

POLIARTE

Design. Moda. Cinema.

MANIFESTO DEGLI STUDI

Accademia di Belle Arti e Design POLIARTE

D.M. MIUR n. 623 del 05/08/2016

D.M. MUR n. 564 del 17/06/2022

D.M. MUR n. 216 del 17/01/2024

INDICE:

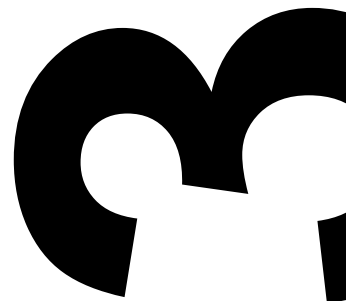
-1	- DAL 1972, LA STORIA DI UN'ISTITUZIONE PIONIERISTICA	p. 3
-2	- LA FILOSOFIA FORMATIVA	p. 6
-3	- IL MOTTO DI POLIARTE	p. 9
-4	- LA METODOLOGIA DIDATTICA	p. 9
-5	- I PROFILI PROFESSIONALI	p. 11
-6	- CAMPUS E STRUTTURE	p. 14
-7	- L'ORGANIZZAZIONE ACCADEMICA	p. 15
-8	- IL MANAGEMENT	p. 16
-9	- CONTATTI E INFO	p. 17
-10	- CORSI TRIENNALI ATTIVATI	p. 18
-11	- OFFERTA FORMATIVA POLIARTE	p. 18
-12	- FASHION DESIGN: attributi del corso	p. 22
-13	- PRIMO ANNO	p. 27
-14	- SECONDO ANNO	p. 31
-15	- TERZO ANNO	p. 34
-16	- GRAPHIC & WEB DESIGN: attributi del corso	p. 37
-17	- PRIMO ANNO	p. 47
-18	- SECONDO ANNO	p. 49
-19	- TERZO ANNO	p. 54
-20	- INDUSTRIAL DESIGN: attributi del corso	p. 56
-21	- PRIMO ANNO	p. 65
-22	- SECONDO ANNO	p. 69
-23	- TERZO ANNO	p. 72
-24	- INTERIOR DESIGN: attributi del corso	p. 75
-25	- PRIMO ANNO	p. 83
-26	- SECONDO ANNO	p. 87
-27	- TERZO ANNO	p. 90
-28	- POLIARTE: 50 ANNI DI SUCCESSI NEL DESIGN	p. 97
-29	- DESIGN E ERGONOMIA E PERSONE: RISORSE DI VALORE PER L'IMPRESA	p. 97
-30	- WORKSHOP	p. 98
-31	- ACCORDI E COLLABORAZIONI ESTERNE	p. 98
-32	- POLIARTE NEL TERRITORIO	p. 98
-33	- POLIARTE IN NUMERI	p. 101
-34	- SERVIZI AGLI STUDENTI	p. 104
-35	- RETE BORSE DI STUDIO E AGEVOLAZIONI	p. 104
-36	- REQUISITI E MODALITA' DI AMMISSIONE	p. 105
-37	- FONDO PER BORSE DI STUDIO E PREMI	p. 105
-38	- DIRITTO ALLO STUDIO	p. 105
-39	- MODULISTICA	p. 105

1. DAL 1972, LA STORIA DI UN'ISTITUZIONE PIONERISTICA

Poliarte è un'Accademia di Belle Arti non statale, nel sistema AFAM (alta formazione artistica e musicale), del Ministero dell'Università e della Ricerca (MIUR) a cui afferiscono le Istituzioni italiane preposte alla formazione alle arti, alla musica e allo spettacolo.

Offre corsi di laurea di primo livello (triennio) e secondo livello (biennio specialistico), master di primo e secondo livello, dottorati di ricerca.

La Poliarte, oggi Accademia di Belle Arti e Design, (Decreto ministeriale MIUR del 5/8/2016 n. 623) nasce in Ancona con il nome di Centro Sperimentale di Design ufficialmente nel 1972 su iniziativa delle organizzazioni artigiane d'impresa consapevoli dell'efficacia del **design per lo sviluppo della ricerca innovativa, in un settore** carico di tradizioni e cultura, ma bisognoso di riqualificazione e rilancio. La Camera di Commercio di Ancona mette a disposizione il primo contributo finanziario mentre, il Comune di Ancona offre per sede il palazzo monumentale ex scuola Baldi prospiciente il medioevale 'Palazzo degli anziani' in Piazza Stracca nel centro antico della città dorica. Il primo corso di studi in design viene attivato nel 1973 ed è rivolto al prodotto (industrial design) e successivamente se ne aprì un secondo ad indirizzo moda (fashion and accessories design). A partire dal 1975 sarà la Regione Marche a finanziare in modo continuativo i corsi attivati annualmente fino al 1991 allorché, per il mutamento del



quadro giuridico nazionale e regionale in materia di formazione, l'Istituto è costretto a convertirsi al mercato e 'privatizzarsi'. Sin dall'inizio, ovvero a partire dall'esercizio della delega formativa della Regione Marche, dunque, l'Istituto si colloca nell'ambito del suo sistema formativo ai sensi della legge 845/78.

