



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN - PRIMO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENSO LORDO
Applicazioni digitali per le arti visive	ABTEC38	100	Computer Graphic I		10	1	4.000,00
Tecnologia dei materiali	ABPR30	40	Cartotecnica_Art Work	20	2	2	800,00
Storia delle Arti applicate	ABST48	36	Storia del Design		6	1	1.440,00
Graphic Design	ABPR19	36	Graphic Design III		6	1	1.440,00
Fotografia	ABPR31	40	Fotografia		4	2	1.600,00
Metodologie e Tecniche della Comunicazione	ABPC67	24	Copy Writing		4	1	960,00
Teoria della percezione e psicologia della forma	ABST58	24	Teoria della percezione e psicologia della forma		4		960,00



**ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE**

AANT Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie
Piazza della Rovere 107 - 00165 Roma - Tel. 06 68 64 008
www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN GRAPHIC DESIGN - DAPL 06

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – PRIMO ANNO DI CORSO

TECNOLOGIA DEI MATERIALI

Cartotecnica_Art Work

COD. ABPR30

CFA 2 di 4

Ore 20 di 40

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di far conoscere agli studenti gli strumenti di lavoro da utilizzare per la lavorazione e la rilegatura a mano della carta, attraverso l'attività laboratoriale portarlo ad essere in grado di riprodurre manufatti presi in esame durante il laboratorio ed abbinarli ad un ipotetico contenuto. Il corso deve fornire agli studenti anche competenze culturali e teoriche quali nozioni base quali la storia della carta e delle sue caratteristiche, le nomenclature editoriali e tipologie di allestimento.

APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

Computer Graphic I

COD. ABTEC38

CFA 10

Ore 100



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti necessari per l'elaborazione e la realizzazione di progetti grafici, attraverso lo studio dei tre software fondamentali per la progettazione grafica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe Indesign. Lo studio partirà dalle nozioni basilari fino agli elementi più complessi di ciascun software e lo farà alternando le conoscenze teoriche alle esercitazioni pratiche.

STORIA DELLE ARTI APPLICATE

Storia del Design

COD. ABST48

CFA 6

Ore 36

L'insegnamento mira a far acquisire gli studenti conoscenze specifiche sulle tappe fondamentali riguardo la storia del disegno industriale e della comunicazione visiva (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e sulle categorie distintive dello sviluppo del design (tipologia, standard, serie, innovazione ecc.) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche economiche, tecnologiche, socio-culturali dalla nascita della società industriale.

GRAPHIC DESIGN

Graphic Design III

COD. ABPR19

CFA 6

ore 36



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



L'obiettivo dell'insegnamento è quello di rendere consapevole gli studenti di quanto il lettering svolga un ruolo primario nella comunicazione visiva. Gli studenti riceveranno le conoscenze fondamentali per scegliere e utilizzare nel miglior modo i caratteri all'interno dei progetti grafici utilizzando sia audiovisivi, sia di libri di testo e attraverso la sperimentazione pratica.

Fotografia

cod. ABPR31

CFA 4

Ore 40

L'insegnamento ha l'obiettivo di fornire competenze relative alla comunicazione attraverso il linguaggio fotografico nelle sue diverse articolazioni. Si richiede un particolare riguardo all'analisi dei principi generali e delle tecniche adoperate nelle varie forme di comunicazione creativa utilizzate dalla pubblicità e nel campo della grafica editoriale nonché nell'ambito delle arti visive.

METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

Copy Writing

cod. ABPC67

CFA 4

ore 24

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di rendere capace gli studenti di padroneggiare gli strumenti e i metodi base del copywriting pubblicitario; riconoscere, formulare e sintetizzare un insight, un concept, una headline; conoscere e saper sintetizzare gli elementi testuali di campagne sviluppate su più media, con particolare attenzione ai nuovi media (digital e social). Per questo sarà fondamentale saper riconoscere un'idea declinabile su tutte le piattaforme necessarie, saper interpretare un brief e comprenderne le implicazioni per sviluppare proposte creative originali ed efficaci.



