno studente è convenzionalmente fissata in 60 crediti.

Titoli rilasciati e denominazioni ministeriali

I titoli rilasciati al termine dei corsi AFAM, riconosciuti dal MUR, sono quelli di Diploma Accademico di Primo Livello (Triennio), di Secondo Livello (Biennio Specialistico), equipollenti alla Laurea Universitaria, e di Master Accademico di Primo Livello (Master Accademico), equipollente al Master Universitario di Primo Livello. Si segnala che il Triennio in Creative Technologies corrisponde alla denominazione ministeriale di "Diploma Accademico di Primo Livello in Nuove Tecnologie per le Arti Applicate"; i Bienni Specialistici in Interior Design, in Product and Service Design, in Social Design a quella di "Diploma Accademico di Secondo Livello in Design"; i Bienni Specialistici in Fashion Design e in Textile Design a "Diploma Accademico di Secondo Livello in Fashion and Textile Design"; i Bienni Specialistici in User Experience Design e in Visual Design e Integrated Marketing Communication a "Diploma Accademico di Secondo Livello in Design della Comunicazione".

I programmi e gli insegnamenti presenti in questa brochure possono subire variazioni per scelta accademica o direttive ministeriali.

triennio in

GRAPHIC DESIGN E ART DIRECTION

AREA LEADER

Patrizia Moschella

COURSE LEADER

Samuel Mathias Zitelli

Il Triennio accompagna gli studenti nel mondo della comunicazione, cresciuto in modo esponenziale con la diffusione dei nuovi media con interessanti applicazioni professionali. Attraverso i tre principali indirizzi - Brand Design, Creative Direction e Visual Design - il Triennio rappresenta un percorso di studi interdisciplinare tra diversi ambiti: grafica, pubblicità, editoria digitale, digital media e 3D motion graphic. Inoltre gli studenti sono coinvolti nella progettazione di brief reali con partner di fama internazionale nell'attività sperimentale del laboratorio creativo.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDI

Milano e Roma

TITOLO

Diploma Accademico di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

INDIRIZZI

Brand Design Creative Direction Visual Design

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Art director

Copywriter

Graphic designer

Web designer

Brand designer

Editorial designer

Retail ed exhibition
designer

Packaging designer

Illustratore

Visual designer

OBIETTIVI FORMATIVI

Esplorare approcci multidisciplinari

Ricerca, definire strategie e innovare

Sperimentare nella progettazione di brief reali con partner di fama internazionale

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
I	Storia dell'arte moderna	6
I	Metodologia della progettazione	12
	Metodologia	6
	Tecniche di visualizzazione	6
I	Cultura del progetto	8
	Semiotica	4
	Genesi e cultura della comunicazione	4
I	Verifica abilità informatiche	4
CREDITI TOTALI I SEMESTRE		30
II	Graphic design	8
	Brand identity	5
	Tipografia	3
II	Art direction 1	8
	Advertising	6
	Strategy and planning	2
II	Computer graphic	8
II	Attività formative ulteriori	2
II	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
CREDITI TOTALI II SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI PRIMO ANNO		60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	Design per l'editoria	10
	Progettazione editoriale	7
	Tecniche grafiche di stampa	3
III	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	8
	Teoria e linguaggi dell'audiovisivo	3
	Progettazione audiovisivi	5
III	Tecnologie e applicazioni digitali	6
III	Teoria e metodo dei mass media	6
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30

IV	Progettazione multimediale 1	6
	Editoria digitale	3
	Web design	3
IV	Art direction 2	8
	Net-research	2
	Campagna integrata	6
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Metodologie e tecniche della comunicazione (Ind. BD)	8
	Packaging design	5
	Brand strategy	3
IV	Metodologie e tecniche della comunicazione (Ind. CD)	8
	Scrittura creativa	5
	Short story ADV	3
IV	Metodologie e tecniche della comunicazione (Ind. VD)	8
	Grafica sperimentale	5
	Disegno digitale	3
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Editoria d'arte (Ind. BD)	4
	Linguaggi multimediali 1 (Ind. CD)	4
	Illustrazione (Ind. VD)	
IV	Attività formative ulteriori	4
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Metodologia progettuale della comunicazione visiva (Ind. BD)	12
	Scenari futuri	6
	Grafica multimediale	6
	Metodologia progettuale della comunicazione visiva (Ind. CD)	12
	Creative direction	6
	Nuovi media integrati	6
	Metodologia progettuale della comunicazione visiva (Ind. VD)	12
	Grafica sperimentale	6
	Disegno digitale	6
V	Progettazione multimediale 2	6
	UX/UI content strategy	2
	UX/UI design	4
V	1 insegnamento opzionale di indirizzo a scelta dello studente:	
	Sociologia dei processi culturali (Ind. BD)	
	Fondamenti di marketing culturale (Ind. BD)	
	Linguaggi multimediali 2 - Fotografia (Ind. CD)	6
	Fenomenologia dell'immagine (Ind. CD)	
	Linguaggi multimediali 1 - Tecniche di animazione digitale (Ind. VD)	
	Estetica dei new media (Ind. VD)	

V	1 insegnamento opzionale di indirizzo a scelta dello studente:		
	Linguaggi multimediali 1 - Computer art (Ind. BD)		
	Fenomenologia dell'immagine (Ind. BD)		
	Storia del cinema e del video (Ind. CD)	6	
	Estetica dei new media (Ind. CD)		
	Fenomenologia dell'immagine (Ind. VD)		
	Linguaggi multimediali 1 - Fotografia (Ind. VD)		
	CREDITI TOTALI V SEMESTRE	30	
	VI	Progettazione della professionalità	6
		Laboratorio creativo e portfolio	
Workshop di sintesi		12	
VI	Laboratorio tesi (lezioni)	7	
	Tutoring di sintesi (ricevimento)	5	
VI	Prova finale	10	
VI	Attività formative ulteriori	2	
CREDITI TOTALI VI SEMESTRE	30		
CREDITI TOTALI TERZO ANNO	60		
CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO	180		

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA	L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.
METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE	L'insegnamento introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva.
CULTURA DEL PROGETTO	Integrando approccio storico e semiotico (lettura delle immagini e di oggetti culturali) l'insegnamento introduce al linguaggio disciplinare e all'analisi critica degli elementi fondamentali della cultura progettuale e creativa: culturali, visivi e concettuali. È dunque propedeutico alla progettazione trasversalmente ai diversi ambiti della comunicazione (grafica, advertising e visual design).
GRAPHIC DESIGN	L'insegnamento fornisce le competenze teoriche, concettuali e pratiche propedeutiche alla progettazione di elementi di comunicazione nell'ambito del graphic design: dallo studio scientifico della forma e del segno (basic design) all'identità visiva di un'azienda/servizio (corporate identity) con attenzione all'uso della tipografia e al giusto equilibrio tra componenti estetiche, strategiche e tecnologiche.
ART DIRECTION 1	L'insegnamento pone le basi analitiche, strategiche e metodologiche necessarie allo sviluppo del pensiero creativo applicato nell'ambito dell'advertising. Sviluppa nello studente le competenze fondamentali per affrontare una campagna pubblicitaria coerente con gli obiettivi di target completa di ricerca, strategia, realizzazione e produzione. Sviluppa inoltre coerenza logica, sensibilità estetica, visione critica, fluidità di scrittura e di esposizione, uso dei linguaggi disciplinari.
COMPUTER GRAPHIC	Il corso insegna in modo approfondito l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della progettazione creativa e, in particolare, in quello della comunicazione: fotoritocco, compositing, disegno vettoriale e impaginazione digitale.

SECONDO ANNO

DESIGN PER L'EDITORIA

L'insegnamento affronta la conoscenza teorica, metodologica e pratica della progettazione editoriale in tutte le sue fasi e applicazioni: dalle riviste ai pop-up, con un primo approccio all'organizzazione delle informazioni su elementi di packaging. Particolare attenzione è dedicata al corretto utilizzo degli elementi tipografici e iconici, allo studio di formati e griglie compositive, all'equilibrio tra gestione del testo e delle immagini fino alla scelta dei materiali e delle tecniche di riproducibilità a mezzo stampa.

LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO

L'insegnamento si focalizza sui linguaggi dell'audiovisivo in ambiente pubblicitario e integra la cultura analitica dell'immagine in movimento con le tecniche di progettazione di un prodotto audio-video: ideazione e tecniche di scrittura e visualizzazione, approccio alla regia, all'editing e alla post-produzione.

TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI

L'insegnamento sviluppa l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della progettazione creativa e, in particolare, in quello della motion graphic e della modellazione 3D. Approfondisce e amplia le competenze tecniche del computer designer, utilizzate a supporto dello sviluppo di progetti di web, advertising, packaging design e digital art.

TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

L'insegnamento teorico è finalizzato alla presentazione dell'impatto socio-culturale dei media attraverso l'analisi critica della loro evoluzione - da mass media a media digitali - con focus sulla mappatura contemporanea e sulle principali teorie. Sviluppa negli studenti un approccio analitico e critico della produzione culturale di film, programmi TV, siti web, progetti new media.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1

L'esplorazione e l'analisi delle caratteristiche di fruizione e navigazione (user experience) trasversalmente ai dispositivi digitali (web/desktop, tablet, smartphone), rappresenta il focus dell'insegnamento propedeutico alla progettazione di sistemi integrati di comunicazione. Lo studio prevede la comprensione dell'architettura dell'informazione nella transizione da cartaceo a digitale, da fisso a fluido e l'introduzione al design di layout/interfacce esteticamente coerenti con l'usabilità e le strategie di comunicazione e distribuzione anche attraverso esercitazioni pratiche.

ART DIRECTION 2

L'insegnamento approfondisce la progettazione di campagne nella loro estensione integrata e quindi finalizzata alla creazione e distribuzione di contenuti su diversi media coerentemente con le strategie intramediali. Facilita la maturazione sia di un approccio sistemico e collaborativo nel team, sia la conoscenza del ruolo specifico delle diverse figure coinvolte nel processo creativo. Accresce consapevolezza sugli obiettivi di target e sul ventaglio di applicazioni: stampa, unconventional, social media, digital e omnichannel.

METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. BD)

L'insegnamento affronta l'elaborazione di progetti completi di comunicazione finalizzati a precisi ambiti di applicazione e di indirizzo disciplinare che lo studente sceglierà incominciando a sperimentare un orientamento professionalizzante: quello del brand design e della comunicazione di marca, con focus sull'architettura di marca e sulla brand extension associata al packaging e retail design e alla consumer experience.

METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. CD)

L'insegnamento affronta l'elaborazione di progetti completi di comunicazione finalizzati a precisi ambiti di applicazione e di indirizzo disciplinare che lo studente sceglierà incominciando a sperimentare un orientamento professionalizzante: quello della direzione creativa nell'ambito dell'audiovisivo anche in estensione virale (da web a mobile).

METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. VD)

L'insegnamento affronta l'elaborazione di progetti completi di comunicazione finalizzati a precisi ambiti di applicazione e di indirizzo disciplinare che lo studente sceglierà incominciando a sperimentare un orientamento professionalizzante: quello del visual design per prodotti promozionali su dispositivi dinamici e multimediali (experience display).

EDITORIA D'ARTE (Ind. BD)

Insegnamento teorico-metodologico che affronta la conoscenza del panorama editoriale dell'arte attraversato dalla trasformazione digitale - social networking, digital publishing, online marketing, crowdfunding, open communication. Sviluppa nello studente un approccio consapevole/culturale fondamentale per il design di sistemi editoriali e la cura di progetti integrati che implicano competenze ibride fra arte ed editoria.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 1 (Ind. CD)

L'insegnamento esplora lo scenario culturale e professionale associato all'uso delle tecnologie multimediali e alle produzioni autoriali. Analizza la molteplicità di oggetti d'arte, prodotti e servizi, dell'attualità e la loro estetica fortemente interconnessa con il digitale. Vengono approfonditi case-studies su opere multimediali: le loro componenti tecnologiche (software e interfacce di produzione multimediale, mezzi di riproduzione) e applicative (installazioni immersive).

ILLUSTRAZIONE (Ind. VD)

L'insegnamento prepara gli studenti al mondo dell'illustrazione professionale nella sua estensione contemporanea, offrendo una panoramica che spazia dalla conoscenza di generi e autori, alle principali tecniche e linguaggi. Orienta verso la ricerca di uno stile personalizzato e l'acquisizione di un approccio consapevole dell'intero processo creativo: ricerca, sperimentazione e finalizzazione del progetto di illustrazione.

TERZO ANNO

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. BD)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, l'insegnamento prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione strategica, creativa e tecnica. È il corso che pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre a offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede due parti: una di branding che, considerando le tendenze in atto e l'esercizio di speculative design, permette di sviluppare la capacità di proiezione in futuri possibili, plausibili, probabili, rappresentandole infine come dispositivi di comunicazione; una parte di immersione nelle tecniche di produzione della grafica multimediale declinandole su diversi dispositivi di comunicazione in base alle necessità creative del progetto.

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. CD)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, l'insegnamento prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione strategica, creativa e tecnica. È il corso che pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre a offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede per ogni indirizzo due parti: una di ricerca e approfondimento metodologico destinata a sostituire il classico approccio all'esecuzione del brief con un approccio fondato sullo sviluppo di un pensiero originale e di applicazioni sperimentali gestite in autonomia; una parte di immersione nelle tecniche di produzione che sostanziano la creatività e l'espressione di stili personali associati all'ambito della direzione creativa e dei nuovi media integrati declinandoli su diversi dispositivi di comunicazione.

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. VD)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, l'insegnamento prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione strategica, creativa e tecnica. È il corso che pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre a offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede per ogni indirizzo due parti: una di ricerca e approfondimento culturale destinata a sostituire il classico approccio all'esecuzione del brief con un approccio fondato sullo sviluppo di un pensiero originale e di applicazioni sperimentali gestite in autonomia; una parte di immersione nelle tecniche di produzione che sostanziano la creatività e l'espressione di stili personali associati all'ambito del visual design e delle tecniche extramediali declinandole su diversi dispositivi di comunicazione.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 2

L'insegnamento approfondisce le conoscenze della progettazione di piattaforme digitali, rendendole multicanale, multifruizione e multisupporto. Sviluppa nello studente la capacità di esaminare i bisogni di fruizione dell'utente, approfondendo temi di usabilità, d'esperienza (UX) e di interfaccia (UI). Il corso predispone un apprendimento nell'ambito del graphic design applicato all'editoria digitale e al web, utile a intraprendere studi specialistici oppure a immergersi nel mondo della produzione di prodotti e servizi innovativi e digitali.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI (Ind. BD)

L'insegnamento offre strumenti analitici per l'interpretazione di fenomeni sociali contemporanei - multi-culturalità, globalizzazione, multimedialità - che coinvolgono individui, istituzioni e imprese in processi di definizione dell'identità. Pone al centro la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione verso le community online. I processi di costruzione di senso e di condivisione che caratterizzano la comunicazione contemporanea saranno indagati attraverso un approccio genealogico che permette di completare la formazione del brand design con una visione consapevole dell'impatto sociale della comunicazione.

FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE (Ind. BD)

L'insegnamento teorico-metodologico, affronta il mondo dell'organizzazione di eventi in ambito aziendale. Introduce al linguaggio disciplinare (segmentazione, targeting, posizionamento, marketing plan, fundraising, concorsi e bandi) considerando l'evoluzione del marketing contemporaneo (marketing mix e online) e fornisce le linee guida per la strutturazione di sistemi di offerta coerenti con i bisogni del cliente, fondamentali per lo sviluppo di politiche di comunicazione d'impresa.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 2 FOTOGRAFIA (Ind. CD)

Integrando livello di conoscenza, competenza tecnica e ricerca di uno stile personale, l'insegnamento affronta simultaneamente aspetti storici e implicazioni tecnico/metodologiche afferenti il progetto fotografico applicato alla comunicazione promozionale e istituzionale.

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. CD)

L'insegnamento intende ricostruire gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di alcune tematiche e di una selezione di autori e movimenti, con particolare attenzione alle espressioni e contaminazioni tra arti visive, architettura, design, immagine pubblicitaria, multimedialità. Saranno analizzati concetti e passaggi determinanti della storia dell'arte contemporanea esemplificati attraverso l'illustrazione di opere particolarmente significative, al fine di evidenziare le più inedite e attuali potenzialità comunicative e come premessa per una ragionata comprensione dei fenomeni e delle sperimentazioni che caratterizzano il mondo contemporaneo.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 1 TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE (Ind. VD)

L'insegnamento, teorico e pratico, introduce alle tecniche dell'animazione ed è rivolto agli studenti di grafica del terzo anno, già formati al gusto e alla comunicazione visiva. Presenta i primi elementi per affrontare consapevolmente un progetto in animazione sfruttando un linguaggio ricco di immagini, ritmo, gusto e aspetti narrativi che rimandano alla struttura storica e alla psicologia dei personaggi.

