

## Alta Formazione Artistica e Musicale

**SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE**

## Sezione A – Gestione Dati Generali

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| Scuola                                | SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE  |
| A1 - Denominazione del corso di studi | Master Primo Livello in Visual Arts   |
| A2 - Valore del credito formativo     | 1/25  |
| A3 - Struttura didattica proponente   | Scuola  |
| A8 - Tipologia                        | Modifica di Master  |
| A11 - Sito internet del corso         | <a href="https://www.ied.it/corsi/milano/master/visual-arts-for-the-digital-age">https://www.ied.it/corsi/milano/master/visual-arts-for-the-digital-age</a> |

## Sezione B – Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

| Tipologia d'attività | Area disciplinare | Settore (Gruppo) | Insegnamento  | CFA | Ore Lezione/Studio | Tipo disciplina | Opzionale/Obbligatorio | Verifica Profitto |
|----------------------|-------------------|------------------|---|-----|--------------------|-----------------|------------------------|-------------------|
| Primo anno cfa: 60   |                   |                  |   |     |                    |                 |                        |                   |
|                      |                   | ABLE 69          | Progettazione della professionalità                 | 3   | 37.5/37.5          | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Idoneità          |
|                      |                   | ABPR 15          | Metodologia della progettazione                     | 3   | 37.5/37.5          | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABPR 36          | Tecniche performative per le arti visive Progetto 2 | 6   | 75/75              | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABST 45          | Estetica dei new media                              | 3   | 22.5/52.5          | Teorico         | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABST 48          | Storia delle arti applicate                         | 3   | 22.5/52.5          | Teorico         | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABST 51          | Ultime tendenze nelle arti visive                   | 3   | 22.5/52.5          | Teorico         | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABTEC 37         | Art direction Progetto 3                            | 6   | 75/75              | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABTEC 37         | Metodologia progettuale della comunicazione visiva  | 3   | 37.5/37.5          | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABTEC 40         | Progettazione multimediale Progetto 1               | 6   | 75/75              | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | ABTEC 43         | Tecniche dei nuovi media integrati                  | 3   | 37.5/37.5          | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Esame             |
|                      |                   | Altro            | Incontri, Casi Studio e Visite                      | 2   | 25/25              | Teorico/Pratico | Obbligatorio           | Idoneità          |
|                      |                   | Prova Finale     |   | 4   | 0/100              |                 | Obbligatorio           |                   |
|                      |                   | Stage/Tirocini   |   | 15  | 0/375              |                 | Obbligatorio           |                   |

## Ordinamento

Per informazioni di natura tecnica contattare il servizio di consulenza accedendo al [SUPPORTO](#)  
 Per informazioni di carattere amministrativa contattare Ufficio IV "Offerta formativa, ordinamenti e regolamenti didattici dei corsi di studio AFAM": [DGOrdinamentiUfficio4@mur.gov.it](mailto:DGOrdinamentiUfficio4@mur.gov.it)

in collaborazione con [CINECA](#)

| Attività | CFA totali | Area disciplinare | SAD      | CFA totali | CFA primo anno | CFA secondo anno | CFA terzo anno |
|----------|------------|-------------------|----------|------------|----------------|------------------|----------------|
|          | 60         |                   | ABLE 69  | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABPR 15  | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABPR 36  | 6          | 6              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABST 45  | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABST 48  | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABST 51  | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABTEC 37 | 9          | 9              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABTEC 40 | 6          | 6              | 0                | 0              |
|          |            |                   | ABTEC 43 | 3          | 3              | 0                | 0              |
|          |            |                   | Altro    | 2          | 2              | 0                | 0              |

