

Scuola di Nuove tecnologie per l'arte e Scuola di Progettazione artistica per l'impresa

Corso di diploma accademico di secondo livello in:

NUOVI LINGUAGGI DELL'ANIMAZIONE, DELL'ILLUSTRAZIONE E DEL FUMETTO

Sezione A - Gestione Dati Generali

A1 - Denominazione corso:

NUOVI LINGUAGGI DELL'ANIMAZIONE, DELL'ILLUSTRAZIONE E DEL FUMETTO

A2 - Proporzione CFA: TP 1/12,5 - T 1/7,5

A5 - Indirizzo (opzionale):

A8 - Tipologia: Modifica

A11 - Sito internet del Corso: ad.accademiadipalermo.it

Sezione C - Gestione Testi

C1. Obiettivi Formativi qualificanti

Il corso mira a sviluppare le competenze, teoriche e pratiche, relative al cinema d'animazione, al videogame design e all'editoria nel settore del fumetto e dell'illustrazione. Offre un percorso didattico destinato alla formazione di figure creative per le professioni di concept designer, illustratore, animatore, fumettista e videogame designer, che siano pienamente qualificate ad operare nel mondo dell'editoria e delle arti multimediali digitali attraverso l'apprendimento e l'applicazione di strumenti e software specifici per l'integrazione delle tecniche tradizionali ai nuovi linguaggi digitali.

C2. Prova finale

La prova finale consiste nell'elaborazione, e nella successiva discussione pubblica, di una tesi costituita da una produzione originale, su specifico progetto integrato sotto l'aspetto laboratoriale storico-critico e metodologico, svolta sotto la guida di un professore relatore e curata con criteri di originalità e scientificità.

C3. Prospettive occupazionali

Il percorso didattico è destinato alla formazione interdisciplinare di professionisti qualificati nei settori quali: concept art, illustrazione, fumetto ed editoria multimediale, storyboarding e art direction, animazione digitale, motion design, video game design, progettazione e realizzazione di ambienti multimediali e interattivi.

L'idea-guida del Corso è il riconoscimento delle specificità e complessità di tali ambiti e la conseguente necessità di specializzazione tecnica e teoretica richiesta dal contesto culturale, sociale e professionale contemporaneo.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

Il Corso promuove e sviluppa, tramite le discipline teoriche/pratiche insegnate, capacità di comprensione e conoscenze specifiche inerenti l'immagine animata, il racconto per immagini e la progettazione applicata agli ambienti videoludici.

Inoltre, attraverso lo studio delle discipline dell'ambito storico e sociologico, fornisce i necessari strumenti di analisi della contemporaneità.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

Il Corso, attraverso un'integrazione di conoscenze teoriche/pratiche all'utilizzo dei software nel campo dell'animazione e delle arti multimediali in genere sviluppa sinergie interdisciplinari che trovano ulteriore applicazione nelle attività di tirocinio, di stage, e nei progetti culturali e didattici che annualmente vengono proposti o individuati all'interno della programmazione delle attività istituzionali.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)

Le competenze acquisite durante la formazione biennale specialistica assumono valore imprescindibile per lo sviluppo e il potenziamento di capacità critiche e di autonomia di giudizio.

Al completamento del programma gli studenti saranno in grado di

- comprendere le esigenze, le opportunità e i vincoli della pratica professionale
- applicare strategie di risoluzione dei problemi nello sviluppo e nella realizzazione di produzioni d'animazione, di fumetto, di editoria illustrata e di videogame design.

C7 - Abilità comunicative (communication skills)

Il piano di studi del Corso e le ulteriori attività formative consentono la pratica comunicativa delle conoscenze acquisite e delle strategie inerenti le nuove tecnologie. Tale abilità si manifesta nella capacità di progettare e rappresentare personaggi e ambienti; nell'esperienza di elaborare storytelling e tecniche narrative nei linguaggi non verbali multimediali. Il biennio si presenta infatti come specializzazione dei corsi triennali di "Audio/Video e multimedia" e "Fumetto e Illustrazione"

C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)

Gli obiettivi formativi specifici del corso sono legati alla piena comprensione dei processi di pre-produzione, progettazione e realizzazione nei seguenti campi:

- **Animazione digitale:** l'elaborazione dell'immagine in movimento per il cinema d'animazione, la comunicazione multimediale e le applicazioni digitali.
- **Illustrazione e Arte del fumetto:** l'analisi del brief creativo, la progettazione di layout e storyboard, lo sviluppo della narrazione per immagini, dalla sceneggiatura al concept, di un prodotto editoriale illustrato.
- **Computer games e interaction design:** la progettazione e realizzazione di ambienti interattivi e scenari virtuali orientati all'esperienza videoludica.
- **Art direction e regia multimediale:** la produzione di concept art, character design, scenari e prototipi, drammaturgia e oggetti multimediali, nell'ambito dell'editoria, dell'animazione e del videogame design.

