

WINNERS TRIENNALE



International Academy of Art & Design

TRIENNI
PIANO DI STUDI

NABA
Nuova Accademia di Belle Arti

SEDE DI MILANO
via C. Darwin 20, 20143 Milano
Tel 02 973721
orientamento.milano@naba.it

SEDE DI ROMA
via Ostiense 92, 00154 Roma
Tel 06 90251300
orientamento.roma@naba.it



International Academy of Art & Design

INDICE

04	INTRODUZIONE	82	SUCCESS STORIES
06	TRIENNI	84	NABA AWARDS
	Area Communication and Graphic Design		
06	Triennio in Graphic Design e Art Direction		
	Area Design		
16	Triennio in Design		
	Area Fashion Design		
26	Triennio in Fashion Design		
	Area Media, New Technologies and Set Design		
35	Triennio in Media Design e Arti Multimediali		
46	Triennio in Creative Technologies		
56	Triennio in Scenografia		
	Area Visual Arts		
64	Pittura e Arti Visive		
75	OFFERTA ACCADEMICA		
76	FACULTY		
78	OPPORTUNITÀ INTERNAZIONALI		

INTRODUZIONE

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, è la più grande Accademia privata italiana e dal 1981 è legalmente riconosciuta e inserita nel sistema dell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM), parte del comparto universitario italiano che fa capo al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR).

È stata la prima Accademia ad attivare Corsi di studio riconosciuti di moda, grafica e design e offre attualmente percorsi formativi di primo e secondo livello in Arti Visive, Scenografia, Comunicazione, Grafica, Arti Multimediali, Nuove Tecnologie, Moda e Design, che rilasciano titoli di studio equipollenti a quelli universitari e consentono quindi allo studente di acquisire i crediti formativi (CFA) necessari per 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.

Nesso centrale della didattica in NABA sono 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 docenti artisti continuamente rinnovate sul campo.

Il rapporto costante con le aziende e le istituzioni esterne e il lavoro in team progettuali, composti da studenti con diversi background formativi e professionali, costituiscono elementi di stimolo ulteriore e consentono di simulare le dinamiche che caratterizzano il mondo professionale. Ponendo al centro della progettazione didattica tematiche di attualità con un approccio critico e costruttivo, l'Accademia si pone quindi come interlocutore attivo di progetti e iniziative in ambito sociale e artistico, con la volontà di offrire forti segnali artistici e creativi, capaci di rompere ritmi, di infondere energia, di indurre a discutere.

Una salda conoscenza storico-critica, una competenza tecnica che trova conferma nella familiarità con materiali, tecniche e processi che consentono di acquisire un'originalità di pensiero e di azione creativa si combinano con una forte capacità di autopromozione e allo stesso tempo di lavoro di gruppo: questo bagaglio acquisito accompagnerà lo studente in qualsiasi percorso formativo o professionale.

MILANO

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

Il campus di NABA a 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 17mila 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.



Triennio in

GRAPHIC DESIGN E ART DIRECTION

Indirizzi

BRAND DESIGN

CREATIVE DIRECTION

VISUAL DESIGN

Lingua
ITALIANO E INGLESE

Sedi
MILANO E ROMA

Titolo
DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti
180 CFA

AREA LEADER
Patrizia Moschella

COURSE LEADER
Patrizia Moschella

OBIETTIVI FORMATIVI

Durante il Triennio gli studenti hanno l'opportunità di:

- › Esplorare approcci multidisciplinari
- › Ricercare, definire strategie e innovare
- › Sperimentare nella progettazione di brief reali con partner di fama internazionale

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

- › Graphic designer
- › Art director
- › Copywriter
- › Web designer
- › Brand designer
- › Editorial designer
- › Packaging designer
- › Retail ed exhibition designer
- › Illustratore
- › Corporate designer
- › Creative director
- › Creative designer

Il Triennio avvicina gli studenti al mondo della comunicazione, cresciuto in modo esponenziale con i media digitali, e li orienta verso le diverse aree professionali: Brand Design, Creative Direction e Visual Design. Integra un approccio accademico con la sperimentazione di tecniche e linguaggi visivi: nell'ambito dell'editoria digitale (su e-book, smartphone e web), del viral video su social network e dell'illustrazione anche animata. Pone l'attenzione sugli elementi fondamentali del graphic design (tipografia, impaginazione, infografica, packaging) con costante aggiornamento dei programmi di computer graphic (motion graphics e 3D design). Punto di forza della metodologia didattica è l'attività dei laboratori creativi: luoghi di ricerca, progettazione individuale e di confronto in gruppo, in cui gli studenti, con il supporto di docenti professionisti ed esperti del mondo dell'impresa, affrontano progetti reali e completi in diversi settori della comunicazione. In sintesi, interdisciplinarietà, expertise tecniche, qualità creative, analitiche e di metodo sono le caratteristiche principali dei nostri studenti, capaci di leggere le tendenze e di proporre soluzioni creative in sintonia con nuove esigenze di mercato.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Tecniche di visualizzazione Metodologia
8	CULTURA DEL PROGETTO Genesi e cultura della comunicazione Semiotica
8	GRAPHIC DESIGN Brand identity Tipografia
8	ART DIRECTION I Advertising Strategy and planning
8	COMPUTER GRAPHIC
4	Verifica abilità informatiche
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
2	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 1 ANNO

08

SECONDO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

10	DESIGN PER L'EDITORIA Progettazione editoriale Tecniche grafiche di stampa
8	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO Teoria e linguaggi dell'audiovisivo Progettazione audiovisivi
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI
6	TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I Editoria digitale I Web design I
8	ART DIRECTION II Net-research Campagna integrata
Insegnamenti di indirizzo a scelta dello studente:	
	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. Brand Design) Packaging design Brand strategy
8	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. Creative Direction) Scrittura creativa Short story ADV
	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE (Ind. Visual Design) Grafica sperimentale Disegno digitale
	EDITORIA D'ARTE (Ind. Brand Design)
4	LINGUAGGI MULTIMEDIALI I (Ind. Creative Direction)
	ILLUSTRAZIONE (Ind. Visual Design)
4	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. Brand Design) Scenari futuri Grafica multimediale
12	METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. Creative Direction) Creative direction Nuovi media integrati
	METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA (Ind. Visual Design) Sperimentazione visiva Tecniche extramediali
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II Editoria digitale II Web design II
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI (Ind. Brand Design)
	FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE (Ind. Brand Design)
	LINGUAGGI MULTIMEDIALI II - Fotografia (Ind. Creative Direction)
6	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. Creative Direction)
	LINGUAGGI MULTIMEDIALI I - Tecniche di animazione digitale (Ind. Visual Design)
	ESTETICA DEI NEW MEDIA (Ind. Visual Design)

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
	LINGUAGGI MULTIMEDIALI I - Computer art (Ind. Brand Design)
	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. Brand Design)
	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO (Ind. Creative Direction)
6	ESTETICA DEI NEW MEDIA (Ind. Creative Direction)
	FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (Ind. Visual Design)
	LINGUAGGI MULTIMEDIALI II - Fotografia (Ind. Visual Design)
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ Laboratorio Creativo e Portfolio
12	PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi Laboratorio tesi Tutoring di sintesi
2	Attività formative ulteriori
10	PROVA FINALE
60	TOTALE CREDITI 3 ANNO

09

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso 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

Il corso introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva. Articolato nei due moduli di **TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE** e **METODOLOGIA**, il corso è finalizzato ad acquisire competenze nell'osservazione, analisi e decodifica di elementi progettuali e a fornire strumenti cognitivi ed espressivi essenziali per lo sviluppo progettuale.

CULTURA DEL PROGETTO

Integrando approccio storico e semiotico (lettura delle immagini e di oggetti culturali) il corso 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). Con i due moduli di **GENESI E CULTURA DELLA COMUNICAZIONE** e **SEMIOTICA** il corso pone le basi per l'interpretazione di fenomeni comunicativi e il dialogo intra-disciplinare e fornisce gli strumenti strutturali per l'elaborazione concettuale.

GRAPHIC DESIGN

Il corso 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 I

Il corso introduce lo studente al mondo della comunicazione pubblicitaria e 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 approfondisce l'uso professionale delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito della progettazione creativa e, in particolare, in quello della comunicazione: fotoritocco, disegno vettoriale e impaginazione digitale. Lo studente apprenderà come gestire l'elaborazione di produzioni dalla fase di ideazione a quella di archiviazione e predisposizione per la stampa.

SECONDO ANNO

DESIGN PER L'EDITORIA

Il corso 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

Il corso 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

Il corso 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 tecniche del computer design, utilizzate a supporto dello sviluppo di progetti di web, advertising, packaging design e digital art.

TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

Il corso teorico è finalizzato alla presentazione dell'impatto socio-culturale dei media attraverso l'analisi storica e 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 alla produzione culturale di film, programmi TV, siti web, progetti new media.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

L'esplorazione e l'analisi delle caratteristiche di fruizione e navigazione (user-experience)

trasversalmente ai dispositivi digitali (web, tablet, smartphone) rappresentano il focus del corso propedeutico alla progettazione di sistemi integrati di comunicazione. Lo studio prevede la comprensione dell'architettura dell'informazione nella transizione da cartaceo a digitale 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 II

Il corso 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 intra-mediali. 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 la consapevolezza sugli obiettivi di target e sul ventaglio di applicazioni: stampa, unconventional, social media, digital e omnichannel.

METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

(indirizzo Brand Design)

Il corso 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

(indirizzo Creative Direction)

Il corso 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

(indirizzo Visual Design)

Il corso 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

(indirizzo Brand Design)

Il corso teorico-metodologico 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 e culturale, fondamentale per il design di sistemi editoriali e la cura di progetti integrati che implicano competenze ibride arte/editoria.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI I

(indirizzo Creative Direction)

Il corso esplora lo scenario culturale e professionale associato all'uso delle tecnologie multimediali e alle produzioni autoriali. Analizzando la molteplicità di oggetti d'arte, prodotti e servizi esteticamente interconnessi con il digitale, il corso si focalizza sulle opere multimediali e sulle loro componenti tecnologiche (software di authoring video, 3D, interface, motion graphics, hypertext) e applicative (interattività, piattaforme multimediali, web, installazioni immersive).

ILLUSTRAZIONE

(indirizzo Visual Design)

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 tradizionali e digitali. 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

(indirizzo Brand Design)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, il corso prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione - strategica, creativa e tecnica. L'insegnamento pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre ad offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede, per ogni indirizzo, due parti: una prima di ricerca, che inverte il classico approccio di esecuzione di brief predefiniti con un fondato sullo sviluppo di pensiero originale, e una seconda dedicata alle tecniche di produzione del brand design e della GRAFICA MULTIMEDIALE per i diversi dispositivi di comunicazione.

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

(indirizzo Creative Direction)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, il corso prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione - strategica, creativa e tecnica. L'insegnamento pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre ad offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede, per ogni indirizzo, due parti: una prima di ricerca, che inverte il classico approccio di esecuzione di brief predefiniti con un fondato sullo sviluppo di pensiero originale, e una seconda dedicata alle tecniche di produzione della CREATIVE DIRECTION e dei NUOVI MEDIA INTEGRATI per i diversi dispositivi di comunicazione.

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

(indirizzo Visual Design)

Approfondendo le competenze teorico-metodologiche d'indirizzo, il corso prepara alla gestione autonoma e professionale dell'intero

processo creativo con particolare focus sulla ricerca e l'innovazione - strategica, creativa e tecnica. L'insegnamento pone le basi per lo sviluppo della tesi e quindi, oltre ad offrire competenze organizzative e di gestione del team, prevede, per ogni indirizzo, due parti: una prima di ricerca, che inverte il classico approccio di esecuzione di brief predefiniti con un fondato sullo sviluppo di pensiero originale, e una seconda dedicata alle tecniche di produzione del Visual Design e delle TECNICHE EXTRAMEDIALI.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II

L'insegnamento approfondisce le conoscenze della progettazione multimediale in ambiente ibrido e con obiettivi di portabilità (tra web, app, e-book). Sviluppa infatti nello studente capacità di organizzare il work-flow nella declinazione di contenuti attraverso diversi dispositivi con finalizzazione a target mirati. Si analizzeranno inoltre casi di successo del panorama internazionale per l'utilizzo di tecnica parallax scrolling e realtà aumentata.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

(indirizzo Brand Design)

Il corso 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 e considera la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione verso le community on-line. I processi di costruzione di senso e di condivisione che caratterizzano la comunicazione contemporanea saranno indagati attraverso un approccio genealogico che permette di individuare le dinamiche sociali completando, dunque, la formazione del brand designer con una visione consapevole dell'impatto sociale della comunicazione.

FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE

(indirizzo Brand Design)

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 on-line) 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 II - Fotografia (indirizzo Creative Direction)

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

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (indirizzo Creative Direction)

Il corso ricostruisce gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di tematiche, 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 I - Tecniche di animazione digitale (indirizzo Visual Design)

Il corso, 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 (indirizzo Visual Design)

L'insegnamento, di stampo teorico e filosofico, 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, il corso analizza come le tecnologie impattano sul soggetto generando nuove forme culturali e sensibilità.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI I - Computer art (indirizzo Brand Design)

Il corso 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 (indirizzo Brand Design)

Il corso ricostruisce gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di tematiche, 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 (indirizzo Creative Direction)

L'insegnamento propone un excursus nella storia del cinema a partire dagli albori 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 (indirizzo Creative Direction)

L'insegnamento, di stampo teorico e filosofico, 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, il corso analizza come le tecnologie impattano sul soggetto generando nuove forme culturali e sensibilità.

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (indirizzo Visual Design)

Il corso ricostruisce gli aspetti fenomenologici della ricerca artistica attraverso l'analisi di tematiche, 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 II - Fotografia (indirizzo Visual Design)

Il corso 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

Il corso 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 l'Ufficio Career Service, affronterà tematiche afferenti alla professione (tipologie di contratto, proprietà intellettuale, CSR corporate social responsibility). L'obiettivo

del corso è 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).

