



Ministero dell'Università e della Ricerca

SECRETARIATO GENERALE

Direzione generale degli ordinamenti della formazione superiore e del diritto allo studio

IL DIRETTORE GENERALE

VISTA la legge 21 dicembre 1999, n. 508 e successive modifiche e integrazioni di riforma delle Accademie di Belle Arti, dell'Accademia Nazionale di Danza, dell'Accademia Nazionale D'Arte Drammatica, degli Istituti Superiori per le Industrie Artistiche, dei Conservatori di Musica e degli Istituti Musicali Pareggiati;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 28 febbraio 2003, n. 132 recante criteri per l'autonomia statutaria regolamentare e organizzativa delle istituzioni artistiche e musicali, a norma della legge 21 dicembre 1999, n. 508;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 luglio 2005, n. 212, recante disciplina per la definizione degli ordinamenti didattici delle Istituzioni di alta formazione artistica, musicale e coreutica a norma dell'articolo 2 della predetta legge 21 dicembre 1999, n. 508;

VISTA la legge 9 gennaio 2009, n. 1, di conversione, con modificazioni, del decreto legge 10 novembre 2008, n. 180, recante disposizioni urgenti per il diritto allo studio, la valorizzazione del merito e la qualità del sistema universitario e della ricerca, ed in particolare l'articolo 3 quinquies il quale prevede che con appositi decreti ministeriali sono determinati, oltre ai settori artistico - disciplinari, anche gli obiettivi formativi;

VISTO il decreto ministeriale del 3 luglio 2009, n. 89, e successive modifiche, con il quale sono stati definiti i settori artistico - disciplinari, con le relative declaratorie e campi disciplinari di competenza delle Accademie di Belle Arti;

VISTO il decreto ministeriale del 30 settembre 2009, n. 123, e successive modifiche, che definisce gli ordinamenti didattici dei corsi di studio per il conseguimento del diploma accademico di primo livello nelle Accademie di Belle Arti;

VISTO il decreto ministeriale del 23 novembre 2009, n. 158, con il quale è stata definita, in applicazione dell'articolo 6 - comma 3 - del Decreto del Presidente della Repubblica 8 luglio 2005, n. 212, in relazione ai crediti da conseguire da parte degli studenti delle Accademie di Belle Arti, la frazione dell'impegno orario che deve essere riservata alle diverse tipologie dell'offerta formativa;

VISTO l'articolo 3 della legge 508/1999 che istituisce il Consiglio Nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale (CNAM) ed in particolare, il comma 1 lettera d) del suddetto articolo il quale stabilisce che il CNAM esprime pareri e formula proposte, tra l'altro, sulla programmazione dell'offerta formativa nei settori artistico, musicale e coreutico;



Ministero dell'Università e della Ricerca

SEGRETARIATO GENERALE

Direzione generale degli ordinamenti della formazione superiore e del diritto allo studio

VISTO il Decreto del Direttore Generale recante prot. DPUN n. 809 del 6/05/2013, con cui è stato approvato il Regolamento didattico dell'Accademia di Belle Arti di Palermo e successive modificazioni ed integrazioni;

VISTO il decreto ministeriale 9.01.2018, n. 14, che "definisce, ai sensi dell'art. 3, comma 1 punto b), e comma 4, del d.P.R. 8.07.2005, n. 212, gli ordinamenti didattici dei corsi di studio per il conseguimento del diploma accademico di secondo livello nelle Istituzioni dell'Alta Formazione Artistica, Musicale, e coreutica, pubbliche e private, e le relative modalità di accreditamento dei corsi stessi";

VISTO, in particolare, l'art. 2, comma 1 del decreto ministeriale 9.01.2018, n. 14, secondo cui "un corso di diploma accademico di secondo livello può essere attivato con il concorso di più Scuole della stessa istituzione";

VISTO il decreto del Direttore Generale recante prot. DPFSR n. 2303 del 12/09/2018, con cui l'Accademia di Belle Arti di Palermo è stata autorizzata ad attivare il corso accademico di secondo livello in "Nuove Tecnologie dell'Arte" indirizzo "Animazione Digitale" (DASL 08) afferente alla Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte;

VISTO il decreto ministeriale n.98 del 6 giugno 2019 recante Regolamento in materia di istituzione della scuola di "Cinema, fotografia, audiovisivo" ai sensi dell'art.5, comma 1, del D.P.R. 8.7.2005, n. 212;

VISTO il decreto ministeriale n.287 del 6 luglio 2020 di definizione dell'ordinamento didattico del corso di diploma accademico di primo livello DAPL 11 "Cinema, fotografia, audiovisivo";

VISTO il decreto ministeriale del 22 marzo 2022, n. 298, con il quale è stato ricostituito il CNAM che era decaduto in data 15 febbraio 2013;

VISTA la circolare ministeriale prot. DGSINFS n. 1801 dell'1.02.2023, con la quale sono state dettate "le indicazioni operative per l'accREDITamento e le modifiche dei corsi di diploma accademico di primo e secondo livello e master e le modifiche degli stessi - A.A. 2023/2024";

