

Accademia di Belle Arti
direzione e segreteria
via del Bosco, 34/a—95125 Catania
T. +39 095 2865429
F. +39 095 2191409
segreteria@abacatania.it

www.abacatania.it

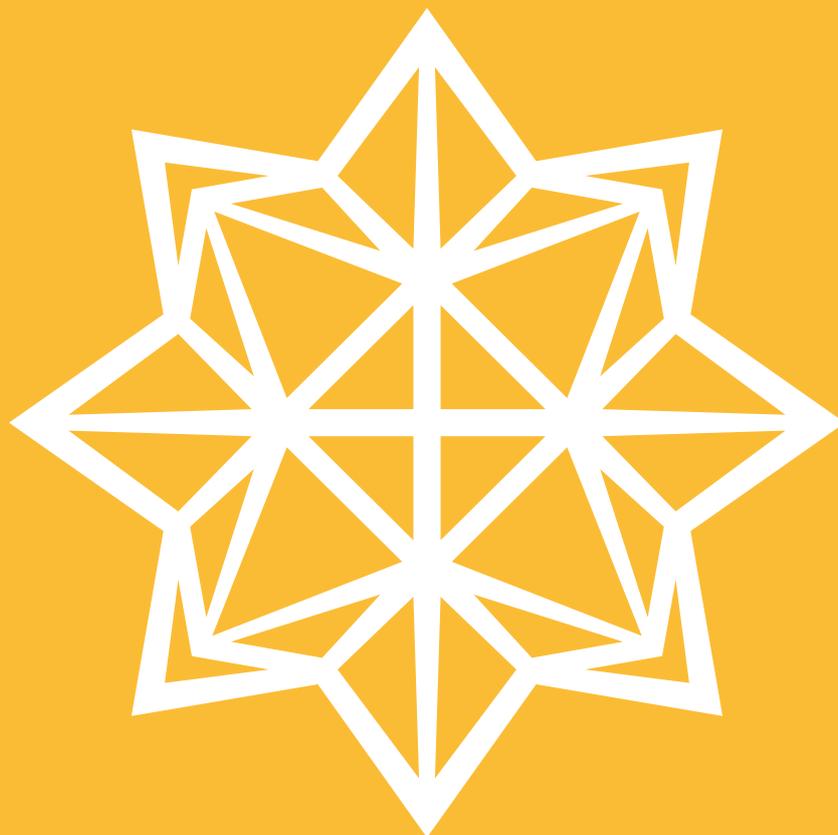


Ministero dell'Università e della Ricerca
alta formazione artistica, musicale e coreutica

Nuove Tecnologie dell'Arte

DAPL08

Diploma Accademico
di Primo Livello



accademia
di belle
arti
catania

Diploma Accademico di Primo Livello in Nuove Tecnologie dell'Arte

Il nuovo CdS in Nuove Tecnologie dell'Arte (DAPL08 – Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte) nasce come trasformazione del CdS in Arti Tecnologiche (Autorizzato con D.M. 89/2010).

È un corso triennale finalizzato alla formazione di professionalità qualificate in diversi ambiti, sia nella libera professione artistica, sia nel campo delle arti visive e nelle attività creative, nonché collaborando, in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici nel campo delle nuove tecnologie e delle nuove espressioni linguistiche riscontrabili nelle manifestazioni nazionali ed internazionali. L'insegnamento è impartito in modo tradizionale, con lezioni frontali, ma pure con esercitazioni pratiche per le discipline caratterizzanti. Il percorso formativo prevede anche esperienze professionalizzanti, quali attività di laboratori, stage e tirocini.