La storia della Poliarte di Ancona si può suddividere in tre fasi: la prima riguarda il periodo 1972–1985, caratterizzata dall'impulso pionieristico verso la sperimentazione e ricerca di una collocazione sul mercato dell'alta formazione artistica in Italia e dell'influenza delle avanguardie e della Bauhaus; la seconda si colloca tra il 1986 ed il 2000 e segna l'assestamento e l'istituzionalizzazione della scuola stessa come realtà vocata all'alta formazione e alla ricerca innovativa per l'industria e l'artigianato. Qui, grazie al rinnovato corpo docente, si verifica l'evoluzione della filosofia formativa con la separazione netta tra arte e design e l'avvento

di un metodo d'insegnamento orientato sempre più alla scienza ed alla tecnica. L'impronta è data dalla collegialità ed interdisciplinarietà in cui all'arte viene assegnata la funzione della ricerca preliminare o metaprogettuale assieme alle altre discipline teoriche. Ciò allo scopo di adeguarsi al mercato, che richiedeva designer altamente specializzati nella progettazione coniugata con le nuove ed emergenti tecnologie. L'ultima fase dal 2001 ad oggi vede il passaggio dall'ente nazionale di formazione CNIPA all'ente Poliarte con una graduale, ma sostanziale ristrutturazione organizzativa e la diffusione del nuovo brand Poliarte. La Poliarte (acronimo di "Politecnico delle arti applicate all'impresa") nasce infatti, nel novembre 2001 per potenziare le attività di formazione e ricerca. Oggi la Poliarte è organizzata in un gruppo societario composto da:

1. Poliarte Associazione di natura pubblico-privata (dell'Associazione fanno parte tra gli altri i comuni di Ancona ed Acqualagna) con personalità giuridica riconosciuta dalla Regione Marche con Decreto Dirigenziale n.12 del 14 gennaio 2003, con le funzioni di alta formazione e ricerca scientifica;
2. Poliarte SRL con la funzione di erogare servizi, consulenza e ricerca applicata alle aziende, enti e la gestione dell'offerta formativa ed il coordinamento delle diverse realtà territoriali;
3. Poliarte Transiti APS con funzioni di promuovere e realizzare attività prevalenti nei campi del sociale e della cultura.

La Poliarte associazione aggiunge alla sua denominazione giuridica e storica il pay off di Accademia di Belle Arti e Design ed un marchio, rielaborazione



della sua evoluzione storico-
iconografica. Le tre realtà
operano in sinergia di gruppo
attraverso organi comuni:

il Centro di Ricerche (CR
Poliarte), partecipato da
aziende ed enti del territorio;

la Design Factory che “è la
nursery d’impresa di Poliarte in
cui i laureati neo designer
hanno modo di farsi conoscere
dalle aziende attraverso
percorsi laboratoristici e
ricerche interdisciplinari di
perfezionamento professionale,
allo scopo di orientarsi al lavoro
e facilitare la nascita di start-up
d’impresa in forma sin- gola o
associata”;

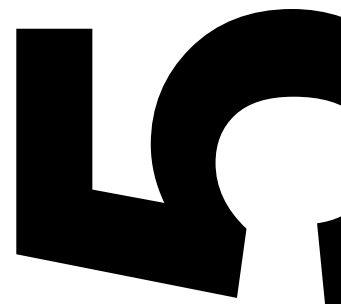
L’Istituto Europeo di Psicologia
ed Ergonomia(IPSE): specializ-
zato nella ricerca, formazione e
servizi sulle risorse umane ed
utilizzato anche per la valuta-
zione della qualità formativa
attraverso focus group e custo-
mer satisfaction e la SAP
Sportello di Ascolto
Psicologico.

L’Osservatorio sul fabbisogno
di design e di ergonomia ope-
ra attraverso periodici focus
group tra le aziende del territo-
rio per intercettare e conoscere
le tendenze del mercato della
formazione e della ricerca.
Recentemente il focus group è
composto prevalentemente
dalle imprese ed enti che
compongono il Comitato
Scientifico sociale di Poliarte.

