



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Dipartimento di Progettazione e arti applicate – Scuola di Nuove tecnologie dell'arte

**DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE – Net Art e Culture Digitali**

<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Concepito come ideale prosecuzione del corso di primo livello in Arti Multimediali, il biennio specialistico in Net Art e Culture Digitali si articola in un percorso biennale che intende assecondare i profili individuali degli studenti e accompagnarli nello sviluppo di un progetto complesso e compiuto.</p> <p>Lungo il percorso di studi, gli studenti sono accompagnati in una ricerca che si snoda tra i linguaggi dell'arte contemporanea, l'arte dei nuovi media, le discipline della comunicazione, affiancando le pratiche della fotografia, del video e della videoinstallazione; della programmazione, del suono, della progettazione del web e degli spazi virtuali; dell'installazione multimediale e della modellazione e animazione 3d.</p> <p>Il biennio specialistico in Net Art e Culture Digitali ha l'obiettivo di formare un'artista capace di proporre soluzioni innovative e originali nel settore delle arti multimediali digitali, di gestire il processo di sviluppo di un progetto nei diversi settori artistici e professionali e di progettare per lo spazio multimediale e connesso della rete.</p>				
<b>Prova finale</b>	<p>A conclusione del loro percorso di studi, gli studenti del biennio specialistico in Net Art e Culture Digitali saranno invitati a proporre un lavoro capace di mostrare l'avvenuta rielaborazione delle conoscenze acquisite nello sviluppo di un linguaggio personale, accompagnato con coerenza da un elaborato teorico.</p>				
<b>Prospettive occupazionali</b>	<p>Il biennio specialistico in Net Art e Culture Digitali forma figure professionali competenti e specializzate nel partecipare alla progettazione e creazione di progetti multimediali complessi, all'insegna della collaborazione intermediale e multidisciplinare.</p> <p>Oltre che nella pratica artistica, le competenze qui acquisite possono essere riversate in diversi ambiti disciplinari e in diverse pratiche professionali: agenzie di comunicazione, Web Design, Visual Design, Exhibition Design, Interaction Design, studi fotografici e di produzione video, team di sviluppo di videogiochi e applicazioni.</p>				
	<b>Settore</b>	<b>Disciplina</b>	<b>Ambito</b>	<b>Ore / Tipologia</b>	<b>CFA</b>
<b>PRIMO ANNO</b>	ABPR31	FOTOGRAFIA DIGITALE	B	75 TP	6
	ABST47	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	B	45 T	6
	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE	B	75 TP	6
	ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	C	100 TP	8
	ABTEC43	DIGITAL VIDEO	C	125 TP	10
	ABPR36	INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI	Ult. B/C	125 TP	10
	ABST46	ESTETICA	Ult. B/C	45 T	6
	ABTEC41	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	Ult. B/C	100 TP	8
			TOT. CFA 1°ANNO		60
<b>SECONDO ANNO</b>	ABST45	COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	C	75 T	10
	ABST51	LINGUAGGI DELL'ARTE CONTEMPORANEA	C	60 T	8
	ABTEC42	NET ART	C	125 TP	10
	ABTEC44	AUDIO E MIXAGGIO	C	100 TP	8
	ABPR19	WEB DESIGN	AI	75 TP	6
		MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE			6
		PROVA FINALE DI TESI DI 2°LIVELLO			12
			TOT. CFA 2°ANNO		60

**TOTALE CREDITI BIENNIO** **120**

Tipologia delle attività formative: B=Base C=Caratterizzanti AI=Affini Integrative T=Teorico TP=Teorico Pratico L=Laboratoriale