

## LEGENDA

L: DISCIPLINA PRATICA

T.P. :DISCIPLINA TOEORICO – PRATICA

T.: DISCIPLINA TEORICA

	SCUOLA / DISCIPLINA	CODICE	CFA	ORE
	Scuola di <b>NEW TECNOLOGIE DELL'ARTE</b>			
<b>1. L</b>	<b>Digital Video</b> Si richiede competenza nel settore che riguarda il pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, ripresa e montaggio e nell'elaborazione e nella sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi nel campo dei nuovi media con una particolare attenzione all'estetica e la semiotica dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, ripresa e montaggio.	<b>ABTEC43</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>2. T</b>	<b>Realtà virtuali e paradigmi della complessità</b> Si richiedono competenze che riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica in particolare su gli effetti e i cambiamenti sociologici che la realtà virtuale sviluppa nel campo delle arti.	<b>ABST45</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>3. T</b>	<b>Teoria delle arti multimediali</b> Si richiedono competenze che riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica, riguardando altresì l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche nell'ambito delle nuove tecnologie digitali.	<b>ABST45</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>4. TP</b>	<b>Progettazione di spazi sonori</b> Si richiedono competenze nello studio e nelle metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali, dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, fino a giungere al Videoclip.	<b>ABTEC44</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>5. L</b>	<b>Progettazione software interattivi</b> Si richiedono competenze artistico-scientifico-disciplinari in riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di	<b>ABTEC42</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

	ambienti interattivi che coinvolgono gesto, spazio e suono ed ai concetti di base dei processi interattivi e reattivi uomo-macchina orientati alla costruzione di oggetti e scenari virtuali di interazione mono o multi-utente.			
<b>6. T</b>	<b>Sociologia dei nuovi media</b> Si richiede competenza nel settore che contiene i presupposti teorici, storici e metodologici della ricerca sociale, nonché gli strumenti utilizzati nell'analisi delle fenomeniche micro e macro-sociologiche: dai fenomeni della cultura, a quelli comunicativi, dai processi di socializzazione, all'impatto sociale delle arti, dei media e delle tecnologie avanzate.	<b>ABST56</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>7. L</b>	<b>Fotografia digitale</b> Si richiedono competenze su gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali con applicazioni nel campo delle nuovi media in particolare nella realizzazione, condivisione e diffusione digitale delle immagini; nonché tutti gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali.	<b>ABPR31</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>8. T</b>	<b>Culture digitali</b> Si richiedono competenze che riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica, riguardando altresì l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche nell'ambito delle nuove tecnologie digitali.	<b>ABST45</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
	Scuola di <b>FOTOGRAFIA</b>			
<b>9. T</b>	<b>Archiviazione e conservazione della fotografia</b> Si richiede specifica esperienza nella metodologia della conservazione, archiviazione e valorizzazione delle immagini fotografiche.	<b>ABPAV61</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>10. T</b>	<b>Comunicazione e ricerca su internet</b> Si richiede specifica esperienza nel settore dei motori di ricerca presenti sulla rete che possano coadiuvare il lavoro dei nostri studenti-ricercatori.	<b>ABPC67</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<b>11. T</b>	<b>Fotografia e diritto d'autore</b> Si richiede un esperto in diritto d'autore specializzato sulle tematiche delle professionalità presenti nel mondo dello spettacolo, dell'arte, dell'editoria	<b>ABLE70</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<b>12. TP</b>	<b>Fotografia e tecniche per il web</b> Si richiede un esperto nella distribuzione della fotografia attraverso la rete	<b>ABPC67</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>13. TP</b>	<b>Fotografia off-camera</b> Si richiede specifica competenza dei procedimenti metodologici della fotografia senza fotocamera e con esperienze sperimentali	<b>ABPR31</b>	<b>4</b>	<b>50</b>