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi

Il corso 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. Articolato in due moduli, LABORATORIO DI TESI e TUTORING DI SINTESI, il corso integra ricerca metodologica, sperimentazione pratica, innovazione tecnologica e creatività.

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

Indirizzi

INTERIOR DESIGN

PRODUCT DESIGN

Lingua

ITALIANO E INGLESE

Sede

MILANO

Titolo

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti

180 CFA

OBIETTIVI FORMATIVI

Durante il Triennio gli studenti hanno l'opportunità di:

- › 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

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

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

AREA LEADER

Claudio Larcher

COURSE LEADER

Claudio Larcher

Ispirato alla filosofia del "learning by doing", il Triennio in Design alterna e integra gli studi teorici con la pratica dei workshop. Nel corso del programma, con la costante acquisizione di maggiori capacità concettuali e tecniche, gli studenti vengono progressivamente coinvolti in progetti sempre più complessi, così da approfondire ulteriormente la propria formazione e avvicinarsi a ciò che è la professione del designer oggi. 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 ed esplorano lo spazio come ambiente, indagandone le interazioni e la loro funzione di scenario dei rituali individuali e collettivi.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Metodologia Disegno
8	CULTURA DEL PROGETTO I CAD Laboratorio base Fotografia
6	STORIA DEL DESIGN I
12	DESIGN I Product design Interior design Design system I
8	TECNOLOGIA DEI MATERIALI I Introduzione a tecnologia dei materiali Modellistica
4	Verifica abilità informatiche
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze
60	TOTALE CREDITI 1 ANNO

18

SECONDO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
12	DESIGN II Product design II Interior design II
10	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE Rhino Comunicazione grafica e digitale
8	CULTURA DEL PROGETTO II - Design culture Uomo ambiente Social design
6	STORIA DEL DESIGN II
Insegnamenti a scelta dello studente:	
6	DESIGN III - Exhibit DESIGN III - Furniture design DESIGN III - Service design DESIGN III - Piccole serie, oggetti, accessori
6	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE - Rhino (Ind. Interior Design) PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE - Rhino (Ind. Product Design) LINGUAGGI MULTIMEDIALI - Fotografia FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE - Marketing
8	SISTEMI INTERATTIVI Laboratorio di tecnologia Laboratorio (Fablab)
4	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
6	ANTROPOLOGIA CULTURALE
Insegnamenti di indirizzo a scelta dello studente:	
6	TECNOLOGIA DEI MATERIALI II (Ind. Interior Design) TECNOLOGIA DEI MATERIALI II (Ind. Product Design)
8	DESIGN IV (Ind. Interior Design) Ricerca progettuale Progetti/workshop DESIGN IV (Ind. Product Design) Ricerca progettuale Progetti/workshop
Insegnamenti a scelta dello studente:	
4	INTERACTION DESIGN ILLUMINOTECNICA (Ind. Interior Design) ILLUMINOTECNICA (Ind. Product Design)
4	URBAN DESIGN DESIGN SYSTEM
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ
12	PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi Laboratorio tesi (Lezioni) Tutoring di sintesi (Ricevimento)
4	Attività formative ulteriori
10	PROVA FINALE
60	TOTALE CREDITI 3 ANNO

19

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso 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

Il corso introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva. Attraverso un modulo dedicato alla METODOLOGIA gli studenti vengono introdotti all'osservazione, ricerca e analisi degli elementi progettuali che afferiscono alle arti applicate e alla loro decodifica (principi del linguaggio tridimensionale; rapporto tra forma, struttura, funzione, spazio; elaborazione di un concetto e sua interpretazione formale).

Il modulo di DISEGNO introduce le tecniche base di composizione e narrazione per immagini ed è dedicato all'acquisizione di strumenti e tecniche di rappresentazione/visualizzazione di oggetti, spazi, idee e concetti, offrendosi come strumento cognitivo ed espressivo necessario allo sviluppo progettuale all'interno del linguaggio contemporaneo.

CULTURA DEL PROGETTO I

L'etimologia di Design risale al latino *de + signare* e significa "fare qualcosa", distinguere una cosa 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. Il corso 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 I

Nell'ottica della doppia articolazione dei corsi di Storia del Design (Storia del Design I e II), il primo corso 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 ottonecentesca in favore di 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 I

Il corso 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 I 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.

TECNOLOGIA DEI MATERIALI I

Il corso 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 II

Il corso prevede un approfondimento fondamentale delle materie principali dell'ambito del design: product design e interior design. Nel design del prodotto, 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 II affronta questa complessità in modo progettuale e laboratoriale. Il modulo di INTERIOR DESIGN II 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 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 dal corso 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 del corso è l'acquisizione delle principali funzionalità di modellazione 3D per progetti di industrial design e architettura d'interni con il modulo RHINO e di conoscenze basilari degli strumenti di comunicazione visiva, con il modulo COMUNICAZIONE GRAFICA E DIGITALE. In quest'ultimo è compreso lo sviluppo di un portfolio personale.

CULTURA DEL PROGETTO II - Design culture

Il corso 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. Il modulo UOMO AMBIENTE introduce 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. Il modulo di SOCIAL DESIGN intende invece indagare le esigenze della società attraverso il pensiero progettuale. A partire dalla contemporaneità, gli studenti si avvicinano all'idea del design come strumento di creazione di futuri positivi e sostenibili e di una creatività non legata solo alle arti, ma a ogni aspetto della quotidianità e della società. 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.

STORIA DEL DESIGN II

Nell'ottica della doppia articolazione dei corsi di Storia del Design (Storia del Design I e II), il secondo corso 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 III - 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. Il corso traghetta gli studenti verso l'Exhibit e Retail design, dando maggiore enfasi all'aspetto esperienziale.

DESIGN III - Furniture Design

Nel corso 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 stesso produrrà e le dinamiche di contesto che andrà a modificare, così come

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 III - Service design

Il Service design è oggi una parte importante del mondo del design. Negli ultimi anni si preferisce infatti 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 sta trasformando anche il lavoro dei designer. Il corso ha lo scopo di aprire nuove strade del mondo del design suggerendo una progettazione diversa ed innovativa.

DESIGN III - Piccole serie, oggetti, accessori

Il corso offre agli studenti l'occasione di concepire nuovi prodotti per un'azienda, ipotetica o reale, mentre la sfida consiste nel come trasformare un concept in progetto, sviluppandolo finché raggiunge le qualità per diventare un prodotto. Partendo dall'analisi dell'azienda (i materiali, le tecnologie, la collezione), gli studenti acquisiscono conoscenza per cogliere il DNA del marchio. In seguito iniziano a sviluppare nuove idee per nuovi prodotti seguendo un brief specifico. Oltre alle considerazioni di natura funzionale, devono prendere in considerazione i materiali e le tecnologie che l'azienda utilizza unitamente ad aspetti economici e commerciali. La scala del progetto è quella degli oggetti, complementi o piccoli arredi.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE - Rhino (indirizzo Interior Design)

Il corso 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 (indirizzo Product Design)

Il corso 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 - Marketing

Il corso vuole fornire al futuro designer gli

strumenti di base per portare sul 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 ed alle tecniche di presentazione dell'idea al potenziale investitore (istituzionale, business angel, il web intero), passando per la costruzione di un business model ed 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

Il corso è focalizzato sulla progettazione e la costruzione di oggetti interattivi. Si introduce il concetto di interazione, intesa non solo come relazione tra azione e reazione, ma anche e soprattutto 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 (FABLAB) 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 II

(indirizzo Interior Design)

Il corso 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 (Interior).

TECNOLOGIA DEI MATERIALI II

(indirizzo Product Design)

Il corso 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 (Product).

DESIGN IV

(indirizzi Interior Design, Product Design)

Il corso di Design IV è strutturato come un laboratorio progettuale e una ricerca progettuale 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. Il corso sarà diviso in una parte di ricerca sul tema che poi lo studente

porterà avanti nella tesi, e una parte di progetti e workshop.

INTERACTION DESIGN

Il corso 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, etc. Il corso si propone di analizzare e fornire una 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

(indirizzo Interior Design)

La finalità dell'insegnamento è portare gli studenti alla 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

(indirizzo Product Design)

Obiettivo del corso 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 volta 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

Il corso 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.

DESIGN SYSTEM

All'interno del corso interdisciplinare 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, compresa la valutazione commerciale e la comunicazione, fino all'esposizione dei prodotti ai destinatari finali.

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Il corso di Progettazione della Professionalità, sviluppato e tenuto in collaborazione con l'Ufficio Career Service, si propone di dare agli studenti in procinto di laurearsi una serie di competenze indispensabili per l'ingresso nel mondo del lavoro. All'interno del corso vengono affrontati temi generali come rappresentazione grafica, contenuti di relazioni e trattati. Lo scopo è rendere gli studenti consapevoli delle possibilità, dei diritti e dei doveri connessi all'attività lavorativa del proprio settore di riferimento.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di laurearsi nella gestione della componente applicata della tesi di laurea. 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.

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

Indirizzi

FASHION DESIGN

**FASHION STYLING
AND COMMUNICATION**

Lingua
ITALIANO E INGLESE

Sedi
MILANO E ROMA

Titolo
DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti
180 CFA

OBIETTIVI FORMATIVI

Durante il Triennio gli studenti hanno l'opportunità di:

- › Conoscere gli strumenti e le tecniche del fashion design
- › Sviluppare la capacità di analizzare ed elaborare concetti e idee
- › Condividere esperienze professionali in team ed esplorare nuove forme di imprenditoria

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

- › Fashion designer, accessories designer, textile designer
- › Costumista e stilista per produzioni televisive e cinematografiche
- › Modellista
- › Art director
- › Stylist per riviste e agenzie di comunicazione
- › Buyer
- › Fashion web designer
- › Visual merchandiser
- › PR e curatore di eventi per la moda
- › Ricercatore di tendenze

AREA LEADER
Colomba Leddi

COURSE LEADER
Colomba Leddi

Il Triennio offre agli studenti una formazione idonea all'inserimento professionale nel Sistema Moda italiano e internazionale e li supporta nel raggiungimento degli obiettivi didattici in modo coerente e progressivo. Il corso si avvale di laboratori tecnici e progettuali che consentono agli studenti di acquisire un livello tale che permetta loro di realizzare i propri progetti e sperimentare nuove tecniche. Al tempo stesso, affrontando in parallelo le materie progettuali e teoriche, gli studenti acquisiranno i necessari strumenti culturali e metodologici. Con un approccio creativo, pratico e interdisciplinare, il Triennio porta ogni studente a trovare e sviluppare il proprio talento, guidato da docenti esperti attraverso esperienze di collaborazione 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 dei due indirizzi in Fashion Design e Fashion Styling and Communication che ricreano le sinergie di un vero team di lavoro.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
12	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE Metodologia Disegno
8	CULTURA DEL PROGETTO Cultura tessile Modelli per la moda
10	FASHION DESIGN I - Strumenti e metodi del progetto Disegno per la moda Prototipazione
6	STORIA DEL COSTUME
8	DESIGN DEL TESSUTO I Tessuto Maglieria
4	Verifica abilità informatiche
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
2	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 1 ANNO

28

SECONDO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
8	MODELLISTICA Modello artigianale CAD
6	FASHION DESIGN II
6	DESIGN DELL'ACCESSORIO
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI
Insegnamenti di indirizzo a scelta dello studente:	
6	FASHION DESIGN III - Uomo FASHION DESIGN III - Bambino FASHION DESIGN III - Maglieria FASHION DESIGN III - Accessori (Ind. Fashion Design) AMBIENTAZIONE MODA I (Ind. Fashion Styling and Communication)
8	DESIGN DEL TESSUTO II (Ind. Fashion Design) Stampa digitale Disegno tessile
8	EDITORIA PER IL FASHION DESIGN (Ind. Fashion Styling and Communication)
4	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE - Fashion video
6	SEMIOTICA DELL'ARTE
Insegnamento a scelta dello studente:	
6	LINGUAGGI MULTIMEDIALI - Fotografia
6	ILLUSTRAZIONE LINGUAGGI MULTIMEDIALI - Graphic design
4	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
12	FASHION DESIGN IV (Ind. Fashion Design) Collezione Prototipazione AMBIENTAZIONE MODA II (Ind. Fashion Styling and Communication) Art direction Styling
Insegnamenti a scelta dello studente:	
6	COSTUME PER LO SPETTACOLO TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE - Decorazione TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE - Design TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE - Arti performative
6	ESTETICA STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE ANTROPOLOGIA CULTURALE
6	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
6	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Attività di indirizzo a scelta dello studente:	
12	PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (Ind. Fashion Design) Prototipazione Laboratori di sintesi PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (Ind. Fashion Styling and Communication) Styling/magazine Laboratorio di sintesi
2	Attività formative ulteriori
10	PROVA FINALE
60	TOTALE CREDITI 3 ANNO

29

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso 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

Il corso introduce alla progettazione nell'ambito delle arti applicate, attraverso l'apprendimento delle metodologie e delle tecniche di osservazione, analisi ed elaborazione visiva. Il modulo di METODOLOGIA prevede l'osservazione, ricerca e analisi degli elementi progettuali che afferiscono alle arti applicate e alla loro relativa decodifica: immagine, colore, concetti, forme, segni, icone, font, rapporto spazio e proporzioni e la realizzazione di un dispositivo di rappresentazione e sintesi (moodboard). Con il modulo di DISEGNO gli studenti sono introdotti alle tecniche base di composizione e alla narrazione per immagini (storyboard), approfondiscono il disegno manuale come linguaggio contemporaneo, strumento cognitivo ed espressivo necessario allo sviluppo progettuale e utilizzano strumenti e tecniche di rappresentazione/visualizzazione di oggetti, spazi, idee e concetti.

