

| DISCIPLINA                           | CODICE  | SPECIFICA   | CFA |
|--------------------------------------|---------|---|-----|
| Costume per lo spettacolo            | ABPR32  | È richiesto un curriculum professionale con conoscenze approfondite inerenti la realizzazione del costume storico e contemporaneo, da intendersi prevalentemente in ambito teatrale.  | 6   |
| Cromatologia                         | ABAV6   | Fenomenologia e psicologia del colore. Sono richieste specifiche competenze di: cos'è il colore, introduzione dal punto di vista psicologico, colore come percezione sensoriale: l'influenza dell'ambiente sulle emozioni, il ruolo del colore nell'ambiente, il colore e i linguaggi artistici. È richiesto un programma progettuale capace di impiegare l'esperienza del proprio percorso artistico, curatoriale, e di ricerca in uno sviluppo laboratoriale adeguato.  | 6   |
| Estetica                             | ABST46  | 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.  | 6   |
| Estetica dei new media               | ABST45  | I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale, con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali nell'ambito della produzione artistica contemporanea. 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. Si richiede esperienza professionale maturata in contesti nazionali e internazionali, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio in ambito artistico contemporaneo. | 10  |
| Fotografia digitale                  | ABPR31  | Si richiede comprovata conoscenza della tecnica e della sintassi fotografica, volta a fornire le conoscenze teorico-critiche e le tecniche operative necessarie alla progettazione, realizzazione con fotocamere digitali e post-produzione, software di lavori fotografici. È altresì richiesta esperienza nell'allestimento e conduzione di set indoor e outdoor. Si richiede di fornire un curriculum (completo di sito web e codici ISBN relativi alle eventuali pubblicazioni) e documentazione in pdf della propria attività fotografica professionale, con particolare focus su pubblicazioni, docenze, workshop inerenti lo specifico della materia. Sarà considerato un valore aggiunto una comprovata capacità nella Fotografia Analogica e nell'uso dei materiali sensibili.   | 6   |
| Illuminotecnica                      | ABPR23  | È richiesto un curriculum professionale di alto livello nell'ambito del light design, con specifica in spettacoli teatrali.   | 6   |
| Informatica per la grafica           | ABTEC38 | I contenuti disciplinari di Informatica per la grafica hanno l'obiettivo di fornire una adeguata padronanza teorica e tecnico-operativa relativa alle nozioni di informatica di base e all'applicazione di software dedicati alla grafica bidimensionale. Si richiedono spiccate competenze nell'utilizzo della suite Adobe e in particolare di InDesign, Illustrator, Photoshop. Oltre alla competenza teorica e tecnica delle applicazioni, è gradita un'esperienza professionale comprovata dalla presentazione del curriculum vitae e del portfolio creativo.   | 6   |
| Layout e tecniche di visualizzazione | ABPR19  | Si richiede comprovata esperienza lavorativa nell'ambito della Comunicazione Visiva, con focus su Visual Design e Graphic Design. Curriculum e Portfolio dei candidati dovranno dare evidenza della padronanza delle metodologie di progettazione di immagini e della concreta competenza nella gestione di Composizione, Impaginazione, Gerarchia visiva, Psicologia della Forma e Psicologia del Colore. È gradita una spiccata sensibilità per linguaggi come illustrazione, animazione, video game e comparti quali comunicazione d'impresa, editoria, advertising e cinema. Oltre alle competenze teoriche è richiesta un'esperienza completa e professionale nell'uso della suite Adobe con particolare attenzione a InDesign.  | 6   |
| Multimedialità per i beni culturali  | ABTEC40 | Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e mediali, 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. Si richiede esperienza professionale maturata in contesti nazionali e internazionali, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio.   | 6   |
| Plastica ornamentale                 | ABAV13  | Oltre ai titoli di studio e didattici viene richiesto un curriculum che documenti l'attività artistica nella scultura con evidente rilievo della pratica di un linguaggio plastico adeguato allo sculptural design. Viene richiesta la presentazione di un programma didattico che sappia problematizzare il significato dell'ornamento e la sua potenza peculiare ed originaria di congiunzione alla composizione plastica, con particolare riferimento alla creazione storica e contemporanea dell'arredo urbano e dell'interior design.  | 6   |