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA

COD. ABST58

CFA 4

Ore 24

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di approfondire gli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono ai meccanismi percettivi e la loro incidenza nella comunicazione e nella elaborazione dei linguaggi artistici. Saranno affrontate le teorie classiche della psicologia cognitiva, della psicologia della forma (Gestalt). Saranno messi in relazione fattori naturali e fattori culturali della percezione e legame tra percezione formazione di immagini mentali e estetica.



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN - SECONDO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENSO LORDO
Stile, Storia dell'Arte e del Costume	ABST47	24	Stile, Storia dell'Arte e del Costume		4	2	960,00
Graphic Design	ABPR19	40	Type Design/FonLab		4	2	1.600,00
Applicazioni digitali per le arti visive	ABTEC38	100	Computer Graphic II_Indesign	36	4	2	1.440,00
							0,00
Graphic Design	ABTEC19	40	Web Design		4	2	1.600,00
Metodologia progettuale della comunicazione visiva	ABTEC37	40	Art Direction2		4	2	1.600,00
Sistemi Interattivi	ABTEC42	60	Interface and Interaction Design		6	2	2.400,00
Storia dei nuovi media	ABPC166	24	Storia dei nuovi media		4	1	960,00
Marketing e Management	ABLE69	24	Web Content e Web Marketing		4	1	960,00



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – SECONDO ANNO DI CORSO

Stile, Storia dell'Arte e del Costume

COD .ABST47

CFA 4

ore 24

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di rendere consapevoli gli studenti dell'erosione dei confini tra le discipline creative. Saranno presi in esame tutti gli artisti creativi dalla musica alle serie televisive, con particolare riferimento alla cultura pop. Alla fine del Corso, gli studenti avranno conosciuto e studiato il panorama della cultura visiva italiana ed internazionale in moda da sviluppare una capacità critica ed estetica indispensabile per la progettazione.

APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

Computer Graphic II_Indesign

ABTEC 38

CFA 2,5 di 10

Ore 25 di

L'insegnamento ha come obiettivo l'approfondimento degli strumenti più avanzati del software in esame, necessari per la progettazione e la realizzazione di prodotti editoriali complessi, destinati alla stampa o interattivi. Gli studenti analizzeranno molteplici aspetti della grafica editoriale e digitale, finalizzandoli con progetti specifici, approcciando alle singole fasi della lavorazione e alle varie problematiche, legate sia alla gestione del colore e alla stampa offset, che all'editoria digitale.



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



L'insegnamento ha come obiettivo quello di fornire agli studenti tutti gli strumenti necessari, sia sul piano pratico che teorico, per poter utilizzare il software Adobe Photoshop in ambito professionale, tenendo conto dei principali campi di applicazione nell'ambito della progettazione grafica e della comunicazione visiva, con particolare attenzione ai recenti sviluppi del settore.

GRAPHIC DESIGN

Type Design/Fontlab

COD. ABPR19

CFA 4

Ore 40

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di fornire agli studenti solide basi per la progettazione di un carattere per la stampa o per il video, attraverso l'apprendimento dei fondamenti del type design, in particolare per quel che riguarda la progettazione di un carattere maiuscolo. Gli studenti sarà in grado di distinguere tra ricostruzione filologica e gradi d'interpretazione nel disegno di un carattere e potrà imparare a progettare un carattere partendo da modelli esistenti e/o da forme geometriche o modulari.

GRAPHIC DESIGN

Web Design

COD. ABTEC19

CFA 4

Ore 40

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di fornire una conoscenza avanzata all'uso proficuo e professionale dei software di gestione e di creazione di grafica indirizzata al world wide web. Gli studenti saranno portati



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



ad analizzare come si sta evolvendo il mondo di internet attraverso lo studio dei codici, dei CMS e delle tendenze, al fine di creare piattaforme sempre più personalizzate.

METODOLOGIA PROGETTUALE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Art Direction2

COD. ABTEC37

CFA 4

ore 40

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di far calare gli studenti nel ruolo di Art Director, attraverso il processo strategico e creativo, approfondendo le fasi che generano una campagna di comunicazione integrata all'interno di un'agenzia creativa.