La Poliarte sin dalla sua origi-
ne, si contraddistingue per la
forza ideologica determinata
dall’armonia e coesione tra do-
centi e allievi, nonché per il loro
appassionato impegno nella
ricerca e nella sperimentazio-
ne partecipata dalle aziende.
Nel primo periodo è forte l’in-
fluenza pedagogica e culturale
delle scuole storiche Bauhaus e
di Ulm, come pure l’interesse
artistico per la rivisitazione del-
le avanguardie. Il rapporto tra

docenti e allievi si basa infatti su
valori quali la collaborazione,
l’intesa, l’affinità culturale nel
rispetto alle proprie funzioni di
ruolo. Nel 1976 sorge l’Istituto
Europeo di Psicologia ed
Ergonomia, per le esigenze
crescenti che emergono dagli
studenti e docenti di sperimen-
tare nuove teorie e metodo-
logie scientifiche sulle risorse
umane da applicare ai prodotti
industriali, agli ambienti di vita e
di lavoro e più in generale ai
sistemi organizzativi. Queste
nuove esigenze riguardano le
misure antropometriche, lo
studio psicologico e sociale
degli stili comportamentali,
l’ergono- mia di prodotto e di
ambiente. L’assunto da cui
muove la vision istituzionale
della Poliarte è quella di un
design che risponda ai bisogni
reali degli utenti. La teoria di
Abraham Maslow sui bisogni
rinforza il metodo didattico della
Poliarte per for- mare designer
preparati.

La Poliarte registra inoltre,
l’intensificarsi della sperimen-
tazione e ricerca partecipata
dalle aziende del territorio che
consente di formare i giovani
studenti su professionalità
specialistiche immediatamente
spendibili sul mercato del la-
voro bisognoso di operatori in-
sieme creativi e tecnici. L’indice
di occupazione per l’Istituto si
attesta molto in alto (80/90%)
grazie alla presenza sistematica
delle imprese e degli enti che
fanno loro da corollario. Anche
dopo il 2008 inizio della crisi
economica la percentuale se
pur in calo si mantiene elevata
(60/70%). L’Istituto pubblica un
proprio magazine intitolato
dapprima D.Sign ed ora Poliar-
tefatti e una rubrica di newslet-
ter sul proprio sito www.poliarte.net. Dal 2016 è stata avviata
una trasmissione televisiva con



il network E'TV pensata e realizzata dagli studenti dal titolo Job creation Poliarte. Anche diverse pubblicazioni e prestigiosi premi come Il Compasso d'Oro di Milano per l'industrial nel 1995, Campione d'Italia per la moda 1992, Tubism di Parigi nel 2001, Cannes 2011, Premio nazionale 'Nicoletti Home' di Matera vinti consecutivamente negli anni 2013 e 2014 e tanti altri arricchiscono il palmares dell'Accademia. La qualità della formazione e dei servizi didattici è garantita da un corpo docente interamente reclutato tra i professionisti esperti di settore provenienti dal mondo del lavoro e quindi da un aggiornamento continuo dei programmi didattici e, nel possibile, dei profili professionali correlati. La partecipazione annuale degli studenti a concorsi, mostre, saloni ed eventi a diversi livelli rende la Poliarte sempre più visibile e radicato sul territorio. Dopo 48 anni di apprezzato ed esclusivo servizio di formazione superiore nell'ambito del sistema formativo delle regioni (Regione Marche e Umbria in particolare) di cui alla L.N. 845 del 1978, con il MIUR un'altra importante pagina ricca di opportunità per Ancona che finalmente potrà avvalersi

anche di un'Accademia di Belle Arti e per i giovani orientati a formarsi ed occuparsi nelle aree del design, della comunicazione (grafica, fotografia, web, audiovisivo e cinema), delle arti, della moda, dell'ambiente e dell'ergonomia. Quest'ultima oggetto caratterizzante di sperimentazione continua della Poliarte con l'Università di Torino (Proff. M. Masali, M. Micheletti Cremasco) dal 1984 e da 10 anni con Ergocert spin off dell'Università di Udine (Prof. F. Marcolin)".

2. LA FILOSOFIA FORMATIVA

“L’arte libera le emozioni, il design le canalizza in un prodotto a cui l’ergonomia conferisce sicurezza e promessa di benessere” (G. Pierlorenzi).

La storia ritaglia un profilo del progettista-designer la cui origine è riferibile all'avvento della rivoluzione industriale equindi carico di una culturabisecolare. La "Great Exhibition" di Londra del 1851, la prima esposizione internazionale in cui furono esposti i lavori dell'industria di tante nazioni, è convenzionalmente indicata come data di nascita del design, o meglio dell'inizio della dichiarazione di disciplina autonoma e sistematica. In realtà, come afferma Ettore Sottsass il concetto di design, inteso come progettare, gettare in avanti le basi per concretizzare le idee, è rintracciabile sin dall'origine nell'attività dell'uomo, nella sua attitudine al problem-solving attraverso la creazione di strumenti, macchine semplici e complesse. La ricerca cioè del modo di sopravvivere e suc-

cessivamente di vivere meglio, soddisfacendo i bisogni primari e secondari ed infine quello di ridurre la fatica, delegandola in percentuale crescente alla macchina attraverso la costruzione di oggetti utensili e non: il principio ergonomico del 'minimo-massimo', minimo sforzo massimo rendimento. Anche una libera interpretazione del lavoro di Achille Castiglioni può confermare tale concezione. Il design italiano peraltro, si distingue per una cultura del saper fare che muove dall'artigianato aulico del rinascimento e dalla cultura mezzadrile, grazie alle quali gli oggetti che all'utilità affiancano la bellezza, trovano collocazione nelle abitazioni di tutti i ceti sociali e nei luoghi diversi di lavoro e svago. Da questo assunto muove la vision Poliarte, che sin dalle origini, dietro la spinta delle aziende artigiane e industriali del territorio, si è caratterizzata per aver seguito e soddisfatto le mutevoli esigenze emergenti dal mercato del lavoro in materia di design, comunicazione, ergonomia e di ricerca innovativa.