CULTURA DEL PROGETTO

Il corso fornisce le conoscenze fondamentali per la progettazione: materiali e metodologie della progettazione per la moda; 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. Con i moduli di CULTURA TESSILE e MODELLI PER LA MODA, gli studenti analizzano le caratteristiche dei tessuti e della maglieria, valutandone l'utilizzo e le performance in un progetto moda, così come le proporzioni del corpo umano per costruire le prime basi tridimensionali di modelli per l'abbigliamento, indagando la vestibilità e il comportamento dei diversi tessuti.

FASHION DESIGN I - Strumenti e metodi del progetto

Il corso 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. Partendo, nel modulo di DISEGNO PER LA MODA, dal disegno anatomico, dai vari tipi di stilizzazione, dalla rappresentazione a mano libera e dalle tecniche di rappresentazione del figurino e del disegno tecnico, gli studenti svilupperanno una mini collezione, avvalendosi di competenze aggiuntive di PROTOTIPAZIONE, con la realizzazione di cartamodelli base e il confezionamento di prototipi e dettagli sartoriali.

STORIA DEL COSTUME

Il corso 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 I

Il corso, con i due moduli TESSUTO e MAGLIERIA, ha la finalità di accompagnare lo

studente nella conoscenza, attraverso lezioni teorico-pratiche, delle molteplici peculiarità interpretative della fibra tessile, fornendo gli strumenti tecnico-progettuali per il disegno tessile e per la maglieria, per la manipolazione dei materiali applicata a progetti di moda e la padronanza delle tecniche del settore.

SECONDO ANNO

MODELLISTICA

L'obiettivo del corso è di fornire agli studenti gli strumenti di modellazione manuali e digitali 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. Nelle lezioni in laboratorio di MODELLO ARTIGIANALE gli studenti apprendono le fasi di lavorazione della modellistica manuale e della confezione dei prototipi, gestendo e sviluppando autonomamente il progetto dal disegno al prototipo. Attraverso il modulo CAD saranno, invece, appresi gli applicativi specifici per la moda: Lectra, Modaris e Diamino.

FASHION DESIGN II

Durante il corso gli studenti progetteranno una collezione completa donna, sviluppando un tema dalla fase di concept, attraverso la creazione di un moodboard, 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

Il corso fornisce agli studenti gli strumenti teorici, culturali e tecnici per la progettazione di accessori moda, attraverso una corretta gestione del flusso creativo e lo sviluppo della capacità di analizzare gli aspetti aziendali del Sistema Moda, così da realizzare un progetto/prototipo di accessorio artigianale.

TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI

Il corso si propone di introdurre gli studenti alle tecniche che permetteranno loro di approfondire i nuovi strumenti digitali introdotti nelle professioni della moda.

FASHION DESIGN III (indirizzo Fashion Design)

Durante il corso lo studente, applicando le tecniche e le metodologie acquisite e verificando

i criteri di fattibilità in relazione al mercato di riferimento, progetterà una collezione completa declinata per un target specifico a scelta tra: Uomo, Bambino, Maglieria, Accessorio.

AMBIENTAZIONE MODA I

(indirizzo Fashion Styling and Communication)

Il corso indaga, attraverso lezioni frontali ed esercitazioni, la connessione tra moda, comunicazione e marketing, focalizzandosi sul ruolo del fashion stylist e sulle sue molteplici forme di applicazione: collezione di moda, sfilata, campagna pubblicitaria, servizio redazionale.

DESIGN DEL TESSUTO II

(indirizzo Fashion Design)

Durante il corso lo studente progetterà una collezione di disegni per tessuti, attraverso l'elaborazione dell'immagine, del disegno e delle tecniche di stampa tradizionali, dalla serigrafia agli stencil (DISEGNO TESSILE), e digitali, come stampe piazzate e modulari (STAMPA DIGITALE); sino alla definizione dei moduli, delle varianti e della loro messa a rapporto.

EDITORIA PER IL FASHION DESIGN

(indirizzo Fashion Styling and Communication)

Il corso 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

Il corso 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.

SEMIOTICA DELL'ARTE

Il corso 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) e prestando attenzione al suo intreccio con altri media.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI - Fotografia

Il corso 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 moda e le esercitazioni metodologiche e di ricerca, gli studenti acquisiranno gli strumenti base per un progetto fotografico per la moda.

ILLUSTRAZIONE

Il corso ha l'obiettivo di introdurre gli studenti all'illustrazione di moda, partendo dal disegno anatomico e dai vari tipi di stilizzazione e lavorando sulla rappresentazione a mano libera e digitale, alla ricerca di un proprio stile di rappresentazione.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI - Graphic design

Il corso intende fornire le basi tecniche e culturali per la progettazione di comunicazione visiva per la moda e lo sviluppo di un linguaggio coerente e originale, partendo dalla creazione di un impaginato cartaceo e digitale, di un logotipo, di un sito web.

TERZO ANNO

FASHION DESIGN IV

(indirizzo Fashion Design)

Nel percorso del terzo anno di studi lo studente progetterà integralmente una propria collezione di abbigliamento. Partendo da un tema comune, la collezione verrà sviluppata attraverso tutte le fasi metodologiche: dal racconto del concept attraverso le immagini alla scelta di materiali e colori, fino alla progettazione e realizzazione dei modelli. Con i moduli di COLLEZIONE e PROTOTIPAZIONE e con lezioni frontali e revisioni individuali gli studenti svilupperanno la propria collezione, verificando nelle fasi di fitting la corrispondenza tra progettualità e realizzazione dei prototipi.

AMBIENTAZIONE MODA II

(indirizzo Fashion Styling and Communication)

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 e promozione del prodotto. Nei moduli ART DIRECTION e STYLING, con l'individuazione e l'analisi dei mezzi di comunicazione per la diffusione dell'immagine di moda e del branding di diversi marchi, lo studente ne comprenderà il posizionamento sul mercato e le varie strategie di promozione.

COSTUME PER LO SPETTACOLO

Il corso fornirà una visione complessiva del costume per lo spettacolo e delle sue possibili applicazioni, oltre agli strumenti fondamentali tecnico-metodologici per la progettazione, attraverso lezioni frontali e progetti pratici di gruppo.

TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE - Decorazione

Il corso 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

re-invenzione, utilizzando tecniche tradizionali o innovative per la preparazione di un elaborato (abilità).

TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE - Design

Il corso fornisce agli studenti i sistemi di progettazione legati al prodotto e al suo percorso di attribuzione del valore, di comunicazione e di distribuzione.

TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE - Arti performative

Il corso mira a creare un processo di apprendimento, ricerca e creazione a partire dall'uso simbolico dell'esperienza del corpo e dello spazio, prendendo spunto dalle varie tradizioni culturali.

ESTETICA

Il corso 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 forme di bellezza.

STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO

Il corso 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 uno specifico settore nelle attività di merchandising (marketing di prodotto), comunicazione (on-off line) e commerciale.

ANTROPOLOGIA CULTURALE

Attraverso l'itinerario di studio, la ricerca e la parola, il corso intende portare l'attenzione sulle molteplici discipline che s'intrecciano al senso e al significato dell'uomo e del corpo.

FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE

Il corso intende esplorare la cultura visuale contemporanea e la complessità dell'esperienza visiva odierna.

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Il corso di Progettazione della Professionalità, sviluppato e tenuto in collaborazione con l'Ufficio Career Service, si propone di dare agli studenti in procinto di laurearsi 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.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di laurearsi nella gestione della componente applicata della tesi di laurea. 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

Indirizzi

FILM MAKING

ANIMATION

GAME DESIGN

Lingua
ITALIANO E INGLESE

Sedi
MILANO E ROMA

Titolo
DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti
180 CFA

AREA LEADER
Amos Bianchi

COURSE LEADER
Vincenzo Cuccia

OBIETTIVI FORMATIVI

Durante il Triennio gli studenti hanno l'opportunità di acquisire competenze nei seguenti settori:

- › Scrittura e produzione audiovisiva per cinema e web
- › Animazione digitale e progettazione di videogiochi
- › Progettazione e sviluppo di progetti interattivi e transmediali

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

- › Sceneggiatore
- › Regista
- › Media designer
- › Produttore
- › Montatore
- › Animatore 2D
- › Character designer
- › Game designer
- › Sound designer
- › Direttore della fotografia

Il Triennio fornisce agli studenti gli strumenti necessari per interpretare e partecipare alla complessa realtà dei media contemporanei. La natura di tali media, lineare come un film ma anche istantanea, accessibile e multimodale, dà, oggi come non mai, l'opportunità ad artisti e autori di relazionarsi e interagire con essi per dare vita a lavori nuovi e originali. 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.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA	INSEGNAMENTO
8	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO Storia del cinema Seminario di analisi del film
8	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE Narratologia Fondamenti di sceneggiatura
6	AUDIOVISIVI LINEARI Audiovisivi lineari Tecniche di ripresa
6	AUDIO E MIXAGGIO Teoria del suono Fondamenti di sound design
8	LINGUAGGI MULTIMEDIALI I Montaggio base Introduzione alla regia
8	CULTURE DIGITALI
6	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I Animazione base Compositing
4	Verifica abilità informatiche
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
2	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 1 ANNO

SECONDO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

CFA	INSEGNAMENTO
8	SCRITTURA CREATIVA Sceneggiatura Laboratorio di regia I
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
8	DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA (Ind. Film Making) Direzione della fotografia Preproduzione
8	TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE (Ind. Game Design/Animation) Tecniche di animazione 2D Modellazione 3D
6	ESTETICA DEI NEW MEDIA
8	TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE Interaction design Game culture
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
8	REGIA I (Ind. Film Making) Seminario di analisi del film II Regia I
8	COMPUTER GAMES (Ind. Game Design) Game design I Game development I
8	LINGUAGGI MULTIMEDIALI II (Ind. Animation) Linguaggi dell'animazione Tecniche di animazione avanzata

TERZO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

REGIA II (Ind. Film Making)

Regia II
Produzione

10

REGIA PER VIDEOGIOCHI (Ind. Game Design)

Game design II
Game development II

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II

(Ind. Animation)
Produzione per l'animazione
Linguaggi dell'animazione II

6

STORIA DELL'ARTE MODERNA

6

TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI

(Ind. Film Making)

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

(Ind. Game Design/Animation)

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI - Film

(Ind. Film Making)

6

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI - Game

(Ind. Game Design/Animation)

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI - Sound

(Ind. Game Design/Animation)

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE

(Ind. Film Making/Game Design/Animation)

SEMIOTICA DELL'ARTE

(Ind. Film Making/Game Design/Animation)

6

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

12

**PROGETTI E PRODUZIONI
EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi**

4

Attività formative ulteriori

10

PROVA FINALE

60 TOTALE CREDITI 3 ANNO

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

(Ind. Film Making)

Documentario
Documentario audio

6

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

(Ind. Game Design)

Interactive storytelling per videogiochi
Transmedia storytelling

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

(Ind. Animation)

Storyboarding
Regia animazione

8

CULTURA DEL PROGETTO

Metodologia della ricerca
Cultura del progetto

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

Scrittura avanzata (Ind. Film Making)

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

Montaggio avanzato (Ind. Film Making)

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

Visual Effects

(Ind. Film Making/Animation/Game Design)

6

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

Advanced Sound Design

(Ind. Film Making/Animation/Game Design)

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

3D Character Design

(Ind. Animation/Game Design)

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II -

Environment Design

(Ind. Animation/Game Design)

2

Attività formative ulteriori

60 TOTALE CREDITI 2 ANNO

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 linguistiche, 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 del corso sono due: da un lato affrontare le diverse dinamiche della narratologia, indagando le strutture culturali alla base della costruzione di un mondo narrativo; dall'altro 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. Nel primo modulo di AUDIOVISIVI LINEARI il corso fornisce le competenze teoriche di analisi del testo audiovisivo a partire dai fondamenti di lettura semiotica, narratologica e psicoanalitica del cinema. Con il secondo modulo di TECNICHE DI RIPRESA vengono invece affrontate in modo pratico le operazioni di registrazione, preparazione ed illuminazione del set con l'utilizzo delle videocamere digitali.

AUDIO E MIXAGGIO

Il corso 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: pre-produzione, registrazione, editing, mix e mastering. Viene posta attenzione alla metodologia progettuale e al workflow allo scopo di realizzare prodotti sonori di qualità professionale, e di dare le basi per una corretta gestione del suono nei progetti futuri.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI I

Il corso 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, facendo altresì esperienza delle dinamiche produttive di gruppo.

CULTURE DIGITALI

Il corso 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.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I

Il corso 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. Nel modulo di COMPOSITING si acquisiscono le competenze per la gestione e realizzazione di video che integrano immagini grafiche. Nel modulo di ANIMAZIONE BASE invece l'obiettivo è di dare le nozioni concrete necessarie per affrontare 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 riguardi 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

Il corso ha un approccio laboratoriale ed è suddiviso in due moduli. Il modulo di SCENEGGIATURA sviluppa capacità di scrittura per lo schermo con particolare attenzione alla produzione seriale di qualità. Il LABORATORIO DI REGIA I 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: la stesura di una sceneggiatura e del découpage e il conseguente lavoro di messa in scena.

DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA

(indirizzo Film Making)

Il corso propone un'analisi di opere cinematografiche ed extra-cinematografiche per promuovere la creatività dello studente in relazione alle proprie scelte artistiche, compositive e visive nell'ambito della elaborazione 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 attraverso la messa in pratica di esse. Viene inoltre affrontato il tema della preparazione del set secondo le metodologie professionali di pre-produzione: dai documenti di regia, all'organizzazione del cast, al piano di lavorazione, alla direzione di produzione sul set.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE

(indirizzi Animation, Game Design)

Il corso è orientato a una preparazione professionale alle TECNICHE DI ANIMAZIONE 2D e alla MODELLAZIONE 3D. Partendo dal disegno tradizionale il corso affronta gli aspetti dell'animazione digitale 2D su software specifici e fornisce competenze tecniche e metodologiche per la modellazione di un personaggio in 3D.