ESTETICA DEI NEW MEDIA (Ind. VD)

Insegnamento teorico filosofico che pone al centro dell'analisi il discorso sul corpo e sugli effetti percettivi associati all'utilizzo dei media digitali quali nuovi veicoli di significazione. Partendo dalla tradizione fenomenologica, osserva come le tecnologie impattano sul soggetto generando nuove forme culturali e sensibilità.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 1 COMPUTER ART (Ind. BD)	L'insegnamento illustra la storia dell'intreccio tra cambiamenti tecnologici e ricerca artistica, in particolare associata all'utilizzo del computer a partire dall'apparizione delle prime sperimentazioni estetiche. Affronta, con un approccio metodologico le implicazioni progettuali associate a soluzioni interattive applicate nell'ambito della comunicazione, con un focus sugli aspetti grafici e di visualizzazione.
FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. BD)	L'insegnamento intende ricostruire gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di alcune tematiche e di una selezione di autori e movimenti, con particolare attenzione alle espressioni e contaminazioni tra arti visive, architettura, design, immagine pubblicitaria, multimedialità. Saranno analizzati concetti e passaggi determinanti della storia dell'arte contemporanea esemplificati attraverso l'illustrazione di opere particolarmente significative, al fine di evidenziare le più inedite e attuali potenzialità comunicative e come premessa per una ragionata comprensione dei fenomeni e delle sperimentazioni che caratterizzano il mondo contemporaneo.
STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO (Ind. CD)	L'insegnamento propone un excursus nella storia del cinema a partire dalle origini fino alla produzione contemporanea con riferimento anche alle serie televisive e al loro rapporto con il cinema. Nel corso vengono anche approfonditi la conoscenza del linguaggio cinematografico e il processo di produzione del film.
ESTETICA DEI NEW MEDIA (Ind. CD)	Insegnamento teorico filosofico che pone al centro dell'analisi il discorso sul corpo e sugli effetti percettivi associati all'utilizzo dei media digitali quali nuovi veicoli di significazione. Partendo dalla tradizione fenomenologica, osserva come le tecnologie impattano sul soggetto generando nuove forme culturali e sensibilità.
FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. VD)	L'insegnamento intende ricostruire gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di alcune tematiche e di una selezione di autori e movimenti, con particolare attenzione alle espressioni e contaminazioni tra arti visive, architettura, design, immagine pubblicitaria, multimedialità. Saranno analizzati concetti e passaggi determinanti della storia dell'arte contemporanea esemplificati attraverso l'illustrazione di opere particolarmente significative, al fine di evidenziare le più inedite e attuali potenzialità comunicative e come premessa per una ragionata comprensione dei fenomeni e delle sperimentazioni che caratterizzano il mondo contemporaneo.
LINGUAGGI MULTIMEDIALI 1 FOTOGRAFIA (Ind. VD)	L'insegnamento affronta simultaneamente aspetti storici e implicazioni metodologiche afferenti al progetto fotografico nelle espressioni artistiche. Integra livello di conoscenza, competenza tecnica e ricerca di uno stile personale.

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ	L'insegnamento, di impronta laboratoriale, è incentrato su un metodo empirico e sulla sperimentazione pratica. Esplicitandosi nella forma di un laboratorio creativo che integra ricerca, strategia e creatività su progetti con committenze reali (in collaborazione con aziende e agenzie) gli studenti sviluppano soluzioni non convenzionali volte alla finalizzazione di un portfolio professionale. Una parte del corso, in collaborazione con il Career Service, affronterà tematiche afferenti alla professione (tipologie di contratto, proprietà intellettuale, CSR corporate social responsibility). In generale l'insegnamento ha l'obiettivo di sviluppare nello studente un approccio alla progettazione consapevole anche delle implicazioni di natura etica (sostenibilità, relazioni aziendali, sviluppo di comunità e sostegno di arte e cultura).
WORKSHOP DI SINTESI	L'insegnamento fa sintesi delle competenze e conoscenze acquisite durante il Triennio con l'obiettivo di completare la formazione dello studente indirizzandolo verso l'ambiente professionale contemporaneo e la maturazione di consapevolezza personale sulle specifiche attitudini e potenzialità valorizzate nel progetto finale di tesi e nel portfolio personale. Si articola in due moduli: il Laboratorio di tesi è costituito da un insieme di attività (lezioni frontali, progettuali e revisioni) strutturate intorno ai progetti di tesi presentati dagli studenti e approvati dai docenti referenti delle singole aree, Brand Design, Creative Direction e Visual Design. Conclude e approfondisce il percorso associato all'indirizzo scelto dallo studente con un supporto metodologico che consente di affrontare tutte le fasi del progetto di tesi (ricerca, creatività, applicazioni tecniche, stesura e presentazione dell'elaborato finale). Tutoring di sintesi è il modulo che completa i laboratori di tesi in modalità individuale con focalizzazione sulla parte applicativa e di finalizzazione creativa coerentemente con dispositivi e supporti tecnologici utilizzati.
PROVA FINALE	La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in DESIGN

AREA LEADER
Claudio Larcher

COURSE LEADER
Claudio Larcher

Ispirato alla filosofia del “learning by doing”, il Triennio alterna e integra gli studi teorici con la pratica dei workshop. Dopo aver esplorato i concetti e le tecniche di base, gli studenti imparano a osservare le molteplici forme del contemporaneo e a captare le occasioni che queste offrono al progetto. Gli insegnamenti coltivano la sensibilità e la passione per il mondo degli oggetti, intesi come artefatti culturali che riflettono e insieme plasmano la vita dell'uomo; esplorano lo spazio come ambiente, indagandone le interazioni con gli oggetti e la sua funzione di scenario dei rituali individuali e collettivi.

LINGUA
Italiano e Inglese

SEDE
Milano

TITOLO
Diploma Accademico
di Primo Livello

CREDITI
180 CFA

DURATA
Tre anni

INDIRIZZI

Interior Design Product Design

**OPPORTUNITÀ
PROFESSIONALI**

Designer
Interior designer
Designer di elementi
di arredo
Designer di eventi
temporanei
e/o installazioni
Service designer

OBIETTIVI FORMATIVI

Acquisire competenze culturali, scientifiche e tecnico-progettuali per sviluppare un approccio “problem setting” e “problem solving”

Sviluppare la capacità di leggere le specificità dei contesti d'uso e tradurre gli elementi di analisi in soluzioni tipologico-formali e negli aspetti di comunicazione e distribuzione

Acquisire la capacità di impiegare strumenti e tecniche per la rappresentazione di spazi e prodotti

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
I	Storia dell'arte moderna	6
I	Metodologia della progettazione	12
	Metodologia	6
	Disegno	6
I	Cultura del progetto 1	8
	CAD	3
	Laboratorio base	3
	Fotografia	2
I	Verifica abilità informatiche	4
CREDITI TOTALI I SEMESTRE		30
II	Storia del design 1	6
	Design 1	12
II	Product design	5
	Interior design	5
	Design system 1	2
II	Tecnologia dei materiali 1	8
	Introduzione a tecnologia dei materiali	4
	Modellistica	4
II	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
	CREDITI TOTALI II SEMESTRE	30
CREDITI TOTALI PRIMO ANNO		60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	Design 2	12
	Product design 2	6
	Interior design 2	6
III	Tecniche della modellazione digitale	10
	Rhino	4
	Comunicazione grafica e digitale	6
III	Cultura del progetto 2	8
	Uomo ambiente	4
	Social design	4
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30
IV	Storia del design 2	6
	1 insegnamento a scelta dello studente:	
IV	Design 3 - Exhibit	6
	Design 3 - Furniture design	
	Design 3 - Service design	
	Design 3 - Piccole serie, oggetti, accessori	

	1 insegnamento a scelta dello studente:	
	Progettazione multimediale - Rhino (Ind. ID)	
IV	Progettazione multimediale - Rhino (Ind. PD)	6
	Linguaggi multimediali - Fotografia	
	Fondamenti di marketing culturale	
	Sistemi interattivi	8
IV	Laboratorio di tecnologia	4
	Laboratorio Fab Lab	4
IV	Attività formative ulteriori	4
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.

METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

L'insegnamento introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva.

CULTURA DEL PROGETTO 1

L'etimologia di design risale al latino de + signare e significa "fare qualcosa", distinguendola con un segno e darle significato, designando la sua relazione con altre cose, possessori e utilizzatori di beni. Sulla base di questo significato originale, possiamo dire che il design è dare senso (alle cose). Introduciamo così il concetto di cultura nel progetto creativo, capace di dare spessore e valenza reale al design, quale presupposto fondante per la cultura stessa del progetto. L'insegnamento si divide in ambiti basilari della formazione del design: la rappresentazione attraverso il disegno digitale, le nozioni basilari dei materiali e la cultura fotografica.

STORIA DEL DESIGN 1

Nell'ottica della doppia articolazione dei corsi di Storia del design (Storia del design 1 e 2), il primo insegnamento è inteso come introduzione generale alle tematiche progettuali attraverso un'ampia e multidisciplinare prospettiva storica. Ampliando infatti l'ambito stesso del fenomeno design dalla sua tradizionale cornice otto e novecentesca a una più articolata e trasversale lettura delle arti decorative nel loro complesso, a partire dalle radici greco-romane in avanti, ne consegue la possibilità di un serrato e continuo raffronto con la sfera delle arti maggiori, in particolare pittura e architettura, tale da indirizzare, rafforzandola, l'impronta stessa degli studi teorici degli studenti dei corsi di design in NABA. Notazioni di estetica, linguaggio, cultura e teoria critica, tecnica e terminologia progettuale, saranno i corollari usuali per un percorso che dalle fonti antiche si concentrerà poi sulle tematiche espresse dall'evolversi della rivoluzione industriale fino alla seconda guerra mondiale, punto di arrivo per il primo corso.

DESIGN 1

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti fondamentali per affrontare il progetto nella sua complessità, diversità e molteplicità, all'interno del contesto contemporaneo. Contiene due moduli fondamentali che corrispondono ai due ambiti della progettazione: Product design e Interior design. Correlato ai due moduli progettuali è previsto un modulo di Design system che fornisce allo studente le basi di conoscenza dei linguaggi del design e supporta in modo teorico i progetti svolti in Product design e Interior design.

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	Antropologia culturale	6
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Tecnologia dei materiali 2 (Ind. ID) Tecnologia dei materiali 2 (Ind. PD)	6
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Design 4 (Ind. ID) Ricerca progettuale Progetti/Workshop Design 4 (Ind. PD) Ricerca progettuale Progetti/Workshop	8 3 5 8 3 5
V	1 insegnamento a scelta dello studente: Interaction design Illuminotecnica (Ind. ID) Illuminotecnica (Ind. PD)	4
V	1 insegnamento a scelta dello studente: Urban design Design system	4
V	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI V SEMESTRE		30
VI	Progettazione della professionalità	6
VI	Workshop di sintesi	12
VI	Laboratorio tesi (lezioni) Tutoring tesi (ricevimento)	8 4
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI VI SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI TERZO ANNO		60
CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO		180

**TECNOLOGIA
DEI MATERIALI 1**

L'insegnamento ha lo scopo di gettare le basi della conoscenza dei materiali e delle loro lavorazioni. Tali basi concorrono alla formazione di una propria capacità di scelta e utilizzo dei materiali durante le fasi di progettazione e di prototipazione specifiche del design.

SECONDO ANNO**DESIGN 2**

L'insegnamento prevede un approfondimento fondamentale delle materie principali dell'ambito del design: Product design e Interior design. Product design 2: l'innovazione del progetto è possibile a patto di conoscere i diversi aspetti del complesso sistema del prodotto, siano essi di natura concettuale, formale, funzionale e comunicativa. Il modulo di Product design 2 affronta questa complessità in modo progettuale e con un lavoro di laboratorio. Interior design 2: il modulo affronta il tema dello spazio umano. Obiettivo formativo del corso è quello di acquisire e maturare una complessiva consapevolezza progettuale, individuale e di gruppo, attraverso il raggiungimento di una confidenza e sicurezza nella metodologia di conduzione del progetto, familiarità e competenza nell'impiego degli strumenti di indagine, esplorazione, descrizione, narrazione del progetto stesso. I risultati attesi dall'insegnamento sono lo sviluppo di progetti di architettura di interni e il perfezionamento delle tecniche di disegno e rappresentazione dello spazio mediante un modello.

**TECNICHE
DELLA
MODELLAZIONE
DIGITALE**

Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione delle principali funzionalità di modellazione 3D per progetti di industrial design e architettura d'interni e di conoscenze basilari degli strumenti di comunicazione visiva digitale e grafica per le basi di comunicazione del progetto. Nella comunicazione visiva è compreso lo studio dello sviluppo di un portfolio personale.

**CULTURA
DEL PROGETTO 2**

L'insegnamento ha l'obiettivo di approfondire i temi della cultura del progetto. In particolar modo l'attenzione si concentra sugli aspetti sociali del progetto e quelli relativi al rispetto dell'ambiente e delle sue risorse. Social design: il design sociale tasta esigenze della società attraverso il pensiero progettuale (design thinking). I designer sono in grado di creare futuri positivi e sostenibili partendo da una profonda comprensione della situazione attuale. In questo corso, gli studenti imparano come la creatività è legata non solo alle arti, ma a ogni aspetto della nostra vita quotidiana. Inoltre, la creatività non solo deve riguardare i cittadini e la società, ma può e deve nascere dagli stessi. L'obiettivo è di favorire una maggiore familiarità con la co-progettazione e con il design dei servizi, che consentiranno agli studenti di affrontare inerenti tematiche complesse e attuali. Uomo ambiente: il modulo intende introdurre gli studenti alle teorie e ai principi di analisi dei fattori umani necessari alla progettazione di oggetti, ambienti e sistemi ottimizzati per il benessere dell'uomo. Agli studenti viene introdotto il concetto di ergonomia, fornendo loro gli strumenti teorici e pratici per analizzare autonomamente i principi di usability nel contesto progettuale.

**STORIA
DEL DESIGN 2**

Nell'ottica della doppia articolazione dei corsi di Storia del design (Storia del design 1 e 2), il secondo insegnamento è focalizzato sull'evoluzione del design dalla seconda guerra mondiale in avanti. Decennio dopo decennio, i principali snodi del dibattito teorico, le linee guida delle tematiche progettuali, le opere più significative dei singoli autori e scuole, in un continuo raffronto tra la scena italiana e la dimensione internazionale, sono analizzati in una prospettiva comunque rivolta ai temi della contemporaneità e alle conseguenze della rivoluzione digitale.

**DESIGN 3
EXHIBIT**

L'insegnamento, a carattere progettuale, studia lo spazio come importante strumento di comunicazione. Si tratta di un esercizio di traduzione in termini spaziali di idee e storie espresse originariamente in altra forma. L'insegnamento traghetta gli studenti verso l'exhibit e il retail design dando maggiore enfasi all'aspetto esperienziale.

**DESIGN 3
FURNITURE DESIGN**

Gli studenti sono chiamati a elaborare un progetto attento agli aspetti funzionali, tipologici, strutturali e tecnici del mondo dell'arredo. Il progetto deve dimostrare: la capacità di governare le implicazioni sociali, economiche, ambientali e di senso che il progetto produrrà e le dinamiche di contesto che andrà a modificare; la capacità di definire scenari progettuali per il medio e lungo termine, sapendo prefigurare al contempo le possibili traiettorie di evoluzione dei sistemi tecnologici e la loro potenziale integrazione nel quadro complesso delle dinamiche sociali e culturali.

**DESIGN 3
SERVICE DESIGN**

Il service design è oggi una parte importante del mondo del design. Sempre di più negli ultimi anni si preferisce progettare dei nuovi servizi che sostituiscono la produzione di oggetti e prodotti non sempre necessari. La condivisione dei beni, degli strumenti e degli spazi è un punto di trasformazione sociale del nostro tempo. Strumento contro la crisi, che ribalta il concetto diffuso nella civiltà occidentale del possesso come punto cardine del nostro essere, il condividere, o sharing come diciamo più spesso, sta trasformando anche il lavoro dei designer. L'insegnamento ha lo scopo di aprire nuove strade del mondo del design suggerendo una progettazione diversa e innovativa.

**DESIGN 3
PICCOLE SERIE,
OGGETTI, ACCESSORI**

L'insegnamento offre agli studenti l'occasione di concepire nuovi prodotti di piccole dimensioni legati al mondo dell'arredo: la sfida consiste nel trasformare un concept in progetto, sviluppandolo finché raggiunge le qualità per diventare un prodotto.

**PROGETTAZIONE
MULTIMEDIALE
RHINO
(Ind. ID)**

L'insegnamento è dedicato all'utilizzo avanzato del software Rhinoceros per la modellazione 3D nell'ambito dell'architettura degli interni e all'utilizzo del plug-in Vray for Rhino per la realizzazione delle immagini di ambientazione virtuale. Gli studenti imparano a produrre immagini realistiche di progetti personali nell'ambiente dell'architettura degli interni. Un corso consigliato a chi vorrebbe perfezionare e raffinare la sua padronanza degli strumenti di modellazione digitale, soprattutto per chi è interessato a collaborare con studi di architettura dove spesso è necessario un supporto durante le fasi esecutive del progetto, come anche nelle fasi di confronto e presentazione.