La mission poi dell'Istituto, è quella di formare designer che sappiano interfacciare il mercato e le aziende, attraverso progetti innovativi e risolutivi che conferiscano sicurezza e benessere agli utenti. La teoria di Enzo Spaltro sul bell'essere come promessa di benessere costituisce un altro pilastro del metodo formativo della Poliarte che trova nel suo direttore un forte sostenitore.

L'indice occupazionale dei suoi studenti conferma la giustezza dell'intuizione iniziale.

È per questo che Poliarte ha attivato al suo interno un osservatorio sui fabbisogni formativi



delle aziende, attraverso cui monitorare le dinamiche del mercato a cui corrispondere i piani annuali di studio dei corsi triennali di design di primo livello. Non solo, ma gli stessi profili professionali di Industrial Designer, Interior Designer, Graphic e Web Designer e Fashion Designer, rispecchiano i dati emergenti dall'osservatorio stesso che orienta pertanto i contenuti didattici e gli ordinamenti disciplinari, allo scopo di consentire una parametrizzazione ottimale tra i profili professionali richiesti dalle aziende e le competenze lavorative sottese ai titoli di specializzazione conseguiti dagli studenti al termine dei percorsi formativi triennali. Più recentemente l'osservatorio è attuato dal comitato scientifico sociale in cui sono rappresentate le realtà economico-produttive e sociali come indicatori di mercato.

Tutti gli insegnamenti impartiti nei tre anni di studio tendono, quali per via teorica, quali per via pratica, quali per via labo-





ratoristica-sperimentale, a formare le competenze professionali di base attraverso cui lo studente costruisce il proprio curriculum professionale ed in particolare la forma mentis e il modus operandi di designer. In questo modo l'Istituto cerca di formare nello studente un professionista completo, ovvero per usare la metafora cara al filosofo e pedagogista svizzero Johann Heinrich Pestalozzi – 'il cuore, la mano e la mente': la finalità in fatti, del metodo didattico della Poliarte è educare la mente attraverso gli insegnamenti culturali e scientifici, guidare il cuore attraverso gli insegnamenti artistici, di ricerca e sperimentazione creativa ed infine allenare la mano attraverso gli insegnamenti pratici e laboratoristici. Il risultato più attuale sul piano pedagogico e della metodologia didattica è l'aver messo a punto un metodo integrato liberamente ispirato a tre grandi pedagogisti italiani: Bruno Munari, Maria Montessori e Gianni Rodari. La Poliarte è infatti consapevole che un Istituto di Alta Formazione e

Ricerca nel sistema universitario italiano ed europeo debba dispensare saperi declinandoli in processi didattici referenti al saper essere, al saper fare e al far sapere. La Poliarte, per la sua impostazione originale ed attuale, ha saputo nel tempo perciò elaborare una peculiare formula didattica in cui tali saperi trovano una compenetrazione con un pensiero orientato al saper fare ed un accento rivolto al "sentire" ovvero alla percezione del sapere che, come affermano Mueller e Lyer a proposito delle illusioni ottiche, è una facoltà umana soggettiva che interpreta la realtà piuttosto che fotografarla fedelmente. Il percorso triennale degli studi di design presso la Poliarte è pertanto, finalizzato alla formazione teorica e pratica della figura professionale attraverso l'acquisizione delle competenze fondamentali ovvero delle conoscenze, capacità e comportamenti referenti all'esercizio del mestiere e della professione di designer. Nel design, infatti, la percezione è fondamentale, in quanto interviene sull'elemento soggettivo, ovvero sull'emotion di cui parla anche Donald A. Norman, il plusvalore, che rafforza il valore de "la forma che segue la funzione" – antico canone del design. L'accento, dunque, è sul fare come sapere, cioè sul fare che diviene sapere facendo, sul fare che prende coscienza del suo incidere progettuale, del suo iter operativo concettualizzandolo, teorizzandolo, cristallizzandolo in un sapere, appunto. Il focus della didattica è dunque sulle competenze che il designer deve possedere per essere competitivo e quindi all'avanguardia, à la pagè; sul "mestiere", sui segreti, sulle

astuzie tecniche che la professione del design comunica a coloro che sanno viverlo, interpretarlo, appassionandosi alla sua storia, al suo divenire per farne un progetto di vita e di lavoro. Pertanto, tutte le discipline presenti negli ordinamenti didattici annuali sono utili e necessarie e perciò vanno seguite dallo studente con impegno e costanza in quanto costituiscono le fondamenta del proprio futuro professionale.