	in camera oscura			
<b>14. T</b>	<b>Illuminotecnica per la fotografia</b> Si richiede un fotografo professionista esperto nell'uso di luci artificiali in sala di posa/e non, per ogni tipo di utilizzo	<b>ABPR23</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
<b>15. T.P</b>	<b>Tecniche di fotografia sperimentale</b> Si richiede esperto/sperimentatore di fotografia digitale in relazione a ricerche innovative con l'uso delle tecnologie informatiche	<b>ABPR31</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
<b>16. T.P</b>	<b>Tecniche di ripresa con il banco ottico</b> Si richiede fotografo professionista esperto in ripresa con apparecchi di grande formato	<b>ABPR31</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>17. T.P</b>	<b>Tecniche di ripresa fotogiornalistica</b> Si richiede fotogiornalista con esperienza professionale di alto profilo	<b>ABPR31</b>	<b>5</b>	<b>75</b>
<b>18. L</b>	<b>Tecniche di ripresa fotografia da cerimonia</b> Si richiede fotografo professionista dello specifico settore	<b>ABPR31</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
<b>19. TP</b>	<b>Tecniche di sviluppo e stampa analogica</b> Si richiede fotografo esperto in sviluppo pellicole negative e stampa analogica e uso globale della camera oscura.	<b>ABPR31</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
<b>20. T.P</b>	<b>Teoria e tecnica di fotografia digitale I</b> Si richiede un esperto in programmi-base di elaborazione dell'immagine digitale	<b>ABPR31</b>	<b>3</b>	<b>37,5</b>
<b>21. T.P</b>	<b>Teoria e tecnica di fotografia digitale II</b> Si richiede un esperto in programmi di elaborazione dell'immagine professionale (photoshop 6)	<b>ABPR31</b>	<b>3</b>	<b>37,5</b>
<b>22. T.P</b>	<b>Elementi di grafica editoriale</b> Si richiede un esperto dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione, dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line.	<b>ABPR19</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
	<b>Scuola di FASHION DESIGN</b>			
<b>23. L</b>	<b>Costume Design I</b> L'obiettivo del corso di Costume design 1 è fornire agli studenti le conoscenze necessarie alla realizzazione di un progetto integrale di costumi per lo spettacolo. Attraverso la lettura e l'analisi del testo letterario o drammaturgico gli studenti arriveranno alla sintesi progettuale con disegni dettagliati relativi alla ideazione e alla realizzazione tecnica. Il primo anno del corso è dedicato alla prosa.	<b>ABPR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>24. L</b>	<b>Costume Design II</b> Acquisite le nozioni di base nel corso del primo anno, nel corso	<b>ABPR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>