**PROGETTAZIONE
MULTIMEDIALE**
RHINO
(Ind. PD)

L'insegnamento è indirizzato all'utilizzo avanzato del software Rhinoceros per la modellazione 3D nell'ambito del design del prodotto e all'utilizzo del plug-in Vray for Rhino per la realizzazione delle immagini di ambientazione virtuale. Gli studenti imparano a produrre immagini realistiche di progetti personali di product design. Un corso consigliato a chi vorrebbe perfezionare e raffinare la sua padronanza degli strumenti di modellazione digitale, soprattutto per chi è interessato a collaborare con studi di prodotto dove spesso è necessario un supporto durante le fasi esecutive del progetto, come anche nelle fasi di confronto e presentazione.

**LINGUAGGI
MULTIMEDIALI**
FOTOGRAFIA

La fotografia, come espressione creativa, è parte integrante delle arti e appartiene alle forme di produzione artistica in cui agiscono il pensiero, l'immaginazione e il senso di progettualità dell'autore, sia esso stilista, grafico, designer o artista. L'insegnamento non è rivolto all'acquisizione di tecniche fotografiche analogiche o digitali, ma è aperto alla conoscenza di base di alcuni concetti fondamentali del "saper vedere" e del "saper leggere" le immagini fotografiche, in funzione di una moderna progettualità che tiene conto dell'attraversamento incrociato di discipline e saperi che dialogano con il mezzo fotografico.

**FONDAMENTI
DI MARKETING
CULTURALE**

L'insegnamento vuole fornire al futuro designer gli strumenti di base per portare a mercato la propria idea comprendendone le logiche di commerciabilità e di prototipazione dell'offerta. Che si tratti di presentare un sistema-prodotto alle aziende, attivare una micro-filiera di autoproduzione e costruzione fino alla progettazione di un'attività d'impresa design-oriented, saper indagare correttamente le esigenze di coloro a cui ci si rivolge e fornire risposte concrete è il fulcro di un'azione strategica di progetto. Partendo dall'indagine di mercato per arrivare ai metodi e alle tecniche di presentazione dell'idea al potenziale investitore (istituzionale, business angel, il web intero), passando per la costruzione di un business model e alla comprensione di un business plan, si doterà il designer contemporaneo degli strumenti indispensabili per dare ai propri progetti una prospettiva economica concreta.

SISTEMI INTERATTIVI

L'insegnamento è focalizzato sulla progettazione e la costruzione di oggetti interattivi. Si introduce il concetto di interazione, intesa non solo esclusivamente come relazione tra azione e reazione, ma anche e soprattutto intesa come frutto di un processo articolato, determinato da una serie di relazioni rizomatiche e complesse. Gli studenti imparano a confrontarsi e a collaborare alla realizzazione di un progetto. I gruppi concorrono alla progettazione e allo sviluppo di device con l'utilizzo di open hardware come Arduino e i diversi ambienti con cui è possibile interfacciarsi. Il modulo di Laboratorio è volto ad acquisire gli strumenti e i metodi per affrontare il mondo della digital fabrication.

TERZO ANNO

**ANTROPOLOGIA
CULTURALE**

L'insegnamento intende fornire elementi di studio antropologico rapportati al design. L'antropologia è infatti una parte teorica molto importante per affrontare un progetto di design del prodotto e di design degli interni. Capire, comprendere i comportamenti umani è alla base di ogni nuovo progetto sia che riguardi gli oggetti sia che riguardi lo spazio e il suo rapporto con l'uomo.

**TECNOLOGIA
DEI MATERIALI 2**
(Ind. ID)

L'insegnamento si prefigge di completare e connettere l'insieme degli insegnamenti di Tecnologia dei materiali affrontati a partire dall'inizio del primo anno e si propone come laboratorio a supporto del progetto avanzato. Vengono approfondite le nozioni acquisite relative a materiali e tecnologie e le loro applicazioni, questo attraverso lo sviluppo di un progetto concreto di grado elevato di complessità, nel contesto dell'ambito scelto (interni).

**TECNOLOGIA
DEI MATERIALI 2**
(Ind. PD)

L'insegnamento si prefigge di completare e connettere l'insieme degli insegnamenti di Tecnologia dei materiali affrontati a partire dall'inizio del primo anno e si propone come laboratorio a supporto del progetto avanzato. Vengono approfondite le nozioni acquisite relative a materiali e tecnologie e le loro applicazioni, questo attraverso lo sviluppo di un progetto concreto di grado elevato di complessità, nel contesto dell'ambito scelto (prodotto).

DESIGN 4
(Ind. ID, PD)

L'insegnamento è strutturato come un laboratorio e una ricerca progettuali e offre la possibilità di scelta fra diversi temi dei corsi. Il corso è propedeutico al progetto di tesi finale sia in Interior design che in Product design. L'insegnamento sarà diviso in una parte di ricerca sul tema che poi lo studente porterà avanti nella tesi, e una parte di progetti veloci e workshop.

**INTERACTION
DESIGN**

L'insegnamento è un'esplorazione delle implicazioni, rilevanti per il design, del concetto di "informazione". Questo comprende la produzione e la diffusione di dati, la loro trasformazione, le interfacce che li rendono intellegibili, navigabili, gestibili e modificabili, i nuovi scenari, la riprogrammazione dei modelli esistenti. L'emergenza della società dell'informazione e poi del web ha portato con sé concetti e dinamiche fondamentali, che oggi hanno penetrato la cultura e la progettazione stessa: sistema, rete, scambio tra sistemi, ecosistema, campionamento, hacking, post-produzione, spazio hertziano, digitale, tempo reale, realtà virtuale e aumentata, ecc. Durante le lezioni, l'insegnamento si propone di analizzare e fornire un'esperienza di prima mano sulle modalità di funzionamento di questo paradigma, offrendo strumenti e metodologie per leggere questi modelli e riprogrammarli, nell'ottica di progettare nuovi futuri e riconsiderare le interazioni nello spazio per piegarle alle necessità o ai desideri emersi e di rispondere a domande di progetto diversificate (o ancora meglio, a rilevare nuove domande).

ILLUMINOTECNICA (Ind. ID)	La finalità dell'insegnamento è raggiungere la consapevolezza che la luce è, prima di tutto, un linguaggio e come tale va affrontato e processato. A livello semantico si affianca poi l'attenzione per la disciplina intesa come "scienza dell'illuminazione", ovvero quel sapere tecnico/scientifico che tratta dell'illuminazione dello spazio utilizzando le fonti naturali e quelle artificiali. Si trattano temi quali la teoria della luce (intensità, spettro, diffusione, riflessione, ecc.), la fisiologia e la psicologia della visione, la percezione dell'occhio umano, il comfort visivo.
ILLUMINOTECNICA (Ind. PD)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire la conoscenza, il supporto e gli strumenti necessari per la progettazione e la realizzazione di un oggetto luminoso funzionante. Facendo rivivere il concetto di "techné", ovvero di coincidenza di arte e tecnica, viene fornita una formazione di base affinché gli studenti possano sviluppare le loro idee con attività manuali e strumentali. Una particolare attenzione viene data alle possibilità di trasformazione dei materiali sintetici, in particolare il metacrilato, le fibre ottiche, i led e le celle fotovoltaiche in applicazioni estese al progetto.
URBAN DESIGN	L'insegnamento ha l'obiettivo di accompagnare gli studenti in un'esperienza di lettura, interpretazione e progettazione che si misuri con la complessità della realtà urbana, in particolare con quella dello spazio pubblico, inteso come luogo delle relazioni e di socialità. Si propone principalmente di far sperimentare un metodo di lavoro e soprattutto un approccio al progetto che parta dall'osservazione del "contesto" urbano, nella convinzione che confrontarsi con la sua complessità sia un'attitudine fondamentale per l'attività progettuale del design, a qualunque scala si applichi.
DESIGN SYSTEM	Un insegnamento didattico interdisciplinare nel quale gli studenti sono invitati a mettere alla prova l'insieme delle conoscenze acquisite durante il loro percorso di formazione, al fine di realizzare dei progetti in piccole serie, seguendo l'intero processo, dall'ideazione alla produzione, comprese la valutazione commerciale e la comunicazione, fino all'esposizione dei prodotti ai destinatari finali.
PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ	Il corso si propone di dare agli studenti in procinto di diplomarsi una serie di competenze indispensabili per l'ingresso nel mondo del lavoro. All'interno dell'insegnamento vengono affrontati temi generali come rappresentazione grafica e contenuti di relazioni e trattati. Lo scopo è rendere gli studenti consapevoli delle possibilità e dei diritti e doveri connessi all'attività lavorativa del proprio settore di riferimento.
WORKSHOP DI SINTESI	Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi nella gestione della componente applicata della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezione frontale, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto, ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti del settore di riferimento. La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale.

PROVA FINALE

La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in FASHION DESIGN

AREA LEADER

Colomba Leddi

COURSE LEADER

Colomba Leddi

L'obiettivo del Triennio è preparare gli studenti a inserirsi professionalmente nel Sistema Moda italiano e internazionale. Con un approccio creativo, pratico e interdisciplinare, il Triennio porta ogni studente a trovare e sviluppare il proprio talento, guidato da docenti esperti, attraverso collaborazioni con aziende connesse alla vita culturale, sociale ed economica di Milano e Roma. Il percorso di studi è un laboratorio continuo di idee grazie alla collaborazione degli indirizzi che ricreano le sinergie di un vero team di lavoro.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDI

Milano e Roma

TITOLO

Diploma Accademico di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

*In partenza nell'A.A. 2021/22

INDIRIZZI

Fashion Design
Fashion Styling and
Communication
Fashion Design
Management – NEW!*

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Fashion designer	Image consultant
Textile designer	Sustainable supply chain manager
Accessories designer	Sustainable fashion designer
Costumista	Brand manager
Product manager	Fashion buyer
Art director	Designer indipendente
Stylist	
Web communicator	

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscere e saper utilizzare gli strumenti e le metodologie progettuali propri del fashion design

Sviluppare la capacità di analizzare ed elaborare concetti e idee e di trasferirli in progetti complessi, saper gestire in autonomia tutte le fasi progettuali e di realizzazione

Condividere esperienze professionali in team ed esplorare nuovi scenari della moda che possono approdare a nuove forme di imprenditoria

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
I	Storia dell'arte moderna	6
I	Metodologia della progettazione	12
	Metodologia	6
I	Disegno	6
	Cultura del progetto	8
I	Cultura tessile 1	4
	Modelli per la moda	4
I	Verifica abilità informatiche	4
CREDITI TOTALI I SEMESTRE		30
II	Fashion design 1 - Strumenti e metodi del progetto	10
	Disegno per la moda	5
II	Prototipazione	5
	Storia del costume	6
II	Design del tessuto 1	8
	Tessuto	4
II	Maglieria	4
	Attività formative ulteriori	2
II	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
CREDITI TOTALI II SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI PRIMO ANNO		60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	Modellistica	8
	Modello artigianale	5
III	CAD	3
	Fashion design 2	6
III	Design dell'accessorio	6
III	Tecnologie e applicazioni digitali	6
III	Attività formative ulteriori	4
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Fashion design 3 - Uomo (Ind. FD)	6
IV	Fashion design 3 - Bambino (Ind. FD)	6
	Fashion design 3 - Maglieria (Ind. FD)	6
IV	Fashion design 3 - Accessori (Ind. FD)	6
	Ambientazione moda 1 (Ind. FSC)	6
IV	Fashion design 3 (Ind. FDM)	6
	Fashion design management 1	

IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Design del tessuto 2 (Ind. FD)	8
IV	Stampa digitale	4
	Disegno tessile	4
IV	Design del tessuto 2 (Ind. FDM)	8
	Cultura tessile 2 - Sostenibilità	4
IV	Filiera produttiva e sostenibilità	4
	Editoria per il fashion design (Ind. FSC)	8
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Progettazione multimediale - Fashion video (Ind. FD, FSC)	4
IV	Progettazione multimediale - Digital strategy (Ind. FDM)	4
	Semiotica dell'arte	6
IV	1 insegnamento a scelta dello studente:	
	Linguaggi multimediali - Fotografia	6
IV	Illustrazione	6
	Linguaggi multimediali - Graphic design	6
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Fashion design 4 (Ind. FD)	12
	Collezione	6
	Prototipazione	6
	Fashion design 4 (Ind. FDM)	12
	Fashion design management 2	6
	Marketing e management	6
V	Ambientazione moda 2 (Ind. FSC)	12
	Art direction	8
	Styling	4
	1 insegnamento a scelta dello studente:	
V	Costume per lo spettacolo	
	Tecniche e tecnologie della decorazione - Decorazione	6
	Tecniche e tecnologie della decorazione - Design	
	Tecniche performative per le arti visive	
V	1 insegnamento a scelta dello studente:	
	Estetica	
	Storia del cinema e del video	6
	Fondamenti di marketing culturale	
V	Antropologia culturale	
	Fenomenologia delle arti contemporanee	6
	CREDITI TOTALI V SEMESTRE	30

VI	Progettazione della professionalità	6
	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
VI	Workshop di sintesi (Ind. FD)	12
	Progetto finale - Prototipazione	6
	Laboratorio di sintesi	6
	Workshop di sintesi (Ind. FDM)	12
VI	Progetto finale - Brand vision	6
	Laboratorio di sintesi	6
	Workshop di sintesi (Ind. FSC)	12
VI	Progetto finale - Styling/ Magazine	6
	Laboratorio di sintesi	6
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	2
	CREDITI TOTALI VI SEMESTRE	30
	CREDITI TOTALI TERZO ANNO	60
	CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO	180

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA	L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.
METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE	L'insegnamento introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva.
CULTURA DEL PROGETTO	L'insegnamento fornisce le conoscenze basilari relative ai materiali e alle metodologie utilizzate nella progettazione per la moda, le qualità merceologiche, applicative e comportamentali del tessuto in relazione alla tridimensionalità del corpo, alle forme, alla modellistica e alle tecniche di confezione per l'abbigliamento. Il corso si propone di guidare gli studenti verso l'applicazione di queste conoscenze fondamentali come supporto alla progettazione.
FASHION DESIGN 1 STRUMENTI E METODI DEL PROGETTO	L'insegnamento introduce agli strumenti e ai metodi di progettazione per la moda attraverso l'apprendimento delle tecniche di rappresentazione (disegno tecnico e figurino) in relazione a una mini collezione e all'acquisizione delle metodologie per la realizzazione dei prototipi a supporto della progettazione.
STORIA DEL COSTUME	L'insegnamento analizza il costume come forma di comunicazione all'interno della società in diversi periodi storici. Il programma include l'analisi dell'origine del fenomeno moda, della differenza tra la moda e il costume, e dei meccanismi socio-economici che hanno determinato la nascita e lo sviluppo della moda.
DESIGN DEL TESSUTO 1	L'insegnamento ha la finalità di accompagnare lo studente nella conoscenza, attraverso lezioni teorico-pratiche, delle molteplici peculiarità interpretative della fibra tessile, fornendo agli studenti gli strumenti tecnico progettuali per il disegno tessile e per la maglieria.

SECONDO ANNO

MODELLISTICA	L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire agli studenti gli strumenti di modellazione manuali (basi) e digitali (Lectra) e i metodi per il diverso utilizzo e sviluppo delle basi dei cartamodelli, oltre alla definizione degli schemi di consumo, in relazione all'utilizzo dei tessuti e della scelta delle tecniche di realizzazione utilizzabili.
FASHION DESIGN 2	Durante il corso gli studenti progetteranno una collezione completa donna, sviluppando un tema dalla fase di concept, attraverso la creazione di un moodboard e al suo sviluppo rappresentato in figurini e disegni tecnici, definendo la scelta dei materiali e delle loro qualità fino alla realizzazione del prodotto.
DESIGN DELL'ACCESSORIO	L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti teorici, tecnici e progettuali per la progettazione di accessori moda. Il corso propone l'acquisizione degli strumenti tecnici, culturali e progettuali di base, della gestione del flusso creativo e lo sviluppo della capacità di analisi di differenti aspetti aziendali del sistema moda per la progettazione di accessori, oltre a fornire gli strumenti di conoscenza tecnica e di sperimentazione per arrivare alla realizzazione di un progetto/prototipo di accessorio artigianale.
TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI	L'insegnamento si propone di fornire agli studenti le tecniche che permetteranno loro di approfondire i nuovi strumenti digitali introdotti nelle professioni della moda.
FASHION DESIGN 3 UOMO, BAMBINO, MAGLIERIA, ACCESSORI (Ind. FD)	Durante il corso lo studente progetterà una collezione completa declinata per un mercato specifico a scelta tra uomo/bambino/maglieria/accessori, applicando e sviluppando le tecniche e le metodologie acquisite, verificando i criteri di fattibilità, analizzando e confrontandosi con il mercato di riferimento.
AMBIENTAZIONE MODA 1 (Ind. FSC)	L'insegnamento indaga, attraverso lezioni frontali ed esercitazioni, la connessione tra moda, comunicazione e marketing focalizzandosi sul ruolo dello stylist indirizzato alle molteplici forme di applicazione: collezione di moda, sfilata, campagna pubblicitaria, servizio redazionale.
FASHION DESIGN 3 (Ind. FDM)	Durante il corso lo studente analizzerà, attraverso case history, quali sono le dinamiche che guidano l'identità di un brand, come si gestiscono i dati e come si collegano la fase del design ai processi di produzione e alle strategie di comunicazione e commercializzazione dei prodotti.

