

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 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 previsti. 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 8 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 o 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 o 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	AANT - Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie - Duofin Art S.r.l. Piazza Della Rovere, 107 00165 Roma
Referenti/Docenti	ANTONELLA ROMANO
Tutor *	1

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 Design sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione degli elementi costitutivi che sottendono alla progettazione e realizzazione dei prodotti di design. Il bagaglio di conoscenze, e la relativa capacità di comprensione, gli consentiranno di gestire, trattare e interpretare i dati progettuali e operativi di un progetto 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 Design sarà in grado di dimostrare conoscenza e comprensione delle principali tecnologie produttive e della loro applicazione in casi specifici descritti nel progetto.
Autonomia di giudizio (making judgements)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Design avrà sviluppato abilità di giudizio delle scelte progettuali effettuate su base oggettiva, nel corso dell'attività di progettazione.
Abilità comunicative (communication skills)
Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Design sarà in grado di comunicare in modo chiaro ed esaustivo le proprie scelte progettuali. In particolare sarà in grado di esporre con proprietà linguistiche, anche di settore, i propri progetti 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 Design avrà sviluppato gli strumenti cognitivi di base, le competenze specialistiche, trasversali e 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 Design

Obiettivi formativi	Il corso di Diploma di I livello in Design rilasciato da AANT è finalizzato alla formazione di Designer professionisti capaci di progettare spazi e oggetti. Gli studenti vengono preparati ad essere progettisti in grado di rielaborare le strutture esistenti, creare installazioni temporanee come anche interventi permanenti in spazi pubblici e privati, indoor e outdoor, progettare sistemi e componenti di arredo e oggetti di uso quotidiano, acquisendo competenze specifiche in un mix formativo di creatività, strumenti culturali e tecnici. Il Design è un mondo che si estende dalla città alla stanza, attraversando tutti i differenti insediamenti umani e comprendendo anche gli oggetti in essi contenuti. Sia esso vissuto consapevolmente o meno dai fruitori che quotidianamente abitano case, frequentano spazi pubblici e utilizzano oggetti, il Design è un forte agente di cambiamento sociale, connotando in modo riconoscibile gli stili di vita. Il triennio di Design è il laboratorio in cui acquisire le conoscenze e le competenze culturali, metodologiche, scientifiche, tecniche e strumentali per svolgere l'attività tecnico-progettuale in due dei principali ambiti del disegno industriale: quello della progettazione di interni e quello della progettazione di oggetti d'uso. Tutto il percorso formativo è particolarmente orientato all'innovazione, alla sperimentazione e alla sostenibilità ambientale e comprende quindi le tecnologie digitali applicate a tutte le componenti multidisciplinari.
----------------------------	---

Prospettive occupazionali	<p>Gli allievi che avranno completato il corso di studi di I livello presso l'Accademia AANT troveranno occupazione come:</p> <p>1)PRODUCT DESIGNER</p> <p>Il Product Designer è una figura professionale che si occupa dell'ideazione e della progettazione di oggetti e prodotti per l'impresa, nel rapporto forma, funzione, linguaggio e tecnologia come connubio indissolubile dell'oggetto di design. È in grado di gestire il processo legato alla realizzazione di un pezzo unico così come di un oggetto di produzione seriale in base ai criteri di riproducibilità, sostenibilità, coerenza con la linea di produzione dell'azienda produttrice, coerenza di materiali, finiture e colori, costo e collocazione sul mercato. Varie le fasi di progetto che vengono toccate: dalla ricerca e analisi iniziale del mercato, del contesto e del consumatore, alla definizione di un brief, ipotesi di soluzione, definizione della soluzione, il progetto di materiali colori e finiture, tecnologia, ingegnerizzazione, pre-serie e verifiche preproduzione.</p> <p>Il product designer progetta abitualmente per aziende produttrici o per laboratori e lavora o all'interno dell'azienda o più frequentemente da libero professionista in studi di design. Si stanno affermando come importanti sbocchi il campo dell'autoproduzione, in cui il designer diventa progettista e produttore in un'unica figura professionale, e quello della prototipazione rapida di oggetti con l'uso di stampanti 3D e altre tecniche di realizzazione.</p> <p>INTERIOR DESIGNER</p> <p>L'Interior Designer è un professionista specializzato progettazione degli spazi, in collaborazione con gli architetti, e degli arredi e delle finiture, in autonomia.</p> <p>Il designer d'interni professionista può lavorare presso show-room e aziende del settore arredamento e del settore allestimenti. Studi professionali di settore, come designers e architetti. O può intraprendere la scelta della libera professione.</p> <p>Sebbene il design d'interni sia suddiviso in due categorie principali, commerciale e residenziale, in realtà la professione è molto più articolata. I principali sbocchi professionali, e le relative figure emergenti nel mercato del design, sono:</p> <p>Home staging: progettazione per il mercato immobiliare che si pone l'obiettivo di presentare al meglio gli immobili, con un insieme di accorgimenti e tecniche, attraverso piccoli restyling dell'arredo esistente, inserendo colori diversi, nuovi tessuti o semplicemente cambiando la disposizione dei mobili.</p> <p>Retail design: progettazione di spazi dedicati alla comunicazione del prodotto e della vendita. Comprende show-rooms, boutique, spazi all'interno di grandi magazzini, discount e centri commerciali. E' uno strumento strategico volto a creare condizioni di vendita propizie nei locali commerciali.</p> <p>Ricettività e intrattenimento: ambito che comprende la progettazione per hotel, ristoranti, club, bar, caffè, cinema, teatri, navi da crociera, terme e palestre e l'allestimento di parchi di divertimento.</p> <p>Outdoor design: progettazione degli spazi esterni pubblici e residenziali attraverso arredi, accessori, impianti, strutture per ombra e riparo, vasi ed elementi naturali, concepiti per creare non solo spazi del relax, ma, soprattutto, ambienti per il benessere olistico in armonia con il ciclo mutevole delle stagioni e della natura.</p> <p>EXHIBIT DESIGNER</p> <p>L'Exhibit Designer progetta allestimenti e installazioni mirati alla comunicazione di un prodotto o di un tema. Cura l'impatto simbolico, emozionale sperimentale. Progetta Mostre, stand, Fiere, musei, puntivendita temporanei, spazi dedicati all'arte.</p>
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	Ann	o	Tipologia	Verifiche di profitto	Docente
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR16	Disegno per la progettazione	48	Disegno Tecnico e progettuale	O	6	75	I		TP	E	Daniele Calisi, Roberta Loreti, Mariannita Zanzucchi, Beatrice Medici
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR16	Disegno per la progettazione		Rilievo dell'Architettura e Disegno Digitale	O	8	100	I		TP	E	Roberta Loreti, Mariannita Zanzucchi, Beatrice Medici, Daniele Calisi
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		Tecniche di rappresentazione del progetto	O	6	75	I		TP	E	Alessandro Cafiero
	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST50	Storia dell'Architettura		Storia dell'Architettura e dell'Arredamento	O	6	45	I		T	E	Antonella Romano
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR30	Tecnologia dei materiali		Materiali e tecnologie per l'architettura d'interni	O	8	60	I		T	E	Francesca Cattaneo
	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	I		T	E	Antonella Romano, Alessandra Caldarelli
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR30	Tecnologia dei materiali		Materiali e Tecnologie avanzati per il design	O	6	45	II		T	E	Francesca Cattaneo
	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST48	Storia delle Arti Applicate		Storia del Design	O	4	30	II		T	E	Antonella Romano, Alessandra Caldarelli, Ilaria Petreni, Giancarlo Cutello
Totale							48	460					

ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	86	Modellazione digitale e rendering	O	6	75	I		TP	E	Daniele Calisi, Beatrice Medici
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR17	Design		Design I	O	8	100	I		TP	E	Massimo Locci, Giancarlo Cutello, Ilaria Petreni
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR31	Fotografia		Fotografia del Design	O	4	50	II		TP	E	Cinzia Capparelli
	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST51	Fenomenologia delle Arti contemporanee		Arti visive contemporanee	O	8	60	II		T	E	Alessandra Caldarelli
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR19	Graphic Design		Comunicazione del Progetto	O	6	75	II		TP	E	Francesca Astolfi
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR17	Design		Design II	O	8	100	II		TP	E	Massimo Locci, Giancarlo Cutello, Ilaria Petreni
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR17	Design		Product Design I	O	8	100	II		TP	E	Giancarlo Cutello, Ilaria Petreni
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale		Modellazione digitale e prototipazione rapida	O	8	100	II		TP	E	Michele Calvano
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR17	Design		Design III	O	8	100	III		TP	E	Massimo Locci, Giancarlo Cutello, Ilaria Petreni
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR17	Design		Product Design II	O	8	100	III		TP	E	Giancarlo Cutello, Ilaria Petreni
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale		Modellazione di Superfici complesse	O	6	75			TP	E	Michele Calvano
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale		Rendering degli spazi e degli oggetti - livello avanzato	O	4	50	III		TP	E	Daniele Calisi
	Area 3- Tecnologie per le Arti visive	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva		Metodologia progettuale della comunicazione visiva	O	4	30	III		T	E	Francesca Astolfi
Totale							86	1015					

ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Area 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	22	Teoria della percezione e psicologia della forma	O	4	30	I		T	E	Marcella Gherzi
	Area 7 - Legislazione ed Economia	ABLE69	Marketing e Management		Design Management	O	4	30	II		T	E	
	Area 2 - Progettazione e Arti applicate	ABPR18	Land Design		Light Design	O	4	50	II		TP	E	Alessandra Reggiani, Diana Verde
	Area 7 - Legislazione ed Economia	ABLE70	Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo		Organizzazione e normativa per il design	O	4	30	I		T	E	Ernesto Apa

	AREA 5 - Valorizzazione del Patrimonio Artistico	ABVPA64	Museografia		Allestimento degli spazi espositivi e public design	O	6	75	III	TP	E	Ilaria Petreni, Massimo Locci, Giancarlo Cutello
						Totale	22	215				
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI												
						Totale						
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE			Seminari multidisciplinari, Workshop		Seminari multidisciplinari, Workshop	O	10		III			
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA	Lingue	ABLIN71	Inglese	14	Inglese Tecnico	O	4	30	I, II, III	T	ID	FIONA JEAN BENSON
		Prova finale	Prova finale		Prova finale	O	10					
						Totale	14	30				

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

180 1720

* Tutor : indicare il dato numerico