

**DUO
FIN
ART** _ _
_ _

**AA
NT** Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aat.it

ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN UX&UI - INTERACTION DESIGN - DAPL 08

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

PRIMO ANNO DI CORSO

SETTORE DISCIPLINARE: **STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME**

Insegnamento: **STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA**

Cod. ABST47

CFA 6 – Ore 36

Semestre I

Il corso propone un'introduzione critica alla storia delle arti visive contemporanee, con particolare attenzione allo sviluppo delle arti digitali e dei media interattivi, dai primi esperimenti tecnologici della fine dell'Ottocento fino agli scenari post-digitali contemporanei.

L'obiettivo è fornire agli studenti strumenti per comprendere le relazioni tra arte, tecnologia e comunicazione nei contesti contemporanei, e per interpretare in modo consapevole i fenomeni visuali e interattivi che caratterizzano la cultura digitale.

L'insegnamento è orientato allo sviluppo di una cultura visiva critica e alla formazione di una sensibilità personale nei confronti dell'immaginario mediale contemporaneo, utile alla progettazione nell'ambito dell'interaction design e della UX/UI.

Obiettivi formativi: Comprendere l'evoluzione storica delle arti visive e mediali in relazione al contesto tecnologico e culturale contemporaneo; analizzare opere, progetti e fenomeni visuali e artefatti interattivi con strumenti critici e storici; interpretare in chiave progettuale la dimensione culturale e simbolica degli artefatti

Copia conforme all'originale



DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Società soggetta ad altrui direzione
e coordinamento.
Ex art. 2497 bis c.c.
C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00
Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE
Via Monza, 21 • Roma, 00182
SEDI OPERATIVE
P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165
Via Monza, 21 • Roma, 00182
Tel. +39 06 6864008

DUO FIN ART



Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aan.it

comunicativi e interattivi; acquisire una terminologia adeguata per descrivere, confrontare e presentare esempi significativi delle arti digitali multimediali, cultura visiva contemporanea ed estetica dell'interazione; sviluppare una prospettiva storica consapevole e una sensibilità personale utile alla progettazione in ambito UX/UI e comunicazione digitale.

SETTORE DISCIPLINARE: **GRAPHIC DESIGN**

Insegnamento: **GRAFICA MULTIMEDIALE 1**

Cod. ABPR19

CFA 6 - Ore 60

Semestre I

Il corso introduce ai fondamenti della progettazione grafica digitale applicata alla comunicazione visiva nei sistemi interattivi. A partire dai principi base del layout, della gerarchia visiva, della tipografia e del colore, il corso esplora l'organizzazione dell'informazione nei diversi tipi di layout digitali che strutturano l'esperienza quotidiana dell'utente: dalle applicazioni mobile alle interfacce web, fino a sistemi informativi, display pubblici, micro layouting per sistemi funzionali, interfacce automotive e ambienti grafici per la comunicazione e la divulgazione interattiva.

L'insegnamento integra approcci UX e UI per guidare la progettazione grafica in funzione della fruizione e della relazione uomo-macchina, con particolare attenzione agli aspetti percettivi, cinestetici, cognitivi e contestuali legati alla lettura e all'interazione con contenuti digitali. Le attività laboratoriali porteranno alla realizzazione di prototipi digitali funzionali e coerenti, orientati a scenari concreti della comunicazione visiva digitale. Obiettivi formativi: comprendere i principi fondamentali della progettazione visiva e dell'organizzazione dell'informazione nei sistemi digitali; applicare tecniche di layout, tipografia e uso del colore alla progettazione di interfacce e micro-layout interattivi; analizzare forme e strutture visive in funzione dell'esperienza d'uso, della leggibilità e dell'efficacia percettiva; valutare la coerenza progettuale rispetto a obiettivi funzionali, ambienti interattivi e

Copia conforme all'originale



MFE
MONTE
FINANZIARIO
EUROPEO

DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Società soggetta ad altrui direzione
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE

Via Monza, 21 • Roma, 00182

SEDI OPERATIVE

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

DUO FIN ART



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aan.it

profili d'utenza; progettare soluzioni grafiche originali e funzionali per sistemi di comunicazione e visualizzazione digitale.

Strumenti e ambienti previsti:

- Figma – per la progettazione di interfacce, prototipi interattivi e layout responsive
- Adobe Illustrator – per la creazione di elementi grafici vettoriali e composizione visive
- Adobe Photoshop – per il trattamento di immagini e la realizzazione di componenti grafici

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

Insegnamento: **TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI 1. AI e Prompt Teaching**

Cod. ABTEC38

CFA 2 - Ore 20

Semestre I

Il corso introduce i fondamenti del prompt engineering come pratica creativa e progettuale, con particolare attenzione alla scrittura di prompt efficaci per sistemi di intelligenza artificiale generativa. L'approccio didattico proposto integra metodologicamente questi strumenti nei processi iterativi di ideazione e sviluppo, rendendoli parte attiva e critica del workflow progettuale. Le attività previste guideranno gli studenti all'uso dell'AI per la generazione di contenuti testuali, visuali e computazionali, con applicazioni nel contesto dello UX/UI Design, del Creative Coding e del Physical Computing. Sarà dato rilievo ai cicli di esplorazione, affinamento e verifica progettuale, nonché alla creazione e uso di Agenti personalizzati per sostenere fasi di ideazione, sperimentazione e prototipazione. Obiettivi formativi: comprendere i principi fondamentali della scrittura di prompt efficaci, riconoscendone struttura, funzione e ambito applicativo; applicare tecniche di prompt design all'interno di processi iterativi per la generazione assistita di contenuti, in contesti di UX/UI Design, creative coding e physical computing; analizzare le dinamiche di interazione tra prompt, modelli AI e output generati,