DESIGN DEL TESSUTO 2 (Ind. FD)	Durante il corso lo studente progetterà una collezione di disegni per tessuti, attraverso l'elaborazione dell'immagine, del disegno e delle tecniche di stampa tessile, con particolare attenzione alle metodologie di stampa tradizionale e digitale, sino alla definizione dei moduli, delle varianti e della loro messa a rapporto.
DESIGN DEL TESSUTO 2 (Ind. FDM)	Il tema della sostenibilità verrà affrontato attraverso lo studio dei tessuti, delle certificazioni e della filiera produttiva, nell'ottica di una ricerca volta a sistemi innovativi.
EDITORIA PER IL FASHION DESIGN (Ind. FSC)	L'insegnamento intende esplorare il panorama editoriale per il fashion design, le sue interazioni con il sistema moda, la conoscenza dei linguaggi informativi ed espressivi, sino all'elaborazione di un progetto editoriale.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE FASHION VIDEO (Ind. FD, FSC)	L'insegnamento prevede un approfondimento della cultura della comunicazione visiva nei vari ambiti di lavoro quali: fashion film, web, comunicazione digitale. Nel corso delle lezioni sarà data rilevanza alle problematiche progettuali per la creazione di un prodotto attraverso il quale sintetizzare e concretizzare quanto appreso.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE DIGITAL STRATEGY (Ind. FDM)	L'obiettivo del corso è comprendere quali sono le strategie sinergiche e gli strumenti legati allo sviluppo della visibilità digitale e di nuovi modelli di imprenditoria creativa legati a quest'ambito.
SEMIOTICA DELL'ARTE	L'insegnamento ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi di un settore specifico, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle loro diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.
LINGUAGGI MULTIMEDIALI FOTOGRAFIA	L'insegnamento fornirà le basi metodologiche per la lettura e la produzione di immagini fotografiche per la moda. Attraverso l'analisi di immagini fotografiche e del loro contesto, esercitazioni metodologiche e di ricerca, fornirà agli studenti gli strumenti base per un progetto fotografico per la moda.
ILLUSTRAZIONE	L'insegnamento ha l'obiettivo di introdurre gli studenti all'illustrazione di moda partendo dal disegno anatomico e dai vari tipi di stilizzazione, lavorando sulla rappresentazione a mano libera e digitale, ricercando un proprio stile di rappresentazione.
LINGUAGGI MULTIMEDIALI GRAPHIC DESIGN	L'insegnamento intende fornire le basi tecniche e culturali per la progettazione della comunicazione visiva per la moda. Partendo dalla creazione di un impaginato cartaceo e digitale, di un logotipo, di un sito web, per sviluppare poi un linguaggio coerente e originale.

TERZO ANNO

FASHION DESIGN 4 (Ind. FD)	Nel percorso del terzo anno di studi lo studente progetterà in modo individuale e completo una collezione di abbigliamento di sua intera creazione. Partendo da un tema comune la collezione verrà sviluppata attraverso tutte le fasi metodologiche: dal racconto del concept attraverso immagini alla scelta di materiali e colori, fino alla progettazione e realizzazione dei modelli.
FASHION DESIGN 4 (Ind. FDM)	Attraverso questo corso lo studente lavorerà a un progetto integrato di design, legandolo agli aspetti propri del marketing e del merchandising.
AMBIENTAZIONE MODA 2 (Ind. FSC)	Obiettivo del corso è la conoscenza delle modalità di comunicazione legate al mondo della moda e l'apprendimento di un sistema progettuale finalizzato alla realizzazione di strategie di comunicazione per la promozione del prodotto moda. Attraverso l'analisi del panorama contemporaneo dei marchi di moda, l'individuazione e l'analisi del branding dei vari marchi, lo studente sarà invitato a comprenderne il posizionamento sul mercato e le varie strategie adottate per la promozione e la diffusione dell'immagine.
COSTUME PER LO SPETTACOLO	L'insegnamento fornirà una visione complessiva del costume per lo spettacolo e delle sue possibili applicazioni, oltre agli strumenti fondamentali tecnico-metodologici per la progettazione.
TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE DECORAZIONE	L'insegnamento si propone di fornire agli studenti una metodologia propria, partendo dall'analisi storico/teorica del tema (conoscenza), passando allo studio dell'iconografia classica e contemporanea (competenza), sino alla reinvenzione, utilizzando tecniche tradizionali o innovative per la preparazione di un elaborato (abilità).
TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE DESIGN	L'insegnamento si propone di fornire agli studenti i sistemi di progettazione legati al prodotto e al suo percorso produttivo, di attribuzione del valore, di comunicazione e di distribuzione.
TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE	Il corso si propone di creare un processo di apprendimento, ricerca e creazione a partire dall'uso simbolico dell'esperienza del corpo e dello spazio anche prendendo spunto dalle varie tradizioni culturali.
ESTETICA	L'insegnamento si propone di analizzare il concetto di estetica occidentale. Nella società contemporanea il concetto di bello è entrato in crisi; l'obiettivo del corso è quello di distinguere le varie estetiche portando gli studenti a ragionare sulle diverse categorie dell'estetica.

STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO	L'insegnamento si propone, attraverso visioni di film e discussioni critiche, di fornire le conoscenze necessarie alla comprensione articolata e problematica del dispositivo cinematografico mettendo in relazione gli aspetti economici con quelli tecnologici, comunicativi e artistici.
FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE	All'interno del corso si analizzerà il modo in cui la funzione marketing si sviluppa in: merchandising (marketing di prodotto), comunicazione (on-off line), commerciale, tenendo conto di un settore specifico.
ANTROPOLOGIA CULTURALE	Analizzando il ruolo della ricerca e l'uso della parola nell'esprimere concetti, il corso intende porre l'attenzione sulle molteplici discipline che s'intrecciano al senso e al significato dell'uomo e del corpo.
FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE	L'insegnamento intende esplorare la cultura visuale contemporanea e la complessità dell'esperienza visiva odierna.
PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ	Il corso ha come scopo di aiutare gli studenti a presentare la propria immagine professionale attraverso la creazione di un portfolio e renderli consapevoli delle possibilità, dei diritti e dei doveri connessi all'attività lavorativa del proprio settore all'interno del sistema moda. Durante il corso vengono affrontati temi generali, quali modalità e contratti di lavoro, elementi di economia aziendale, proprietà intellettuale e diritti connessi, e temi più specifici alle singole discipline come l'analisi dei più importanti operatori di settore e delle dinamiche di accesso a determinati mercati del lavoro.
WORKSHOP DI SINTESI	Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi nella gestione della componente applicata della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezione frontale, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto, ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti del settore di riferimento. La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale.
PROVA FINALE	La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta.

Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in

CREATIVE TECHNOLOGIES

**AREA LEADER
(ad interim)**

Luca Ponceolini

COURSE LEADER

Emanuele Lomello

Il Triennio in Creative Technologies (Diploma Accademico di Primo Livello in Nuove Tecnologie per le Arti Applicate) completa, dal 2017, l'offerta formativa di NABA nel settore delle arti multimediali. Il corso di studi si propone di formare tre tipi di figure professionali nell'ambito del 3D, dei VFX e del Game Development. Durante il Triennio, a forte componente progettuale e laboratoriale, gli studenti potranno toccare con mano le più recenti tecnologie e specializzarsi in una di queste discipline.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDE

Milano

TITOLO

Diploma Accademico di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Digital video (Ind. VFX) Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale (Ind. 3D) Computer games 1 (Ind. GD)	6
III	Scrittura creativa	8
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Tecniche dei nuovi media integrati 2 (Ind. VFX) Tecniche dei nuovi media integrati 2 (Ind. 3D) Tecniche dei nuovi media integrati 2 (Ind. GD)	8
III	Comunicazione multimediale	6
III	Verifica abilità informatiche	2
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30

IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Applicazioni digitali per l'arte 2 (Ind. VFX) Applicazioni digitali per l'arte 2 (Ind. 3D) Applicazioni digitali per l'arte 2 (Ind. GD)	8
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Progettazione multimediale 1 (Ind. VFX) Progettazione multimediale 1 (Ind. 3D) Progettazione multimediale 1 (Ind. GD)	6
IV	Cultura del progetto	10
IV	Metodologia della ricerca Cultura del progetto	5 5
IV	1 insegnamento a scelta dello studente: Illustrazione Tecniche della modellazione digitale	6
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Applicazioni digitali per l'arte 3 (Ind. VFX) Tecniche e pratiche digitali Laboratorio multimediale di visual effects design Applicazioni digitali per l'arte 3 (Ind. 3D) Tecniche e pratiche digitali Laboratorio multimediale di 3D design Applicazioni digitali per l'arte 3 (Ind. GD) Tecniche e pratiche digitali Laboratorio multimediale di game design	10
V	Estetica dei new media	6
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Tecniche dei nuovi media integrati 3 (Ind. VFX) Progettazione multimediale 2 (Ind. 3D) Computer games 2 (Ind. GD)	6
V	1 insegnamento a scelta dello studente: Installazioni multimediali Semiotica dell'arte	6
V	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI V SEMESTRE		30

VI	Progettazione della professionalità	6
VI	Workshop di sintesi	12
VI	Laboratorio tesi (lezioni) Tutoring tesi (ricevimento)	8 4
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI VI SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI TERZO ANNO		60
CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO		180

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.

DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE

Gli obiettivi principali dell'insegnamento sono due: affrontare le diverse dinamiche della narratologia, indagando le strutture culturali alla base della costruzione di un mondo narrativo e sviluppare competenze teorico-pratiche per produrre script fondati sulle logiche e le forme della narrazione audiovisiva. Il corso prevede un approfondimento delle differenze e delle contaminazioni fra letteratura, cinema, televisione e teatro, ripercorrendone gli esempi più significativi, in un'ottica comparata. In questo modo lo studente possederà gli strumenti tecnici di base, utili per riconoscere un testo e per applicarli nella scrittura di una sceneggiatura. Ulteriore scopo del corso è inserire gli studenti all'interno delle dinamiche produttive individuali imparando a rispettarne ritmi e scadenze.

AUDIOVISIVI LINEARI

Il corso prevede l'insegnamento dei diversi linguaggi espressivi negli audiovisivi lineari, così come quello degli strumenti metodologici connessi, fondamentali nell'analisi critica e nella successiva implementazione nei progetti che gli studenti andranno a svolgere nei semestri successivi. Il corso fornisce le principali competenze teoriche e di analisi dell'audiovisivo a partire dai fondamenti di lettura semiotica, narratologica e psicanalitica del cinema. Nel modulo di Tecniche di ripresa vengono affrontate in modo pratico le operazioni di registrazione, preparazione e illuminazione del set con l'utilizzo di videocamere digitali.

AUDIO E MIXAGGIO

L'insegnamento introduce gli studenti al complesso mondo del suono, dell'ascolto critico e dell'audio nei media. Attraverso esercitazioni e contenuti teorico-pratici gli studenti affronteranno le principali fasi della catena produttiva dell'audio per il video: pre-produzione, registrazione, editing, mix e mastering. Verrà posta attenzione alla metodologia progettuale e al corretto workflow, allo scopo di realizzare prodotti sonori di qualità professionale e di fornire le basi per una corretta gestione del suono nei progetti futuri.

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI 1

Il laboratorio progettuale introduce gli studenti alla pratica della motion graphics, della modellazione 3D e del game design, attraverso l'apprendimento degli strumenti fondamentali per la progettazione. L'apprendimento degli aspetti teorici è veicolato attraverso la pratica (learning by doing).

CULTURE DIGITALI

L'insegnamento esamina gli scenari, le discipline, le tendenze, i campi di azione, i festival, i centri di produzione che, attraverso il mondo del digitale, si muovono a cavallo tra creatività, design, arte e tecnologia. Si affronteranno in maniera critica, attraverso l'analisi di casi studio, diversi campi d'interesse: reti e data visualisation, software generativi, VR, game e piattaforme ludiche, interaction design, product design, la cultura del DIY, arte, scienza, robotica e intelligenze artificiali.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 1

L'insegnamento introduce gli studenti alla teoria e alla pratica della visual art 2D attraverso un percorso che affianca lo studio del linguaggio visivo alla pratica della sua rappresentazione, introducendo gli elementi fondamentali della significazione e della composizione dell'immagine: dal disegno manuale a quello digitale. Verranno studiati e analizzati tutti gli aspetti culturali della comunicazione dell'immagine, la logica della scansione per inquadrature connesse alla pratica della previsualizzazione.

SECONDO ANNO

DIGITAL VIDEO (Ind. VFX)

L'insegnamento affronta le basi teorico-pratiche della produzione digitale video. L'obiettivo è quello di far raggiungere allo studente consapevolezza e maturità nell'individuare le opportune soluzioni tecniche su di un set cinematografico in qualità di VFX supervisor.

PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE (Ind. 3D)

L'insegnamento fornisce le basi per la progettazione di scene e set in CGI. Analizzando gli aspetti del lighting, dal foto realismo al cartoon, si approfondiranno le tecniche di creazione di texture e shader. Verranno inoltre approfonditi l'uso di HDRI, le basi di fotografia ed il compositing finale della scena.

COMPUTER GAMES 1 (Ind. GD)

Partendo dagli elementi base che definiscono le meccaniche di gioco, tradotte successivamente in metriche per dare forma a personaggi e ambientazioni, l'insegnamento si pone l'obiettivo di fornire un'introduzione al game design che offra agli studenti gli strumenti indispensabili per poter realizzare il proprio progetto personale.

SCRITTURA CREATIVA

L'insegnamento ha lo scopo di introdurre lo studente alla progettazione di opere multimediali caratterizzate da un andamento non lineare, in cui un ruolo fondamentale è svolto dal processo decisionale dell'utente. In particolare lo studente affronta gli elementi di ideazione e scrittura di storie interattive attraverso la costruzione e lo sviluppo di personaggi e scenari che si evolvono a seconda del mezzo di comunicazione che li ospita.