3. IL MOTTO DI POLIARTE

**“Mens et manus et cor”,
(Johann Heinrich Pestalozzi,
filosofo e pedagogista
svizzero 1746 - 1827)**

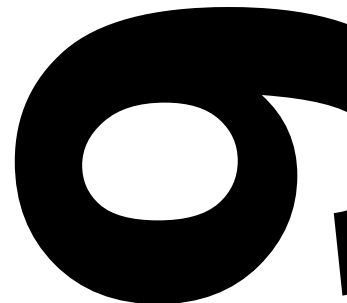
La concezione filosofica e pedagogica di Heinrich Pestalozzi, come già detto, ispira da sempre la vision e mission di Poliarte che si può riassumere nella volontà di formare l'uomo integrale di cui parla anche Jacques Maritain cercando di stimolare nello student tutte le facoltà attuali e potenziali attraverso prima di tutto il metodo socratico dell'imitazione e ironia (il gioco): incipit della sperimentazione della Poliarte. Così lo studente nel percorso degli studi ha modo di acquisire le competenze necessarie di un designer, problem solver, colui che si assume la responsabilità di dare la risposta e non una qualsiasi, come sosteneva fortemente Bruno Munari, attraverso il progetto creativo e funzionale.

4. LA METODOLOGIA DIDATTICA

“La metodologia didattica di Poliarte forma un designer attraverso un percorso caratterizzato almeno da tre aspetti: la professione ovvero il saper essere, il mestiere ovvero il saper fare, l'imprenditorialità ovvero l'intraprendere e il saper gestire in autonomia”.

La pedagogia e metodologia didattica di Poliarte poggia su cinque pilastri:

- a) **Lo studente protagonista.** Il metodo formativo accentra sulla persona integrale e contestuale della diade studente-docente, ovvero sulla distintività della persona riguardo al cuore (la passione, le energie emozionali e motivazionali); le mani, (l'allenamento e la maestria operativa) e la mente (il ragionamento come capacità di problematizzare e fare diagnosi) nei contesti spaziotemporali ed artistico-culturali propri della professione e deontologia del designer che si interrelaziona con i committenti.
- b) **La connessione** (connection design). L'approccio multidisciplinare improntato alla connessione come legame cogente tra i diversi insegnamenti e i docenti che li impartiscono in una compagine organica ed unitaria finalizzata alla ricerca, allo studio e alla sperimentazione, nella prospettiva di un design totale in cui non esista più soluzione di continuità tra le varie aree applicative: il prodotto, l'ambiente, la moda, la comunicazione e l'intrattenimento.
- c) **Il processo diacronico.** Il



fare progettuale come processo diacronico o longitudinale in cui il design incontra edialoga con altre discipline di progetto come l'arte, l'artigianato, l'architettura e persino l'archeologia in un continuum in cui il futuro possa essere ricercato e rintracciato anche nel passato. Uno degli aforismi di Poliarte è "dall'antico al moderno: il futuro nel passato".

d) **La territorialità.** La ricerca sistematica alla scoperta delle tipicità proprie del genius loci con cui il design dialoga per coniugarsi in espressioni creative e applicative sempre nuove congruenti con le rinnovate esigenze di stili comportamentali e di benessere sociale.

e) **Il bell'essere.** La finalità di Poliarte, è bene ribadirlo, è formare un designer capace di incidere culturalmente,- cioè eticamente, civilmente ed esteticamente - sull'economia e la società di appartenenza attraverso un serio, personale contributo alla ricerca innovativa per lo sviluppo dell'economia e dell'occupazione che possa elevare e diffondere gli standard di vita e di benessere nella prospettiva del bell'essere che secondo Enzo Spaltro è la promessa, la speranza di benessere da perseguire come obiettivo progettuale ed ergonomico. L'incipit formativo di Poliarte muove infatti dall'oggetto di studio del futuro designer che in sintesi si può riassumere nel trinomio uomo-prodotto-ambiente; oggetto trinomico che nel curriculum formativo viene affrontato dallo studente con modalità diverse ma medesima identità sostanziale in un regime sinergico e di stretta connessione con il docente (diade) e con l'azienda/ente (triade) nelle dinamiche dialettico-dialogiche.

La formazione dell'interior designer parte, perciò, dallo studio dell'ambiente in cui dovranno essere collocati i diversi prodotti e macchine in modo congruente con gli stili di vita delle persone che vi risiederanno.

La formazione dell'industrial designer invece parte dal prodotto e sue peculiarità estetiche, funzionali, tecnologiche, economiche e di sicurezza; prodotto che dovrà trovare collocazione nei diversi ambienti per procurare qualità di vita e di benessere alle persone con cui si interfaccerà. La formazione ancora, del graphic e web designer da un lato e quella di video e digital designer (visual designer) dall'altro, affronterà l'oggetto trinomico nel suo insieme per promuoverlo a livello comunicativo e marketing commerciale attraverso le diverse tecniche e metodiche sia tradizionali che proprie delle nuove tecnologie. La formazione, infine, del fashion designer si occupa dell'uomo e segnatamente della sua comunicazione cinesica cioè del suo abbigliamento che perciò diviene oggetto-strumento elettivo di comunicazione personale e sociale.