| Pratica e cultura dello spettacolo   | ABPR35  | Il settore comprende gli studi di carattere teorico, metodologico e applicativo delle forme dello spettacolo in consonanza con le produzioni estetiche della contemporaneità, con particolare riferimento agli ambiti video digitale, live media, regia multimediale, audio e sistemi interattivi. Si richiede un programma progettuale laboratoriale e applicativo con particolare riferimento al panorama tecnologico degli audiovisivi. Si richiede esperienza professionale maturata in contesti nazionali e internazionali, comprovata dalla presentazione del curriculum e del portfolio.   | 6   |
| Regia                                | ABPR35  | È richiesto un curriculum professionale di alto livello nell'ambito della regia del teatro lirico e del teatro di prosa   | 6   |
| Scenografia televisiva               | ABPR22  | Si richiede una conoscenza professionale di alto livello nell'ambito dell'allestimento scenografico televisivo derivante da esperienza professionale specifica. Si richiede programma che evidenzi lo sviluppo della materia nell'ottica della progettazione scenica in tale contesto. È richiesto portfolio con specifica attinenza ed esperienza professionale a quanto evidenziato.  | 12  |
| Semiotica dell'arte                  | ABPC68  | La disciplina affronta gli studi che hanno per oggetto le produzioni dell'arte e i processi comunicativi connessi alla produzione artistica. È richiesta un'analisi dell'apparato espositivo, delle mostre e dei musei in ambito contemporaneo. È richiesta la presentazione di curriculum e portfolio attestanti l'esperienza realizzativa in campo internazionale.  | 6   |

|  |         |   |   |
|--|---------|---|---|
| Storia della fotografia                          | ABPC66  | Si richiede approfondita conoscenza della storia della fotografia, dalle origini ai nostri giorni, nei suoi sviluppi tecnici ed estetici e nei suoi rapporti con l'arte. Il ruolo del mezzo fotografico nell'arte del Novecento: i riferimenti e le applicazioni della fotografia all'industria culturale (moda, pubblicità, informazione), il contributo della fotografia allo sviluppo della ricerca artistica contemporanea e le sue diverse applicazioni in campo comunicativo. Si richiede di fornire un curriculum completo di sito web e documentazione in pdf della propria attività, inserendo gli articoli pubblicati per magazines / rubriche / curatela d'archivi e pubblicazioni cartacee, di cui va specificato relativo codice ISBN.   | 6 |
| Tecniche dei materiali 2                         | ABAV12  | È richiesta la conoscenza delle proprietà e degli impieghi di materiali tradizionali e innovativi nello specifico ambito delle applicazioni decorative, con particolare riferimento alla pittura murale di interni ed esterni. Si richiede un programma specifico sull'uso dei materiali dedicati alla pittura murale ed esperienza professionale maturata in contesti nazionali. Un curriculum professionale attestante attività di peso nazionale ed internazionale sarà titolo preferenziale nella valutazione del candidato.  | 6 |
| Tecniche del marmo e delle pietre dure           | ABAV8   | Si richiede, oltre ai titoli di studio e di insegnamento, un curriculum artistico nell'ambito specifico della scultura e la presentazione di un programma didattico che evidenzia la capacità di comprendere ed insegnare la problematica delle modalità del processo di realizzazione delle opere di scultura in pietra, in tutte le dimensioni possibili, con sguardo rivolto alle tecniche antiche fino alla straordinaria complessità dell'orizzonte contemporaneo.   | 6 |
| Tecniche della modellazione digitale             | ABTEC41 | Si richiede comprovata esperienza lavorativa nell'ambito della Modellazione Digitale. Curriculum e Portfolio dei candidati dovranno dare evidenza della padronanza delle tecniche di creazione di effetti visuali generati sinteticamente e dei processi di rendering e texturing. È preferibile un'esperienza in campi come web, animazione, video, video game e in comparti quali advertising e cinema. È richiesta una esperienza completa e professionale nell'uso di Blender o, in subordine, di software come 3D Studio Max, Cinema 4D e Maya   | 4 |
| Tecniche di fonderia                             | ABAV10  | Si richiede una conoscenza professionale di alto livello nell'ambito della materia messa a bando. L'obiettivo del Corso di Tecniche di Fonderia è quello di far acquisire agli studenti dell'Accademia una formazione teorico-pratica sul processo di lavorazione a cera persa con particolare attenzione alla valorizzazione dell'aspetto creativo ed espressivo in quanto manifestazione artistica. È richiesto portfolio con specifica attinenza comprovante una propria esperienza artistica a quanto evidenziato.  | 4 |
| Tecniche della rappresentazione dello spazio     | ABPR15  | 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). 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 nella 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. Sono richiesti la conoscenza e l'uso di altri software "complementari" (Photoshop, AutoCad, SketchUp, ecc.) | 6 |