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI 2 (Ind. VFX)	Il laboratorio progettuale è dedicato all'introduzione al mondo del compositing e alla comprensione degli elementi cardine della pratica della post-produzione. L'insegnamento prevede l'apprendimento delle funzioni base del software NUKE attraverso l'uso di shot mirati e training pratici.
TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI 2 (Ind. 3D)	Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento della modellazione 3D ad un livello intermedio, attraverso l'apprendimento delle tecniche di modellazione poligonale di ambienti completi, di oggetti di scena e di personaggi umanoidi e/o di animali. Il corso prevede l'apprendimento delle funzioni avanzate del software Maya attraverso l'uso di shot mirati e training pratici.
TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI 2 (Ind. GD)	L'insegnamento si propone di approfondire le competenze dello studente sull'utilizzo del software Unity: verranno introdotte tecniche avanzate e fondamentali di programmazione che permetteranno di realizzare un progetto partendo da una serie di assets forniti durante il corso.
COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	L'insegnamento intende fornire allo studente la conoscenza delle principali tappe storiche dell'evoluzione dei media digitali e la capacità critica per analizzare la situazione mediatica contemporanea tra social media e web 3.0. Il corso ripercorre le principali tappe storico evolutive che hanno interessato la rivoluzione digitale e intende fornire le coordinate per comprendere l'importanza di fenomeni quali la scrittura come tecnologia e dei concetti di comunicazione e medium, prendendo in esame i più importanti fenomeni legati a media come televisione, cinema, musica, gaming. Tra gli obiettivi dell'insegnamento c'è la messa in discussione del "discorso" sui media, per svelarne le retoriche e la struttura ideologica, quindi di condurre i partecipanti a una ricognizione degli elementi che ne compongono il complesso tecnico e culturale.
APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 (Ind. VFX)	Partendo dalle basi acquisite nel corso di Tecniche dei nuovi media integrati 2, il modulo formativo completa le conoscenze in materia di compositing integrando, all'interno della pipeline di lavoro, strumenti e tecniche 3D.
APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 (Ind. 3D)	Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al mondo della character animation, attraverso l'apprendimento delle tecniche base della modellazione dei personaggi, la cinematica inversa e la motion capture, andando ad affrontare tutti i fondamenti legati alla character animation, e la loro successiva animazione.
APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 (Ind. GD)	Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento del game design a un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle più contemporanee tecniche e tecnologie negli ambiti della realtà virtuale e della realtà aumentata. Durante il corso verranno ripresi e approfonditi i concetti di programmazione appresi nel semestre precedente.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. VFX)	Il corso introduce gli studenti al mondo del compositing sperimentale. Durante tutto il percorso si imparerà a sviluppare concetti e abilità pratiche nell'ambito della prototipazione. Analizzando la storia e le sperimentazioni che sottostanno alle pratiche artistiche della tecnologia, si indagheranno idee creative e sfide tecniche.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. 3D)	Il laboratorio progettuale è dedicato all'introduzione al mondo del compositing e alla comprensione degli elementi cardine della pratica della post-produzione CGI. Il corso prevede l'apprendimento delle funzioni base del software NUKE attraverso l'uso di shot mirati e training pratici.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. GD)	Partendo dai principi base legati al mondo del level design, l'insegnamento introduce gli studenti alla gestione, all'interno di Unity, di Asset grafici. Durante il percorso gli studenti imparano a controllare personaggi, ambienti e props sviluppati in 3D e ad applicare a essi i principi base dell'animazione.
CULTURA DEL PROGETTO	L'insegnamento si pone l'obiettivo di illustrare i fondamenti teorici della progettazione e di mettere in contatto gli studenti con le principali metodologie del design thinking per la creazione e lo sviluppo di "concept". Partendo da uno sguardo storico sui concetti di idea e di progetto, nel corso delle lezioni, gli studenti impareranno a gestire un impianto progettuale attraverso 4 fasi: ricerca, sintesi, ideazione, implementazione. In parallelo a tale percorso teorico-progettuale si riapplicheranno i principi acquisiti alle pipeline di lavoro in ambito CGI.
ILLUSTRAZIONE	L'insegnamento prosegue l'approfondimento delle tecniche di concept art apprese nel corso di Applicazioni digitali per l'arte 1 con un focus sulle applicazioni della concept art all'industria dell'intrattenimento: videogiochi, pubblicità, eventi, film e animazione. Gli studenti amplieranno le proprie competenze del disegno sia tradizionale che digitale, al fine di sviluppare e visualizzare al meglio le proprie idee.
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	L'insegnamento sviluppa l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della modellazione 3D. Attraverso l'apprendimento del software Houdini, gli studenti verranno introdotti alle pratiche della modellazione 3D parametrica e della gestione di fluidi e fisiche.

TERZO ANNO

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 3 (Ind. VFX, 3D, GD)	Il laboratorio progettuale introduce gli studenti al lavoro nell'ambito del 3D design, VFX e game design, attraverso un percorso transdisciplinare scandito dallo sviluppo di un progetto corale. Una finestra sul mondo della produzione, composto da differenti professionalità e specializzazioni, che gli studenti andranno a conoscere più a fondo, attraverso collaborazioni e/o simulazioni.
ESTETICA DEI NEW MEDIA	Insegnamento teorico filosofico che pone al centro dell'analisi il discorso sul bello e sugli effetti percettivi associati all'utilizzo dei nuovi media quali nuovi veicoli di espressione artistica. Partendo dalla tradizione fenomenologica ed ermeneutica, osserva come le tecnologie impattano sul panorama estetico - immagini, suoni, spazialità - generando nuove forme culturali e nuove sensibilità.

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI 3 (Ind. VFX)	L'insegnamento, a forte impronta progettuale, prevede l'introduzione al mondo della color correction. Il programma prevede una overview completa su tutti gli strumenti teorici e tecnici. Il laboratorio progettuale contempla lo studio e l'uso del software Da Vinci Resolve.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 2 (Ind. 3D)	Il corso porta l'insegnamento della gestione di Asset 3D a un livello avanzato, attraverso l'apprendimento di tecniche avanzate di modellazione, texturing, rigging e animazione. Il corso prevede un focus sulla gestione di librerie online (quali, ad esempio: Megascan) per la produzione di environment complessi.
COMPUTER GAMES 2 (Ind. GD)	Partendo dalle competenze acquisite in termini di character design, level design e interactive storytelling, l'insegnamento prevede la progettazione avanzata in ambito game. Il corso fornisce allo studente le competenze tecniche in ambito di prototipazione rapida per lo sviluppo veloce di mock-up e livelli.
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI	L'insegnamento si propone di introdurre gli studenti alla progettazione di installazioni multimediali, di sistemi cioè in grado di interagire con i visitatori sia sul piano sensoriale che su quello contenutistico. Gli studenti acquisiranno gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus sulla CGI.
SEMIOTICA DELL'ARTE	L'insegnamento ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi dell'arte, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle loro diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.
PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ	Il corso, sviluppato e tenuto in collaborazione con il Career Service, si propone di dare agli studenti in procinto di diplomarsi una serie di competenze indispensabili per l'ingresso nel mondo del lavoro. All'interno del corso vengono affrontati sia temi generali, come modalità e contratti di lavoro, elementi di economia aziendale, proprietà intellettuale e diritti connessi, sia temi più specifici alle singole discipline come un'analisi dei più importanti operatori di settore, e delle dinamiche di accesso a determinati mercati del lavoro. Lo scopo è rendere gli studenti consapevoli delle possibilità e dei diritti e doveri connessi all'attività lavorativa del proprio settore di riferimento.
WORKSHOP DI SINTESI	Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi, nella gestione della componente applicata della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezione frontale, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto, ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti del settore di riferimento. La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale.

PROVA FINALE

La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in

MEDIA DESIGN E ARTI MULTIMEDIALI

AREA LEADER (ad interim)

Luca Poncellini

COURSE LEADER

Vincenzo Cuccia

Il Triennio fornisce gli strumenti per interpretare e partecipare alla complessa realtà dei media contemporanei. Concentrandosi sul contenuto, la storia e gli effetti delle produzioni audiovisive nell'ambito sempre più ibrido del cinema, del videogioco e dell'animazione, il Triennio esplora il linguaggio, la scrittura, la storia e la teoria del cinema e dei media, le tecniche di ripresa, l'editing e la post-produzione, l'ideazione e produzione di animazioni in 2D e in 3D, la direzione della fotografia, il sound design, il game design e le installazioni multimediali interattive.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDI

Milano e Roma

TITOLO

Diploma Accademico
di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

INDIRIZZI

Film Making Animation Game Design

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Sceneggiatore e
autore per l'audiovisivo

Regista

Media designer

Produttore

Montatore

Direttore
della fotografia

Animatore 2D

Character designer

Game designer

Game producer

Animation artist

OBIETTIVI FORMATIVI

Scrittura e produzione audiovisiva
per cinema e web

Animazione digitale e progettazione
di videogiochi

Progettazione e sviluppo
di progetti interattivi e transmediali

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
I	Storia del cinema e del video	8
	Storia del cinema	6
I	Drammaturgia multimediale	8
	Seminario di analisi del film	2
I	Audiovisivi lineari	6
	Narratologia	4
I	Audio e mixaggio	6
	Fondamenti di sceneggiatura	4
I	Verifica abilità informatiche	2
	Audiovisivi lineari	3
I	CREDITI TOTALI I SEMESTRE	30
	Tecniche di ripresa	3
II	Linguaggi multimediali 1	8
	Montaggio base	4
II	Culture digitali	8
	Introduzione alla regia	4
II	Applicazioni digitali per l'arte 1	6
	Animazione base	3
II	Verifica abilità informatiche	2
	Compositing	3
II	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
	Attività formative ulteriori	2
II	CREDITI TOTALI II SEMESTRE	30
	CREDITI TOTALI PRIMO ANNO	60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Scrittura creativa (Ind. FM)	8
	Sceneggiatura	4
	Laboratorio di regia 1	4
	Scrittura creativa (Ind. GD)	8
	Interactive storytelling	4
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Scrittura creativa (Ind. AN)	8
	Preproduzione	4
	Storyboard	4
	Direzione della fotografia (Ind. FM)	8
	Direzione della fotografia	4
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Tecniche di animazione digitale (Ind. GD, AN)	8
	Tecniche di animazione 2D	4
	Modellazione 3D	4
	Estetica dei new media	6
	Teorie e tecniche dell'interazione	8
III	Interaction design	4
	Game culture	4
III	CREDITI TOTALI III SEMESTRE	30
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Regia 1 (Ind. FM)	8
	Seminario analisi del film 2	2
	Regia 1	6
IV	Computer games (Ind. GD)	8
	Game design 1	4
	Game development 1	4
	Linguaggi multimediali 2 (Ind. AN)	8
IV	Linguaggi dell'animazione	4
	Tecniche di animazione avanzata	4
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Progettazione multimediale 1 (Ind. FM)	6
	Documentario	3
	Documentario audio	3
IV	Progettazione multimediale 1 (Ind. GD)	6
	Interactive storytelling per videogiochi	3
	Transmedia storytelling	3
	Progettazione multimediale 1 (Ind. AN)	6
IV	Animazione 3D	3
	Regia animazione	3
IV	Cultura del progetto	8
	Metodologia della ricerca	4
IV	CREDITI TOTALI IV SEMESTRE	30
	Cultura del progetto	4

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Regia 2 (Ind. FM)	10
	Regia 2	6
	Produzione	4
	Regia per videogiochi (Ind. GD)	10
	Game design 2	6
V	Game development 2	4
	Progettazione multimediale 2 (Ind. AN)	10
V	Produzione per l'animazione	6
	Linguaggi dell'animazione 2	4
V	Storia dell'arte moderna	6
	Teoria e metodo dei mass media	6
IV	1 insegnamento a scelta dello studente:	
	Applicazioni digitali per l'arte 2 - Scrittura avanzata (Ind. FM)	
	Applicazioni digitali per l'arte 2 - Montaggio avanzato (Ind. FM)	
	Applicazioni digitali per l'arte 2 - Visual effects (Ind. FM, GD, AN)	6
	Applicazioni digitali per l'arte 2 - 3D Character design (Ind. GD, AN)	
	Applicazioni digitali per l'arte 2 - Environment design (Ind. GD, AN)	
V	1 Insegnamento a scelta dello studente:	
	Installazioni multimediali - Film (Ind. FM)	
V	Fenomenologia dell'immagine (Ind. FM, GD, AN)	6
	Semiotica dell'arte (Ind. FM, GD, AN)	
V	Installazioni multimediali - Game (Ind. GD, AN)	
	Installazioni multimediali - Sound (Ind. GD, AN)	
V	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60
V	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI V SEMESTRE		30

VI	Progettazione della professionalità	6
VI	Workshop di sintesi	12
	Workshop	6
	Laboratorio di tesi	6
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI VI SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI TERZO ANNO		60
CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO		180

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

L'insegnamento propone un excursus nella storia del cinema dagli albori fino alla produzione contemporanea. Attraverso lo studio delle principali tappe della storia del cinema, vengono analizzate le modalità espressive e di produzione che hanno portato allo scenario attuale di prodotti audiovisivi in ambito cinematografico e video. Nel corso del seminario di analisi del film viene proposta la visione di opere fondamentali della storia del cinema discutendone gli aspetti rilevanti.

DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE

Gli obiettivi principali dell'insegnamento sono due: affrontare le diverse dinamiche della narratologia, indagando le strutture culturali alla base della costruzione di un mondo narrativo e sviluppare competenze teorico-pratiche per produrre script fondati sulle logiche e le forme della narrazione audiovisiva. Il corso prevede un approfondimento delle differenze e delle contaminazioni fra letteratura, cinema, televisione e teatro, ripercorrendone gli esempi più significativi, in un'ottica comparata. In questo modo lo studente possederà gli strumenti tecnici di base, utili per riconoscere un testo e per applicarli nella scrittura di una sceneggiatura. Ulteriore scopo dell'insegnamento è inserire gli studenti all'interno delle dinamiche produttive individuali imparando a rispettarne ritmi e scadenze.

AUDIOVISIVI LINEARI

Il corso prevede l'insegnamento dei diversi linguaggi espressivi negli audiovisivi lineari, così come quello degli strumenti metodologici connessi, fondamentali nell'analisi critica e nella successiva implementazione nei progetti che gli studenti andranno a svolgere nei semestri successivi. L'insegnamento fornisce le principali competenze teoriche e di analisi dell'audiovisivo a partire dai fondamenti di lettura semiotica, narratologica e psicanalitica del cinema. Nel modulo di Tecniche di ripresa vengono affrontate in modo pratico le operazioni di registrazione, preparazione e illuminazione del set con l'utilizzo di videocamere digitali.

AUDIO E MIXAGGIO

L'insegnamento introduce gli studenti al complesso mondo del suono, dell'ascolto critico e dell'audio nei media. Attraverso esercitazioni e contenuti teorico-pratici gli studenti affrontano le principali fasi della catena produttiva dell'audio per il video: preproduzione, registrazione, editing, mix e mastering. Viene posta attenzione alla metodologia progettuale e al corretto workflow, allo scopo di realizzare prodotti sonori di qualità professionale e di fornire le basi per una corretta gestione del suono nei progetti futuri.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 1

L'insegnamento fornisce competenze teorico-pratiche negli ambiti di regia e montaggio di un prodotto audiovisivo. Il modulo di Montaggio base propone un percorso storico, analitico e progettuale sulle specificità linguistiche e tecniche che questa fase di lavorazione rende possibile; in particolare lo studente affronta il nodo tematico della continuità-discontinuità. Il modulo di Introduzione alla regia, invece, fornisce allo studente le competenze teorico-critiche che gli permettono di produrre un testo audiovisivo analizzabile secondo i criteri della semiologia e della retorica audiovisiva. Oltre alla realizzazione di un piccolo prodotto audiovisivo lo studente sviluppa competenze tecniche, relative all'uso del software di editing video, oltre che far esperienza delle dinamiche produttive di gruppo.

CULTURE DIGITALI

L'insegnamento intende fornire allo studente la conoscenza delle principali tappe storiche dell'evoluzione dei media digitali e la capacità critica per analizzare la situazione mediatica contemporanea tra social media e web 3.0. Il corso ripercorre le principali tappe storico evolutive che hanno interessato la rivoluzione digitale e intende fornire le coordinate per comprendere l'importanza per noi oggi di fenomeni quali la scrittura come tecnologia e dei concetti di comunicazione e medium, prendendo in esame i più importanti fenomeni legati a media come televisione, cinema, musica, gaming. Tra gli obiettivi dell'insegnamento c'è la messa in discussione del "discorso" sui media, per svelarne le retoriche e la struttura ideologica, quindi di condurre i partecipanti ad una ricognizione degli elementi che ne compongono il complesso tecnico e culturale.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 1

L'insegnamento fornisce competenze teoriche di lettura e analisi compositiva dell'immagine statica, fornendo indicazioni fondamentali sull'uso dei principali software di composizione e animazione digitale di grafiche e disegni. In particolare nel modulo di Compositing si acquisiscono le competenze per la gestione e realizzazione di video che integrano immagini grafiche. Il modulo di Animazione base invece si pone l'obiettivo di dare delle nozioni concrete, necessarie quando si affronta un lavoro in animazione, che vanno dal particolare modo di ragionare "frame by frame", alla consapevolezza dei limiti concreti e dei lunghi tempi di esecuzione. L'obiettivo è di fornire allo studente gli strumenti metodologici per costruire uno schema progettuale che riguarderà la creatività e l'organizzazione, sviluppando la consapevolezza delle fasi di esecuzione del prodotto finale e l'attitudine al lavoro in piccoli gruppi.

SECONDO ANNO

SCRITTURA CREATIVA (Ind. FM)

L'insegnamento ha un approccio laboratoriale con la finalità di sviluppare nello studente capacità di scrittura per l'audiovisivo e della sua messa in scena, ed è suddiviso nei due moduli di Sceneggiatura e Laboratorio di regia 1. Il modulo di Sceneggiatura si basa su strumenti avanzati della scrittura cinematografica. Il terreno di ricerca prevede l'approfondimento della struttura delle narrazioni al fine di giungere all'elaborazione di un concept per la scrittura audiovisiva seriale. Nel modulo di Laboratorio di regia 1 si esplora il forte legame tra il momento della scrittura e quello della messa in scena, nell'intento di condurre l'esperienza degli studenti attraverso due momenti fondamentali della pratica produttiva per la fiction: il decoupage di una sceneggiatura e il conseguente lavoro di messa in scena.

SCRITTURA CREATIVA (Ind. GD)

L'insegnamento ha un approccio laboratoriale con la finalità di sviluppare nello studente capacità di scrittura per video e board game ed è suddiviso nei due moduli di Interactive storytelling e Laboratorio di game production. Il modulo di Interactive storytelling parte dal concetto esteso di intrattenimento per individuare i mattoni fondamentali della narrazione, dalla definizione dei personaggi alla scansione ritmica degli eventi, e adattarli alle modalità procedurali tipiche del gioco, focalizzandosi sull'importanza della scelta. Nel modulo di Laboratorio di game production si esplorano le potenzialità offerte da questa metodologia di scrittura declinata in ambito multimediale, che tiene conto quindi, non solo di suoni e immagini, ma anche interazioni, capaci di generare differenti risultati in termini di sviluppo narrativo della storia, possibili sviluppi di cui il designer deve tenere conto.