ESTETICA DEI NEW MEDIA

In un'attenta panoramica storica e teoretica il corso sviluppa un'indagine su nuclei tematici al confine tra estetica, filosofia della natura,

antropologia filosofica e storia della tecnica. Si intende fornire allo studente la possibilità di osservare come i nessi fra arte, natura e tecnica, nei passati come negli odierni sistemi culturali, abbiano strutturato forme storiche della soggettività.

TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE

Il corso introduce 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 identificano gli ambiti di interesse. Imparando ad usare strumenti di lavoro hardware (biosensori, sistemi di analisi del movimento) e software si definiscono alcune tecniche e tecnologie. In parallelo al percorso teorico gli studenti lavorano 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 I

(indirizzo Film Making)

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 proposta poetica. Verrà proposta la visione, discussione e analisi di opere rilevanti nella storia del cinema con una predilezione per le forme della sperimentazione narrativa e le avanguardie stilistiche seminali per il cinema contemporaneo.

COMPUTER GAMES

(indirizzo Game Design)

L'insegnamento è composto da due moduli:

GAME DESIGN I e GAME DEVELOPMENT I, 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 apprende 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 I introduce lo studente all'ambiente di programmazione attraverso l'uso e la comprensione delle principali funzionalità dello strumento Unity 3D, affrontando tecniche e metodologie per la realizzazione di un progetto completo in stretta collaborazione con il modulo di GAME DESIGN I.

LINGUAGGI MULTIMEDIALI II

(indirizzo Animation)

Il corso 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 i più significativi 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 I

(indirizzo Film Making)

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 in particolare 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 I (indirizzo Game Design)

L'insegnamento ha lo scopo di introdurre lo studente alla progettazione e alla realizzazione di opere multimediali caratterizzate da un andamento non lineare, in cui un ruolo fondamentale è svolto dal processo decisionale dell'utente. Durante il corso lo studente apprende le linee guida per la costruzione e lo sviluppo di personaggi e scenari che si evolvono a seconda del mezzo di comunicazione che li ospita.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I (indirizzo Animation)

L'insegnamento ha lo scopo di esplorare le fasi d'ideazione e pre-visualizzazione per la produzione di un progetto d'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 STORYBOARDING si acquisiscono competenze nell'utilizzo dei software di pre-visualizzazione mentre in REGIA ANIMAZIONE si approfondiscono le scelte di sceneggiatura, lo stile d'animazione, la creazione di personaggi e di ambienti.

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 elementi che intervengono nel processo con forze e forme differenti. L'insegnamento prevede che lo studente identifichi un personale ambito di interesse di ricerca artistica e una coerente metodologia progettuale.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II - Scrittura avanzata (indirizzo Film Making)

Il corso 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 una sceneggiatura di un lungometraggio. Lo scopo è anche far acquisire allo studente un metodo professionale e le capacità di lavorare all'interno di team creativi di scrittura.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II - Montaggio avanzato (indirizzo Film Making)

Il corso 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. 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 II - Visual effects (indirizzi Film Making, Animation, Game Design)

Il corso prevede un'introduzione teorica e pratica alle tecniche di creazione di effetti visivi digitali, attraverso l'utilizzo di software professionali di post-produzione. Vengono 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 II - Advanced sound design (indirizzi Film Making, Animation, Game Design)

Il corso prevede l'acquisizione di competenze artistiche e tecniche nella sonorizzazione di progetti audiovisivi lineari e interattivi. Attraverso l'analisi di suoni complessi, il processing audio, le tecniche di foley e i sound effect gli studenti affrontano la sonorizzazione di un progetto audiovisivo lineare e interattivo.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II - 3D Character design (indirizzi Animation, Game Design)

Il corso 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 asset funzionali al processo di produzione.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II - Environment design (indirizzi Animation, Game Design)

Il corso 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 II (indirizzo Film Making)

L'insegnamento è suddiviso in due moduli, REGIA II e PRODUZIONE, con la finalità di far acquisire allo studente le competenze professionali per l'ideazione e la realizzazione di un progetto audiovisivo. Attraverso l'analisi di opere e autori del cinema contemporaneo, lo studente sperimenta e definisce una propria poetica atta a presentare dal punto di vista artistico e produttivo la proposta della prova finale. Particolare attenzione è data all'indagine sulla reale messa in campo della 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 le competenze progettuali organizzative richieste in ambito professionale.

REGIA PER VIDEOGIOCHI (indirizzo Game Design)

Partendo dalle competenze acquisite in termini di character, level design e interactive storytelling, il corso prevede la progettazione avanzata di un videogioco. Il corso è suddiviso in due moduli di livello avanzato: GAME DESIGN II e GAME DEVELOPMENT II. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di realizzare il prototipo completo di un videogioco. Il modulo di GAME DEVELOPMENT fornisce in particolare 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 II (indirizzo Animation)

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

Il corso 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

Il corso 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.

ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI (indirizzi Film Making)

Il corso introduce gli studenti all'analisi dei processi comunicativi e culturali; particolare attenzione è data allo studio dei processi di produzione e consumo dei contenuti multimediali.

Il corso intende inoltre aiutare gli studenti a identificare le principali metodologie di ricerca da utilizzare nell'ambito dell'analisi dei media.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI (indirizzi Animation, Game Design)

Il corso offre strumenti analitici per l'interpretazione di fenomeni sociali contemporanei – multiculturalità, globalizzazione, multimedialità – che coinvolgono individui, istituzioni e imprese in processi di definizione dell'identità e considera la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione verso le community on-line.

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI - Film (indirizzo Film Making)

Il corso 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 acquisiscono gli strumenti sia tecnici sia teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus sulla performance audiovisiva.

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI - Game (indirizzi Animation, Game Design)

Il corso 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 acquisiscono 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 (indirizzi Animation, Game Design)

Il corso 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 acquisiscono gli strumenti sia tecnici che teorici per maneggiare simultaneamente media differenti, con un particolare focus sulla performance audio.

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE (indirizzi Film Making, Animation, Game Design)

Il corso 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 e consumata nello spazio globale culturale.

SEMIOTICA DELL'ARTE (indirizzi Film Making, Animation, Game Design)

Il corso ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi dell'arte, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle sue diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Il corso di Progettazione della Professionalità, sviluppato e tenuto in collaborazione con l'Ufficio Career Service, si propone di dare agli studenti in procinto di laurearsi 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.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICOLARI - Workshop di sintesi

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di laurearsi nella gestione della componente applicata della tesi di laurea. 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 hanno 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 devono 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 concordano 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

Indirizzi

MOTION GRAPHICS AND VFX

3D DESIGN

GAME DEVELOPMENT

Lingua
ITALIANO E INGLESE

Sede
MILANO

Titolo
DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti
180 CFA

AREA LEADER
Amos Bianchi

COURSE LEADER
Emanuele Lomello

OBIETTIVI FORMATIVI

Al termine del corso gli studenti saranno in grado di:

- › Progettare e creare oggetti grafici complessi
- › Realizzare progetti di motion graphics e 3D articolati e di alta qualità
- › Progettare videogiochi, inclusi i loro personaggi, dinamiche e interazioni, utilizzando le principali piattaforme di sviluppo

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

- › VFX artist
- › Compositor
- › 3D artist
- › Character designer
- › CGI animator
- › Game developer
- › VR specialist
- › Rigger
- › Shader artist
- › Interaction designer
- › Creative technologist
- › Technical artist
- › Colorist

Dal 2017 il Triennio in Creative Technologies (Nuove Tecnologie per le Arti Applicate) si affianca a quello in Media Design e Arti Multimediali e al nuovo Biennio in Nuove Tecnologie dell'Arte completando l'offerta formativa dell'Accademia nel settore delle arti multimediali. Il corso ha lo scopo di introdurre gli studenti al mondo delle nuove tecnologie attraverso la progettazione di audiovisivi lineari e non lineari. La modellazione e animazione 3D, lo sviluppo di videogiochi e di progetti in VR e MR e la realizzazione di effetti speciali per cortometraggi, spot e installazioni, vengono indagati da un punto di vista sia teorico sia pratico-laboratoriale. Il Triennio mira a orientare gli studenti all'interno delle tre specializzazioni proposte, Motion Graphics and VFX, 3D Design e Game Development. Durante il percorso formativo gli studenti hanno la possibilità di conoscere ciò che accomuna le discipline e successivamente di specializzarsi nell'applicazione di una di esse. Seguendo l'approccio "learning by doing" il corso accompagna gli studenti in un percorso di conoscenza via via più specifico della disciplina, insegnando loro sia ad analizzare gli scenari più significativi della produzione multimediale e digitale contemporanea, che a formulare una personale progettualità in piena consapevolezza metodologica, per una corretta introduzione al mondo professionale.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6 STORIA DELL'ARTE MODERNA

8 DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE
Narratologia I
Fondamenti di sceneggiatura

6 AUDIOVISIVI LINEARI
Audiovisivi lineari
Tecniche di ripresa

6 AUDIO E MIXAGGIO
Teoria del suono
Fondamenti di sound design

10 TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I
Fondamenti di motion graphics
Fondamenti di modellazione 3D
Fondamenti di game design

8 CULTURE DIGITALI

6 APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE I

4 Verifica abilità informatiche

4 Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche

2 Attività formative ulteriori

60 TOTALE CREDITI 1 ANNO

48

SECONDO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

DIGITAL VIDEO
(Ind. Motion Graphics and VFX)

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

COMPUTER GAMES I
(Ind. Game Development)
Game design I
Game development I

8 SCRITTURA CREATIVA
Narratologia II
Nuove metodologie per lo storytelling

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II
(Ind. Motion Graphics and VFX)

8 TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II
(Ind. 3D Design)

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II
(Ind. Game Development)

6 COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

Insegnamenti di indirizzo a scelta dello studente:

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II
(Ind. Motion Graphics and VFX)

8 APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II
(Ind. 3D Design)

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II
(Ind. Game Development)

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I
(Ind. Motion Graphics and VFX)

6 PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I
(Ind. 3D Design)

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I
(Ind. Game Development)

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

CULTURA DEL PROGETTO
(Ind. Motion Graphics and VFX)
Scenari
Metodologie di produzione per il visual effects design

10 **CULTURA DEL PROGETTO**
(Ind. 3D Design)
Scenari
Metodologie di produzione per il 3D design

CULTURA DEL PROGETTO
(Ind. Game Development)
Scenari
Metodologie di produzione per il game design

Insegnamento a scelta dello studente:

ILLUSTRAZIONE
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE
6 **INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI**
NET MARKETING

2 Attività formative ulteriori

60 TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III
(Ind. Motion Graphics and VFX)
Tecniche e pratiche digitali
Laboratorio multimediale di visual effects design

10 **APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III**
(Ind. 3D Design)
Tecniche e pratiche digitali
Laboratorio multimediale di 3D design

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III
(Ind. Game Development)
Tecniche e pratiche digitali
Laboratorio multimediale di game design

6 ESTETICA DEI NEW MEDIA

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI III
(Ind. Motion Graphics and VFX)

6 **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE II**
(Ind. 3D Design)

COMPUTER GAMES II
(Ind. Game Development)
Game design II
Game development II

Insegnamento a scelta dello studente:

ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
6 **FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE**
SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI
SEMIOTICA DELL'ARTE

6 **PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ**

12 **PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi**

4 Attività formative ulteriori

10 **PROVA FINALE**

60 TOTALE CREDITI 3 ANNO

49

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso 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 del corso sono due: affrontare le diverse dinamiche della narrazione, 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 in particolare affrontate in modo pratico le operazioni di registrazione, preparazione ed illuminazione del set con l'utilizzo di videocamere digitali.

AUDIO E MIXAGGIO

Il corso 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 dare le basi per una corretta gestione del suono nei progetti futuri.

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI I

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.

CULTURE DIGITALI

Il corso 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 studi, diversi campi d'interesse: reti e data visualization, 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 I

Il corso 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 ed analizzati tutti gli aspetti culturali dalla comunicazione dell'immagine alla pratica della previsualizzazione.

SECONDO ANNO

DIGITAL VIDEO

(indirizzo Motion Graphics and VFX)

Il corso affronta le basi teorico-pratiche della produzione digitale video e porta l'insegnamento della motion graphics ad un livello avanzato. Attraverso l'analisi dell'esistente e la creazione di nuovi mini-progetti, gli studenti sono guidati nella progettazione della catena produttiva, affrontando montaggio video e post produzione.

PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE

(indirizzo 3D Design)

Il corso 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 I

(indirizzo Game Development)

Il corso 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. L'obiettivo è quello di portare gli studenti, tramite esercitazioni pratiche, alla padronanza dei principi basilari del game design.

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 II

(indirizzo Motion Graphics and VFX)

Il laboratorio progettuale è dedicato

all'introduzione al mondo del compositing e alla comprensione degli elementi cardine della pratica della post-produzione. Il corso prevede l'apprendimento delle funzioni base del software Nuke attraverso l'uso di shot mirati e training pratici.

TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI II

(indirizzo 3D Design)

Il laboratorio progettuale porta l'insegnamento della modellazione 3D ad un livello avanzato, 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 II

(indirizzo Game Development)

Il corso porta l'insegnamento del game design ad un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle nuove tecnologie disponibili per l'intrattenimento ludico. L'obiettivo è di rafforzare le competenze dello studente nell'utilizzo di Unity3D attraverso l'introduzione di tecniche avanzate e fondamenti di programmazione che mettano lo studente nelle condizioni di realizzare un progetto partendo da una serie di asset forniti durante il corso.

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

Il corso 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 del corso 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 II

(indirizzo Motion Graphics and VFX)

Partendo dalle basi acquisite nel corso di Tecniche dei Nuovi Media Integrati II, l'insegnamento completa le conoscenze in materia di compositing integrando, all'interno della pipeline di lavoro, strumenti e tecniche 3D.