L'abbigliamento e gli accessori nella loro composizione connotano e denotano la personalità identitaria nel suo manifestarsi nel quotidiano ovvero nell'ordinario e straordinario incidere della vita personale e prossimale.

5. PROFILI PROFESSIONALI dei corsi Accademici triennali di primo livello

La figura professionale del designer (professional concept), ancorché meno codificata di quella dell'architetto, è tuttavia più caratterizzata per le competenze di progettazione su piccola-media scala e sulla ricerca innovativa di standard qualitativi di vita e lavoro. La storia comunque ci ritaglia un profilo del progettista-designer la cui origine è in qualche modo riferibile, come anticipato, all'avvento della rivoluzione industriale, e quindi carica di una cultura bisecolare. L'esperienza di 45 anni di attività dell'istituto dorico Poliarte ha consentito di anno in anno di affinare e perfezionare un metodo didattico davvero unico e originale attraverso **un metodo pedagogico integrato di contributi liberamente ispirati alla pedagogia di Bruno Munari, Maria Montessori e Gianni Rodari** e di sperimentarlo con un largo parterre di aziende del territorio; un metodo oggi valido per tutte le età e le professioni creative.

La Poliarte per la sua impostazione originale e sperimentalistica - da cui lo storico nome di Centro Sperimentale di Design mantenuto dal 1976 al 2014 -, ha saputo nel tempo elaborare una peculiare formula didattica in cui i saperi progettuali trovano una contemperazione nella prospettiva prevalente del saper fare ed nell'accento rivolto al "sentire" ovvero alla percezione del sapere che, come affermano Mueller e Lyer a proposito delle illusioni ottiche, è una facoltà umana soggettiva

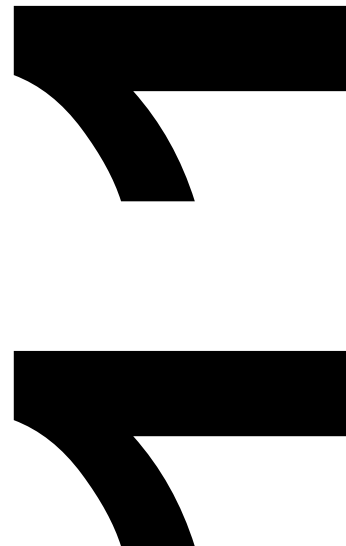


che interpreta la realtà piuttosto che fotografarla fedelmente.

Il curriculum triennale di studi di design presso la Poliarte è, riepilogando, teso alla formazione teorica e pratica della figura professionale del designer attraverso l'acquisizione delle competenze fondamentali ovvero delle conoscenze, capacità (abilità) e comportamenti (procedure) referenti all'esercizio della professione.

a) DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in FASHION DESIGN

Il Fashion Designer è una figura poliedrica con una preparazione multidisciplinare, dove alla tecnologia del disegno viene abbinata la cultura del passato e la sensibilità del futuro, per la ricerca di nuove espressioni d'immagine. Stimolare la sua creatività e sviluppare un suo stile personale prevedendo e interpretando nuovi trend, sperimentare nuovi materiali e tecnologie, coniugare incessantemente creatività e progetto, idea e metodo: questo





è l'obiettivo del corso.

Allo studente del corso di Fashion Design vengono fornite conoscenze della ricerca delle tendenze, disegno di moda, modellistica e confezione, merceologia tessile, maglieria, accessories e shoes, storia dell'arte moderna e della moda, psicologia della moda per sviluppare le proprie capacità attraverso la ricerca, l'osservazione e l'approfondimento di quanto ha determinato la nascita e lo sviluppo del settore tessile. Il fashion designer deve saper cogliere i trend attraverso un'attenta attività di ricerca.

b) DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in GRAPHIC E WEB DESIGN

Il Graphic Designer è specializzato nella progettazione dei processi comunicativi e si pone come mediatore culturale tra il cliente e l'utente finale per l'analisi e la risoluzione di problemi riguardanti la comunicazione in tutte le sue forme. Il compito è dunque quello di ideare e strutturare messaggi comunicativi articolati in segnali, segni, simboli, forme, colori, parole e immagini.

Può utilizzare tutte le tecniche disponibili come grafica, fotografia, audiovisivi, web ed animazione digitale, secondo le esigenze e le possibilità del committente.

È una persona con un solido bagaglio culturale ma soprattutto curiosa di tutto ciò che la circonda: dotata di mentalità eminentemente creativa, ma nel contempo sistematica, è in grado di interpretare in anticipo le tendenze della società in cui vive, trasformando in immagini, sogni, speranze e miti, bisogni individuali e collettivi.

c) DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in INDUSTRIAL DESI- GN

Il corso offre gli strumenti più idonei ed avanzati per sviluppare conoscenze teoriche e pratiche per la progettazione di prodotti industriali.