| Tecnologia dei materiali - Carta                 | ABPR30  | Si richiedono le competenze teorico-pratiche relative agli aspetti storico-culturali ed ai procedimenti tecnici finalizzati alla produzione artigianale dei materiali cartacei, alle tecniche di decorazione manuale della carta (carte goffrate, pavonate, xilografate), con estensione alle loro possibili applicazioni progettuali in ambito creativo (collages, libretti di autoproduzione, libro d'artista, portfolio), alla loro conservazione (luoghi e parametri ambientali idonei), al montaggio (passapartout, cornici, cartelle), ed al loro impiego specifico come supporti per la Grafica e la Stampa d'Arte.  | 6 |
| Tecnologia dei materiali - Decorazione           | ABPR30  | Si richiede una conoscenza approfondita relativa alla nuova realizzazione e al restauro di opere decorative complesse che abbinino elementi in stucco alla partitura dipinta. Fondamentale il discernimento tra plastica in stucco a marmorino e plastica in gesso sia per il campo di applicazione che per la modalità operativa e, nel caso del restauro, per la peculiarità legata alle diverse epoche. È richiesto portfolio con specifica attinenza a quanto evidenziato.  | 6 |
| Tecnologia dei materiali - Scenografia           | ABPR30  | È richiesta la presentazione di curriculum e portfolio attestanti l'esperienza realizzativa in campo scenografico, non solo da intendersi nell'ambito pittorico, ma comprovante anche una dimestichezza nell'uso dei vari materiali legati alla realizzazione di varie texture nella trasposizione dal reale alla realizzazione in laboratorio scenografico, che includa i materiali plastici di ultima generazione legando il discorso realizzativo della materia scultorea a quella pittorica.  | 6 |
| Teoria della percezione e psicologia della forma | ABST58  | È richiesto curriculum attestante ricerca nell'ambito della disciplina da intendersi quale introduzione allo studio delle principali teorie della percezione, includendo le ricerche relative alla percezione degli oggetti, della distanza, dei colori e del movimento in relazione al rapporto tra arti visive, scienze cognitive ed estetica, spaziando trasversalmente tra i vari campi dell'espressione artistica, spingendosi a discutere le forme del sensibile offerte dalle installazioni immersive e dalla realtà virtuale/aumentata, includendo un'attenzione agli esiti più recenti in relazione ai Visual Studies e alle scoperte della neuroestetica.   | 6 |

|                                |         |  |   |
|--------------------------------|---------|--|---|
| Teoria delle arti multimediali | ABST45  | La disciplina affronta la teoria delle arti multimediali secondo una prospettiva teorica, metodologica e critica, con particolare attenzione agli aspetti informatici e mediali. I contenuti del settore si occupano dell'esplorazione dell'evoluzione storica e delle implicazioni che caratterizzano l'era digitale. È richiesto un programma teorico specifico con riferimento alla storia delle arti multimediali, nonché la presentazione di curriculum e pubblicazioni che attestino l'esperienza realizzativa nel campo internazionale.   | 6 |
| Video editing                  | ABTEC43 | Il settore comprende la formazione tecnico operativa relativamente alle tecniche e ai fondamenti dell'editing video e agli elementi di post-produzione, animazione e motion graphics. Si richiede la conoscenza specifica delle tecniche di video editing per la post produzione video, creazione di effetti speciali, rendering, animazione del testo, correzione del colore base, stabilizzazione dell'immagine, post-produzione audio. E' richiesto portfolio corredato da link materiali originali comprovanti attività attinenti a quanto evidenziato.  | 6 |
| Web Design 2 A                 | ABPR19  | Si richiede comprovata esperienza lavorativa in campo nazionale e internazionale nell'ambito del Web Design con focus sul Digital Product Design. Particolare attenzione sarà data alle competenze nell'approccio metodologico del Design Thinking e alla padronanza di strategie progettuali necessarie a sviluppare esperienze e prodotti centrati sulle esigenze degli utilizzatori finali. È gradita una solida conoscenza dei fondamenti delle architetture di sviluppo web e dei più diffusi linguaggi di programmazione (es. CSS3, HTML5, JavaScript). È richiesta, inoltre, comprovata esperienza professionale nell'uso dei software di progettazione e prototipazione digitale come Figma. | 6 |
| Web Design 2 B                 | ABPR19  | Si richiede comprovata esperienza lavorativa in campo nazionale e internazionale nell'ambito del Web Design con focus sul Digital Product Design. Particolare attenzione sarà data alla competenza su Brand Experience, Interaction Design e metodologie relative. È gradita una solida conoscenza dei fondamenti delle architetture di sviluppo web, dei principi di Human Centered Design e degli strumenti e delle tecniche di organizzazione e presentazione di un progetto digitale. È richiesta, inoltre, comprovata esperienza professionale nell'uso dei software di progettazione e prototipazione digitale come Figma.   | 6 |