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE II

(indirizzo 3D Design)

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 II

(indirizzo Game Development)

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.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

(indirizzo Motion Graphics and 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 I

(indirizzo 3D Design)

Il corso prevede l'introduzione al mondo della stampa 3D. Gli studenti impareranno a gestire un progetto in tutte le sue fasi, dal concept e disegno alla scelta dei materiali per la stampa

e alla pulitura e rifinitura del prodotto finale. Verranno analizzate le tecnologie, le fasi, le temperature di esercizio per i materiali più utilizzati. Molto spazio verrà dedicato alle esercitazioni direttamente a bordo macchina, sul software che controlla la stampante 3D e sulle impostazioni del modello 3D di partenza con relativa stampa di oggetti su una stampante 3D.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE I

(indirizzo Game Development)

Il corso introduce gli studenti al linguaggio di programmazione C# e alla sua integrazione all'interno di Unity. Durante tutto il percorso si imparerà a sviluppare concetti e abilità pratiche di programmazione. Analizzando la storia e le sperimentazioni che sottostanno alle pratiche artistiche della tecnologia, si indagheranno idee creative e sfide tecniche.

CULTURA DEL PROGETTO

(indirizzi Motion Graphics and VFX, 3D Design, Game Development)

Il corso prevede l'insegnamento della progettazione come pratica di mediazione. 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 laboratorio pratico prevede la progettazione di un processo che tenga conto di tutte le variabili in grado di dialogare e mediare con gli attori in gioco.

ILLUSTRAZIONE

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.

TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

Il corso sviluppa l'uso professionale delle tecnologie

digitali utilizzate nell'ambito della modellazione 3D. Attraverso l'apprendimento del software Zbrush, gli studenti verranno introdotti alle pratiche della modellazione 3D organica, del digital sculpting e del character modeling avanzato.

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI

Il corso introduce 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.

NET MARKETING

Il corso si prefigge l'obiettivo generale di fornire gli strumenti di base per realizzare un approccio finalizzato al mercato per i prodotti e servizi progettati dagli studenti. Saranno analizzati i principali elementi dell'attività imprenditoriale, per comprendere, sviluppare e realizzare integralmente un progetto professionale autonomo.

TERZO ANNO

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE III

(indirizzi Motion Graphics and VFX, 3D Design, Game Development)

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 III

(indirizzo Motion Graphics and VFX)

Il corso, 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 II

(indirizzo 3D Design)

Il corso porta l'insegnamento della modellazione 3D ad un livello avanzato, attraverso l'apprendimento delle tecniche di modellazione, texturing, rigging e animazione.

Il corso prevede principalmente l'apprendimento delle funzioni avanzate del software Maya attraverso l'uso di shot mirati e training pratici.

COMPUTER GAMES II

(indirizzo Game Development)

Partendo dalle competenze acquisite in termini di character e level design e interactive storytelling, il corso prevede la progettazione avanzata di un videogioco. Il corso è suddiviso in due moduli di livello avanzato: GAME DESIGN II e GAME DEVELOPMENT II. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di realizzare il prototipo completo di un videogioco, di creare script funzionali al gioco e integrare, ottimizzandole, tutte le risorse esterne.

ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI

Il corso si propone di introdurre gli studenti all'analisi dei processi comunicativi e culturali; particolare attenzione verrà data allo studio dei processi di produzione e consumo dei contenuti multimediali. Il corso intende inoltre aiutare gli studenti ad identificare le principali metodologie di ricerca da utilizzare nell'ambito dell'analisi dei media.

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI

Il corso introduce 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.

FENOMENOLOGIA DELL'IMMAGINE

Il corso 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.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

Il corso offre strumenti analitici per l'interpretazione di fenomeni sociali contemporanei - multiculturalità,

globalizzazione, multimedialità - che coinvolgono individui, istituzioni e imprese in processi di definizione dell'identità e considera la cultura come dimensione rilevante dell'interazione e della vita sociale anche nell'estensione verso le community online.

SEMIOTICA DELL'ARTE

Il corso ha per oggetto l'analisi dei processi comunicativi dell'arte, di cui intende esaminare e smontare i meccanismi, utilizzando le metodologie della semiotica nelle sue diverse correnti (strutturalista, interpretativa, generativa), prestando attenzione al suo intreccio con altri media.

PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITÀ

Il corso di Progettazione della Professionalità, sviluppato e tenuto in collaborazione con l'Ufficio Career Service, si propone di dare agli studenti in procinto di laurearsi 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.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di laurearsi nella gestione della componente applicata della tesi di laurea. 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

SCENOGRAFIA

Indirizzi

TEATRO E OPERA

MEDIA ED EVENTI

Lingua

ITALIANO E INGLESE

Sede

MILANO

Titolo

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti

180 CFA

OBIETTIVI FORMATIVI

Nel corso del Triennio gli studenti avranno l'opportunità di:

- › Ideare e progettare scenografie, costumi, allestimenti
- › Organizzare progetti, budget e planning
- › Collaborare con gli uffici di regia dei teatri e con i curatori di eventi d'arte, design e moda

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

AREA LEADER

Amos Bianchi

COURSE LEADER

Margherita Palli

Il Triennio fornisce agli studenti gli strumenti necessari per affrontare la complessa realtà della progettazione scenografica, proponendo, dal secondo anno, due indirizzi di specializzazione: Teatro e Opera e Media ed Eventi. Il primo è dedicato allo spettacolo dal vivo: opera lirica, teatro di prosa, danza, musical, concerti. L'indirizzo Media ed Eventi è dedicato, invece, all'allestimento scenografico per performance artistiche, mostre, eventi, videoclip, sfilate, set, vetrine. Attraverso insegnamenti teorici, progettuali e laboratoriali, lo studente sviluppa la disciplina della progettazione scenografica, imparando sia ad analizzare gli scenari più significativi della produzione culturale contemporanea, che a formulare una personale progettualità con una piena consapevolezza metodologica. Il corso mira a preparare lo studente alla professione: esperienze sul campo con docenti professionisti ed esperti del mondo dello spettacolo e dell'allestimento, così come i momenti di lavoro di gruppo, rappresentano i punti di forza della metodologia didattica in costante aggiornamento e attenta alle nuove forme di rappresentazione.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

10	SCENOGRAFIA I Scenografia base Scenografia progetti
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI I CAD Disegno digitale
6	STORIA DEL COSTUME I
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
10	DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE
10	SCENOTECNICA I Scenotecnica base Scenotecnica progetti
6	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI II Elaborazioni video
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
2	Attività formative ulteriori
60	TOTALE CREDITI 1 ANNO

58

SECONDO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

Insegnamenti di indirizzo a scelta dello studente:	
10	SCENOGRAFIA II (Ind. Teatro e Opera) SCENOGRAFIA II (Ind. Media ed Eventi)
6	REGIA (Ind. Teatro e Opera) Regia teatrale Lab regia teatrale REGIA (Ind. Media ed Eventi) Regia media ed eventi Lab regia media ed eventi
6	PROGETTAZIONE PER IL COSTUME (Ind. Teatro e Opera) PROGETTAZIONE PER IL COSTUME (Ind. Media ed Eventi)
8	FOTOGRAFIA
Insegnamento a scelta dello studente:	
6	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
10	SCENOTECNICA II Scenotecnica teatrale Costruzioni teatrali
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
10	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE (Ind. Teatro e Opera) Visualizzazioni teatrali 3D Progettazione teatrale CAD APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE (Ind. Media ed Eventi) Visualizzazioni 3D media ed eventi Progettazione CAD media ed eventi
4	Verifica abilità informatiche
60	TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6	STORIA DELLO SPETTACOLO
Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:	
10	SCENOGRAFIA III (Ind. Teatro e Opera) Scenografia teatrale avanzato Progetti teatrali SCENOGRAFIA III (Ind. Media ed Eventi) Scenografia media ed eventi Progetti media ed eventi
10	SCENOTECNICA III Scenotecnica avanzato Scenotecnica progetti
Insegnamento a scelta dello studente:	
6	TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE LIGHT DESIGN FENOMENOLOGIA DEGLI STILI TECNICHE APPLICATE PER LA PRODUZIONE TEATRALE ANTROPOLOGIA CULTURALE
Attività di indirizzo a scelta dello studente:	
12	PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (Ind. Teatro e Opera) Spazio della scena teatrale Proiezioni e scenografia digitale Drammaturgia e teatro performativo PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (Ind. Media ed Eventi) Architettura e spazio per eventi, mostre e moda Progettazione videoinstallazioni per eventi Regia di eventi e messa in scena
6	Attività formative ulteriori
10	PROVA FINALE
60	TOTALE CREDITI 3 ANNO

59

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

SCENOGRAFIA I

Il corso 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 I

Il corso 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 I

Il corso 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

Il corso 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

Il corso si propone di fornire le competenze base per il disegno a mano, affrontandolo in tutte le sue sfaccettature, dalle tecniche grafiche alle tecniche pittoriche fino ad arrivare al disegno tecnico.

SCENOTECNICA I

Il corso si propone di fornire le competenze base della scenotecnica teatrale studiando il palcoscenico inteso come macchina scenica. Nei due moduli di SCENOTECNICA BASE e SCENOTECNICA PROGETTI 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 II

Il corso 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 II

(indirizzo Teatro e Opera)

Il corso 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 e pensato per il pubblico contemporaneo. Durante l'anno accademico lo studente elaborerà il progetto di scene e costumi per un balletto.

SCENOGRAFIA II

(indirizzo Media ed Eventi)

Il corso 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 il pubblico contemporaneo.

REGIA

(indirizzo Teatro e Opera)

Il corso 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

(indirizzo Media ed Eventi)

Il corso si pone l'obiettivo di preparare gli studenti alla progettazione di un allestimento grazie ad un'esperienza progettuale. Il progetto si articolerà in diverse fasi all'interno di una location da definire a Milano. Saranno organizzate lezioni frontali, sopralluoghi e workshop progettuali in aula. I progetti realizzati saranno portati ove possibile all'attenzione pubblica.

PROGETTAZIONE PER IL COSTUME

(indirizzo Teatro e Opera)

Il corso 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

(indirizzo Media ed Eventi)

Il corso 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 e sviluppando figurini. Il progetto si sviluppa in tutte le sue parti, dalla campionatura alla realizzazione, compresi gli accessori, le decorazioni e i gioielli. Particolare attenzione sarà rivolta alla presentazione grafica e alle tecniche di realizzazione del capo.

FOTOGRAFIA

Il corso 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 il tempo storico 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

Il corso, 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

Il corso intende esplorare la cultura visuale contemporanea e la complessità dell'esperienza visiva odierna.

SCENOTECNICA II

Il corso si propone di fornire le competenze

avanzate della scenotecnica per il teatro e per allestimenti. Nei due moduli di SCENOTECNICA TEATRALE e COSTRUZIONI TEATRALI 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 (indirizzo Teatro e Opera)

Il corso, 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 (indirizzo Media ed Eventi)

Il corso, 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

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

SCENOGRAFIA III (indirizzo Teatro e Opera)

Il corso è diviso in due moduli. Il primo, SCENOGRAFIA TEATRALE AVANZATO, 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 e internazionale. Il secondo modulo, PROGETTI TEATRALI, affronta un progetto di scenografia da pensare al di fuori dell'architettura teatrale classica, ideato per uno spazio non convenzionale.

SCENOGRAFIA III (indirizzo Media ed Eventi)

Il corso 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, PROGETTI MEDIA ED EVENTI, introduce lo studente all'elaborazione di un progetto pensato per un brand da individuare.

SCENOTECNICA III

Il corso, suddiviso in due moduli, si propone di consolidare le conoscenze tecniche acquisite dagli studenti 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

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.

LIGHT DESIGN

Il corso fornisce le competenze di base per l'illuminazione in campo teatrale e negli eventi, attraverso lo studio dei vari corpi illuminanti, della drammaturgia della luce e dell'intero progetto luci con piante, sezioni e schede tecniche.

FENOMENOLOGIA DEGLI STILI

Il corso intende fornire agli studenti gli strumenti necessari per comprendere e decodificare i diversi stili che contraddistinguono la cultura visuale contemporanea.

TECNICHE APPLICATE PER LA PRODUZIONE TEATRALE

Il corso 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, il corso intende portare l'attenzione sulle molteplici discipline che s'intrecciano al senso e al significato dell'uomo e del corpo.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (indirizzi Teatro e Opera, Media ed Eventi)

Questa attività a forte componente progettuale ha l'obiettivo di fornire supporto agli studenti in procinto di laurearsi nella gestione della componente applicata della tesi di laurea. 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

Indirizzi

PITTURA

ARTI VISIVE

Lingua

ITALIANO E INGLESE

Sedi

MILANO E ROMA

Titolo

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Crediti

180 CFA

OBIETTIVI FORMATIVI

Nel corso del Triennio gli studenti avranno l'opportunità di:

- › Apprendere le competenze di base nel disegno, disegno pittorico, graphic design, video, fotografia, sound design, nella storia dell'arte e nel mondo dell'arte contemporanea
- › Produrre ed esporre opere artistiche
- › Mostrare capacità organizzative e di comunicazione nel campo dell'arte e della cultura

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

COURSE LEADER

Andris Brinkmanis

Il Triennio in Pittura e Arti Visive riconosce le trasformazioni delle pratiche artistiche contemporanee, che hanno abbandonato i confini disciplinari delle Belle Arti, per un'applicazione progettuale e un'interazione con i diversi ambiti della vita produttiva e sociale. Il corso di studi reinterpreta e amplia l'approccio accademico tradizionale guidando gli studenti attraverso una varietà di ambienti, tecniche e metodi sperimentali, che li sostengono nello sviluppare un modo personale di esprimersi e un proprio percorso artistico. Partendo dalla consapevolezza che l'artista contemporaneo debba saper coniugare competenze creative e capacità organizzative, relazionali e comunicative, la figura professionale che emerge dal Triennio è quella di un professionista in grado di coprire ruoli diversi all'interno del suo ambito estetico e sociale. Accanto alle competenze strettamente artistiche, vengono quindi sviluppate nello studente la capacità di progettazione e di auto-promozione, per facilitarne l'inserimento sul mercato e la consapevolezza critica del proprio operare.

