

ORDINAMENTO DIDATTICO DEI CORSI DI STUDIO PER IL CONSEGUIMENTO DEL DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Requisiti di accesso ai corsi	Per essere ammessi al Corso di Diploma Accademico di primo livello in Graphic Design occorre essere in possesso di un Diploma di scuola secondaria superiore o di altro Titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo. La selezione degli studenti ammessi al Corso viene fatta sulla base di un colloquio motivazionale e attitudinale. Lo scopo del colloquio motivazionale e attitudinale è quello di valutare il potenziale creativo, indipendentemente dagli studi pregressi, necessario per portare a compimento con successo gli studi presso l'Accademia. Durante il colloquio il candidato avrà la possibilità di fornire gli elementi utili a valutare le attitudini richieste e mostrare quali sono le aspettative accademiche. La mancanza di preparazione specifica in campo artistico non influenzerà negativamente l'esito del colloquio, a condizione che emerga il potenziale creativo richiesto supportato dall'atteggiamento propositivo del candidato. La prova di accesso è finalizzata a valutare il candidato sia in termini attitudinali che motivazionali. Sono esonerati dalla parte attitudinale gli studenti in possesso dei diplomi quinquennali afferenti alle materie artistiche: Licei Artistici, ISA, Professionali di materie grafiche, Cine TV.
Caratteristiche della prova finale	Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito i 180 CFA. Con il sostegno di un relatore, la prova finale consiste nella discussione, dinanzi a ad una Commissione, di una tesi di approfondimento teorico o teorico/pratico in una disciplina tra quelle oggetto di studio. Oltre che della tesi, la valutazione finale terrà conto anche dell'intera carriera dello studente, dei tempi e delle modalità di conseguimento dei CFA, nonché di ogni elemento che sarà ritenuto rilevante. Alla prova finale sono assegnati 10 crediti formativi.
Frequenza al corso	1. La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti della Accademia è obbligatoria. 2. Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale. 3. Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti.
Verifiche del profitto	Le prove di profitto sono suddivise in prove di valutazione intermedia ed esami di profitto. Il numero, le caratteristiche, le modalità di svolgimento delle prove intermedie sono stabilite dai docenti delle discipline. Le prove di valutazione intermedia non sono oggetto di registrazione, ma solo di verbalizzazione da parte del docente. L'accertamento del profitto individuale viene espresso mediante la votazione in trentesimi. Gli esami finali di profitto di ogni corso sono ordinati in modo da accertare la preparazione del candidato nella disciplina su cui verte l'esame. L'accertamento viene effettuato valutando lo svolgimento dell'esame conclusivo con gli esiti delle eventuali prove di valutazione intermedia previste.
Passaggio anni successivi	Per il passaggio agli anni successivi al primo, l'allievo deve essere in regola con le tasse di iscrizione. Gli studenti iscritti al primo anno di un corso di Diploma di I livello per ottenere l'iscrizione al secondo anno di corso dovranno acquisire entro la sessione autunnale di esami, un numero minimo di crediti non inferiore a 40; in caso contrario lo studente sarà iscritto al 1° anno ripetente e se necessario, d'ufficio, si opererà un passaggio a nuovo ordinamento o ad un cambio di regolamento. Gli studenti iscritti al secondo anno di un corso di diploma di I livello per ottenere l'iscrizione al terzo anno di corso dovranno acquisire entro la sessione autunnale di esami, un numero minimo di crediti non inferiore a 100; in caso contrario lo studente sarà iscritto al 2° anno ripetente e se necessario, d'ufficio, si opererà un passaggio a nuovo ordinamento o ad un cambio di regolamento.
Riconoscimento cfa	Lo studente che provenga da altri istituti accademici o universitari ove abbia sostenuto esami e conseguito crediti formativi, può fare domanda di riconoscimento dei crediti pregressi. Il riconoscimento totale o parziale dei crediti acquisiti compete al Consiglio Accademico che terrà conto dell'eventuale obsolescenza degli esami superati.
Attività formative ulteriori (Eventuali sinergie, partenariati, convenzione o stage)	Ai sensi del presente regolamento si intende per attività formative ulteriori, quelle attività, organizzate o previste dall'Accademia al fine di acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui, in particolare, i tirocini formativi e di orientamento di cui al decreto del Ministero del Lavoro 25 marzo 1998, n. 142.
Sede del Corso	AAANT - Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie - Duofin Art S.r.l. - Piazza Della Rovere, 107 00165 Roma
Referenti/Docenti	Rossana Quarta
Tutor *	2