NUOVI LINGUAGGI DELL'ANIMAZIONE, DELL'ILLUSTRAZIONE, DEL FUMETTO

B1	B2	B3	B4	B5,B6,B7	B8	B10	B11	B12	B13
AMBITO	SETTORE	DISCIPLINA	ULTERIORE DESCRIZIONE - CURVATURA	ANNO	TIPOLOGIA DISCIPLINA	VERIFICA PROFITTO	Opzionale	CFA	ORE LEZIONE/STUDIO
I ANNO									
ulteriore base/carat	ABTEC38	TECNICHE ANIMAZIONE DIGITALE 1	Elementi teorici e metodologici fondamentali per la produzione di sequenze animate, tecnologie, media digitali, software dal concepimento dell'opera alla sua realizzazione.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
ulteriore base/carat	ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Tecniche e software per l'elaborazione dell'opera digitale: Motion design, digital imaging, Compositing, CGI.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	6	75/75
carat	ABTEC44	SOUND DESIGN	Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videarte, dal Videoclip al soundtrack.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
base	ABPC65	TEORIA E ANALISI DEL CINEMA E DELL'AUDIOVISIVO	Teoria e analisi delle strutture linguistiche e comunicazionali degli audiovisivi; fenomenologia dei new media nel loro rapporto con i linguaggi artistici e i loro mutamenti sia nel contesto comunicativo sia in quello espressivo.	1	T	ESAME	Obbligatorio	6	45/105
carat	ABTEC42	INTERACTION DESIGN	La materia prevede l'acquisizione delle competenze relative all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, spazio e suono.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
carat	ABPC67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	La materia prevede l'acquisizione dei metodi e degli strumenti per l'ideazione, l'elaborazione di testi e di narrazioni nell'ambito dell'illustrazione e della narrazione per immagini.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	8	100/100
carat	ABPC67	SCRITTURA CREATIVA	La materia prevede l'acquisizione delle competenze necessarie all'elaborazione di testi quali soggetti e sceneggiature per il cinema d'animazione, per il videogame e per il fumetto.	1	TP	ESAME	Obbligatorio	6	75/75
A scelta dello studente		DISCIPLINA A SCELTA		1	a scelta	ESAME	Obbligatorio	6	
		TOT. CFA 1°ANNO						59	

II ANNO									
AMBITO	SETTORE	DISCIPLINA	ULTERIORE DESCRIZIONE - CURVATURA	ANNO	TIPOLOGIA DISCIPLINA	VERIFICA PROFITTO	Opzionale	CFA	ORE LEZIONE/STUDIO
ulteriore base/carat	ABTEC38	TECNICHE ANIM. DIGITALE 2	Elementi teorici e metodologici avanzati: Animation production, Visual Storytelling, Traditional Frame by frame, Digital & Expanded Animation.	2	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
base	ABTEC38	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE	Video, installazione e performance. Il linguaggio audiovisivo nelle sue possibili declinazioni multidisciplinari: l'evoluzione degli ambienti performativi in cui lo spazio è scena della rappresentazione nel rapporto tra il corpo, l'azione e lo sguardo.	2	TP	ESAME	Obbligatorio	6	75/75
carat	ABTEC42	COMPUTER GAMES	La materia prevede l'acquisizione delle competenze relative all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti e scenari virtuali orientati all'interazione videoludica, tramite un utilizzo creativo di animazione e motion design, programming e	2	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
carat	ABPR19	LAYOUT E TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE	La materia prevede l'acquisizione delle competenze relative all'autopromozione (personal branding), alla produzione di un portfolio personale digitale e alla	2	TP	ESAME	Obbligatorio	9	112.5/112.5
carat	ABTEC37	ART DIRECTION	La materia prevede l'acquisizione delle competenze relative all'ambito della produzione videografica, cinematografica, videoludica in riferimento alla conoscenza approfondita del rapporto immagine/testo, dalla sceneggiatura al concept, e la progettazione e la diffusione di concept art, character design, background design, scenografie, model design, prototypes, props.	2	TP	ESAME	Obbligatorio	6	75/75
affine	ABPR20	ARTE DEL FUMETTO	Acquisizione delle competenze necessarie alla realizzazione di una proposta editoriale nel campo del fumetto. Realizzazione di un progetto che possa idealmente trovare una collocazione nel mercato attraverso il disegno tradizionale e le applicazioni digitali. Dal concept design di personaggi ed ambientazioni alla realizzazione di tavole in sequenza colorate e letterate.	2	TP	ESAME	Obbligatorio	8	100/100
LINGUA	ABLIN71	INGLESE (per la comunicazione artistica)	idoneità	2	T	IDONEITA'	Obbligatorio	1	15
		TIROCINIO *	* le attività di tirocinio possono essere computate anche nei crediti a scelta dello studente MAX 3 CFA (art. 3 cnam)	2				3	
		PROVA FINALE		2			Obbligatorio	10	
		TOT. CFA 2°ANNO						61	
		TOT CREDITI FINALI						120	