Copia conforme all'originale



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Società soggetta ad altrui direzione e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE

Via Monza, 21 • Roma, 00182

SEDI OPERATIVE

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

DUO FIN ART

**AA
NT** Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aan.it

valutandone efficacia, coerenza e potenziale progettuale; valutare criticamente i risultati ottenuti con l'AI, selezionando strategie e approcci più adatti agli obiettivi progettuali; progettare e realizzare Agenti AI personalizzati come strumenti metodologici a supporto delle fasi di ideazione, sviluppo e sperimentazione creativa.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

Insegnamento: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE | COMPUTER 3D – 1**

Cod. ABTEC41

CFA 4 - Ore 40

Semestre I

Il corso introduce le basi della modellazione tridimensionale come prosecuzione naturale dei processi di rappresentazione metrica, dalla fase di sketching alla costruzione geometrica. Gli studenti apprenderanno come tradurre concept preliminari in modelli digitali, finalizzati alla fabbricazione digitale o alla simulazione tridimensionale. L'approccio metodologico è orientato all'Interaction Design e alla User Experience, con un'attenzione specifica alla progettazione di dispositivi interattivi, in cui l'ergonomia – fisica e cognitiva – guida la definizione delle forme e dei comportamenti secondo i principi dell'affordance. L'artefatto tridimensionale assume quindi un ruolo attivo nel comunicare la propria funzione e nell'attivare modalità di interazione intuitive con contenuti digitali. Il software di riferimento è Rhino, introdotto attraverso esercitazioni progressive. Obiettivi formativi: comprendere il ruolo della modellazione 3D nei processi di rappresentazione e progettazione, in relazione ai concetti di ergonomia e affordance; applicare tecniche di modellazione digitale per lo sviluppo di prototipi interattivi funzionali alla comunicazione, alla verifica e alla fabbricazione digitale; analizzare le implicazioni progettuali e tecniche delle scelte formali e funzionali nella realizzazione di interfacce fisiche e artefatti tangibili; valutare soluzioni progettuali in termini di efficacia percettiva, chiarezza d'uso e compatibilità

Copia conforme all'originale



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Società soggetta ad altrui direzione
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE

Via Monza, 21 • Roma, 00182

SEDI OPERATIVE

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008

DUO FIN ART

**AA
NT** Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aan.it

con sistemi interattivi digitali; realizzare modelli tridimensionali originali, finalizzati alla prototipazione fisica o all'integrazione con sistemi di physical computing.

SETTORE DISCIPLINARE: **LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO**

Insegnamento: **DIGITAL VIDEO**

Cod. ABTEC43

CFA 4 - Ore 40

Semestre II

Il corso introduce gli studenti all'uso consapevole del linguaggio audiovisivo come strumento strategico per il racconto e la comunicazione di progetti nell'ambito dell'interaction design. Partendo dai fondamenti del montaggio lineare, il corso esplora la costruzione narrativa e comunicativa di contenuti video orientati alla divulgazione, alla documentazione di esperienze e alla realizzazione di contenuti digitali per sistemi interattivi. Attraverso esercitazioni guidate e attività laboratoriali, gli studenti apprendono l'uso dell'ambiente di montaggio Adobe Premiere e le basi dell'integrazione audio-visiva: gestione del ritmo, layering di contenuti, sincronizzazione con tracce sonore, voce off, effetti e titolazioni. Inoltre, viene sviluppata la capacità di realizzare materiali video destinati alla documentazione di processi progettuali e alla promozione di concept o prototipi, anche in ottica portfolio, pitch o presentazione pubblica. Obiettivi formativi: comprendere i principi base della grammatica audiovisiva e le logiche del montaggio lineare; applicare tecniche di editing video in Adobe Premiere per produrre contenuti narrativi coerenti e mirata; analizzare casi di comunicazione visuale e storytelling video orientati alla divulgazione e alla esperienza utente; valutare l'efficacia comunicativa di un contenuto audiovisivo rispetto al contesto d'uso e al target; realizzare brevi video originali per raccontare esperienze interattive, progetti UX/UI o processi complessi in modo coinvolgente.

Copia conforme all'originale



DUOFIN ART Srl a Socio Unico

Società soggetta ad altrui direzione
e coordinamento.

Ex art. 2497 bis c.c.

C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00

Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE

Via Monza, 21 • Roma, 00182

SEDI OPERATIVE

P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165

Via Monza, 21 • Roma, 00182

Tel. +39 06 6864008



CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN UE&UI - INTERACTION DESIGN - DAPLO8

PRIMO ANNO

SETTORE DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	ABST47	36	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	6	I	1	1.800,00
GRAPHIC DESIGN	ABPR19	60	GRAFICA MULTIMEDIALE 1	6	I	2	3.000,00
APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	20	TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI 1. AI e Prompt Teaching	2	I	2	1.000,00
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	ABTEC41	40	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D - 1	4	I	2	2.000,00
LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO	ABTEC43	40	DIGITAL VIDEO	4	II	2	2.000,00