	Costume design 2 gli studenti affronteranno strutture progettuali più complesse, con particolare riferimento al musical, all'opera lirica e a forme di teatro sperimentale.			
<b>25. L</b>	<b>Disegno per la Progettazione PER FASHION DESIGN</b> Il disegno per la progettazione è inteso come modo di rappresentare graficamente un'idea; il corso è basato sulle nuove tecnologie e sulla cultura del progetto con l'utilizzo di programmi specifici di progettazione digitale come Illustrator, Photoshop e Cad.	<b>ABPR16</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>26. L</b>	<b>Tecniche sartoriali per la moda I</b> Il corso fornisce le competenze avanzate della modellistica e della confezione per la realizzazione capi uomo, donna e bambino. Consente di acquisire tecniche miste di confezione sartoriale e industriale, tecniche di cucito a mano, di alta sartoria artigianale e di cucito a macchina	<b>APRR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>27. L</b>	<b>Tecniche sartoriali per la moda II</b> Il corso fornisce le competenze necessarie per sviluppare l'intero iter realizzativo del capo, dalla lettura del figurino alla rilevazione delle misure, dalla modellatura alla confezione. Lo studente apprenderà diverse tecniche e saprà applicarle di volta in volta, a seconda della tipologia e delle caratteristiche del materiale, in un'ottica di personalizzazione del capo curato manualmente in ogni dettaglio. Il corso prevede e riproduce le modalità di lavoro di atelier lavorando soprattutto sull'interpretazione del modello	<b>APRR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>28. L</b>	<b>Tecniche sartoriali per il costume I</b> Il corso avrà come obiettivo l'apprendimento delle forme e delle tecniche esecutive del costume nelle epoche comprese dalle origini al 1500. Si darà importanza allo studio filologico di tali strutture e alla reinterpretazione dei modelli in chiave più contemporanea. Inoltre è previsto lo studio dei diversi materiali e delle lavorazioni che al costume vengono applicate: tinture, invecchiamenti, stratificazioni, decorazioni e imbottiture. Gli studenti approfondiranno tali conoscenze attraverso la realizzazione di prototipi in tela e di cartamodelli	<b>APRR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>29. L</b>	<b>Tecniche sartoriali per il costume II</b> Il corso del secondo anno di tecniche sartoriali avrà come obiettivo l'apprendimento delle forme e delle tecniche esecutive del costume nei periodi che vanno dal 1600 ai giorni nostri. Gli studenti acquisiranno le competenze tecniche e stilistiche per poter seguire in laboratorio il progetto di costume in ogni sua fase realizzativa e per reinterpretare i modelli analizzati in chiave contemporanea. Gli studenti approfondiranno tali conoscenze attraverso la realizzazione di prototipi in tela e di cartamodelli	<b>APRR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>30. L</b>	<b>Fashion Design I</b> Il corso di Fashion Design 1 è impostato come un laboratorio permanente di ricerca e sperimentazione, un luogo in cui si approfondiscono i linguaggi della moda e gli elementi che compongono la realtà contemporanea (arti visive, musica, tecniche artigianali e industriali) in un'ottica di incontro fra	<b>ABPR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>

	tradizione e innovazione.			
<b>31. L</b>	<b>Fashion Design II</b> Anche nel corso di Fashion Design 2 si propone l'impostazione del laboratorio permanente di ricerca e sperimentazione, arricchendo le tematiche del primo anno di nuovi contenuti e dotando gli studenti di ulteriori strumenti che aiutino il passaggio dal <i>concept</i> alla <i>vision</i> . Particolare attenzione sarà dedicata alla cultura di impresa e ai modelli di competitività, all'innovazione e all'aspetto tecnologico dei materiali e della lavorazione e alla produzione in centri di ricerca e eccellenza.	<b>ABPR34</b>	<b>10</b>	<b>125</b>
<b>32. T</b>	<b>Cultura dei materiali</b> Il corso porta gli studenti ad esplorare, conoscere e sperimentare il mondo delle superfici, dei tessuti e dei nuovi materiali che vengono coinvolti nei processi creativi, progettuali e produttivi del design, della moda e degli interni. In tal senso, ad approfondire la conoscenza dei materiali e dei tessuti, ma anche delle tecnologie contemporanee per trasformarli, impiegarli, produrli.	<b>ABPR34</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>33. T</b>	<b>Progettazione allestimenti</b> Il corso si propone di indagare il rapporto fra i contenuti e il progetto del mostrare. Allestire uno spazio è un'attività in cui si sovrappongono, con molteplice intensità, cultura del progetto di design e architettura, grafica, luce, musica, prodotti multimediali. Lo studente dovrà acquisire le competenze che gli permettano di affrontare le diverse declinazioni proprie del progetto di allestimento e di affrontare e risolvere le problematiche relative a luoghi diversi e a varie tipologie di rappresentazione: dagli allestimenti teatrali all'organizzazione degli eventi di moda.	<b>ABVPA64</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>34. T.P</b>	<b>Fashion styling e trucco</b> Il corso di Fashion styling e trucco forma la figura dello stylist, che ha la funzione di portare valori di comunicazione al prodotto moda, costruendone l'immagine. Dotato di grande sensibilità è in grado di creare uno stile attraverso il quale è immediatamente visibile il racconto dell'immagine moda. I suoi strumenti sono: i redazionali, le pagine di tendenza per riviste di moda, le interpretazioni dei prodotti di moda nei blog e nei magazine on line, la creazione dell'immagine e dei video e delle collezioni, il supporto stilistico di ricerca negli uffici stile e di tendenza.	<b>ABPR34</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>35. T.P</b>	<b>Computer Graphic per Fashion Design</b> Lo scopo del corso è fornire strumenti operativi e cognitivi per potenziare la creatività, la capacità di espressione e rappresentazione della propria collezione di moda attraverso le possibilità della Computer graphic. Obiettivo principale è dotare gli allievi di una competenza specialistica nell'utilizzo dei programmi più diffusi del settore, Illustrator, Photoshop e InDesign, seguendo criteri che permettono di acquisire e raffinare le proprie capacità di visione d'insieme	<b>ABTEC38</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>36. T.P</b>	<b>Tecniche di elaborazione del costume</b> L'obiettivo è di dare allo studente un bagaglio di conoscenze ed esperienze tali da poter affrontare in maniera autonoma la	<b>ABPR32</b>	<b>6</b>	<b>75</b>