Attraverso uno studio approfondito della storia e della cultura del design, degli strumenti tecnologici e dei processi produttivi, l'Industrial Designer si occupa della progettazione di oggetti con cui quotidianamente si sviluppa il rapporto uomo-prodotto-ambiente.

L'Industrial Designer opera nelle aree della produzione in tutti i casi in cui viene richiesto di progettare un prodotto con una forma estetica e funzionale più adeguata alle esigenze dell'utente secondo le indicazioni del marketing, della psicologia sociale e dell'ergonomia.

Lavora fianco a fianco con architetti, ingegneri ed ergonomi per fornire soluzioni multidisciplinari a problemi complessi, collaborando con le aziende per la realizzazione definitiva del prodotto.

d) DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in INTERIOR DESIGN

L'Interior Designer si occupa della progettazione degli spazi: dall'architettura d'interni (abitazioni, locali pubblici, uffici, negozi, hotel, stand fieristici, allestimenti museali, yacht, ecc.) all'arredo urbano e all'architettura del paesaggio con la progettazione di parchi e giardini.

Grazie ad un insieme di conoscenze teoriche ed abilità operative, può affrontare tutte le fasi progettuali, dall'idea



fino alla realizzazione definitiva. Il suo ambito lavorativo ideale è in tutte le strutture, sia pubbliche che private, che si occupano dell'elaborazione di studi e progetti, della valutazione e scelta dei materiali e delle tecnologie e ancora della predisposizione di esecutivi, modelli e prototipi.

Quindi, seguendo i principi e le tecniche del design, dovrà valutare aspetti umani, sociali, economici, spaziali e tecnologici, in modo da poter offrire soluzioni ottimali per il cliente.

6. CAMPUS E STRUTTURE

La sede centrale di Ancona ha una superficie di 2000 mq. Gli studenti hanno a disposizione spazi con un mix di strumenti didattici innovativi e professionalizzanti come laboratori di informatica dedicati rispettivamente all'industrial, all'interior, al graphic design, sala posa, laboratorio di modellistica, di foto, auditorium, biblioteca, aule attrezzate con supporti didattici audiovisivi, snack room e spazi autogestiti.



7. L'ORGANIZZAZIONE ACCADEMICA

La Poliarte suddivide la sua attività in 5 aree:

A - alta formazione accademica

B - ricerca creativa e applicata

C - cultura

D - internazionalizzazione

E - formazione breve

L'organizzazione di dell'Accademia Poliarte si articola in strutture che il regolamento di Poliarte così definisce: "strutture rivolte alla formazione e alla ricerca specialistica che corrispondono a raggruppamenti disciplinari prevalentemente ad indirizzo teorico, indirizzo laboratoristico e raggruppamenti disciplinari ad indirizzo teorico-pratico".



8. IL MANAGEMENT

PRESIDENTE

Dott. Iginio Straffi

DIRETTORE

Prof. Michele Capuani

DIRETTORE AMMINISTRATIVO

Dott. Riccardo Tiranti



9. CONTATTI E INFO

L'Accademia di Belle Arti e Design Poliarte si trova in Ancona in Via Miano, 41 a/b, Zona Valle Miano, a 2 Km. sia dal centro che dalla Stazione FF.SS. in piazza Rosselli.

Tel. 071.2802979 www.poliarte.net

Direttore – michele.capuani@poliarte.net

Direzione amministrativa – amministrazione@poliarte.net

Segreteria didattica - didattica@poliarte.net

Internazionalizzazione, Erasmus+ erasmus@poliarte.net

Ufficio orientamento, marketing, stage aziendali, in e outplacement - info@poliarte.net

Orari: dal lunedì al venerdì dalle 8,30 alle 18,30



10. CORSI DI DIPLOMA ACCADEMICO EQUIPOLLENTI A LAUREA DI 1° LIVELLO:

DAPL06 Corso di diploma accademico di primo livello in FASHION DESIGN

Coordinatore di corso: Prof. Mauro Nappo

DAPL06 Corso di diploma accademico di primo livello in GRAPHIC & WEB DESIGN

Coordinatore di corso: Prof. Sergio Giantomassi

DAPL06 Corso di diploma accademico di primo livello in INDUSTRIAL DESIGN

Coordinatore di corso: Prof. Sebastiano Cecarini

DAPL06 Corso di diploma accademico di primo livello in INTERIOR DESIGN

Coordinatrice di corso: Prof.ssa Paola Naponelli

DAPL11 Corso di diploma accademico di primo livello in CINEMA & NEW MEDIA

Coordinatore di corso: Prof. Marco Rossi

OFFERTA FORMATIVA POLIARTE

Corsi triennali di diploma accademico di primo livello (equipollente al diploma di laurea triennale) autorizzati dal MIUR con D.M. 623/2016 e con D.M. n. 564/2022.