PIANO DI STUDI

PRIMO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6	ANATOMIA ARTISTICA
6	STORIA DELL'ARTE MODERNA
8	TECNICHE PITTORICHE Tecniche pittoriche Incisione
6	PROGETTAZIONE PER LA PITTURA I Arti visive I
8	DISEGNO I Disegno di base Illustrazione
8	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE
6	PITTURA I
8	FOTOGRAFIA I Fotografia Tecniche fotografiche
4	Verifica abilità informatiche

60 TOTALE CREDITI 1 ANNO

SECONDO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA I
6	PROGETTAZIONE PER LA PITTURA II Arti visive II
8	TECNICHE E TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE Tecniche di ripresa Montaggio base
6	PROGETTAZIONE INTERVENTI URBANI E TERRITORIALI Arte pubblica
6	ESTETICA
6	PITTURA II
8	VIDEOINSTALLAZIONI I Videoarte Analisi e progettazione degli spazi sonori
8	SCULTURA I Scultura Performing arts
4	Verifica della conoscenza della lingua inglese e ulteriori conoscenze linguistiche
2	Attività formative ulteriori

60 TOTALE CREDITI 2 ANNO

TERZO ANNO

CFA INSEGNAMENTO

6 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA II

Insegnamento di indirizzo a scelta dello studente:

12	PROGETTAZIONE PER LA PITTURA III (ind. Arti Visive) Arti visive III Allestimento
	PITTURA III (ind. Pittura) Pittura III Allestimento

Insegnamento a scelta dello studente:

8	DISEGNO II Disegno Illustrazione
	FOTOGRAFIA II
	SCULTURA II
	VIDEOINSTALLAZIONI II

6 ANTROPOLOGIA CULTURALE

12	PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi (Ind. Pittura, Arti Visive) Arte pubblica Tecniche grafiche speciali Metodologia della ricerca Elaborazione grafica Tutoring tesi (Ricevimento)
----	---

6 Attività formative ulteriori

10 PROVA FINALE

60 TOTALE CREDITI 3 ANNO

INSEGNAMENTI

PRIMO ANNO

ANATOMIA ARTISTICA

Affronta lo studio anatomico del corpo e i fondamentali modelli rappresentativi della figura umana nell'arte: tra rappresentazione scientifica e artistica, gestualità ed espressione, spazio e movimento. Il programma avvicina, inoltre, lo studente alle ricerche artistiche del XX e XXI secolo, dove il corpo-soggetto, modello, motivo ispiratore o supporto, diviene anche mezzo espressivo nella fotografia, nel cinema e nel video.

STORIA DELL'ARTE MODERNA

Il corso 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 la condizione attuale.

TECNICHE PITTORICHE

Il corso è articolato in due moduli: TECNICHE PITTORICHE e INCISIONE. Il modulo di TECNICHE PITTORICHE trasferisce le conoscenze dei materiali artistici nella loro struttura e nei procedimenti applicativi, finalizzati all'acquisizione di un completo supporto tecnico-artistico alla creatività dello studente. Il modulo di INCISIONE è strutturato in due parti: nella prima si acquisiscono sia le tecniche di calcografia, xilografia e linoleografia (acquaforte, acquatinta, vernice molle, goffratura, puntasecca e maniera nera), che le relative tecniche di stampa delle matrici; nella seconda parte del corso, attraverso le conoscenze e competenze acquisite, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di un

progetto d'artista (libro, manifesto). Il corso prevede inoltre una serie di incontri con artisti attivi nel settore dell'arte contemporanea.

PROGETTAZIONE PER LA PITTURA I - Arti visive I

Il corso si 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 personale, 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 I

Il corso, con i due moduli di DISEGNO DI BASE e ILLUSTRAZIONE, 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. Ha inoltre lo scopo di portare lo studente all'identificazione di un proprio stile grafico, sperimentando diverse tecniche e differenti linguaggi legati al segno. Il modulo DISEGNO DI BASE è un laboratorio pratico che si prefigge di stimolare la ricerca di modalità disegnative personali e consapevoli, suscitando spunti di riflessione critica intorno alle convenzioni e agli statuti della rappresentazione e mostrando il ruolo centrale del disegno nel contesto della riflessione e della produzione artistica contemporanea. Particolare rilievo viene dato al lavoro in gruppo per quanto riguarda sia l'elaborazione di progetti che la discussione

dei risultati. Il modulo di ILLUSTRAZIONE intende stimolare e incrementare le capacità di rappresentazione grafica dello studente tramite esercizi e approfondimenti progressivi finalizzati all'apprendimento di nuove metodologie e allo sviluppo di un personale modus operandi nell'ambito del disegno. Nella prima fase, partendo dal disegno veloce e istintivo, sono definiti gli elementi base per la creazione di uno stile personale; in una seconda fase, tramite la sperimentazione di diverse tecniche, si esplorano le differenti possibilità espressive del proprio linguaggio.

FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE

Il corso 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 (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 I

Intende approfondire diversi aspetti della pittura attraverso riflessioni intorno alle 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 (carta, legno, tela, tra gli altri) l'allievo è stimolato ad acquisire una conoscenza esclusiva della pittura, intendendo quest'ultima non come scopo della propria ricerca ma come mezzo per svilupparla.

FOTOGRAFIA I

Il corso intende avvicinare gli studenti alla cultura del progetto fotografico, attraverso un'analisi degli aspetti storici e tecnici e analizzando le questioni legate al "saper vedere" e "saper leggere" l'immagine fotografica. Ha inoltre l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze necessarie per l'utilizzo delle

attrezzature fotografiche analogiche e digitali. A questo scopo prevede un modulo principale di FOTOGRAFIA e uno integrativo e complementare di TECNICHE FOTOGRAFICHE. Nel modulo di FOTOGRAFIA, il focus si concentra sulla specifica proprietà della fotografia di "captare", tutta insieme, la totalità delle figure e dei momenti, degli spazi e degli eventi. Partendo da queste premesse il programma si sviluppa intorno a tre principali centri tematici, i primi due orientati verso aspetti teorici (elementi di storia e tecnica della fotografia, analisi della fotografia come linguaggio, elementi di costruzione della fotografia come progetto) e l'ultimo dedicato alla realizzazione di progetti fotografici. Il modulo di TECNICHE FOTOGRAFICHE ha invece l'obiettivo di fornire agli studenti competenze tecniche relative alle attrezzature fotografiche analogiche e digitali, dal piccolo formato al banco ottico. Vengono analizzati otturatore, diaframma, esposizione, lunghezza focale, profondità di campo, iperfocale, decentramenti e basculaggi. Le lezioni tecniche sono affiancate da esercitazioni pratiche in cui applicare conoscenze e competenze acquisite. Successivamente si privilegerà una riflessione sul linguaggio fotografico-visivo, mantenendo costante il legame con le esercitazioni pratiche finalizzate alla realizzazione di un progetto di ricerca individuale.

SECONDO ANNO

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA I

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. Il corso si configura come uno studio interdisciplinare della produzione artistica del Novecento (arti visive, cinema, televisione e nuove tecnologie) 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 II - Arti visive II

Attraverso una serie di laboratori sperimentali il corso 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

Il primo modulo, TECNICHE DI RIPRESA, si basa sull'analisi e la sperimentazione di alcuni linguaggi e tecniche cinematografiche nel contesto della produzione contemporanea (arti visive, cinema, nuovi media) e si concentra sulla produzione di un progetto video originale. Il processo di lavoro tocca vari momenti: pensare per immagini, tecniche di ripresa video, rapporti tra paradigma visivo e sonoro, punto di vista del film e sguardo dello spettatore, reinvenzione dello spazio e del tempo, percezione del movimento e dinamica visuale, il dispositivo di fruizione, il lavoro in équipe, le competenze, le collaborazioni, la comunicazione del progetto. I campi e i formati

presi in considerazione sono il linguaggio audiovisivo sperimentale, il cortometraggio e la drammaturgia sonora. Il secondo modulo di MONTAGGIO BASE si propone di far maturare nello studente una certa consapevolezza e autonomia nella postproduzione audiovisiva, fornendo differenti livelli di competenze, da quelle tecniche, relative ai diversi software di montaggio attualmente più utilizzati, alla progettazione e organizzazione del materiale in sede di montaggio, fino alla costruzione del linguaggio per immagini e suoni.

PROGETTAZIONE INTERVENTI URBANI E TERRITORIALI - Arte pubblica

Scopo dichiarato dell'arte pubblica, dalla metà degli anni '80, è stato quello di intervenire in alcune infrastrutture 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. Durante il corso, gli studenti sono coinvolti in progetti d'indagine ed intervento che li portano a coniugare in modo critico l'architettura ed il design urbano, l'urbanistica e l'architettura del paesaggio, la comunicazione visiva e le arti plastiche in generale. In particolare si prende a campione la città di Milano cercando, attraverso un'attenta analisi del territorio, di attivare dei processi artistici in grado di dialogare con il contesto fisico e sociale. A questo scopo è prevista anche una serie di incontri con professionisti del mondo dell'arte, della sociologia, dell'antropologia, dell'economia e dell'urbanistica.

ESTETICA

L'insegnamento intende mettere 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 il corso 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 II

Il corso di Pittura II, nel secondo anno, 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.

VIDEOINSTALLAZIONI I

Il modulo VIDEOARTE è focalizzato sull'aspetto tecnico della realizzazione di un elaborato audio/video, al fine di fornire agli studenti gli strumenti necessari alla creazione di un lavoro video, dalla fase di progettazione fino alla realizzazione (riprese e montaggio), post-produzione e presentazione finale, sviluppando e lasciando emergere le qualità del singolo in modo da valorizzarne la sensibilità artistica. Nella seconda metà degli anni Sessanta la nascita della videoarte è strettamente legata alla divulgazione del videotape, così come negli ultimi vent'anni le arti performative e installative lo sono al personal computer. Oggi il binomio fra arte e "tecnologia fruibile" è arrivato all'ambito delle New Media Performances audiovisive, alla produzione di nuovi linguaggi sonori, alla costruzione di dispositivi narrativi. Il modulo di ANALISI E PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI SONORI, in relazione a questi temi, si propone di aprire la riflessione sull'incontro tra produzione creativa e processo tecnologico nell'analisi e nella progettazione degli spazi sonori, e fornisce agli studenti gli strumenti critici ed esecutivi per ideare e sviluppare il proprio progetto sonoro.

SCULTURA I

Nel modulo di SCULTURA, 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 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. Il modulo di PERFORMING ARTS è, invece, mirato 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 ed attoriale, diventano strumento di conoscenza che permette una maggiore consapevolezza sul mondo che ci circonda e sui suoi imprevedibili aspetti. I luoghi diventano autentici momenti di incontro in cui il lavoro si incentra sulla drammaturgia dello spazio e sui linguaggi non verbali. Il modulo è articolato in seminari e workshop in collaborazione con artisti e performer.

TERZO ANNO

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA II

L'insegnamento sarà volto allo studio e alla comprensione dell'impatto dei linguaggi performativi nella produzione artistica di epoca contemporanea a partire dagli anni Settanta fino ad oggi. L'obiettivo è quello di fornire una visione estesa del fenomeno della performance giocando su un doppio registro teorico e storico-critico che metterà in evidenza le forme della produzione artistica contemporanea dal teatro di ricerca, alla centralità poetica del corpo, all'azione come forma narrativa.

PROGETTAZIONE PER LA PITTURA III - Arti visive III

Progettazione per la Pittura III 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. Il modulo ARTI VISIVE III prevede anche degli ospiti e presentazioni pubbliche come momenti di verifica. Il modulo di ALLESTIMENTO intende riflettere su pratiche e modelli adottati nella costruzione dello spazio espositivo, analizzando esempi paradigmatici e casi studio di riferimento nella storia delle mostre e nella metodologia curatoriale, dagli inizi del Novecento ad oggi, con l'obiettivo di conoscere i processi di produzione artistica anche dal punto di osservazione del sistema espositivo contemporaneo. Le lezioni, articolate in nuclei tematici, intendono fornire allo studente gli strumenti metodologici per orientarsi nel campo della storia delle mostre e nel dibattito sulle pratiche curatoriali aprendo un campo di ricerca e di sperimentazione rispetto alla dimensione espositiva del proprio lavoro. Il programma del corso, attraverso lezioni teoriche e laboratori pratici, prevede l'acquisizione della consapevolezza che la storia dell'arte del XX secolo è costellata da tentativi di cambiamento del rapporto tra lo sviluppo di pratiche artistiche e un nuovo concetto sperimentale di mostra, per portare lo studente a ragionare sul

dispositivo spaziale che determina il rapporto tra opere, allestimento e visitatori, che dispiega la sequenza e la configurazione che le opere assumono e gli attribuisce un ruolo e un significato specifico.