VISTA la nota prot. DGSINFS n. 4012 del 3.3.2023, con la quale è stato differito il termine per la presentazione di nuove proposte di accREDITamento dei corsi di cui alla nota prot. n. 1801 del 1° febbraio 2023;

VISTA la nota n. 3114 del 31/03/2023 (AOODGSINFS n. 5905), con la quale l'Accademia di Belle Arti di Palermo ha proposto di modificare il corso di diploma accademico di secondo livello già autorizzato di "Nuove Tecnologie dell'Arte" (DASL 08) indirizzo "Animazione Digitale" afferente alla Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte nel corso Interscuola in "Nuovi Linguaggi

2

Dirigente Dott.ssa Laura Franca Lidia Pocci

Ufficio 4° "Offerta formativa, ordinamenti e regolamenti didattici dei corsi di studio AFAM"

Via Largo Ruberti 1 - 00153 Roma – tel. 06 9772 7977

PEC: DGordinamenti@pec.mur.gov.it



Ministero dell'Università e della Ricerca

SECRETARIATO GENERALE

Direzione generale degli ordinamenti della formazione superiore e del diritto allo studio

dell'animazione, dell'illustrazione e del fumetto” (DASL 06 – DASL 08) afferente alle Scuole di Nuove Tecnologie dell'Arte e di Progettazione Artistica per l'Impresa ;

VISTE le delibere del Consiglio accademico del 21-03-2023 e del Consiglio di amministrazione del 23 -03-2023 dell'Accademia di Belle Arti di Palermo;

CONSIDERATA la dichiarazione dell'Accademia di Belle Arti di Palermo prot. 2889 del 24-03-2023 relativa all'assenza di nuovi o maggiori oneri a carico del bilancio dello Stato;

VISTA la dichiarazione del Direttore dell'Istituzione prot. 3000 del 29-03-2023 sulla veridicità e conformità delle dichiarazioni rese e dei documenti con l'istanza di accreditamento;

VISTA la nota prot. DGSINFS n. 9900 emessa in data 1/06/2023, con la quale veniva trasmessa al CNAM la proposta di modifica del corso di diploma accademico di secondo livello già autorizzato di cui alla cennata nota n. 3114 del 31/03/2023 (AOODGSINFS n. 5905);

VISTO il parere espresso dal CNAM nell'adunanza del 19 e 20 luglio 2023, recante prot. SGMUR n. 5801 del 28/07/2023, assunta al prot. DGSINFS n. 14164 del 31/07/2023;

CONSIDERATO che il corso di secondo livello autorizzato con il presente provvedimento risulta pertanto conforme alle statuizioni contenute nel D.P.R. n. 212 dell'8 luglio 2005 e del D.M. 14 del 2018;

DECRETA

Art. 1

1. A decorrere dall'anno accademico 2023/2024 è approvata la modifica alle tabelle annesse al Regolamento didattico dell'Accademia di Belle Arti di Palermo relativamente al piano di studio del corso di diploma accademico ordinamentale di secondo livello già autorizzato di “Nuove Tecnologie dell'Arte” (DASL 08) indirizzo “Animazione Digitale” afferente alla Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte nel corso interscuola di secondo livello in “Nuovi Linguaggi dell'animazione, dell'illustrazione e del fumetto”(DASL 06 – DASL 08) afferente alle Scuole di Nuove Tecnologie dell'Arte (DASL 08) e Progettazione Artistica per l'Impresa (DASL 06).

Art. 2

1. Il regolamento didattico, così integrato, è adottato con decreto del Direttore didattico dell'Istituzione e reso pubblico anche per via telematica, in conformità a quanto previsto dall'articolo 10, comma 2, del D.P.R. 8 luglio 2005, n. 212.



Ministero dell'Università e della Ricerca

SEGRETARIATO GENERALE

Direzione generale degli ordinamenti della formazione superiore e del diritto allo studio

Art. 3

1. L'Istituzione garantisce agli studenti già iscritti ai corsi ordinamentali a cui sono apportate modifiche la conclusione degli stessi in base ai precedenti piani di studio approvati dal MIUR, o il diritto di opzione per l'iscrizione al corso secondo il piano di studio modificato, disciplinando le modalità di riconoscimento dei crediti formativi già maturati.

Art. 4

1. L'Istituzione è tenuta a rilasciare, come supplemento al titolo di studio, una certificazione contenente le indicazioni sugli obiettivi formativi del percorso formativo e sui contenuti dello stesso.

IL DIRETTORE GENERALE
dott. Gianluca Cerracchio



Firmato digitalmente da
CERRACCHIO GIANLUCA
C=IT
O=MINISTERO
DELL'UNIVERSITA' E DELLA
RICERCA

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 passaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, 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 del 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. 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	9	112.5/112.5		
base	ABTEC38	DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE	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	6	75/75		
carat	ABTEC42	COMPUTER GAMES	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	ABPR19	LAYOUT E TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE	La materia prevede l'acquisizione delle competenze relative all'ambito della produzione videografica, cinematografica, videoludica in riferimento alla conoscenza approfondita del rapporto immagine/testo, della 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		
		TIROCCINIO *	* 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			