	progettazione di costumi e seguirne la realizzazione e la messa in scena. Il programma si articola su più livelli di apprendimento pratici e teorici. La sezione laboratoriale deve quindi intrecciarsi con una serie di incontri-studio. Si sperimentano e si mettono in pratica tutte quelle tecniche di scultura applicata al costume e tutte le elaborazioni che permettono la realizzazione corretta del progetto in visione.			
	Scuola di <b>GRAPHIC DESIGN</b>			
<b>37. T</b>	<b>Antropologia delle società complesse</b> Il settore ha come oggetto la riflessione sulle dinamiche simboliche e sociali delle culture con particolare riferimento alle culture materiali ed estetiche, alla creatività dell'immaginario e dello spirito umano, esplorati nelle molteplici varianti geografiche e storiche e nel prodursi di relazioni sempre mutevoli tra le comunità umane e la natura, dal tribale al globale. Gli studi si inseriscono nei saperi dell'arte e dei suoi linguaggi contemporanei, ripensando alla necessità rituale e sociale delle arti.	<b>ABST55</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>38. L</b>	<b>Lettering</b> Si richiede un'approfondita competenza in merito all'evoluzione e alla diffusione della scrittura e dei componenti fondamentali delle lettere, oltre che la conoscenza degli strumenti per la scelta del carattere nel progetto grafico e delle sue applicazioni artistiche attraverso tecniche manuali e digitali.	<b>ABPR19</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>39. L</b>	<b>Segnaletica e allestimenti della grafica</b> Si richiede competenza nel settore che unisce gli studi metodologici e applicativi per la progettazione di esposizioni temporanee e museali, che si articolano prevalentemente nel progetto di allestimento, nella distribuzione funzionale dei servizi, nella ricerca delle tecniche idonee, anche sotto il profilo ergonomico, nella presentazione degli oggetti esposti. Le discipline del settore curano in modo particolare la ricerca di soluzioni innovative sia per quanto riguarda l'ideazione, sia per quanto attiene all'articolazione dei percorsi espositivi e agli strumenti comunicativi.	<b>ABVPA64</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>40. T</b>	<b>Sociologia della comunicazione</b> Si richiedono competenze sui presupposti teorici, storici e metodologici della ricerca sociale, nonché sugli strumenti utilizzati nell'analisi delle fenomeniche micro e macrosociologiche: dai fenomeni della cultura, a quelli comunicativi, dai processi di socializzazione, all'impatto sociale delle arti, dei media e delle tecnologie avanzate.	<b>ABST56</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>41. T.P</b>	<b>Videografica</b> Si richiedono competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, legati agli aspetti	<b>ABTEC38</b>	<b>6</b>	<b>75</b>

