



## OBIETTIVI

Il Diploma Accademico di I Livello in Digital Virtual Art intende guidare gli studenti nel superamento dei confini tradizionali delle arti, attraverso lo studio dei più vasti contesti e utilizzi sociali e commerciali, attraverso un approccio sia teorico che pratico. L'insegnamento accademico delle arti visive verrà reinterpretato estendendone in chiave digitale l'analisi degli ambiti culturali di riferimento, in modo che la sperimentazione creativa diventi la base didattica per tutte le discipline artistiche.

Agli studenti verrà insegnato come concepire il lavoro in termini di progetto e di sistema, ponendolo in relazione con le dinamiche ed i nuovi valori che alimentano il mondo dell'arte contemporanea, e verrà sviluppata la loro capacità di auto-promozione, per facilitarne l'inserimento sul mercato del lavoro e la consapevolezza critica del proprio operare.

La figura professionale che emergerà sarà quella di un professionista in grado di lavorare in molti ambiti, dalla comunicazione all'editoria tradizionale e digitale, e di collaborare con molti settori creativi legati al mondo dell'arte come la fotografia, il montaggio video, il cinema (2D e 3D), video animazioni e videogame, sigle e grafiche animate per tv e web, progetti di realtà virtuale e aumentata.

## DURATA

Inizio: NOVEMBRE 2024. Il Diploma Accademico di I livello in Digital Graphic Design ha una durata di 3 anni suddivisi in attività pratiche, teoriche, laboratori e workshop.

## LEZIONI NEL METAVERSO

Puntiamo a diffondere la cultura della trasformazione digitale studiando e trasferendo l'utilizzo di tutte le tecnologie abilitanti 4.0. alla nostra offerta formativa.

La realtà virtuale è infatti sia oggetto di studio sia una metodologia d'insegnamento in tutti i percorsi formativi. Disponiamo di ambienti educativi d'avanguardia come le nostre Virtual Room e strumenti innovativi come l'Oculus Quest 2, che offrono un'esperienza immersiva senza precedenti nel mondo dell'AR/VR e permettono ai nostri studenti di spaziare dalla creazione di ambienti virtuali coinvolgenti alla progettazione di esperienze interattive uniche.





## REQUISITI D'AMMISSIONE

L'immatricolazione al Diploma Accademico di I livello in Digital Virtual Art è subordinata al superamento del colloquio di ammissione, al fine di valutare le conoscenze culturali e tecnico-artistiche del candidato.

Sono esonerati dal colloquio di ammissione coloro in possesso di un diploma di maturità con indirizzo affine al corso accademico scelto o in possesso di: diploma quinquennale ISIA, maturità artistica, maturità istituto d'arte, I.P.S.C.T. – Tecnico della grafica e della pubblicità, CINE TV – Tecnico della grafica pubblicitaria, Tecnico della produzione dell'immagine fotografica e Tecnico dell'Industria Audiovisiva.

## COMPETENZE

Al termine del Diploma Accademico di I Livello in Digital Virtual Art, gli studenti, avranno acquisito un'adeguata formazione tecnico-operativa, di metodi e contenuti relativamente ai settori della **grafica**, della comunicazione, della **fotografia**, del video, della progettazione di app, della realtà virtuale e realtà aumentata e delle arti visive.

Avranno appreso strumenti metodologici e critici, nonché competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate relative al proprio campo di azione.

Avranno approfondito la conoscenza degli strumenti informatici e della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza. Sapranno come sviluppare uno storyliving, evoluzione dello storytelling in cui l'utente è al centro dell'esperienza.

## ATTESTATO

Diploma Accademico di I Livello in Applicazioni Digitali per le Arti Visive (classe DAPL04 equipollente alla classe di Laurea L3 - L. n.228/12, all'art. 1, commi da 102 a 107), valido in Italia e all'estero, che permette di accedere ai percorsi formativi internazionali di secondo livello, come le lauree magistrali e i master.

## TIROCINIO FORMATIVO

Formiamo e inseriamo nel mondo del lavoro professionisti all'avanguardia, puntando specificamente sulle competenze legate al progresso tecnologico.

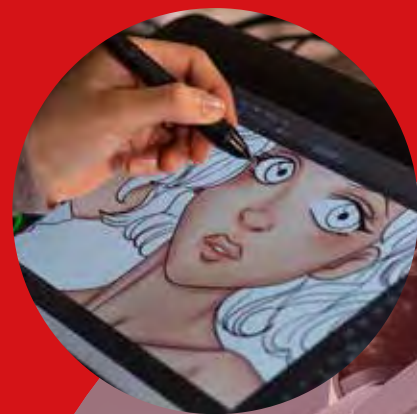
Per completare le conoscenze acquisite in aula offriamo ai nostri studenti la possibilità di attivare un tirocinio formativo in una delle aziende convenzionate.