PITTURA III

In PITTURA III, dopo i primi due anni di sperimentazione, gli studenti sono invitati ad approfondire gli aspetti del linguaggio pittorico integrandolo alla propria ricerca personale e costruendone un senso. Il corso prevede un approfondimento sulla pittura contemporanea ed un confronto continuo con la ricerca personale. L'attenzione sarà rivolta anche alla nuovissima scena pittorica per modellare uno sguardo complesso in grado di decifrare la contemporaneità. Una selezione accurata di artisti verrà proposta al gruppo classe. Periodicamente saranno ospiti del corso alcuni dei protagonisti della riflessione e pratica della pittura di oggi. In vista dell'esame finale il corso mira ad allenare un atteggiamento di critica e autocritica. La ricerca personale sarà posta al centro: oltre ad un confronto con il docente i ragazzi saranno invitati a confrontare il proprio percorso con il gruppo classe. Il modulo di ALLESTIMENTO intende riflettere su pratiche e modelli adottati nella costruzione dello spazio espositivo, analizzando esempi paradigmatici e casi studio di riferimento nella storia delle mostre e nella metodologia curatoriale, dagli inizi del Novecento ad oggi, con l'obiettivo di conoscere i processi di produzione artistica anche dal punto di osservazione del sistema espositivo contemporaneo. Le lezioni, articolate in nuclei tematici, intendono fornire allo studente gli strumenti metodologici per orientarsi nel campo della storia delle mostre e nel dibattito sulle pratiche curatoriali aprendo un campo di ricerca e di sperimentazione rispetto alla dimensione espositiva del proprio lavoro. Il programma del corso, attraverso lezioni teoriche e laboratori pratici, prevede l'acquisizione della consapevolezza che la storia dell'arte del XX secolo è costellata da tentativi di cambiamento del rapporto tra lo sviluppo di pratiche artistiche e un nuovo concetto sperimentale di mostra, per portare lo studente a ragionare sul

dispositivo spaziale che determina il rapporto tra opere, allestimento e visitatori, che dispiega la sequenza e la configurazione che le opere assumono e gli attribuisce un ruolo e un significato specifico.

DISEGNO II

Il modulo di DISEGNO fornisce strumenti conoscitivi e metodologici per supportare l'approfondimento e l'assimilazione critica delle aree tematiche di tesi; accompagna mediante esercitazioni pratiche la definizione e lo sviluppo del lavoro di tesi direttamente e indirettamente, con particolare attenzione all'impostazione e alla realizzazione della parte progettuale e alle ricerche e sperimentazioni ad essa collegate. Il modulo ILLUSTRAZIONE, allontanandosi in maniera sostanziale dall'illustrazione tradizionale, intende utilizzare la ricerca espressiva e la sperimentazione come metodologia principale per portare lo studente ad un uso consapevole e maturo delle proprie capacità grafiche ed illustrative, a prescindere dalla tecnica di realizzazione utilizzata.

FOTOGRAFIA II

Il corso offre gli strumenti per ulteriormente sviluppare la coscienza nella lettura e nella creazione dell'immagine. Lo sviluppo di una capacità di costruire scenari-immaginari attraverso il linguaggio della fotografia, non obbligatoriamente legato agli strumenti della sua produzione. *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 II

L'insegnamento seguirà il percorso cominciato durante il secondo anno incentivando il lavoro individuale degli allievi e una 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.

VIDEOINSTALLAZIONI II

Il corso 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), post-produzione e presentazione finale, sviluppando e lasciando emergere le qualità del singolo in modo da valorizzarne la sensibilità artistica. L'insegnamento prevede lo sviluppo e presentazione in classe di un progetto audiovisivo personale.

ANTROPOLOGIA CULTURALE

L'insegnamento intende fornire elementi di studio sui nuovi "modi di abitare", ossia su come la recente rivoluzione informatica abbia modificato i nostri modi di vivere la casa e la città. Nella dissoluzione delle tradizionali dimensioni di pubblico e privato, la casa diventa punto comunicante col mondo, mentre l'urbano diventa "estensione del privato". Gli studenti indagano le nuove forme di abitare: lo spazio semi-pubblico e semi-privato, lo spazio di relazione e del sé, i nuovi oggetti della surmodernità, i "non luoghi" di Marc Augé, anonimi, costruiti "non importa dove", senza identità, riconoscibili solo attraverso messaggi linguistici o segnaletici. Come lo spazio, attraversato da fasci di relazione e di comunicazione, si "desacralizza", ossia perde i connotati gerarchici dell'ordine simbolico patriarcale, così il tutto si intreccia e si riflette anche nei linguaggi e nelle pratiche artistiche e mediali.

PROGETTI E PRODUZIONI EXTRACURRICULARI - Workshop di sintesi

Queste attività hanno l'obiettivo di fornire

supporto agli studenti nella gestione della tesi. I Workshop di sintesi sono un insieme di attività fortemente caratterizzate e pianificate attorno ai progetti di tesi stessi. All'interno del Workshop di sintesi sono previsti approfondimenti di: Arte Pubblica, Tecniche Grafiche Speciali, Metodologia della ricerca, Elaborazione grafica. Gli studenti avranno occasione di ricevere, in modalità di lezioni frontali, 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 lezioni 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.

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

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano e Roma

Media Design e Arti Multimediali

- › Film Making
- › Animation
- › Game Design

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano e Roma

Creative Technologies

- › Motion Graphics and VFX
- › 3D Design
- › Game Development

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano

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

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

BIENNI SPECIALISTICI

(CFA 120)

Design della Comunicazione

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano

Design - Interior Design

Design - Product and Service Design

Design - Social Design

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano

Fashion and Textile Design

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano

Arti Visive e Studi Curatoriali

LINGUA: Italiano e Inglese - SEDE: Milano

Nuove Tecnologie dell'Arte

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

SUMMER COURSES

LINGUA: Inglese - SEDE: Milano e Roma

CORSI BREVI

LINGUA: Italiano - SEDE: Milano

Direttore

GUIDO TATTONI

Head of Education - Roma

SILVIA SIMONCELLI

Progettazione e Arti Applicate
Department Head

LUCA PONCELLINI

Arti Visive Department Head

MARCO SCOTINI

NABA Scientific Advisor

ITALO ROTA

Fashion Advisor

NICOLETTA MOROZZI

Communication and Graphic
Design Advisor

ANGELO COLELLA

Design Advisor

DANTE DONEGANI

FACULTY

AMOS BIANCHI | Media, New Technologies and Set Design Area Leader

Dopo una Laurea in Filosofia, un Master in Comunicazione presso l'Università Statale di Milano e un corso di specializzazione in Storia e Filosofia presso l'Università Bocconi, ha ottenuto nel 2017 un PhD in Media Studies presso l'università di Plymouth (UK). Dopo esperienze nell'editoria digitale, dal 2001 lavora presso NABA. Ha curato con Giovanni Leghissa il volume *Mondi altri* (Mimesis 2016) e ha pubblicato articoli in lingua inglese su riviste specializzate. Il suo ambito privilegiato di ricerca è il pensiero di Michel Foucault. Dal 2019 è membro del comitato scientifico della collana *La sensibilità vitale* di Rogas Edizioni.

ANDRIS BRINKMANIS | Course Leader del Triennio in Pittura e Arti Visive

Critico d'arte e curatore di origine lettone, vive tra Milano e Venezia. Collabora con diversi giornali e riviste tra cui il Corriere della Sera, Alfabeto 2, Arte e Critica, Flash Art International, Studija ed è International Editor della rivista No Order. Art in a Post-Fordist Society. La sua ricerca da anni si concentra su temi quali l'educazione alternativa e il rapporto tra l'educazione e il campo della cultura visiva. Dal 2007 al 2013 ha collaborato con i Padiglioni della Lettonia, Estonia e Asia Centrale alla Biennale di Venezia. Tra i recenti progetti, ha fatto parte del team curatoriale della 2nd Yinchuan Biennale (2018) e curato *Infancy and History*, presso OCAT Institute (2019).

VINCENZO CUCCIA | Course Leader del Triennio in Media Design e Arti Multimediali

Si laurea in Scienze dei Beni Culturali e si diploma in Montaggio presso la Scuola Civica di Cinema e Nuovi Media di Milano. Nelle sue precedenti esperienze professionali ha lavorato come montatore in pubblicità e per la televisione collaborando con la RAI (centro di produzione di Milano) per diversi programmi

d'intrattenimento, cultura e informazione. Dopo l'esperienza lavorativa presso SAE Institute come responsabile delle attività accademiche di corsi undergraduate e postgraduate nell'ambito dei Creative Media nei campus di Milano, Amsterdam, Atene, Barcellona, Bruxelles, Madrid, Parigi e Stoccolma, è Course Leader in NABA dal 2017.

CLAUDIO LARCHER | Design Area Leader | Course Leader del Triennio in Design

Laureato in Architettura a Milano, ha svolto attività di ricerca al Centro Studi de la Mediterranea e collaborato con diversi studi di architettura spagnoli (AxE, Sole y Espelt, Actar Arquitectura). Rientrato in Italia fonda il suo studio, Modoloco Design, insieme a Flavio Mazzone; tra i clienti Gianfranco Ferrè, Danese, Coccinelle, Bieffe, Segno, Prandina. È stato docente presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano, il Politecnico di Milano, la Scuola Politecnica di Design e la Scuola Italiana Design e a ha tenuto corsi all'Elisava di Barcellona e all'Università Jaume I di Castellon. Ha partecipato e curato esposizioni in Italia, Spagna, Giappone, Francia, Inghilterra e Svezia. Dal 2017 è "Ambasciatore del Design Italiano" per Svizzera, Albania e Uruguay. È autore dei libri *Globetrotting designers* (ed. Compositori) e *Design, scuola e solidarietà* (ed. Fausto Lupetti)

COLOMBA LEDDI | Fashion Design Area Leader | Course Leader del Triennio in Fashion Design

Dopo varie collaborazioni con diversi stilisti tra cui Nanni Strada, nel 1992 entra nel Gruppo Frammenti per sperimentare tecniche artigianali da applicare nell'abbigliamento. Nel 1996 apre il suo atelier a Milano dove si trovano pezzi e tessuti unici, ma la griffe è presente in alcune fra le migliori boutique italiane ed estere tra cui Biffi a Milano, Philippe Model Maison a Parigi, HP Deco in Giappone, Thimbloom in Corea e Bird Boutique in Nuova Zelanda. Partecipa a diverse fiere e mostre collettive in Italia e

all'estero tra cui *Passeggiata evanescente*, con Melina Mulas, Galleria Le 5 Venice, a Venezia (2010) e *W. Women in Italian Design* al Triennale Design Museum, Milano (2016-2017). Colomba Leddi lavora inoltre come costumista teatrale e cinematografica; ha insegnato in diverse Università e Accademie.

EMANUELE LOMELLO | Course Leader del Triennio in Creative Technologies

Creative technologist e interaction designer, dal 2007 ha lavorato a esposizioni e mostre interattive per musei, eventi e live performances collaborando con realtà nazionali e internazionali quali N!03, Studio Azzurro, Todo, Domus Academy e con artisti come Simona Da Pozzo, Andrea Agostini, Alessandro Carboni, Daniele Ninarello e molti altri. Ha basato la sua indagine sulla relazione tra essere umani e macchine, sviluppando da sempre un particolare interesse rispetto alle azioni, reazioni e dinamiche che caratterizzano il comportamento dell'uomo contemporaneo.

PATRIZIA MOSCHELLA | Communication and Graphic Design Area Leader | Course Leader del Triennio in Graphic Design e Art Direction

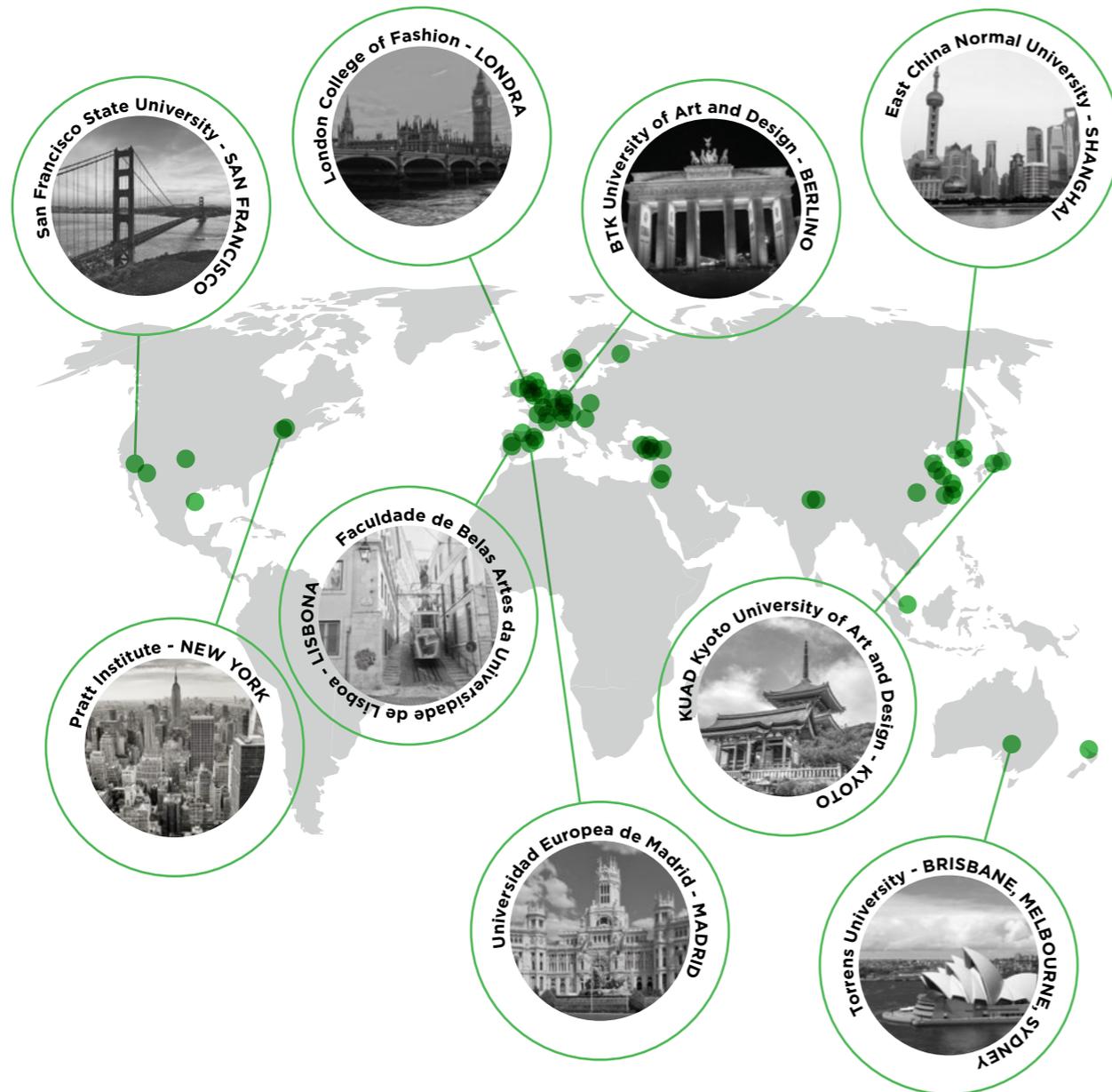
Laureata in Sociologia dei Processi Culturali (Università Statale di Milano), dottorata in Filosofia (Planetary Collegium, UK), ha collaborato con enti e istituti di ricerca (Università Statale di Milano, Eurisko, Doxa, RQ. Qualitative Research, Synergia). Dal 2004 collabora con NABA, dove insegna Sociologia dei Processi Culturali e Scenari Futuri (Brand Design).