	sperimentali ed espressivi. Il settore prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale e la sua elaborazione statica ed in movimento.			
<b>42. L</b>	<b>Comunicazione pubblicitaria</b> Si richiedono competenze riguardanti la comunicazione per la valorizzazione del patrimonio culturale, e in particolare i metodi e gli strumenti per l'ideazione e l'elaborazione di testi e di narrazioni; i principi generali e le tecniche impiegate nel campo dell'informazione giornalistica; le forme di comunicazione creativa adottate dalla pubblicità sulla base delle conoscenze offerte dal marketing culturale; i problemi e i mezzi delle relazioni pubbliche finalizzate a promuovere le istituzioni e le attività culturali; le modalità dell'organizzazione del lavoro editoriale per la produzione di pubblicazioni specializzate.	<b>ABPC67</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>43. T.P</b>	<b>Tecniche audiovisive per il web</b> I contenuti artistico-scientifico-disciplinari fanno riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono <b>gesto</b> , spazio e suono. Si riferiscono, inoltre, ai concetti di base dell'"image processing" e dell'interazione uomo-macchina orientati alla costruzione di oggetti e scenari virtuali di interazione mono o multi-utente.	<b>ABTEC42</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>44. T</b>	<b>Culture digitali</b> I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica. Riguardano, inoltre, l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche dell'ambito digitale.	<b>ABST45</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
	Scuola di <b>SCENOGRAFIA</b>			
<b>45. T</b>	<b>Regia</b> Il docente dovrà avere competenze professionali specifiche nell'ambito della regia teatrale e della regia cinematografica.	<b>ABPR35</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>46. T.P</b>	<b>Modellistica per l'audiovisivo</b> Il docente dovrà avere esperienza laboratoriale nel campo della realizzazione scenografica televisiva e cinematografica.	<b>ABPR21</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>47. T.P</b>	<b>Direzione della fotografia</b> Il settore comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Differenti campi di specifico interesse sono: gli usi della fotografia nella documentazione e nella rappresentazione dei beni culturali, l'indagine fotografica scientifica sull'opera d'arte, l'archiviazione e la condivisione digitale delle immagini; nonché tutti gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle	<b>ABPR31</b>	<b>6</b>	<b>75</b>

	tecnologie digitali.			
	Scuola di <b>SCULTURA</b>			
<b>48. T.P</b>	<p><b>Tecnologia dei materiali PER LA SCULTURA</b></p> <p>Il settore comprende lo sviluppo di esperienze pratico-operative di costruzione razionale di armature per la scultura, di sistemi di calchi, nonché delle tecniche di utilizzo e di riempimento dei calchi. Affronta inoltre, sia dal punto di vista teorico, sia attraverso la pratica laboratoriale, le questioni relative alle tecniche di lavorazione con le relative peculiarità specifiche dei materiali di rappresentazione e di costruzione. I contenuti disciplinari comportano sia l'uso delle tecniche, degli strumenti e dei materiali della tradizione, sia l'uso delle nuove tecnologie.</p>	<b>ABAV8</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
	Scuola di <b>DECORAZIONE</b>			
<b>49. T.P</b>	<p><b>Tecniche multimediali della Decorazione</b></p> <p>Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialti alla produzione artistica ed estetica, dagli ambiti installativi a quelli performativi, dagli ambienti tecnologicamente sensibili al video, al video digitale e, più in generale, agli ambiti espressivi che, per attenzione e propensione, si muovono nei territori di giunzione e trasversalità dei linguaggi e dei codici comunicativi. Essi sono affrontati in un'ottica prevalentemente progettuale, metodologica e applicativa, senza trascurare gli aspetti organizzativi e realizzativi.</p>	<b>ABTEC40</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
	Scuola di <b>PITTURA</b>			
<b>50. L</b>	<p><b>Applicazioni digitali per le Arti Visive</b></p> <p>Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento.</p> <p>L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.</p>	<b>ABTEC38</b>	<b>8</b>	<b>100</b>