## Sezione C – Gestione Testi

|  |  |
|--|--|
| <b>C1 - Obiettivi Formativi</b>  | <b>Obbligatorio: Si</b><br><b>University: Si</b> |
| <p>Il Master in Visual Arts forma professionisti che sono in grado di comprendere la trasformazione profonda del mondo dell'arte e le nuove connessioni tra l'estetica, l'etica e le tecnologie. Il percorso formativo si basa su approcci laboratoriali e teorici cross-disciplinari, che preparano gli studenti ad una attività professionale creativa e artistica consapevole ed evoluta. Il Master insegna a pianificare e programmare le azioni necessarie per progettare e gestire una attività culturale coordinata, utilizzando i linguaggi espressivi delle arti visive e multimediali e dei media integrati contemporanei per veicolare contenuti e sistemi valoriali complessi, aprendosi ad un pubblico ampio. Il Master in Visual Arts fornisce gli strumenti culturali e tecnici per analizzare, concettualmente e creativamente, le differenti vie nelle quali la pratica artistica contemporanea, la teoria critica ed estetica e le tecniche proprie delle arti visive contemporanee si intersecano al fine di realizzare progetti nell'ambito dell'arte digitale, delle arti performative, delle installazioni interattive utilizzando linguaggi multimediali e cross-mediali. Il corso forma inoltre una figura professionale capace di comprendere i complessi meccanismi relativi al sistema dell'arte nelle sue dinamiche operative, nella gestione delle risorse e nella sua offerta culturale, per ideare, organizzare e comunicare eventi artistici di diversa complessità. Il Master di Primo Livello in Visual Arts è stato progettato come un laboratorio in cui profili artistici, profili tecnici specializzati nella produzione di contenuti audio-visivi e profili umanistici si incontrano e danno vita al mix di competenze ideale per la progettazione, creazione e comunicazione di un evento complesso nei settori delle arti performative, dell'exhibition design e dell'edutainment. Gli obiettivi del Master di primo livello sono molteplici, tra cui la capacità di analisi critica e proposta di soluzioni alternative, la padronanza dei processi di sperimentazione finalizzati all'innovazione di prodotto e di sistema, la capacità di gestione del processo progettuale, l'espressione di un linguaggio progettuale proprio e la gestione delle relazioni interpersonali. In sintesi, il Master in Visual Arts rappresenta un'opportunità fondamentale per gli studenti di sviluppare competenze specifiche e di diventare professionisti altamente qualificati nel campo dell'arte e della cultura, pronti ad affrontare le sfide del mondo del lavoro con successo. In sintesi gli obiettivi del master di primo livello sono: - Capacità di analisi critica e proposta di soluzioni alternative rispetto a un problema dato (Problem setting e Problem solving). - Padronanza dei processi di sperimentazione finalizzati all'innovazione di prodotto e di sistema. - Capacità di gestione del processo progettuale attraverso lo sviluppo delle conoscenze professionalizzanti necessarie per realizzare in modo innovativo e originale progetti nel campo delle arti multimediali seguendo tutte le fasi di sviluppo, dall'ideazione al progetto esecutivo e di dettaglio fino alla realizzazione. - Capacità di espressione di un linguaggio progettuale proprio attraverso l'approfondimento e la sperimentazione dei codici e delle tecniche dei linguaggi espressivi e progettuali delle arti visive multimediali. - Capacità di gestione delle relazioni interpersonali (gestione della comunicazione, team building, leadership, time management, etc).</p> |  |
| <b>C2 - Prova Finale</b>   | <b>Obbligatorio: Si</b><br><b>University: Si</b> |
| <p>Il Master prevede lo svolgimento di un lavoro di tesi, che rappresenta l'esperienza più completa ed articolata del percorso formativo. La tesi finale deve dimostrare la maturità dello studente per quanto riguarda l'impostazione metodologica e l'acquisizione degli strumenti tecnici e culturali di riferimento. Gli elaborati finali dei Master devono presentare una proposta di concept o scenari originali e innovativi, dimostrare la capacità di gestire tutte le fasi del progetto e comunicare il percorso progettuale attraverso l'uso di linguaggi e strumenti digitali adeguati. Durante lo sviluppo del progetto finale, che avviene nel contesto di uno stage curriculare o di uno stage in campus, gli studenti devono dimostrare di aver acquisito la metodologia progettuale necessaria a portare a compimento un elaborato artistico. Questo implica la ricerca stilistica personale, in grado di adattarsi alle specifiche necessità delle committenze esterne, ma anche l'autonomia progettuale raggiunta dagli studenti, grazie al supporto del coordinamento e/o della realtà ospitante. La tesi finale rappresenta un'opportunità fondamentale per gli studenti di dimostrare le competenze acquisite durante il percorso formativo e di creare il proprio futuro professionale, decidendo quale strada intraprendere con consapevolezza.</p>  |  |
| <b>C3 - Prospettive occupazionali</b>  | <b>Obbligatorio: Si</b><br><b>University: Si</b> |
| <p>Il Visual Designer è un professionista specializzato nell'uso dei linguaggi multimediali per la realizzazione di progetti nell'ambito dell'arte digitale, della public art, delle arti performative e delle installazioni interattive. La figura professionale deve saper coniugare competenze tecniche legate a video, suono, motion graphic, animazione 3D e interaction design e conoscenze umanistiche che spaziano dal cinema, all'arte, alla musica, fino alle discipline sociologiche e ai nuovi trend della comunicazione. Il percorso proposto fornisce esperienze di alto valore qualitativo, in cui gli studenti possono incontrare i protagonisti del settore, consolidare le proprie competenze e acquisirne di nuove. Nel corso del Master viene messa alla prova la capacità di analizzare e interpretare le tendenze nel campo delle arti visive e della comunicazione, di prefigurare scenari e visioni sull'evoluzione futura della comunicazione in campo artistico e di progettare strategie sperimentali in linea con il panorama dei nuovi media e dei codici della comunicazione. In questo modo gli studenti impareranno a risolvere problemi complessi, a pianificare campagne di comunicazione, a sviluppare e coordinare progetti a vasto respiro, e a ideare sequenze di eventi comunicativi. Al termine del corso, i diplomati saranno in grado di svolgere attività professionali come liberi professionisti, lavoratori dipendenti o consulenti in vari settori. I partecipanti potranno quindi intraprendere una carriera all'interno di aziende, studi di progettazione, industrie creative, editoria specializzata, istituzioni pubbliche o private, quali musei, gallerie, centri di produzione video e multimediale, agenzie di comunicazione e di event design, in ruoli quali Visual Artist, Visual e Interaction Designer, Art Director, Project Manager.</p>  |  |