

DAPLO8 - Multimedia

Il Corso di Primo Livello in Multimedia forma artisti e professionisti della creatività con uno specifico orientamento alla progettazione transmediale nel campo dell'arte.

Il programma punta a valorizzare la ricerca artistica personale degli studenti e delle studentesse attraverso la sperimentazione libera e lo sviluppo di capacità teorico/pratiche per gestire le complessità tecnologiche e culturali del nostro tempo grazie a applicazioni artistiche contemporanee ed esperienze didattiche multidisciplinare.

Il percorso di studi fornisce gli strumenti di base teorici e di metodo che permettono agli iscritti di affrontare le pratiche artistiche multimediali, attraverso le forme dell'arte contemporanea, la progettazione multimediale, i linguaggi della comunicazione, del web, della fotografia, gli audiovisivi, il suono, i sistemi interattivi, l'analisi della cultura digitale.

OBIETTIVI FORMATIVI

La finalità del Corso di Multimedia è sviluppare negli studenti e nelle studentesse le capacità progettuali e teoriche che consentono di interpretare i nuovi media adottando un approccio critico che si misuri con la varietà delle possibilità tecnologiche e la complessità delle situazioni culturali.

PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI

Oltre allo sviluppo della propria personale ricerca artistica, coloro che si diplomano, potranno mettere a frutto le conoscenze acquisite svolgendo attività sia di progettazione sia di realizzazione esecutiva nell'ampio ambito delle professioni creative: dalla comunicazione agli audiovisivi, dal web alla multimedialità.

Multimedia



Diletta Matamoros
La caccia



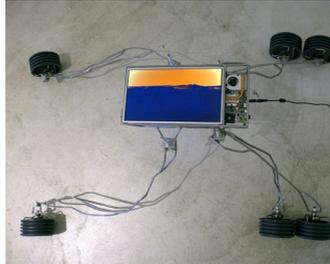
Alexandru Viorel Dobre
Riverberi



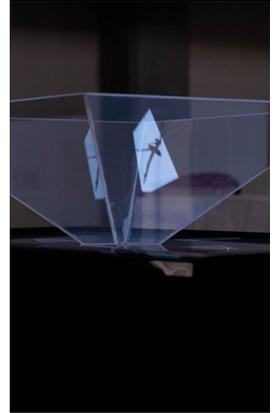
Matteo Maino
I hear thunder but there's no rain



Federico Lovelli,
Nicolas Freddy Arce Escobar



Pietro Vitali
Trappist-1-d



Samuele Panzeri



Boris Cassanmagnago
NICOLAE



Angela Carminati
Apogeo

DAPLO8 - Multimedia

	ATTIVITÀ	DISCIPLINA	CODICE	CFA*	ORE
1° anno	BASE	Fotografia 1	ABPR31	7	87.5
	BASE	Storia dell'arte contemporanea 1	ABST47	8	60
	BASE	Tecnologie e applicazioni digitali	ABTEC38	5	62.5
	CARATTERIZZANTI	Culture digitali	ABST45	7	52.5
	CARATTERIZZANTI	Metodologia progettuale della comunicazione visiva	ABTEC37	7	87.5
	CARATTERIZZANTI	Progettazione multimediale 1	ABTEC40	10	125
	CARATTERIZZANTI	Elementi di produzione video	ABTEC43	8	100
	INTEGRATIVE E AFFINI	Fondamenti di informatica	ABTEC39	4	50
	LINGUA STRANIERA	Inglese	ABLIN71	4	50
	TOT. CREDITI PRIMO ANNO				60
2° anno	BASE	Fotografia 2	ABPR31	7	87.5
	BASE	Storia dell'arte contemporanea 2	ABST47	8	60
	BASE	Teoria della percezione psicologia della forma	ABST58	8	60
	CARATTERIZZANTI	Regia	ABPR35	8	100
	CARATTERIZZANTI	Antropologia culturale	ABST55	6	45
	CARATTERIZZANTI	Progettazione multimediale 2	ABTEC40	10	125
	CARATTERIZZANTI	Sound Design	ABTEC44	8	100
	A SCELTA	<i>Un esame a scelta dall'offerta dell'Accademia</i>		5	
	TOT. CREDITI SECONDO ANNO				60
3° anno	BASE	Fenomenologia dei media	ABPC65	6	45
	CARATTERIZZANTI	Fenomenologia delle arti contemporanee	ABST51	6	45
	CARATTERIZZANTI	Progettazione multimediale 3	ABTEC40	10	125
	CARATTERIZZANTI	Tecniche e metodologie dei videogiochi	ABTEC42	5	62.5
	CARATTERIZZANTI	Computer games	ABTEC42	6	75
	CARATTERIZZANTI	Audiovisivi lineari	ABTEC43	6	75
	INTEGRATIVE E AFFINI	Tecniche di modellazione digitale - Computer 3D	ABTEC41	6	75
	A SCELTA	<i>Un esame a scelta dall'offerta dell'Accademia</i>		5	
	PROVA FINALE			10	
	TOT. CREDITI TERZO ANNO				60
TOT. CREDITI TRIENNIO				180	

* CFA (Crediti Formativi Accademici)

REQUISITI E MODALITÀ DI AMMISSIONE

Può iscriversi ai corsi di diploma accademico di primo livello chiunque sia in possesso di un diploma di scuola secondaria superiore, dopo aver superato l'esame di ammissione finalizzato a mettere in luce le conoscenze, le motivazioni e l'attitudine alla sperimentazione artistica. L'Accademia indica ogni anno sul suo sito le modalità e il calendario delle prove che si tengono a settembre.