SCRITTURA CREATIVA (Ind. AN)

L'insegnamento ha un approccio laboratoriale con la finalità di sviluppare nello studente capacità di scrittura, disegno e previsualizzazione per l'animazione. Il modulo di Preproduzione parte dalla ricerca e ideazione di storie per l'animazione fino allo sviluppo di uno script, sviluppando capacità di disegno grafico degli elementi principali di un concept per l'animazione. Nel modulo di Storyboard, si acquisiscono le competenze di disegno e realizzazione di uno storyboard attraverso l'utilizzo di software specifici per la previsualizzazione. Alla fine del corso gli studenti realizzeranno un animatic e uno storyboard di un loro progetto di animazione.

DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA (Ind. FM)

L'insegnamento propone un'analisi di opere cinematografiche ed extra-cinematografiche atte a promuovere la creatività dello studente in relazione alle proprie scelte artistiche, compositive e visive nell'ambito della composizione dell'immagine per l'audiovisivo. L'obiettivo è quello di far raggiungere allo studente consapevolezza e maturità nell'individuare le opportune soluzioni tecniche per la direzione della fotografia, mettendole in pratica. Viene inoltre affrontato il tema della preparazione del set secondo le metodologie professionali di preproduzione: dai documenti di regia, all'organizzazione del cast, al piano di lavorazione, alla direzione di produzione sul set.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE (Ind. GD, AN)

L'insegnamento è orientato a una preparazione professionale alle pratiche di animazione 2D e alla realizzazione di modelli in 3D. Partendo dal disegno tradizionale si affrontano gli aspetti dell'animazione digitale 2D su software specifici. Il corso intende inoltre fornire competenze tecniche e metodologiche per la modellazione di un personaggio in 3D.

ESTETICA DEI NEW MEDIA

In un'attenta panoramica storica e teoretica l'insegnamento sviluppa un'indagine su nuclei tematici al confine tra estetica, filosofia della natura, antropologia filosofica e storia della tecnica. Si intende così fornire allo studente la possibilità di osservare come i nessi fra arte, natura e tecnica, nei passati come negli odierni sistemi culturali, abbiano strutturato, e continuano a farlo, forme storiche della soggettività.

TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE

L'insegnamento si propone di introdurre gli studenti al mondo dell'interaction design attraverso lo studio, l'analisi, la progettazione e la prototipazione di sistemi multimediali interattivi e la conoscenza teorica dell'ambito videoludico. Nel modulo di Interaction design si analizzano le principali installazioni interattive e i loro autori; attraverso lo studio di relazioni uomo-macchina, physical computing, robotica e intelligenza artificiale, si identificheranno gli ambiti di interesse. Imparando a usare strumenti di lavoro hardware (biosensori, sistemi di analisi del movimento) e software si definiranno alcune tecniche e tecnologie. In parallelo al percorso teorico gli studenti lavoreranno allo sviluppo di una installazione interattiva. Il modulo di Game culture delinea inoltre i contorni di una delle forme espressive più significative dell'era digitale: il videogame. Partendo dall'analisi delle produzioni videoludiche di maggior successo, il modulo propone le linee guida che portano alla progettazione di interi microcosmi di finzione.

REGIA 1 (Ind. FM)

L'insegnamento ha l'obiettivo di fornire nozioni teoriche e pratiche per il raggiungimento delle competenze professionali nell'ideazione e realizzazione di un progetto audiovisivo, attraverso un'indagine personale che possa condurre lo studente alla formazione di una propria poetica. Gli studenti individualmente o in gruppo realizzano un cortometraggio con particolare attenzione all'aspetto autoriale e alla direzione degli attori. Nel corso del Seminario di analisi del film 2 verrà proposta la visione, discussione e analisi di opere cinematografiche contemporanee rilevanti per le forme della sperimentazione narrativa e stilistica.

COMPUTER GAMES (Ind. GD)

L'insegnamento è composto da due moduli, Game design 1 e Game development 1, con lo scopo di condurre gli studenti alla produzione di un documento di design e di un primo prototipo di un gioco digitale. Attraverso l'analisi di alcuni dei prodotti commerciali più rilevanti dal punto di vista progettuale, artistico e culturale, lo studente apprenderà i principi fondamentali del game design, da applicare alla progettazione di opere che prevedono la partecipazione attiva dei propri utenti. Il modulo di Game development 1 introduce lo studente all'ambiente di programmazione attraverso l'uso e la comprensione delle principali funzionalità dello strumento Unity 3D. Verranno affrontate le tecniche e metodologie per la realizzazione di un progetto completo in stretta collaborazione con il modulo di Game design.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI 2 (Ind. AN)

L'insegnamento fornisce competenze teorico-pratiche per cogliere gli aspetti rilevanti dell'evoluzione del linguaggio dell'animazione. Vengono approfondite le forme del linguaggio dell'animazione investigando e applicando le più significative tecniche e procedimenti atti a realizzare un prodotto di animazione; in particolare si apprendono le tecniche di stop-motion, animazione digitale 2D e animazione di oggetti in 3D.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. FM)

L'insegnamento ha lo scopo di introdurre lo studente alla progettazione e realizzazione di una produzione multimediale con la finalità di sviluppare capacità di racconto per immagini nell'ambito della produzione del documentario. Attraverso l'analisi delle metodologie produttive esistenti, lo studente realizza un progetto coerente in termini di costruzione drammaturgica e registica. Il modulo di Documentario audio mira all'acquisizione di procedimenti drammaturgici necessari alla realizzazione di interviste, micro-inchieste, costruzioni narrative, declinate all'interpretazione della realtà. Un focus specifico è dedicato al documentario di ultima generazione, spesso di natura ibrida, capace di mescolare in maniera esteticamente efficace i piani di realtà e finzione, senza escludere anche forme di narrazione seriale.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. GD)

L'insegnamento ha lo scopo di introdurre lo studente alla progettazione di opere multimediali caratterizzate da un andamento non lineare, in cui un ruolo fondamentale è svolto dal processo decisionale dell'utente. In particolare lo studente affronta gli elementi di ideazione e scrittura di storie interattive attraverso la costruzione e lo sviluppo di personaggi e scenari che si evolvono a seconda del mezzo di comunicazione che li ospita. Il modulo di Transmedia storytelling approfondisce l'aspetto di ibridazione tra i mondi narrativi e la produzione videoludica.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 1 (Ind. AN)

L'insegnamento ha lo scopo di sviluppare capacità di ideazione e realizzazione di un progetto di animazione, conducendo lo studente nella ricerca di una propria personale poetica. Attraverso l'analisi di casi studio della produzione contemporanea, lo studente realizza un progetto coerente in termini di costruzione drammaturgica, di ricerca stilistica e di regia. Durante il modulo di Animazione 3D si acquisiscono competenze tecniche che portano un modello 3D ad essere animato, passando dal rigging, lighting e rendering.

CULTURA DEL PROGETTO

Il corso prevede l'insegnamento della progettazione come pratica di mediazione, dalla comprensione di un meta-metodo alla sua declinazione specifica per il proprio progetto. L'idea progettuale, il concetto, i vincoli economici, fisici, temporali, le richieste e le necessità del committente, sono tutti attori che intervengono nel processo con forze e forme differenti. Il modulo di Metodologia della ricerca prevede inoltre che lo studente identifichi un personale ambito di interesse di ricerca artistica e una coerente metodologia progettuale. Nel modulo di Cultura del progetto si affrontano i casi di studio, la letteratura di riferimento sulle produzioni contemporanee di maggior rilievo in quanto a innovazione e sistema di produzione artistica.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 SCRITTURA AVANZATA (Ind. FM)

L'insegnamento prevede l'applicazione delle tecniche di scrittura per lo schermo attraverso un approfondimento delle serie e delle opere cinematografiche narrative di maggior rilievo. Il corso guida lo studente dalla ricerca alla stesura finale di un lungometraggio o di una "bibbia" di serie, fondamentale per poter confrontarsi con le opere narrative ideate per il grande e per il piccolo schermo. Lo scopo è anche quello di far acquisire allo studente un metodo professionale e le capacità di lavorare all'interno di team creativi di scrittura.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 MONTAGGIO AVANZATO (Ind. FM)

L'insegnamento intende approfondire la conoscenza e la competenza dello studente nell'ambito del montaggio e della post-produzione. Il lavoro sulle immagini costituirà il punto di partenza per approfondire le implicazioni di carattere semiotico riguardanti le diverse forme di realismo e i regimi di credenza implicati, in modo da poter sviluppare una riflessione articolata sulle potenzialità e sui limiti testimoniali ed etici delle immagini nel momento in cui chiedono allo spettatore di credere a quanto mostrano. Si indagano le potenzialità del montaggio nella sua forma emotiva, ritmica e di ricostruzione spaziale e temporale. Il corso prevede che lo studente acquisisca anche una competenza pratica professionale nella gestione e realizzazione delle fasi di montaggio e post-produzione di un progetto audiovisivo.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 VISUAL EFFECTS (Ind. FM, GD, AN)

L'insegnamento prevede un'introduzione teorica e pratica alle tecniche di creazione di effetti visivi digitali, attraverso l'utilizzo di software professionale di post-produzione. Verranno analizzate le principali tecniche di compositing: dal rotoscoping all'integrazione di materiale girato in green/bluescreen, dall'integrazione di elementi in 3D alla color correction. Lo studente apprenderà le modalità progettuali di realizzazione degli effetti speciali digitali attraverso le differenti fasi di produzione e l'applicazione pratica delle tecniche di compositing sul software dedicato.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 3D CHARACTER DESIGN (Ind. GD, AN)

L'insegnamento prevede l'acquisizione di competenze artistiche e tecniche avanzate nella realizzazione di personaggi in 3D nell'ambito dell'animazione e della produzione videoludica. Attraverso l'utilizzo del software di animazione 3D e digital painting, vengono esplorati gli aspetti di modellazione avanzata di un personaggio e la creazione di assets funzionali al processo di produzione.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE 2 ENVIRONMENT DESIGN (Ind. GD, AN)

L'insegnamento prevede l'acquisizione di competenze artistiche e tecniche avanzate nella realizzazione di ambienti virtuali nell'ambito dell'animazione e della produzione videoludica. Attraverso l'utilizzo dei software professionali di fotomontaggio, 3D e compositing, vengono esplorati gli aspetti tecnici, artistici e metodologici di creazione di ambienti e layout funzionali alla realizzazione di progetti d'animazione o videogiochi.

TERZO ANNO

REGIA 2 (Ind. FM)

L'insegnamento è suddiviso in due moduli, Regia 2 e Produzione, con la finalità di far acquisire allo studente le competenze professionali nell'ideazione e realizzazione di un progetto audiovisivo. Attraverso l'analisi di opere e autori del cinema contemporaneo nel modulo di Regia 2 lo studente sperimenterà e definirà una propria poetica atta a presentare dal punto di vista artistico e produttivo la proposta della prova finale. Particolare attenzione è data all'indagine sul reale messa in campo dalla produzione audiovisiva sia essa nella forma filmica o documentaria; nelle sue possibili ibridazioni di generi, ambiti narrativi e stili. L'insegnamento ha inoltre lo scopo di fornire allo studente una maggiore conoscenza del contesto produttivo e distributivo cinematografico attuale e le competenze progettuali organizzative e produttive richieste in ambito professionale.

REGIA PER VIDEOGIOCHI (Ind. GD)

Partendo dalle competenze acquisite in termini di character, level design e interactive storytelling, l'insegnamento prevede la progettazione di videogiochi avanzata. Il corso è suddiviso in due moduli di livello avanzato: Game design 2 e Game development 2. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di realizzare il prototipo completo di un videogioco. Il modulo di Game development 2 fornisce allo studente le competenze tecniche in ambito di prototipazione interattiva per poter creare script funzionali al gioco e integrare, ottimizzandole, tutte le risorse esterne.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE 2 (Ind. AN)	L'insegnamento prevede che lo studente approfondisca la progettazione di un'opera nel linguaggio dell'animazione attraverso la sperimentazione di generi e tecniche partendo da un brief dato dal docente. Inoltre vengono analizzate e affrontate le pratiche di produzione nello specifico ambito dell'animazione, atte a fornire allo studente le competenze di pianificazione progettuale coerenti con le pratiche professionali del settore.
STORIA DELL'ARTE MODERNA	L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.
TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA	L'insegnamento teorico è finalizzato alla presentazione dell'impatto socio-culturale dei media attraverso l'analisi critica della loro evoluzione - da mass media a media digitali - con focus sulla mappatura contemporanea e sulle principali teorie. Sviluppa negli studenti un approccio analitico e critico della produzione culturale di film, programmi TV, siti web, progetti new media.
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI FILM (Ind. FM)	L'insegnamento si propone di introdurre gli studenti alla progettazione di installazioni multimediali, ovvero di sistemi in grado di interagire con i visitatori sia sul piano sensoriale che su quello contenutistico. Gli studenti acquisiranno gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus sulla performance audiovisiva.
FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. FM, GD, AN)	L'insegnamento riflette su pratiche, linguaggi, modelli e dispositivi di rappresentazione della scena artistica contemporanea presentando una costellazione di concetti, posizioni teoriche e composizioni narrative (politiche, sociali e di genere) che considerano i tempi e i modi in cui l'arte è prodotta, consumata nello spazio globale culturale.
SEMIOTICA DELL'ARTE (Ind. FM, GD, AN)	L'insegnamento ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi dell'arte, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle loro diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI GAME (Ind. GD, AN)	L'insegnamento si propone di introdurre gli studenti alla progettazione di installazioni multimediali, di sistemi cioè in grado di interagire con i visitatori sia sul piano sensoriale che su quello contenutistico. Gli studenti acquisiranno gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus su visual design, VR e sistemi di controllo.

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI SOUND (Ind. GD, AN)	L'insegnamento si propone di introdurre gli studenti alla progettazione di installazioni multimediali, ovvero di sistemi in grado di interagire con i visitatori sia sul piano sensoriale che su quello contenutistico. Gli studenti acquisiranno gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus sulla performance audio.
PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ	Il corso si propone di dare agli studenti in procinto di diplomarsi, una serie di competenze e conoscenze indispensabili per l'ingresso nel mondo del lavoro. In particolare, una parte del corso, in collaborazione con il Career Service, affronterà tematiche afferenti alla professione (tipologie di impresa e di contratto, proprietà intellettuale, CSR corporate social responsibility). La modalità laboratoriale e gli incontri con figure professionali dai diversi settori creativi interessati dal corso sono atti a sviluppare nello studente consapevolezza sulle competenze richieste nelle aree creative di riferimento. Inoltre finalità dell'insegnamento è fornire le capacità di realizzazione e presentazione di un portfolio e di acquisire una maggiore consapevolezza sulle modalità di distribuzione del proprio progetto finale. Il corso ha inoltre l'obiettivo di sviluppare nello studente un approccio alla progettazione consapevole anche delle implicazioni di natura etica (sostenibilità, relazioni aziendali, sviluppo di comunità e sostegno di arte e cultura).
WORKSHOP DI SINTESI	Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi nella gestione della componente applicata della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di laboratorio, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto (workshop di specializzazione), ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti del settore di riferimento (laboratorio di tesi). La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale. All'interno dei workshop di sintesi sono inoltre previsti seminari e revisioni sulla parte di ricerca scritta.
PROVA FINALE	La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in SCENOGRAFIA

AREA LEADER (ad interim)

Luca Poncellini

COURSE ADVISOR LEADER

Margherita Palli

Il Triennio fornisce agli studenti gli strumenti necessari per affrontare la complessa realtà della progettazione scenografica attraverso lo studio di materie legate alle produzioni per il teatro, gli eventi, le mostre e allo spettacolo dal vivo. Completato il percorso di studi con corsi trasversali tra cui fotografia, costumi, luci e arti performative, lo studente avrà acquisito competenze organizzative qualificate partecipando a stage in teatri e aziende leader nel settore ed elaborando dossier professionali, corredati anche dalla definizione di budget, analisi periodiche, schede tecniche, planning di lavoro.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDE

Milano

TITOLO

Diploma Accademico di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

INDIRIZZI

Teatro e Opera Media ed Eventi

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Scenografia e costume per opera, balletto e prosa

Scenografia per musical e concerti

Allestimento mostre ed eventi

Scenografia per video musicali e pubblicità

Allestimento sfilate di moda e set fotografici

Scenografia e costume per cinema e televisione

OBIETTIVI FORMATIVI

Ideare e progettare scenografie, costumi, allestimenti di mostre ed eventi

Organizzare progetti, budget e planning

Collaborare con laboratori di realizzazione scenografica, scenografi e costumisti, uffici regia di teatri e lavorare con curatori di mostre, eventi d'arte, design e moda

