

TRIENNIO

DISCIPLINA	MONTE ORE	CODICE	SPECIFICHE
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	60	ABTEC41	<p>Si richiede esperienza professionale, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio, maturata in contesti nazionali e internazionali nell'ambito della modellazione digitale in campo pubblicitario e narrativo (animazione di cortometraggi o film).</p> <p>È necessaria la conoscenza professionale dei seguenti software 3D: Cinema 4D, 3D Studio Max, Maya, Blender.</p>
ESTETICA	45	ABST46	<p>Si richiede curriculum comprovante esperienza nella ricerca e nell'insegnamento nell'ambito dell'Estetica, con particolare riferimento alle relazioni con le arti visive, anche contemporanee.</p>
ESTETICA DEI NEW MEDIA	100	ABST45	<p>I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale, con particolare riferimento agli aspetti informatici e medialità nell'ambito della produzione artistica contemporanea.</p> <p>È richiesto un programma progettuale applicativo con riferimento alla contemporaneità tecnologica e all'impiego delle più avanzate tecnologie dei linguaggi nei settori delle arti digitali, secondo una prospettiva progettuale, critica e teorica. Si richiede la conoscenza delle tecnologie Raspberry Pi e Arduino, e dei linguaggi di programmazione finalizzati alle diverse applicazioni nell'ambito della new media art.</p> <p>Si richiede esperienza professionale maturata in contesti nazionali e internazionali, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio in ambito artistico contemporaneo.</p>
MULTIMEDIALITA' PER I BENI CULTURALI	60	ABTEC40	<p>Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità, dagli ambiti installativi e museali, ai beni culturali. È richiesto un programma progettuale applicativo in relazione ai linguaggi multimediali e ai sistemi interattivi di fruizione delle opere d'arte con particolare riferimento ai contesti espositivi in ambito contemporaneo.</p> <p>Si richiede esperienza professionale maturata in contesti nazionali e internazionali, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio.</p>
TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DELLO SPAZIO	60	ABPR15	<p>È richiesta un'approfondita conoscenza professionale nella progettazione architettonica e scenografica 2D e 3D. È richiesta la conoscenza di software dedicati nei loro più recenti aggiornamenti: in particolar modo si richiede l'uso di Vectorworks nelle sue specifiche interfacce (Designer, Architect, Spotlight...ecc.).</p>

			<p>Si richiede capacità nella manipolazione dei solidi e delle forme legate alla scenografia teatrale e alla decorazione architettonica sia in interni, che esterni, con applicazione ed elaborazione di superfici texturizzate per la simulazione dei materiali. Si richiede altresì capacità nell'impostazione e gestione delle luci virtuali con affinità sia in riferimento ad impianti illuminotecnici teatrali e cinematografici che all'utilizzo delle fonti luminose naturali, nonché un'alta capacità nel manipolare l'"animazione" statica nello spazio con oggetti e personaggi atti a simulare in un modello 3D il percorso visivo di un potenziale fruitore all'interno di quello spazio. E' richiesta la conoscenza e l'uso di altri software "complementari" (Photoshop, AutoCad, SketchUp... ecc).</p>
--	--	--	--

BIENNIO

DISCIPLINA	MONTE ORE	CODICE	SPECIFICHE
TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA STAMPA DIGITALE (FOTOGRAFIA/WEB DESIGN)	60	ABTEC38	<p>Si richiede la conoscenza, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio, dei fondamenti dei procedimenti tipografici e della fotomeccanica, della realizzazione e ottimizzazione dei file per la stampa, sia per l'uscita diretta su stampanti digitali (laser/inkjet), sia per l'uscita su flussi di stampa offset, rotocalco, flessografia.</p> <p>Gestione del flusso di prestampa come momento fondamentale in un processo di stampa.</p> <p>Conoscenza dei supporti Fine Art (Hahnemuhle ed Epson) e delle principali modalità di stampa digitale su altri supporti.</p>
TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA STAMPA DIGITALE (ILLUSTRAZIONE)	60	ABTEC38	<p>Sono richieste competenze, comprovate dalla presentazione del curriculum e del portfolio, nell'ambito della realizzazione di immagini illustrate che abbiano come filo conduttore l'ibridazione di più media e che guardino alla stampa come risultato finale, tenendo conto anche delle applicazioni su differenti tipi di supporti, digitali e non. Una particolare attenzione viene data a competenze legate all'uso della tavoletta grafica e al suo utilizzo con i principali software per l'illustrazione e il fotoritocco (Photoshop, Illustrator, Painter).</p>