# JOB OPPORTUNITIES

OLTRE A SVILUPPARE LA PROPRIA COSCENZA DI ARTISTI DIGITALI  
Il corso ci abilita e prepara ad una serie di figure professionali:  
Gli studenti del Diploma Accademico di I Livello in Digital Virtual Art potranno lavorare oltre che per la comunicazione e l'editoria tradizionale e digitale, per il web, per la comunicazione ed anche: fotografia, montaggio video, cinema (2D e 3D), animazioni e videogame, sigle ed animation graphic per tv e web, progetti di realta virtuale ed aumentata

Jr. Unity Developer                      Junior AR/VR consultant  
Jr. Real-time render developer      Animation Designer  
Virtual set designer                      User interface Designer  
Motion Graphic Designer                Art director  
User Experience Designer                A.I. art developer  
Digital Art Manager  
Curatore spazi espositivi arte contemporanea



## BORSE DI STUDIO E FINANZIAMENTI

L'Istituto Pantheon Design & Technology e Frida Art Academy in collaborazione con il network di aziende partner mette a disposizione borse di studio a copertura parziale che saranno assegnate dal consiglio accademico sulla base del merito e del reddito dello studente.

## MATERIE

	CFA		CFA		CFA			
PRIMO ANNO	MORFOLOGIA E DINAMICHE DELLA FORMA	06	SECONDO ANNO	ESTETICA	06	TERZO ANNO	TECNICHE AUDIOVISIVE PER IL WEB	06
	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	06		PSICOLOGIA DELL'ARTE	06		PROGETTAZIONE SPAZI SONORI	06
	DISEGNO ANATOMIA ARTISTICA	06		FOTOGRAFIA DIGITALE	06		ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	06
	TEORIA E POETICA DEGLI AUDIOVISIVI	06		GRAFICA: TECNICHE E TECNOLOGIE	06		FENOMENOLOGIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	06
	ILLUSTRAZIONE	04		POETICA DEL CONTEMPORANEO	06		LINGUAGGI MULTIMEDIALI	06
	TIPOLOGIA ED ANALISI DEI MATERIALI	04		VIDEOGRAFICA	10		COMPUTER ART	10
	COMPUTER GRAPHIC	10		APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE	10		TIROCINIO	04
	DIGITAL VIDEO	10		MODELLAZIONE 3D	08		PROGETTO TESI	08
	INGLESE	04					ESAMI A SCELTA	10
	INFORMATICA: A.I. DEVELOPMENT	04						
				TOTALE CREDITI FORMATIVI	180			

# ESAMI 1° ANNO ACCADEMICO

## MORFOLOGIA E DINAMICHE DELLA FORMA

Lo sviluppo delle nuove tecnologie e l'uso diffuso, ormai irreversibile, dei linguaggi iconici, sono eventi culturali di così grande portata da coinvolgere la società tutta, trasformando l'immagine mentale che l'uomo ha del mondo e di sé.

Gli effetti di tali eventi sul piano formativo sono tutti da approfondire: si pensi ad esempio ai condizionamenti mentali che derivano da immagini televisive o pubblicitarie, alla perdita di senso storico, al diverso rapporto tra razionale e irrazionale e così via.

## STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

Attraverso lezioni tematiche, affiancate da un cospicuo apparato iconografico relativo, si fornirà un territorio di base per la conoscenza di opere e artisti del XX e XXI secolo. Introdotta da una concisa analisi delle avanguardie storiche di inizio secolo, questa parte del corso sarà incentrata sull'evoluzione stilistica e teorica che ha caratterizzato la ricerca artistica occidentale dalla rottura operata dal dripping di Pollock fino alle più recenti proposte contemporanee.

Navigando tra le profonde trasformazioni intervenute sul concetto di opera d'arte e sulla velocità di mutazione del linguaggio artistico, si cercherà di dissipare dubbi e disagi, luoghi comuni e false credenze di un'avventura culturale che ha attraversato e sconvolto i parametri degli ultimi sessant'anni e che continua ad essere, contro ogni previsione, vitale e coinvolgente.

## DISEGNO: ANATOMIA ARTISTICA

Lo studente, attraverso il percorso didattico, potrà acquisire, tramite il disegno dal vero, le dinamiche e l'equilibrio perfetto delle masse del corpo umano ed i suoi movimenti. Base per ogni dinamica della forma.