Obiettivi formativi

Il corso di studio ha l'obiettivo di assicurare un'adeguata padronanza delle metodologie impiegate nell'ambito della ricerca artistica rivolta all'utilizzo delle nuove tecnologie medial della comunicazione. I diplomati acquisiranno conoscenze utili all'inserimento del mondo del lavoro, con particolare riguardo a tre macroaree di interesse: 1. sviluppo di interfacce e prototipizzazione, con cui i diplomati saranno in grado di sviluppare mockup interattivi e prototipi per applicazioni web e mobile; 2. disegno e animazione digitale 2D, per la produzione di prodotti multimediali; 3. modellazione 3D e le conseguenti tecniche per l'animazione, utilizzabili nell'ambito della produzione di videogiochi, così come per la produzione di VFX (effetti speciali visivi) per il cinema e per la televisione.

Le conoscenze e le competenze in questi settori vengono completate dall'apprendimento di tecnologie utili per la creazione di contenuti multimediali fruibili sulle nuove piattaforme di condivisione del web 2.0 (social media) e applicazioni mobile, per ottenere una formazione a 360 gradi in questo campo.

Prospettive occupazionali

Le conoscenze acquisite sono spendibili nell'ambito della produzione di applicazioni mobile e siti web, in cui emerge l'importanza della produzione di mockup e design dei prodotti interattivi, nonché nell'ambito della produzione videoludica e degli effetti speciali visivi per il cinema. I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali in diversi ambiti, inerenti la professione artistica nel campo delle nuove tecnologie, operando in diversi ruoli: dalla programmazione e progettazione all'attuazione degli interventi specifici delle nuove tecnologie per la produzione di opere multimediali e interattive.

Professori

Giuliana Arcidiaconoe, Carmelo Bongiorno, Lorenzo Di Silvestro, Ciro Esposito, Giulio Interlandi, Cristina Iurissevich, Salvatore Pennacchio, Fabrizio Profeta, Stefano Puglisi, Davide Ruvolo, Gianluca Santoro, Ambra Stazzone, Luca Tornatore, Luca Pietro Vasta, Gianpiero Vincenzo, Michele Zama.

Tutte le materie hanno la frequenza obbligatoria come previsto dal piano di studi. Le lezioni si svolgeranno dislocate nelle tre sedi accademiche, pubblicate nel palinsesto accademico.

CFA (Crediti Formativi Accademici) / * Idoneità.

Ulteriori informazioni su: www.abacatania.it

Nuove Tecnologie dell'Arte Triennio - Piano di studi

Codice	Discipline 1° anno	CFA	Ore
Base			
ABPR 31	Fotografia digitale	8	100
ABST 47	Storia dell'arte contemporanea 1	6	45
ABTEC 38	Applicazioni digitali per l'arte - disegno digitale	8	100
ABTEC 38	Tecnologie di animazione digitale 2D	8	100
ABTEC 38	Tecnologie e applicazioni digitali - computer vision	10	125
Caratterizzanti			
ABTEC 42	Tecniche audiovisive per web	8	100
ABTEC 42	Interaction design	8	100
Affini o Integrative			
ABTEC 39	Fondamenti di informatica*	4	50
Crediti annui		60	
Codice	Discipline 2° anno	CFA	Ore
Base			
ABST 47	Storia dell'arte contemporanea 2	6	45
ABTEC 38	Tecnologie e applicazioni digitali arte generativa	6	75
ABTEC 38	Computer graphic modellazione 3D	6	75
Caratterizzanti			
ABST 55	Archetipi dell'immaginario	8	60
ABTEC 40	Linguaggi multimediali	6	75
ABTEC 42	Estetica delle interfacce	6	75
ABTEC 43	Video editing e compositing	6	75
Affini o Integrative			
ABPR 19	Layout e tecniche di visualizzazione	8	100
ABPR 19	Web design	8	100
Crediti annui		120	
Codice	Discipline 3° anno	CFA	Ore
Base			
ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale 3D	8	100
Caratterizzanti			
ABST 45	Comunicazione multimediale per il web	8	60
ABTEC 42	Tecniche e metodologie dei video giochi	8	100
ABTEC 44	Audio e mixaggio	8	100
Affini o Integrative			
ABST 56	Sociologia dei nuovi media	6	45
ABLIN 71	Inglese*	4	30
Discipline a scelta dello studente		10	
Elaborato di sintesi finale		8	
Crediti totali		180	