DESCRITTORI DI DUBLINO

Risultati di apprendimento attesi, espressi tramite i Descrittori europei del titolo di studio
Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Graphic Design sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione degli elementi costitutivi e dei processi che sottendono alla comunicazione visiva, dall'intuizione creativa alla progettazione e realizzazione di un progetto di comunicazione, ponendolo in relazione con i diversi contesti culturali e tecnologici che lo hanno generato. Il bagaglio di conoscenze, e la relativa capacità di comprensione, gli consentiranno di gestire, trattare e interpretare i dati progettuali e operativi di un prodotto grafico e di metterli in relazione tra di loro.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Graphic Design sarà in grado di applicare, integrandole, le conoscenze e la capacità di comprensione acquisite in un saper fare declinato nei diversi ambiti: dell'ideazione, della progettazione, della realizzazione di prodotti legati alla comunicazione visiva e/o multimediale. Ciò grazie a un progetto didattico che fonde conoscenze teoriche e competenze pratico-progettuali integrando seminari, workshop e laboratori dove gli allievi si confrontano direttamente con la sfida della progettazione e lo sviluppo di contenuti interattivi e trans-mediali.
Autonomia di giudizio (making judgements)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Graphic Design avrà acquisito la padronanza sia delle tecniche di ricerca e di analisi, sia della loro autonoma interpretazione. Fondamentale sarà l'acquisizione di una cultura specifica per selezionare, interpretare e tradurre i contenuti - rappresentandoli nella forma migliore - e gestire gli strumenti coinvolti nel prodotto grafico. Le diverse attività formative, individuali e di gruppo, preparano ad identificare, selezionare, elaborare, interpretare, simulare e valutare criticamente dati ed informazioni necessarie per risolvere problemi e condurre analisi appropriate nel campo della comunicazione, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici.
Abilità comunicative (communication skills)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Graphic Design sarà in grado di comunicare in modo chiaro ed esaustivo lo sviluppo e le conclusioni delle proprie attività, nonché le conoscenze e le valutazioni ad esse sottese. In particolare sarà in grado di esporre con proprietà linguistiche, anche di settore, i propri progetti grafici e di saper utilizzare le molteplici possibilità rappresentative (tradizionali e digitali) per formalizzare e comunicare compiutamente a specialisti e non specialisti.
Capacità di apprendimento (learning skills)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Graphic Design avrà sviluppato gli strumenti cognitivi di base, le competenze specialistiche e trasversali, la flessibilità che gli permetteranno di intraprendere gli studi successivi con un alto grado di autonomia o di inserirsi nel mondo del lavoro in una prospettiva di aggiornamento continuo.

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
 SCUOLA di Progettazione Artistica per l'Impresa
 DAPL06 - Diploma Accademico di I° Livello in Graphic Design

Obiettivi formativi	1. I corsi di studio per il conseguimento del Diploma accademico di primo livello della Scuola di Progettazione Artistica per l'impresa hanno l'obiettivo di fornire tutte quelle competenze necessarie per ideare, progettare e comunicare attraverso le immagini. A tale scopo è fondamentale basare la didattica sulla trasmissione di una metodologia progettuale ideale in grado di coniugare estetica e funzionalità, dove estetica sta per acquisizione di una specifica cultura grafico-visiva, sviluppo della creatività, lettura critica dell'immagine, e funzionalità, gestione dei principali software, conoscenza delle tecniche di produzione stampa, web e video. 2. I diplomati nei corsi di diploma della Scuola devono: a) possedere un'adeguata formazione tecnico - operativa, di metodi e contenuti relativamente ai settori del Graphic Design, della Comunicazione Pubblicitaria. b) possedere strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate. c) essere in grado di utilizzare efficacemente almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito precipuo di competenza e per lo scambio di informazioni generali. d) possedere la conoscenza degli strumenti informatici e della comunicazione telematica negli ambiti specifici di competenza.											
Prospettive occupazionali	1. I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali nei diversi ambiti pubblici e privati della progettazione orientata verso sbocchi professionali di nuova configurazione e di grande flessibilità nell'ambito di agenzie di pubblicità, case editrici, studi di graphic design, web design, uffici grafici interni alle aziende. Supporto indispensabile per la sua attività è la conoscenza solida e approfondita delle più innovative tecnologie informatiche e multimediali. Le figure professionali che emergono sono il l'Art Director, il Web Designer, Graphic Designer, lo UX Designer, il Motion Designer, il Video Maker, figure professionali in grado di rispondere alle esigenze di tutti i settori produttivi della comunicazione visiva, della pubblicità e del multimedia, grazie ad un approccio didattico interdisciplinare che fornisce le competenze tecniche specializzate per l'utilizzo delle tecnologie più innovative, insieme ad una visione critica di ampio respiro sulle problematiche culturali, economiche, giuridiche, connesse alla produzione grafica e multimediale. 2. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati gli stage e tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.											
Rapporto ore / crediti	Ad 1 CFA corrispondono 25 ore di lavoro per studente, come fissato dalla normativa vigente. Ad 1 ora di lezione teorica corrisponde il 30% del CFA calcolato sulle 25 ore di lavoro per studente; ad 1 ora di lezione teorico-pratica corrisponde il 50% del CFA calcolato sulle 25 ore di lavoro per studente; ad 1 ora di lezione di laboratorio corrisponde il 100% del CFA calcolato sulle 25 ore di lavoro per studente.											
Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	CFA ambito	Disciplina	Tipo disciplina	CFA	Ore	Anno	Tipologia	Verifiche di profitto	Docente
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR30	Tecnologia dei materiali	46	Cartotecnica	O	4	50	I	TP	E	GIORGIO MAZZONE
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		Computer Graphic I	O	12	150	I	TP	E	LORETTA DI PAOLA
	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST48	Storia delle Arti applicate		Storia del Design	O	6	45	I	T	E	ANTONELLA ROMANO
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		Computer Graphic II	O	10	125	II	TP	E	LORETTA DI PAOLA, FABIO TIMPANARO, ALESSANDRO MARRA
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		Computer Graphic III	O	4	50	III	TP	E	FABIO TIMPANARO
	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del Costume		Storia dell'Arte	O	6	45	I	T	E	ANTONELLA ROMANO