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
	Scenografia 1	10
I	Scenografia base	6
	Scenografia progetti	4
	Tecnologie e applicazioni digitali 1	6
I	CAD	3
	Disegno digitale	3
I	Storia del costume	6
I	Storia dell'arte moderna	6
I	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI I SEMESTRE		30
II	Disegno per la progettazione	10
	Scenotecnica 1	10
II	Scenotecnica base	5
	Scenotecnica progetti	5
II	Tecnologie e applicazioni digitali 2	6
	Elaborazioni video	
II	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
CREDITI TOTALI II SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI PRIMO ANNO		60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Scenografia 2 (Ind. TO) Scenografia 2 (Ind. ME)	10
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Regia (Ind. TO) Regia teatrale Lab regia teatrale Regia (Ind. ME) Regia media ed eventi Lab regia media ed eventi	6 3 3 6 3 3
III	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Progettazione per il costume (Ind. TO) Progettazione per il costume (Ind. ME)	6
III	Fotografia	8
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30

IV	1 insegnamento a scelta dello studente: Storia del cinema e del video Fenomenologia delle arti contemporanee	6
IV	Scenotecnica 2 Scenotecnica teatrale Costruzioni teatrali	10 5 5
IV	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente: Applicazioni digitali per le arti visive (Ind. TO) Visualizzazioni teatrali 3D Progettazione teatrale CAD Applicazioni digitali per le arti visive (Ind. ME) Visualizzazioni 3D media ed eventi Progettazione CAD media ed eventi	10 5 5 10 5 5
IV	Verifica abilità informatiche	4
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

INSEGNAMENTI

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	Storia dello spettacolo	6
V	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Scenografia 3 (Ind. TO)	10
	Scenografia teatrale avanzato	7
	Progetti teatrali	3
	Scenografia 3 (Ind. ME)	10
	Scenografia media ed eventi	7
	Progetti media ed eventi	3
	Scenotecnica 3	10
V	Scenotecnica avanzato	4
	Scenotecnica progetti	6
	1 insegnamento a scelta dello studente:	
	Tecniche performative per le arti visive	
V	Light design	6
	Tecniche applicate per la produzione teatrale	
	Antropologia culturale	
	CREDITI TOTALI V SEMESTRE	32
VI	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	Workshop di sintesi (Ind. TO)	12
	Spazio della scena teatrale	4
	Proiezioni e scenografia digitale	4
	Drammaturgia e teatro performativo	4
VI	Workshop di sintesi (Ind. ME)	12
	Architettura e spazio per eventi, mostre e moda	4
	Progettazione videoinstallazioni per eventi	4
	Regia di eventi e messa in scena	4
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	6
	CREDITI TOTALI VI SEMESTRE	28
	CREDITI TOTALI TERZO ANNO	60
	CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO	180

PRIMO ANNO

SCENOGRAFIA 1	L'insegnamento si propone di fornire gli strumenti di base per affrontare il complesso tema dell'allestimento dalla fase creativa a quella esecutiva. Il corso si divide in due moduli, uno più creativo e uno più tecnico e introduce le tecniche base di rappresentazione e visualizzazione attraverso il disegno tecnico manuale. Il metodo didattico sarà incentrato su esercitazioni pratiche specifiche per ciascun modulo.
TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI 1	L'insegnamento si propone di fornire gli strumenti di base per l'utilizzo di programmi di disegno tecnico 2D e 3D per modellazione e visualizzazione di spazi. Il metodo didattico sarà incentrato su lezioni frontali seguite da esercitazioni pratiche specifiche.
STORIA DEL COSTUME	L'insegnamento analizza il costume come forma di comunicazione all'interno della società in diversi periodi storici. Il programma include l'analisi dell'origine del fenomeno moda, della differenza tra la moda e il costume, e dei meccanismi socio-economici che hanno determinato la nascita e lo sviluppo della moda.
STORIA DELL'ARTE MODERNA	L'insegnamento esplora la storia dell'arte come tramite di lettura dei fenomeni contemporanei: i linguaggi dell'arte, i suoi contesti e campi, la questione dell'immagine, la sua manipolazione e il suo consumo, dagli esordi dell'era industriale agli sviluppi della tecnologia e dei media di comunicazione che caratterizzano il panorama contemporaneo.
DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE	L'insegnamento si propone di fornire le competenze base per il disegno a mano, affrontandolo in molte sue sfaccettature, dalle tecniche grafiche alle tecniche pittoriche fino ad arrivare al disegno tecnico.
SCENOTECNICA 1	L'insegnamento si propone di fornire le competenze base della scenotecnica teatrale studiando il palcoscenico inteso come macchina scenica. Nei due moduli verranno presi in analisi sia i sistemi di rappresentazione prospettica teatrale che i vari elementi scenografici con i loro metodi costruttivi, attraverso lo sviluppo di disegni tecnici e modellini.

**TECNOLOGIE
E APPLICAZIONI
DIGITALI 2**

L'insegnamento si propone di far emergere la poetica personale dello studente attraverso esercitazioni di disegno a mano libera che sfociano nella caratterizzazione di un personaggio. In una seconda fase il personaggio dovrà essere animato all'interno di una scena pensata e creata per lui.

SECONDO ANNO

**SCENOGRAFIA 2
(Ind. TO)**

L'insegnamento si propone di fornire gli strumenti base per la progettazione scenografica nell'ambito dello spettacolo, affrontando con consapevolezza un progetto, completo in tutte le sue parti pensato per un pubblico attuale. Nel corrente anno accademico lo studente elaborerà il progetto di scene e costumi per un balletto.

**SCENOGRAFIA 2
(Ind. ME)**

L'insegnamento si propone di fornire gli strumenti base per l'ideazione e la progettazione tecnica di una mostra, una vetrina, un evento, creando un progetto pensato per un pubblico attuale.

**REGIA
(Ind. TO)**

L'insegnamento si focalizza sulla regia dello spettacolo dal vivo, fornendo gli strumenti base di regia, sia a livello teorico attraverso lezioni frontali che pratico attraverso il laboratorio in teatro. Il corso consente inoltre di sviluppare il proprio punto di vista e saperlo mediare con le necessità più profonde del proprio tempo.

**REGIA
(Ind. ME)**

L'insegnamento si pone l'obiettivo di preparare gli studenti alla progettazione di un allestimento all'interno di una location. Saranno organizzate lezioni frontali, sopralluoghi e workshop progettuali in aula.

**PROGETTAZIONE
PER IL COSTUME
(Ind. TO)**

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti le basi della metodologia di progettazione del costume per lo spettacolo dal vivo, partendo dalla fase di moodboard e di costruzione del personaggio, sviluppando bozzetti fino ad arrivare alla campionatura e alla realizzazione del costume scenico. Particolare attenzione sarà rivolta alla presentazione grafica e alle tecniche di realizzazione dei costumi.

**PROGETTAZIONE
PER IL COSTUME
(Ind. ME)**

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti le basi della metodologia di progettazione di un vestito, partendo dal moodboard e dall'identificazione di un tema portante per un evento, sviluppando figurini. Il progetto si sviluppa in tutte le sue parti, dalla campionatura alla realizzazione comprensiva di accessori, decorazioni e gioielli. Particolare attenzione sarà rivolta alla presentazione grafica e alle tecniche di realizzazione del capo.

FOTOGRAFIA

L'insegnamento si propone di inquadrare la fotografia all'interno del più ampio sviluppo della cultura e della visione occidentale, facendola entrare così in relazione con le altre discipline e con un tempo storico che è quello dello sviluppo dell'uomo. Si cercherà di comprendere come le forme di rappresentazione si sono trasformate nel corso della storia dell'arte, arrivando all'immagine ottica, alla fotografia e poi al cinema.

**STORIA DEL CINEMA
E DEL VIDEO**

L'insegnamento, attraverso l'analisi delle correnti e degli autori principali della storia del cinema a partire dalla sua nascita fino ai giorni nostri, si propone di fornire agli studenti gli strumenti per riscoprire la specificità delle immagini, cioè imparare a guardare ciò che si è disimparato a vedere.

**FENOMENOLOGIA
DELLE ARTI
CONTEMPORANEE**

L'insegnamento intende esplorare la cultura visuale contemporanea e la complessità dell'esperienza visiva odierna.

SCENOTECNICA 2

L'insegnamento si propone di fornire le competenze avanzate della scenotecnica per il teatro e per allestimenti. Nei due moduli verranno presi in analisi i vari elementi scenografici attraverso esempi concreti di realizzazioni documentate nelle varie fasi di costruzione, sviluppando i disegni tecnici costruttivi per i laboratori.

**APPLICAZIONI
DIGITALI
PER LE ARTI VISIVE
(Ind. TO)**

L'insegnamento, suddiviso in due moduli, si propone di approfondire gli strumenti per sviluppare uno spettacolo teatrale elaborando disegni tecnici e visualizzazioni attraverso l'utilizzo di software per disegno 2D e 3D.

**APPLICAZIONI
DIGITALI
PER LE ARTI VISIVE
(Ind. ME)**

L'insegnamento, suddiviso in due moduli, si propone di fornire gli strumenti per sviluppare il progetto dell'allestimento di una mostra elaborando disegni tecnici e visualizzazioni attraverso l'utilizzo di software per disegno 2D e 3D.

TERZO ANNO

**STORIA DELLO
SPETTACOLO**

L'insegnamento si propone di fornire una solida preparazione teorica sui principali autori teatrali del '900 partendo dalla nascita del teatro di regia in Europa.

**SCENOGRAFIA 3
(Ind. TO)**

L'insegnamento è diviso in due moduli. Il primo modulo, Scenografia teatrale avanzata, si propone di fornire gli strumenti professionali per la progettazione scenografica nell'ambito dello spettacolo, affrontando con consapevolezza un progetto, completo in tutte le sue parti e pensato per un pubblico contemporaneo. Il secondo modulo affronta un progetto di scenografia da pensare al di fuori dell'architettura teatrale classica e ideato per uno spazio non convenzionale.

SCENOGRAFIA 3 (Ind. ME)	L'insegnamento è diviso in due moduli. Il primo modulo, Scenografia media ed eventi, si propone di fornire gli strumenti avanzati per la progettazione di eventi temporanei: una mostra, una vetrina, una convention. Il secondo modulo, Progetti media ed eventi, introduce lo studente all'elaborazione di un progetto pensato per un brand da individuare.
SCENOTECNICA 3	L'insegnamento è suddiviso in due moduli e si propone di consolidare le conoscenze tecniche acquisite precedentemente affrontando da una parte la complessa macchinaria di palcoscenico e dall'altra la ricostruzione al vero di un set a partire dal lavoro di un artista.
TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE	L'insegnamento si propone di creare un processo di apprendimento, ricerca e creazione a partire dall'uso simbolico dell'esperienza del corpo e dello spazio anche prendendo spunto dalle varie tradizioni culturali.
LIGHT DESIGN	L'insegnamento si propone di fornire le competenze di base per l'illuminazione in campo teatrale e negli eventi.
TECNICHE APPLICATE PER LA PRODUZIONE TEATRALE	L'insegnamento si propone di analizzare e realizzare gli effetti speciali che esulano dall'utilizzo del computer attraverso l'utilizzo di calchi in lattice e trucchi professionali. Verranno approfonditi il trucco speciale con l'utilizzo di protesi e la maschera teatrale nella caratterizzazione del personaggio.
ANTROPOLOGIA CULTURALE	Attraverso l'itinerario di studio, la ricerca e la parola nell'espone un pensiero, l'insegnamento vorrebbe portare l'attenzione sulle molteplici discipline che s'intrecciano al senso e al significato dell'uomo e del corpo.
WORKSHOP DI SINTESI	Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi nella gestione della componente applicata della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezione frontale, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto, ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti del settore di riferimento. La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale.

PROVA FINALE

La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

triennio in

PITTURA E ARTI VISIVE

COURSE LEADER

Andris Brinkmanis

Il Triennio riconosce le trasformazioni delle pratiche artistiche contemporanee verso un'interazione con i diversi ambiti della vita produttiva e sociale. Un approccio sperimentale, in relazione alle dinamiche e ai valori dell'arte contemporanea, reinterpreta e amplia quello accademico tradizionale alle arti visive utilizzando un ampio ventaglio di tecniche artistiche e mediatiche. Gli studenti sono guidati attraverso la sperimentazione di una varietà di ambienti, tecniche e metodi, che li sostengono nello sviluppare un modo personale di esprimersi e un proprio percorso artistico.

LINGUA

Italiano e Inglese

SEDI

Milano e Roma

TITOLO

Diploma Accademico di Primo Livello

CREDITI

180 CFA

DURATA

Tre anni

INDIRIZZI

Pittura Arti Visive

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Artista visivo

Illustratore

Assistente curatore

Organizzatore
di eventi culturali

Regista

Graphic designer

Direttore
della fotografia

Designer di mostre
e allestimenti

Editor audio e video

OBIETTIVI FORMATIVI

Apprendere le competenze di base nel disegno, disegno pittorico, pittura, graphic design, video, fotografia, sound design, nella storia dell'arte, nell'estetica e nel mondo dell'arte contemporanea

Produrre ed esporre opere artistiche

Mostrare capacità organizzative e di comunicazione nel campo dell'arte e della cultura

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
I	Anatomia artistica	6
I	Storia dell'arte moderna	6
	Tecniche pittoriche	8
I	Tecniche pittoriche	4
I	Incisione	4
I	Progettazione per la pittura 1 - Arti visive 1	6
I	Verifica abilità informatiche	4
CREDITI TOTALI I SEMESTRE		30
	Disegno 1	8
II	Disegno di base	5
II	Illustrazione	3
II	Fenomenologia delle arti contemporanee	8
II	Pittura 1	6
	Fotografia 1	8
II	Fotografia	5
II	Tecniche fotografiche	3
CREDITI TOTALI II SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI PRIMO ANNO		60

SECONDO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
III	Storia dell'arte contemporanea 1	6
III	Progettazione per la pittura 2	6
	Arti visive 2	6
III	Tecniche e tecnologie per le arti visive	8
	Tecniche di ripresa	5
	Montaggio base	3
III	Progettazione interventi urbani e territoriali	6
	Arte pubblica	6
III	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche	4
CREDITI TOTALI III SEMESTRE		30
IV	Estetica	6
IV	Pittura 2	6
	Videoinstallazioni 1	8
IV	Videoarte	5
IV	Analisi e progettazione degli spazi sonori	3
	Scultura 1	8
IV	Scultura	6
IV	Performing arts	2
IV	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI IV SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI SECONDO ANNO		60

TERZO ANNO

SEMESTRE	INSEGNAMENTI	CFA
V	Storia dell'arte contemporanea 2	6
	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
V	Progettazione per la pittura 3 (Ind. AV)	12
	Arti visive 3	8
	Allestimento	4
	Pittura 3 (Ind. P)	12
	Pittura 3	8
	Allestimento	4
	1 insegnamento a scelta dello studente:	
V	Disegno 2	8
	Disegno	5
	Illustrazione	3
	Fotografia 2	8
	Scultura 2	8
	Videoinstallazioni 2	8
V	Attività formative ulteriori	4
CREDITI TOTALI V SEMESTRE		30

VI	Antropologia culturale	6
	1 insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
VI	Workshop di sintesi (Ind. AV)	12
	Tutoring di Tesi	
	Workshop di sintesi (Ind. P)	12
	Tutoring di Tesi	
VI	Prova finale	10
VI	Attività formative ulteriori	2
CREDITI TOTALI VI SEMESTRE		30
CREDITI TOTALI TERZO ANNO		60
CREDITI TOTALI PREVISTI NEL TRIENNIO		180

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

ANATOMIA ARTISTICA

L'insegnamento affronta lo studio anatomico del corpo e i fondamentali modelli rappresentativi della figura umana nell'arte. Il programma avvicina, inoltre, lo studente alle ricerche artistiche del XX secolo, in cui corpo-soggetto, modello, motivo ispiratore o supporto diventano elementi espressivi della fotografia, del cinema e del video.

STORIA DELL'ARTE MODERNA

L'insegnamento copre il periodo cronologico a partire dalla seconda metà del XIX secolo fino agli anni Quaranta del XX secolo con un approfondimento particolare sulle avanguardie storiche. Oltre all'analisi di singoli artisti e opere, l'insegnamento pone attenzione sulla storia sociale dell'arte e affronta, attraverso indagini tematiche e letture laterali di alcuni significativi fenomeni politici e culturali, i principali lineamenti di teoria, pratica artistica ed espositiva della modernità.

TECNICHE PITTORICHE

Lo studio delle tecniche artistiche e pittoriche costituisce la grammatica delle arti visive e consente l'acquisizione di quelle capacità necessarie alla realizzazione di ogni tipologia di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale. Attraverso l'insegnamento dei procedimenti tecnici, lo studente sviluppa una consapevolezza sulla natura dei materiali ad uso belle arti, il sistema di applicazione che richiedono e la selezione che se ne può fare di volta in volta. L'applicazione consiste nello studio teorico, nella conoscenza visiva, tattile e olfattiva e, infine, nella manipolazione attraverso l'utilizzo e la sperimentazione.