MARGHERITA PALLI | Course Leader del Triennio in Scenografia

Dal 1984 inizia una proficua e costante collaborazione con il regista Luca Ronconi che l'ha portata a creare le scenografie per moltissimi spettacoli in Italia e nel mondo, dalla Biennale di Venezia al Piccolo Teatro di Milano, dalla Scala al Teatro di Roma, e poi ancora al Festival di Salisburgo, al NNT

di Tokyo. Collabora con registi tra cui Franco Branciaroli, Henning Brockhaus, Daniel Ezralow, Mario Martone, Molteni-Marelli, Leo Muscato, Yang Jiang, Carmelo Rifici, Aleksandr Sokurov e molti altri. Oltre al lavoro in teatro cura la progettazione di mostre ed eventi. Ha vinto numerosi premi, tra cui sei volte il Premio UBU, il Premio Abbiati, il Premio Gassman, il Premio ETI gli Olimpici del Teatro, il Premio Associazione Nazionale dei Critici di Teatro.

OPPORTUNITÀ INTERNAZIONALI



NABA è impegnata a sviluppare e promuovere le opportunità per studenti che desiderino trascorrere un periodo di studio all'estero come parte della loro esperienza universitaria, offrendo la possibilità di partecipare a significative esperienze formative presso numerose e prestigiose università partner, in tutto il mondo.

Gli studenti iscritti ai Trienni e ai Bienni Specialistici, a partire dal primo anno, possono presentare domanda di adesione ai programmi di scambio internazionale per poter trascorrere un periodo di studio all'estero nel corso dell'anno successivo.

Le opportunità di studio all'estero si declinano principalmente all'interno del programma **Erasmus+**, promosso e finanziato dalla Commissione Europea e finalizzato a scambi all'interno dell'Unione Europea, e del programma **International Exchange**, per le destinazioni fuori Europa. Grazie a una vasta rete di relazioni internazionali, i programmi di scambio offrono agli studenti in entrata e in uscita la possibilità di arricchire il proprio curriculum accademico, acquisendo, dove previsto, crediti formativi, e di prepararsi a un futuro professionale sempre più internazionale.

ERASMUS+

AUSTRIA

Kunstuniversität Linz (Linz)
New Design University (St. Pölten)

BELGIO

ERG École Supérieure des Arts (Bruxelles)
La Cambre École National Supérieure des Arts Visuels (Bruxelles)
Thomas More Mechelen (Mechelen)

FINLANDIA

Aalto University School of Art and Design (Helsinki)
Helsinki Metropolia University of Applied Sciences (Helsinki)

FRANCIA

L'École de design Nantes Atlantique (Nantes)
École Régionale des Beaux Arts de Nantes (Nantes)
École Supérieure d'Arts Appliqués Boule (Parigi)
École Supérieure des Arts Appliqués Duperre (Parigi)
École Supérieure Estienne (Parigi)
Esmod Paris (Parigi)
ESAM Design School of Modern Arts (Parigi)
LISAA L'institut Supérieur des Beaux Arts (Parigi)

GERMANIA

Akademie der Bildenden Künste (Monaco)
BTK University of Art and Design (Berlino)
Fachhochschule Dortmund (Dortmund)

Fachhochschule Mainz (Mainz)
FHTW Berlin University of Applied (Berlino)
Kunsthochschule Berlin Weissensee (Berlino)

GRAN BRETAGNA

Bath Spa University (Bath)
Coventry University (Coventry)
Havering College (Hornchurch)
London College of Fashion (Londra)
UCA University College for the Creative Arts (Farnham, Canerbury, Epsom, Rochester)
University of Dundee (Dundee)
University College Falmouth (Falmouth)
University of Northampton (Northampton)
University of Plymouth (Plymouth)
Winchester School of Art (Winchester)

IRLANDA

Limerick Institute of Technology (Limerick)

LITUANIA

Vilnius Academy of Arts (Vilnius)

NORVEGIA

Westerdals Oslo ACT (Oslo)

OLANDA

Willem de Koonig Academy (Rotterdam)

PORTUGAL

Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (Lisbona)
IADE Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (Lisbona)

Universidade Europeia (Lisbona)

ROMANIA

Universitatea Națională de Arte “George Enescu” (Iași)

SPAGNA

BAU Escola de Disseny (Barcellona)

CESINE (Santander)

ELISAVA Escola Superior de Disseny (Barcellona)

Escuela de Arte 10 (Madrid)

ESDAP Escola Superior Disseny Arts Plàstiques (Barcellona)

Real Escuela Superior de Arte Dramatico (Madrid)

Universidad Europea Canarias (Tenerife)

Universidad Europea de Madrid (Madrid)

Universidad Politécnica de Madrid (Madrid)

Universidad de Salamanca (Salamanca)

TURCHIA

Marmara Universitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Istanbul)

Mimar Sinan Fine Arts University (Istanbul)

Istanbul Bilgi University (Istanbul)

ITU Istanbul Technical University (Istanbul)

Sabanci University (Istanbul)

UNGHERIA

Budapest Metropolitan University (Budapest)

INTERNATIONAL EXCHANGE

AUSTRALIA

RMIT University (Brunswick)

Torrens University (Sidney - Melbourne - Brisbane)

BRAZIL

UNIFACS (Salvador)

UniRitter (Porto Alegre)

CILE

Diego Portales University (Santiago de Chile)

Universidad UNIACC (Santiago de Chile)

CINA

ECNU - East China Normal University (Shanghai)

Hunan International Economics University (Hunan)

GIAPPONE

Kyoto University of Art and Design (Kyoto)

Nagoya University of Arts (Nagoya)

INDIA

NIFT National institute of Fashion Technology (Nuova Delhi)

ISRAEL

Bezalel Aacademy of Arts and Design (Gerusalemme)

Shenkar College of Engineering and Design (Ramat Gan)

SUD COREA

HanYang University (Seoul)

Hongik University (Seoul)

USA

Pratt Institute (New York)

San Francisco State University (San Francisco)

PARTNERSHIP INTERNAZIONALI

NABA attiva numerose **Partnership Internazionali** nelle diverse forme di: Articulation, Semester Abroad, Validation e moduli didattici inclusi nei piani di studi degli studenti con crediti trasferibili, Summer Program e fast track ai Bienni Specialistici.

ASIA

PA | Pearl Academy (Nuova Delhi, Noida, Jaipur, Mumbai, Bengaluru, Calcutta)

NIFT | National Institute of Fashion Technology (Nuova Delhi)

SCDS | SAMANA COLLEGE OF DESING STUDIES (Vijayawada, Hyderabad)

ECNU | East China Normal University (Shanghai)

SUES | Shanghai University of Engineering Science (Shanghai)

SIVA | Shanghai Institute of Visual Art (Shanghai)

BNUZ | Beijing Normal University (Zhuhai)

ZUST | Zheijang University of Science & Technology (Hangzhou)

WZU | Wenzhou University (Wenzhou)

BILGI - ISTANBUL BILGI UNIVERSITY (Istanbul)

TOBB | University of Economics and Technology (Ankara)

HANYANG UNIVERSITY (Seoul)

KAYWON UNIVERSITY OF ARTS & DESIGN (Uiwang)

SHIH CHIEN UNIVERSITY (Taipei)

CIDI | CHANAPATANA INTERNATIONAL DESIGN INSTITUTE (Bangkok)

EUROPE

AMD | Akademie Mode & Design (Berlino)

KUC | Kristiania University College (Oslo)

IADe | Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (Lisbona)

UEM | Universidad Europea de Madrid (Madrid)

LATIN AMERICA

UVM | Universidad del Valle de México (Città del Messico)

UAM | Universidade Anhembi Morumbi (San Paolo)

UPC | Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (Lima)

Universidad de Los Andes (Bogotà)

UNIFACS | Universidad Salvador (Salvador)

AIEP | Instituto Profesional AIEP (Cile)

SUCCESS STORIES

DAVIDE BONI

Triennio in Scenografia

COSTUMISTA / ASSISTENTE AI COSTUMI, JACQUES REYNOUD, BOB WILSON, TEATRO REAL DI MADRID, TEATRO DELL'ARTE TRIENNALE MILANO

“Grazie al Triennio in Scenografia, già dal primo anno ho avuto l'opportunità di conoscere professionisti del settore. Frequentando il terzo anno, ho iniziato a lavorare a livello professionale in teatro come assistente ai costumi.”



ALEXANDER IMRE

Triennio in Design

PRODUCT DESIGNER, PATRICIA URQUIOLA S.A.S.

“NABA mi ha fornito un'ottima preparazione per intraprendere una professione nel mondo del design. Ho avuto la possibilità di apprendere le tecniche di base e i concetti fondamentali per la quotidianità di un product designer.”



ALESSANDRO LAZZARO

Triennio in Graphic Design e Art Direction

ART DIRECTOR, WE ARE SOCIAL

“NABA mi ha permesso di esplorare e affinare le mie capacità creative applicandole al mondo della comunicazione e dell'art direction. In un certo senso, ha sviluppato il background creativo che mi accompagna ogni giorno come art director. Non solo ha potenziato la mia passione, ma l'ha alimentata con stimoli e sfide sempre nuove in un'ottica professionale, grazie anche ai docenti professionisti e alla varietà di persone che ho conosciuto nel mio percorso.”



CHIARA LEONARDI

Triennio in Media Design e Arti Multimediali

ASSISTENTE ALLA REGIA DI MATTEO GARRONE E PROJECT DEVELOPER, ARCHIMEDE FILM

“NABA ha rappresentato un percorso di crescita professionale, ma soprattutto una strada verso una consapevolezza delle mie capacità. Attraverso l'approccio interdisciplinare mi ha permesso di uscire dalla mia comfort zone, spingendomi a sperimentare, a guardare oltre l'ordinario e a confrontarmi con la realtà lavorativa del presente, in continua evoluzione.”



EDOARDO MANZONI

Triennio in Pittura e Arti Visive

ARTISTA, CASTELLO DI RIVOLI, PIRELLI HANGARBICOCCA, SONNENSTUBE - LUGANO

“In NABA ho avuto la possibilità di sviluppare e definire la mia ricerca artistica, sperimentando tutti i possibili mezzi di espressione e confrontandomi con artisti di alto livello. Grazie all'esperienza acquisita, ho esposto le mie opere in mostre collettive e personali in Italia e all'estero.”



SIMONA PEDONE

Triennio in Fashion Design

KNITWEAR DEVELOPER AND DESIGN ASSISTANT, PORTS 1961

“NABA è sicuramente uno dei percorsi di studio più completi. Per me è stata fondamentale e mi ha dato la possibilità di approfondire ogni aspetto del sistema moda per poi applicarlo professionalmente.”



NABA AWARDS

NABA è stata inserita da Domus Magazine tra le migliori 100 scuole europee di architettura e design e selezionata da Frame Publishers nella guida delle 30 migliori scuole di design e fashion al mondo.

Di seguito una selezione dei principali riconoscimenti.

AccadeMibac - MIBACT e La Quadriennale di Roma

ADCI Awards - Art Directors Club Italiano

ADI Design Index

ADI - Targa Bonetto

Best Short Film Award, L'Aquila LGBT Film Festival

Colorama Awards by Filmar

D&AD International Students Award

DECO - Design Competition Condivisione

EPDA - European Packaging Design Association
European Illustration

Jumpthegap Roca International Design Contest

Imago Mundi - Benetton

International Lab of Mittelmoda - Fashion Award:
Absolute Prize Creativity - Camera Nazionale
della Moda Italiana e Knitwear Prize - Benetton
Group

ISKO I-SKOOL

Milano Moda Graduate - Camera Nazionale
della Moda Italiana

Olivetti Design Contest

Première Vision

Orange France Award - Orange vous confie
le clés - Concours jeunes designers promosso
da Orange (Telecom Francia)

PNA, Premio Nazionale delle Arti -
Ministero dell'Istruzione, dell'Università
e della Ricerca (MIUR)

Premio AIF Adriano Olivetti

Premio Scenario

Premio Web, Corto in Accademia, Accademia
di Belle Arti di Macerata

Pubblicità Progresso

Premio Nazionale Franco Enriquez

SCA (Summit Creative Award) - SIA (Summit
International Award)

Socially Correct - Associazione "Paolo
Ettore - Socially Correct", in collaborazione
con la Direzione Generale per lo Studente,
l'Integrazione e la Partecipazione del MIUR

SOTA Catalyst Award

SPOT SCHOOL AWARD

Un Designer per le Imprese - Camera
di Commercio di Milano e Material ConneXion

The Young Ones

Torino Film Festival

Vesti il Parco Archeologico del Colosseo
in collaborazione con Altaroma

Visioni d'impresa - Assolombarda

Who is On Next? Altaroma in collaborazione
con Vogue Italia



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 37 scuole, il gruppo è presente con oltre 40 campus in 10 paesi del mondo e conta oltre 100.000 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. La mission 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 - tra i settori dell'istruzione superiore più rilevanti a breve e lungo termine, ovunque nel mondo.

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

BRITEN

www.naba.it