## TEORIA E POETICA DEGLI AUDIOVISIVI

Il corso illustra le tappe principali della storia degli audiovisivi, dalla nascita della fotografia fino ai giorni nostri, attraverso il rapporto tra la tecnologia, l'etica e la loro estetica. Le evoluzioni stilistiche, espressive e narrative del cinema e della video arte in genere sono in relazione con i progressi tecnologici dei mezzi di produzione e l'evoluzione dei linguaggi in video.

## ILLUSTRAZIONE

L'obiettivo del corso è la comprensione della specificità professionale dell'illustratore e introduce gli strumenti e le modalità di interpretazione visiva o narrativa di precisi temi o soggetti.

Ciò che si intende sviluppare negli studenti è la capacità di "guardare le cose" con gli occhi di chi, prima o poi, si troverà a doverle disegnare adeguandosi alle esigenze di un "mestiere" ben diverso dalla libera espressione artistica.

## TIPOLOGIA ED ANALISI DEI MATERIALI

Lo studente attraverso il corso potrà avvicinare e conoscere i materiali per la grafica che vengono utilizzati e sono parte integrante del lavoro di progettazione dei prodotti di comunicazione. Potrà capire come allestire al meglio, in fase di presentazione presso i clienti, il proprio lavoro e come utilizzare alcune tecnologie per rendere più accattivanti i prodotti di comunicazione.

## COMPUTER GRAPHIC

Il corso intende sviluppare le conoscenze dello spazio compositivo. Verranno esaminate le applicazioni della progettazione grafica e ci si concentrerà sul rapporto tra tipografia e immagine finalizzata alla costruzione di una corretta comunicazione.

In particolare si acquisiranno strumenti e metodi relativi all'impostazione strutturale di una corretta gerarchia degli elementi. Verranno acquisite le capacità per poter gestire per intero un progetto grafico professionale.

## DIGITAL VIDEO

Il corso è un laboratorio dove sperimentare la tecnologia digitale in campo video. La pratica e la teoria avranno un andamento parallelo allo scopo di attivare sguardi molteplici sui vari generi in cui si applica la tecnologia video.

Particolare rilevanza avranno le esercitazioni individuali di ripresa, scrittura, montaggio e l'analisi di materiale audiovisivo appartenente a differenti generi. Tali esercitazioni avranno come scopo la ricerca e sperimentazione, del linguaggio e del mezzo, preliminare a ogni classificazione.

## INGLESE

L'obiettivo di questo corso è di aiutare lo studente ad accrescere le proprie abilità di comprensione e produzione della lingua per portarlo ad un livello intermedio – B1 secondo il quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER) – attraverso un percorso graduale che verrà adattato ai tempi e le modalità di apprendimento dello studente.

## FONDAMENTI DI INFORMATICA - A.I. DVLP.

Rispondere in maniera adeguata alla sfida lanciata dal mondo del lavoro, non soltanto attraverso la conoscenza e l'approfondimento di ambiti culturali e tecnici, ma anche mediante gli "strumenti" attraverso i quali si porta a compimento il processo lavorativo.

La padronanza di uno strumento adeguato è una condizione indispensabile al raggiungimento di un obiettivo valido e produttivo per i nostri bisogni lavorativi.

Questo aspetto è fondante soprattutto dopo l'avvento dell'intelligenza artificiale

# ESAMI 2° ANNO ACCADEMICO

## ESTETICA

Il corso si propone di far conoscere le modalità attraverso le quali il concetto di "estetica" si è articolato in discipline come la storia dell'arte, privilegiando i suoi aspetti teorici focalizzati attorno al problema della conoscenza delle realtà interiori ed esteriori, attraverso il rapporto tra ragione analitica e immaginario, in una condizione di continuo scambio, con entropia e differenza.

## PSICOLOGIA DELL'ARTE

Il corso affronta i rapporti fra contenuto, immagine e processo narrativo adottati dalle diverse forme della comunicazione visiva. Il suo obiettivo è l'analisi del processo comunicativo, di cui intende esaminare i meccanismi, utilizzando le metodologie messe a punto dalla psicologia nelle sue diverse correnti.

## FOTOGRAFIA DIGITALE

Il corso evidenzia tanto sul piano teorico, quanto su quello pratico, l'importanza del linguaggio fotografico come strumento di comunicazione, di espressione e di ricerca

Fornisce gli insegnamenti necessari ai fini di sviluppare e comprendere l'importanza della composizione, conoscere le tecniche di ripresa in interni e esterni, il trattamento del materiale sensibile sia in analogico che in digitale, la tecnologia della macchina fotografica, la scelta dell'attrezzatura, l'esposizione e la misurazione della luce, il linguaggio delle ottiche, la fotografia del paesaggio e la fotografia di studio professionale, sviluppando una conoscenza specifica del linguaggio fotografico.