PROGETTAZIONE PER LA PITTURA 1 ARTI VISIVE 1

L'insegnamento propone di trasmettere una ricca selezione di approcci tecnico-teorici relativi alle pratiche artistiche contemporanee dalle quali gli studenti possono partire per costruire, approfondire, ampliare un proprio percorso, sperimentando nuovi immaginari d'osservazione e la loro traduzione in un progetto artistico. Le lezioni frontali si alternano a momenti di working critique: uno spazio di dialogo e di dibattito collettivo. Sono inoltre previsti alcuni incontri con professionisti del sistema dell'arte, che permettono di conoscere da vicino le diverse esperienze della contemporaneità e aprire un confronto costante con gli studenti.

DISEGNO 1

L'insegnamento intende condurre gli studenti all'acquisizione di un efficace coordinamento tra gli eventi del processo visivo e la loro traduzione grafica, aprendo una riflessione critica sulla fenomenologia della rappresentazione. Le lezioni hanno lo scopo di portare lo studente all'identificazione di un proprio stile grafico sperimentando diverse tecniche e differenti linguaggi legati al segno.

FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE

L'insegnamento intende guidare gli studenti a esplorare e ad analizzare criticamente le immagini afferenti alle discipline che connotano la visual culture attraverso la conoscenza dei diversi linguaggi dell'espressione artistica attuale (cinema, moda, fotografia, grafica, arte contemporanea, musica). L'insegnamento prevede, inoltre, un approfondimento rivolto a esplorare i rapporti fra le avanguardie artistiche e quelle cinematografiche.

PITTURA 1

L'insegnamento intende approfondire diversi aspetti della pittura attraverso riflessioni sulle problematiche del soggetto e dei mezzi con i quali si sperimenta. Impiegando diverse tecniche come l'acquerello, la tempera, l'olio e l'acrilico, e lavorando con altrettanti supporti, gli studenti sono stimolati ad acquisire una conoscenza esclusiva della pittura, intendendo quest'ultima non come scopo della propria ricerca ma come mezzo per svilupparla.

FOTOGRAFIA 1

L'insegnamento intende avvicinare gli studenti alla cultura del progetto fotografico, attraverso un'analisi degli aspetti storico-tecnici e delle questioni legate al "saper vedere" e "saper leggere" l'immagine fotografica. Ha inoltre l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze necessarie all'utilizzo delle attrezzature fotografiche analogiche e digitali.

SECONDO ANNO

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 1

L'insegnamento è focalizzato sull'acquisizione di strumenti analitici attraverso i quali è possibile articolare una visione dinamica e critica dell'immagine nella società contemporanea. Si configura come studio cross-disciplinare della produzione artistica del Novecento con un quadro metodologico di riferimento che privilegia un approccio storico-antropologico e la visione di numerosi documenti (immagini e documentari). Attraverso lo studio di artisti e movimenti, tendenze e mode culturali, l'insegnamento illustra il passaggio dalla modernità alla contemporaneità.

PROGETTAZIONE PER LA PITTURA 2 ARTI VISIVE 2

Attraverso una serie di laboratori sperimentali l'insegnamento offrirà una conoscenza di diversi metodi progettuali da seguire per rafforzare e sviluppare, oltre all'aspetto tecnico-formale, anche la parte teorica e di contenuto dei progetti individuali. Il modulo fornirà una riflessione profonda e introdurrà gli studenti agli strumenti progettuali e concettuali necessari per inserirsi nel mondo dell'arte contemporanea.

TECNICHE E TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE

L'insegnamento si basa sull'analisi e sulla sperimentazione di alcuni linguaggi e tecniche cinematografiche nel contesto della produzione audiovisiva. I due moduli si concentrano sull'apprendimento dei fondamenti tecnici di base della ripresa video, della regia e del montaggio, fornendo le fondamenta per poter realizzare un video originale, autonomamente o in un piccolo gruppo, con diverse competenze. Quindi vengono approfonditi concetti come il montaggio cinematografico (quel processo di selezione e articolazione del girato la cui funzione primaria è quella di comporre un testo audiovisivo), nonché il processo creativo e tecnico di ripresa video, percorrendo un percorso storico, analitico e progettuale.

PROGETTAZIONE INTERVENTI URBANI E TERRITORIALI ARTE PUBBLICA

Scopo dichiarato dell'arte pubblica, dalla metà degli anni Ottanta, è stato quello di intervenire in alcune infrastrutture urbane che potessero recuperare la funzione storica della piazza e del monumento con un approccio radicalmente nuovo, riconoscendo le istanze che definiscono un insieme spaziale come insieme sociale. Erede dello sperimentalismo e del concetto di ambiente formulato negli anni Sessanta e Settanta, l'ambito dell'arte pubblica propone una nuova dimensione dell'arte a scala urbana e una differente fruizione dell'opera stessa. Principio di fondo della public art è quello di intervenire in alcuni spazi urbani come giardini, piazze e spazi pubblici in generale, per proporre rinnovati luoghi di incontro e condivisione, lontani da una visione individuale e contemplativa dell'opera. Per la public art lo spazio non è più soltanto una struttura geometrica da misurare e progettare ma si carica anche di istanze comportamentali e antropologiche del contesto sociale.

ESTETICA

L'insegnamento mette in rilievo problematiche e tematiche inerenti alla situazione dell'arte e della cultura contemporanea. Prevede una ripresa della conoscenza dell'estetica filosofica e la ricognizione delle tendenze in atto sul piano della ricerca artistica. Durante l'insegnamento si studiano i fondamenti del sapere estetico, per punti cruciali dalla tradizione fino alla contemporaneità e si indaga lo stato della ricerca, in anni caratterizzati dalla mortificazione conoscitiva.

PITTURA 2

L'insegnamento prevede di approfondire la conoscenza del linguaggio pittorico attraverso un'analisi degli elementi principali che lo compongono: la superficie pittorica, il colore e la materia, le valenze espressive del supporto, le peculiarità espressive delle varie tecniche pittoriche, il gesto pittorico e i vari segni che esso produce, le specificità dello sguardo pittorico, nonché il rapporto con l'immagine e tutto il carico di informazioni che essa porta in sé.

VIDEO- INSTALLAZIONI 1

L'insegnamento ruota intorno allo sviluppo dei progetti audiovisivi sperimentali, affrontando sia gli aspetti tecnici sia quelli creativi. Dopo aver acquisito la conoscenza di vari elementi della postproduzione audiovisiva, gli studenti sono guidati alla realizzazione di un lavoro video originale, dalla fase di progettazione fino alla presentazione finale. L'insegnamento inoltre fornisce la conoscenza di base dell'uso e della progettazione degli spazi sonori, quali possono essere usati sia come una parte integrante di un lavoro audiovisivo, oppure come un modo autonomo all'interno di lavori attinenti all'ambito e alle ricerche legate alla sound art.

SCULTURA 1

L'insegnamento parte dalla domanda di cosa si intenda oggi per scultura: dall'oggetto tridimensionale realizzato con materiali e linguaggi canonici della storia dell'arte, all'assemblaggio di più elementi provenienti da diversi ambiti disciplinari e all'utilizzo di mezzi linguistici diversi. Il modulo di Scultura punterà a sviluppare nello studente una formazione di base sulle tecniche, sugli strumenti e sui materiali riguardanti la pratica della scultura e su come questa deve essere veicolata. Leggere e utilizzare la scultura nella sua complessità, ovvero come linguaggio al servizio del pensiero artistico o creativo. Come un mezzo di riflessione per indagare la realtà e non come semplice modalità artistica. Il modulo di Performing arts è improntato alla formazione di allievi in grado di saper costruire un'azione performativa in uno spazio specifico attraverso il proprio corpo, un gesto o un oggetto. Il lavoro nasce dal gesto come espressione primaria di comunicazione per diventare linguaggio dell'identità culturale e artistica. Il metodo "esperienziale" e un training fisico e attoriale, diventano strumento di conoscenza che permette una maggiore consapevolezza sul mondo che ci circonda e sui suoi imprevedibili aspetti.

TERZO ANNO

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 2

L'insegnamento affronta le ultime tendenze dell'arte contemporanea ponendo particolare attenzione allo studio e alla comprensione dell'impatto dei linguaggi performativi nella produzione artistica a partire dagli anni Settanta fino a oggi. L'obiettivo è quello di fornire una visione estesa dell'arte contemporanea giocando su un doppio registro teorico e storico-critico che metta in evidenza le diverse forme della produzione artistica contemporanea.

PROGETTAZIONE PER LA PITTURA 3 ARTI VISIVE 3 (Ind. AV)

L'insegnamento affronta una serie conclusiva di laboratori sperimentali per mettere a punto i metodi progettuali ed espositivi da intraprendere, imparando a presentare ed esporre il proprio lavoro, e conoscere le ultime tendenze e pratiche all'interno del mondo dell'arte contemporanea. L'insegnamento inoltre prevede il modulo di Allestimento, che è concepito al fine di analizzare e indagare alcuni aspetti connessi alla progettualità e alla pratica espositiva a partire dall'idea di opera e di display come "corpo vivente" e "in movimento" all'interno dello spazio.

PITTURA 3 (Ind. P)

Dopo i primi due anni di sperimentazione, gli studenti sono invitati ad approfondire gli aspetti del linguaggio pittorico integrandolo alla propria ricerca personale. L'insegnamento prevede un approfondimento sulla pittura contemporanea e un confronto continuo con la ricerca personale. L'attenzione è rivolta anche alla nuovissima scena pittorica per modellare uno sguardo complesso in grado di decifrare la contemporaneità. L'insegnamento prevede inoltre degli incontri con i professionisti del settore e visite e progetti esterni. Nel corso è anche presente il modulo di Allestimento che è concepito al fine di analizzare e indagare alcuni aspetti connessi alla progettualità e alla pratica espositiva a partire dall'idea di opera e di display come "corpo vivente" e "in movimento" all'interno dello spazio.

DISEGNO 2 L'insegnamento consiste nell'approfondire l'ambito della rappresentazione visiva, del disegno e dell'illustrazione quali linguaggi espressivi importanti e autonomi delle arti visive. Distaccandosi in maniera sostanziale dall'illustrazione e disegno tradizionale, l'insegnamento intende utilizzare la ricerca espressiva e la sperimentazione come metodologia principale per portare lo studente a un uso consapevole e maturo delle proprie capacità grafiche e illustrative, prescindendo dalla tecnica di realizzazione.

FOTOGRAFIA 2 L'insegnamento considera la fotografia come apparato linguistico capace di leggere il reale. La fotografia, in questo caso, non è da considerarsi esclusivamente come lo strumento fisico che produce l'immagine, ma come la capacità che esso ci fornisce di ridisegnare la figura e creare nuovi significati attraverso essa. L'insegnamento offre gli strumenti per sviluppare ulteriormente la coscienza nella lettura e nella creazione dell'immagine. "C'è un 'punto' in cui è difficile distinguere tra contenitore e contenuto. Le scelte, i gesti apparentemente più periferici, contribuiscono a formare il lavoro dal profondo. È a quel momento che bisogna guardare, quando non c'è più differenza tra teoria e tecnica, tra orizzonte e palo piantato nel suolo." (Vincenzo Castella)

SCULTURA 2 L'insegnamento segue il percorso cominciato durante il secondo anno, favorendo il lavoro individuale e un'ulteriore riflessione su come declinare la parola scultura nella sua accezione contemporanea. Dall'oggetto tridimensionale realizzato con materiali e linguaggi canonici della storia dell'arte, all'assemblaggio di più elementi provenienti da diversi ambiti disciplinari e dall'utilizzo di mezzi linguistici diversi. Dal cibo al suono, dal disegno al video, dalla passeggiata all'itinerario. Partire da un elemento fisico per arrivare, attraverso lo sviluppo di un'idea, alla gestione dello spazio. Esplorando il concetto di relazione tra l'individuo e l'universo che lo circonda, l'insegnamento prevede di tracciare una lettura dei codici, dei modi e dei luoghi che definiscono l'ambito artistico contemporaneo.

VIDEO-INSTALLAZIONI 2 L'insegnamento è focalizzato sull'aspetto tecnico della realizzazione di un elaborato audio-video, al fine di fornire agli studenti gli strumenti necessari dalla fase di progettazione fino alla realizzazione (riprese e montaggio), postproduzione e presentazione finale, sviluppando e lasciando emergere le qualità del singolo in modo da valorizzarne la sensibilità artistica. L'insegnamento prevede lo sviluppo e la presentazione di un progetto audiovisivo personale.

ANTROPOLOGIA CULTURALE Già dalla seconda metà del Novecento, alcuni importanti antropologi come Clifford Geertz, Victor Turner, Mary Douglas, Claude Lévi-Strauss, Edmund Leach, contribuiscono a smantellare l'autoritaria rigidità dei confini tra discipline diverse e soprattutto tra arte e scienza. In particolare cominciano a pensare che la produzione artistica, sia occidentale che extra occidentale, deve essere considerata, non semplicemente come una forma di estetica applicata, ma come un'attività embedded nel tessuto sociale. Che l'espressione estetica sia un dato universale è provato dal fatto che se non tutte le società praticano quelle che per noi sono le arti, tutte producono un qualche oggetto, eseguono una qualche "performance" capace di generare nei destinatari delle reazioni di tipo estetico. Ciò avviene perché, come accade per tutti gli altri modelli culturali, anche quelli estetici sono introiettati e condivisi da un certo numero di individui. Ne consegue quindi che la produzione estetica di una data cultura è collegata ai valori, alla visione del mondo e al modo, o ai modi, di sentire che sono tipici di una certa comunità. L'insegnamento indaga e approfondisce tutte queste connessioni, mettendo in pratica la restituzione etnografica in forma artistica.

WORKSHOP DI SINTESI

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di diplomarsi nella gestione della componente applicata e teorica della tesi di diploma. Più che un vero e proprio insegnamento, il workshop di sintesi è un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezione frontale, insegnamenti affini al tipo di lavoro di tesi da loro scelto, ma anche revisioni dedicate al loro progetto specifico da parte di docenti dell'indirizzo di riferimento. La pianificazione di tali attività avviene a seguito dell'approvazione dei progetti di tesi, in modo da personalizzare il più possibile il contributo dei docenti e permettere agli studenti di ricevere un supporto particolarmente indirizzato al proprio progetto, massimizzandone i risultati e la qualità. A seconda dei casi, si alterneranno momenti di lezione in gruppi a momenti di revisione individuale.

PROVA FINALE

La prova finale costituisce il culmine dell'attività dell'intero Triennio. La prova consiste in una componente scritta, nella quale gli studenti affrontano con approccio critico e/o riflessivo, un tema complesso concordato con un docente relatore loro assegnato. Per lo sviluppo della trattazione teorica gli studenti dovranno affrontare una ricerca approfondita, non solo bibliografica, e contestualizzare le loro opinioni tramite opportune argomentazioni. La prova finale consta anche di una componente progettuale che varia a seconda della natura degli studi, che esprime, tramite la metodologia progettuale propria della disciplina, la complessità di pensiero e le riflessioni espresse all'interno della componente scritta. Il rapporto tra le due componenti e il tipo di ricerca e di progetto affrontati dipende molto dalle decisioni e dalle inclinazioni proprie degli studenti, che concorderanno tutti gli aspetti realizzativi e concettuali con il proprio docente relatore. Ogni corso di studi esprime raccomandazioni generali sul tipo di lavoro da affrontare, e sono vigenti specifici regolamenti validi per tutta l'Accademia con i quali gli studenti sono tenuti a familiarizzare.

NABA

Nuova Accademia di Belle Arti

SEDE DI MILANO

via C. Darwin 20, 20143 Milano

T 02 973721

E orientamento.milano@naba.it

SEDE DI ROMA

via Ostiense 92, 00154 Roma

T 06 90251300

E orientamento.roma@naba.it

Orientamento Italia

T 02 97372106



NABA, Nuova Accademia di Belle Arti è parte di Galileo Global Education, uno dei principali player internazionali nella formazione superiore privata, con un'offerta che spazia dalle arti applicate, alla moda, al design, al digital/web, fino all'economia e alla medicina. Attraverso il suo network di 45 scuole, il gruppo è presente con oltre 85 campus in 13 paesi del mondo e conta oltre 120.000 studenti iscritti. È la più grande realtà nella formazione superiore in Europa, sia in termini di diffusione geografica che per varietà dell'offerta dei corsi. L'ambizione di Galileo Global Education è quella di essere leader mondiale nella formazione per quel che riguarda l'innovazione, la creatività, l'arte e la cultura - grazie a fattori quali il tasso di occupazione, la flessibilità del sistema educativo e il suo impatto sugli studenti.

www.ggeedu.com

ADIMEMBER

Socio dell'Associazione
per il Disegno Industriale

ELIA

Ordinary member of E.L.I.A.
European League of Institutes
of the Arts



Sistema Qualità certificato
UNI EN ISO 9001

www.naba.it