	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del Costume	Storia dell'Arte contemporanea	O	4	30	II	T	E	ANTONELLA ROMANO
					Totale	46	495				
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Graphic Design I	O	6	75	I	TP	E	ANA GABRIELA LLARIN, AMBRA CICOGNANI,
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Graphic Design II	O	6	75	I	TP	E	ROSSANA QUARTA, CRISTIANA CERRETTI
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Graphic Design III	O	6	45	I	T	E	FABRIZIO MARIA ROSSI
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR31	Fotografia	Fotografia	O	4	50	I	TP	E	LAURA PRIMANGELI, CLAUDIA PRIMANGELI
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art Direction 1	O	4	50	I	TP	E	DAVIDE CARDEA
	Area 6 - Processi comunicativi	ABPC67	Metodologie e Tecniche della Comunicazione	Copy Writing	O	4	30	I	T	E	PIERFRANCESCO MEOMARTINI
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Type Design/FontLab	O	4	50	II	TP	E	FABRIZIO MARIA ROSSI, MATTIA COMPAGNUCCI
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Web Design	O	4	50	II	TP	E	EMANUELE WIDENHORN
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design	Grafica Editoriale	O	4	50	II	TP	E	GIANCARLO D'ORSI
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Brand Design	O	4	50	II	TP	E	ANA GABRIELA LLARIN
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Packaging CD	O	4	50	II	TP	E	ROSSANA QUARTA
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Art Direction 2	O	4	50	II	TP	E	DAVIDE CARDEA
	Area 6 - Processi comunicativi	ABPC67	Metodologie e Tecniche della Comunicazione	Integrated Advertising	O	4	50	III	TP	E	MARCO FRESTA, MASSIMO GUERCI
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Creazione 3D	O	4	50	III	TP	E	GIULIA BALDINI
Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC43	Linguaggi e Tecniche dell'audiovisivo	Video e Motion Graphic	O	8	100	III	TP	E	FRANCESCA PULVIRENTI	
					Totale	70	825				
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	O	4	30	I	T	E	MARCELLA GHERZI
	Area 7 - Legislazione ed Economia	ABLE70	Diritto Legislazione ed economia nella Comunicazione	Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale	O	4	30	II	T	E	ERNESTO APA
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC42	Sistemi Interattivi	Interface e Interaction design I	O	8	100	II	TP	E	DAVIDE BARATTA
	Area 6 - Processi comunicativi	ABPC166	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	O	4	30	II	T	E	VALERIO DI PAOLA
	Area 7 - Legislazione ed Economia	ABLE69	Marketing e Management	Project Management	O	4	50	III	TP	E	DIANA CIULLO
	Area 7 - Legislazione ed Economia	ABLE69	Marketing e Management	Web Content e Web Marketing	O	4	30	II	T	E	LORENZO ROVEGLIA
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR35	Regia	Video Art Direction	O	4	50	III	TP	E	VALERIO DI PAOLA
	Area 3 - Tecnologie per le Arti visive	ABTEC42	Sistemi Interattivi	Interface e Interaction design II	O	6	75	III	TP	E	DAVIDE BARATTA
					Totale	38	395				
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI											
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE											
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA	Lingue	ABLIN71	Seminari multidisciplinari, Workshop	Inglese	O	6	45	I, II, III	T	ID	FIONA JEAN BENSON
			Prova finale	Prova finale	O	10	30	III	TP	E	
					Totale	16	75				

Tipo disciplina:	Tipologia:	Verifica Profitto:
O = Obbligatorio	T= Teorico	E= esame
F = Facoltativo	P= Pratico	Id= idoneità senza esame
	TP= Teorico Pratico	

180

180 1790