## GRAFICA: TECNICHE E TECNOLOGIE

Il corso affronterà i supporti, gli strumenti e le tecniche per la riproduzione seriale di un prodotto stampato. A partire dalla carta e dalle sue caratteristiche, per finire con i vari tipi di rilegatura, il trattamento delle immagini, dei testi e degli elementi grafici, la corretta preparazione dei file per i procedimenti di pre-stampa finalizzati alla ottimale riproduzione nei diversi processi di stampa: digitale, tipografico, offset, rotocalco, serigrafico.

## POETICA DEL CONTEMPORANEO

L'obiettivo del corso è comprendere come le forme contemporanee della creatività (arte, moda, pubblicità, design) nascano, si rappresentino e vengano percepite.

## VIDEOGRAFICA

Il corso intende fornire un'alfabetizzazione teorica e pratica sui sistemi di montaggio non lineare e della postproduzione video e la conoscenza dei principali software di montaggio video, post produzione e color correction. Con un'attività sia teorica che pratica, verranno comunicate le conoscenze, la morfologia, le classificazioni e il diverso significato del linguaggio della grafica animata. Molta importanza sarà data all'uso di software di video grafica, alle tecniche e alle nuove esperienze artistiche.

## APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE

Verranno creati progetti mirati a stampa, video e web, dal cinema al multimediale, al fotoritocco professionale, alla progettazione grafica e a una corretta e bilanciata impostazione del lavoro.

## MODELLAZIONE 3D

Conoscenza e approfondimento di comandi e tecniche per la visualizzazione e la verifica spaziale di ogni idea progettuale e la produzione degli elaborati tridimensionali di base direttamente dal modello. La possibilità di applicazione della tecnica di modellazione spazia dalla meccanica, al design, al disegno architettonico.





# ESAMI 3° ANNO ACCADEMICO

## TECNICHE AUDIOVISIVE PER IL WEB

Lo scopo del corso è quello di aprire allo studente la possibilità di vedere, immaginare e progettare un prodotto audiovisivo per il web. Abbandonando i limiti imposti dai normali programmi commerciali, gli studenti analizzeranno le tendenze della comunicazione web e troveranno sistemi nuovi e creativi per un mercato in continua evoluzione.

## PROGETTAZIONE SPAZI SONORI

Il corso ha l'obiettivo di formare gli studenti alla creazione di un ambiente sonoro partendo da un principio fondamentale: progettare il sonoro è, prima di tutto, un atto creativo che necessita di una pur minima conoscenza di base dei fondamentali principi costruttivi del suono e della musica. Lo studente acquisirà le competenze tecniche e teoriche di base per progettare il sonoro con la consapevolezza e l'attenzione al risultato estetico finale, necessarie sia in campo artistico che commerciale.

## ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Il corso prevede lo studio approfondito delle tecniche di elaborazione dell'immagine digitale, dei software e degli strumenti utilizzati. Programmi utilizzati: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.

## FENOMENOLOGIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

Attraverso i passaggi della modernità, le avanguardie storiche, le trasformazioni dell'opera d'arte tra gli anni Cinquanta e Settanta, fino all'epoca postmoderna e l'attuale mondo globalizzato, la storia delle tendenze e delle pratiche artistiche è continuamente posta in relazione con le geografie, la cultura e la storia.

## LINGUAGGI MULTIMEDIALI

Il corso si pone come obiettivo l'analisi dei linguaggi multimediali, delle tecniche di ripresa e la loro applicazione finalizzata alla realizzazione di un prodotto multimediale.

## COMPUTER ART

Lo studio delle applicazioni delle arti con il computer permette di educare lo sguardo sul contemporaneo, proponendo attività di ricerca sui principi originali delle forme digitali attraverso l'analisi di concetti, tecniche e tecnologie adottate dagli artisti, nell'ultimo quarto di secolo, nei campi delle belle arti tradizionali, della fotografia, del cinema, dell'animazione, della simulazione, dei videogiochi, del design e illustrazione.

## TIROCINIO

Lo scopo è quello di far seguire lo sviluppo di un progetto dalla sua ideazione alla sua realizzazione, collaborando con professionisti del settore e mettendo in pratica gli strumenti acquisiti.

## PROGETTO TESI

Ogni studente dovrà svolgere un lavoro personale di ricerca, attraverso un elaborato scritto o un progetto, da discutere in sede di laurea. Di fatto un'opera esposta nella sezione tesi del Premio SPARTI, importante finestra sull'arte contemporanea internazionale.