SISTEMI INTERATTIVI

Interface and Interaction Design

COD. ABTEC42

CFA 6

ore 60

L'obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti le capacità per saper ideare e realizzare esperienze digitali creative

e usabili, ponendo sempre al centro l'utente per cui l'esperienza è stata pensata. Gli studenti affronteranno tutte le fasi del processo creativo partendo dallo studio della User Experience, sketch e wireframing fino ad arrivare al design dell'interfaccia. Agli studenti verranno forniti i mezzi adeguati per affrontare tutti gli step della progettazione: come effettuare l'analisi preliminare, la moodboard, best practices per l'esperienza utente, l'uso ottimale dei software per il design e la prototipazione.



**ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE**



Storia dei Nuovi Media

COD. ABPC166

CFA 4

ore 24

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti necessari per sviluppare il sapere storico-culturale relativo all'Advertising e ai Nuovi Media, in modo da fornire loro le basi per una cultura della pubblicità e dei nuovi mezzi digitali e analizzare il loro impatto nei settori della cultura e in modo specifico della comunicazione. Il corso prende in esame la dimensione storica, sociale ed economica della pubblicità, coprendo un arco temporale che va dalla storia egizia ai giorni nostri e in quest'ambito approfondisce la comunicazione e i mezzi multimediali. La finalità del corso non mira esclusivamente a costruire un apparato culturale legato alla comunicazione pubblicitaria e ai suoi supporti ma a fornire strumenti per analizzare sia gli scenari contemporanei sia ad affrontare i progetti didattici con maggiore consapevolezza.

MARKETING E MANAGEMENT

Web Content e Web Marketing

COD. ABLE69

CFA 4

ore 24

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di far conoscere agli studenti il marketing sul web e affrontare il tema dell'architettura dei contenuti dal punto di vista della progettazione, della struttura semantica e dei testi. Gli studenti impareranno inoltre a sviluppare idee creative coerenti con i mezzi ed i linguaggi che si troveranno ad affrontare.



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN - TERZO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENSO LORDO
Applicazioni digitali per le arti visive	ABPR38	60				2	
			Computer Graphic III_Web Design III	30	3		1.200,00
Teoria delle Arti Multimediali	ABST45	40	Comunicazione multimediale		4	1	1.600,00
Regia	ABPR35	60	Video Art Direction		6	2	2.400,00
Sistemi Interattivi	ABTEC42	80	Interface & Interaction Design II		8	2	3.200,00



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – TERZO ANNO DI CORSO

APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

Computer Graphic III_Web Design III

COD. ABLE69

CFA 3 di 60

Ore 30

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di fornire una conoscenza avanzata del rete attraverso lo studio dei codici, dei CMS e delle tendenze al fine di creare piattaforme sempre più personalizzate, con la finalità di raggiungere un uso professionale dei software di gestione e di creazione di grafica indirizzata al world wide web.

TEORIA DELLE ARTI MULTIMEDIALI

Comunicazione Multimediale

cod. ABST45

CFA 4

ore 24

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti necessari per affrontare il linguaggio pubblicitario e le forme di storytelling ad esso legato.

Il corso analizza diversi mezzi di comunicazione e la relativa applicazione della costruzione narrativa fornisce strumenti per analizzare case history e formulare una propria capacità progettuale e una consapevolezza metodologica per approcciare correttamente la progettazione relativa all'advertising.



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE



REGIA

Video Art Direction

COD. ABPR35

CFA 6

ore 60

L'obiettivo dell'insegnamento è quello di far apprendere agli studenti gli strumenti base utili alla sceneggiatura, lo storyboarding, la ripresa audio/video e la regia. Gli studenti apprenderanno le nozioni teoriche base della linguistica e della struttura dell'audiovisivo, con particolare attenzione alle forme dell'advertising, attraverso laboratori per la realizzazione di prodotti audiovisivi completi.

SISTEMI INTERATTIVI

Interface & Interaction Design II

COD. ABTEC42

CFA 8

ore 80

L'insegnamento si prefigge il compito di fornire agli studenti gli strumenti per affrontare tutte le fasi connesse alla realizzazione un'interfaccia, e le metodologie per realizzarla in modo coerente, usabile e attuale.

Gli studenti approfondiranno le fasi di analisi, di organizzazione dei contenuti, di comprensione del brief, di scelta del look and feel, di prototipazione e infine di realizzazione del mock-up. Impareranno a cercare ispirazione, a saperla interpretare e adattare all'output, conoscendo i trend del design e gli UI patterns più efficaci.