	<b>DISCIPLINE TRASVERSALI</b>			
<b>51. T</b>	<p><b>Teoria, pratica e tecnica della comunicazione</b></p> <p>Il settore definisce la fenomenologia dei media nel loro rapporto con i linguaggi artistici e i loro mutamenti sia nel contesto comunicativo sia in quello espressivo. Sono campi di analisi specifica la teoria degli audiovisivi e l'analisi delle strutture linguistiche e comunicazionali connesse all'evoluzione ed alla trasformazione dei mezzi di comunicazione di massa.</p>	<b>ABPC65</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>52. T</b>	<p><b>Allestimento spazi espositivi</b></p> <p>Il settore raccoglie gli studi metodologici e applicativi accomunati dal riferimento alla progettazione di esposizioni temporanee e museali, che si articolano prevalentemente nel progetto di allestimento, nella distribuzione funzionale dei servizi, nella ricerca delle tecniche idonee, anche sotto il profilo ergonomico, nella presentazione degli oggetti esposti. Le discipline del settore curano in modo particolare la ricerca di soluzioni innovative sia per quanto riguarda l'ideazione, sia per quanto attiene all'articolazione dei percorsi espositivi e agli strumenti comunicativi.</p>	<b>ABVPA64</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>53. T</b>	<p><b>Antropologia culturale</b></p> <p>Il settore ha come oggetto la riflessione sulle dinamiche simboliche e sociali delle culture con particolare riferimento alle culture materiali ed estetiche, alla creatività dell'immaginario e dello spirito umano, esplorati nelle molteplici varianti geografiche e storiche e nel prodursi di relazioni sempre mutevoli tra le comunità umane e la natura, dal tribale al globale. Gli studi si inseriscono nei saperi dell'arte e dei suoi linguaggi contemporanei, ripensando alla necessità rituale e sociale delle arti. Sono inoltre oggetto di ricerca il folclore, le arti popolari nel loro profondo rapporto con altre forme della produzione letteraria e artistica; le strutture antropologiche dell'immaginario che tutte le arti rivelano; l'immaginazione simbolica del pensiero umano; la comprensione del rapporto tra mentalità e comportamento nelle società naturali e complesse, favorita dal carattere intuitivo della percezione estetica.</p>	<b>ABST45</b>	<b>6</b>	<b>45</b>
<b>54. T.P</b>	<p><b>Computer Graphic</b></p> <p>Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.</p>	<b>ABTEC38</b>	<b>6</b>	<b>75</b>

<b>55. L</b>	<b>Landscape design</b> La moderna teoria dell'architettura ha sollecitato il progetto del paesaggio, le reali trasformazioni del territorio hanno generato una grande quantità di aree vuote non sempre recuperate all'attività del paesaggista. L'obiettivo didattico tende a promuovere la capacità di conoscere e comprendere le nuove capacità urbane e le mutazioni in corso nella città contemporanea assunta sotto il termine di metropoli.	<b>ABPR17</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<b>56. T.P</b>	<b>Videoinstallazione</b> Comprende gli studi di carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo dell'azione scenica legata alle arti visive, da svilupparsi anche in ambito teatrale, video-cinematografico, multimediale, con particolare attenzione agli aspetti della regia, della scenografia, della drammaturgia.	<b>ABPR36</b>	<b>6</b>	<b>75</b>
<b>57. T</b>	<b>Marketing culturale</b> Il settore comprende le competenze inerenti la programmazione, la promozione e la gestione delle attività culturali ed artistiche con particolare riferimento ai metodi di elaborazione delle strategie relative al mercato dell'arte e della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta, inoltre, alle applicazioni collegate alla gestione dei beni culturali intesi come risorsa sociale ed economica del territorio.	<b>ABLE69</b>	<b>6</b>	<b>45</b>

**N.B.:** non è consentita la ripetizione di una materia già presente nel piano di studio, qualora non si raggiunga un numero di iscritti necessari per attivare il corso, lo studente potrà sceglierne una nuova tra quelle attivate.