9

1

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA DAPLOG - CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN FASHION DESIGN									
Attività Formative	Codice	Settore Disciplinare	Campo Disciplinare	Crediti	Ore	Tipologia Didattica	Base	Caratterizzante	Affine
PRIMO ANNO									
Affini integrative	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	30	Teorico			4
Caratterizzante	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	12	90	Teorico		12	
Base	ABST48	Storia delle arti applicate	Storia della moda I	8	60	Teorico	8		
Affini Integrative	ABAV1	Anatomia artistica	Anatomia dell'immagine	4	50	Teorico/pratico			4
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica I	2	50	Laboratoristica	2		
Base	ABPR16	Disegno per la progettazione	Disegno tecnico e progettuale	8	100	Teorico/pratico	8		
Caratterizzante	ABPR34	Fashion design	Cultura tessile	12	90	Teorico		12	
				50	470		18	24	8
Ulteriori			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari I	4					
	ABLIN71	Lingue	Lingua straniera	4					
Attività a scelta dello studente				2					
				60	470				
SECONDO ANNO									
Base	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali I	12	150	Teorico/pratico	12		
Caratterizzante	ABPR34	Fashion design	Fashion design I	16	200	Teorico/pratico		16	
Base	ABST48	Storia delle arti applicate	Storia della moda II	4	30	Teorico	4		
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica II	4	100	Laboratoristica	4		
Caratterizzante	ABPR31	Fotografia	Fotografia I	4	50	Teorico/pratico		4	
Corsi a scelta I	ABLE69	Marketing e management	Design management		45	Teorico			
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per il web	6	75	Teorico/pratico			
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video		45	Teorico			
				46	575		20	20	0
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo secondo anno</i>	6	150				
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari II	4					
			Concorsi I						
Attività a scelta dello studente				4					
				60	725				
TERZO ANNO									
Caratterizzante	ABPR34	Fashion design	Fashion design II	16	200	Teorico/pratico		16	
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica III	4	100	Laboratoristica	4		
Caratterizzante	ABPR31	Fotografia	Fotografia II	2	25	Teorico/pratico		2	
Base	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali II	4	50	Teorico/pratico	4		
Corsi a scelta II	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale		50	Teorico/pratico			
	ABAV1	Anatomia artistica	Elementi di morfologia e dinamica della forma	4	30	Teorico			
	ABPR22	Scenografia	Scenografia		50	Teorico/pratico			
				30	425		8	18	0
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo terzo anno</i>	14	350		46	62	8
			Concorsi II					108	
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari III	2					
Progetto finale			Progetto di tesi	10					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	775				
				180	1970				



DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in

FASHION DESIGN

ATTRIBUTI DEL CORSO

1. Titolo conferito

Diploma accademico di 1° livello

2. Lingua di erogazione dei corsi

Le lezioni si svolgono in lingua italiana.

3. Obiettivi Formativi

L'Obiettivo formativo dell'insegnamento è la preparazione culturale, tecnica e pratica per progettisti del settore moda. Il sistema contemporaneo della moda esige professionisti dotati di grande abilità e competenza e di una preparazione multidisciplinare che li renda in grado di affrontare con successo le richieste del settore. Il percorso di studi fornisce allo studente le basi culturali, gli strumenti teorici e pratici, ed un metodo efficace, per affrontare la progettazione di una collezione di abbigliamento che sappia rispondere alle esigenze e tendenze del mercato contemporaneo, senza dimenticare l'importanza assunta da valori quali l'originalità, l'innovazione, l'attenzione ai materiali utilizzati, la spinta creativa. Il fashion designer di oggi deve essere a conoscenza del processo completo che partendo dall'idea arriva alla realizzazione del prodotto finale. È fondamentale la consapevolezza dei linguaggi della moda, delle dinamiche economiche, delle logiche produttive industriali, e delle strategie di marketing e della comunicazione. L'obiettivo del corso in Fashion Design è fornire una formazione solida nell'ambito delle discipline del progetto, esaminando sia gli aspetti che riguardano il metodo, sia quelli tecnico-operativi. Gli studenti acquisiranno conoscenze relative alle tecniche e agli strumenti per la rappresentazione formale e funzionale del prodotto (dal disegno manuale al disegno tecnico, dalla creazione di modelli ai prototipi dei prodotti), alle tecniche di rappresentazione delle immagini e dei linguaggi visivi, alla conoscenza dei meccanismi di percezione visiva e dei sistemi cromatici. Saranno inoltre in grado di gestire i passaggi che costituiscono la base dell'attività di progetto per la moda (articolazione della gamma di prodotto e della collezione, ecc.) e tutto ciò che è necessario alla sua realizzazione, comunicazione e vendita (visual merchandising, eventi, allestimenti e show room, riviste, immagine coordinata). Lo studente acquisirà competenze economico gestionali (valutazione dei costi, modelli organizzativi e di management, strategia e gestione aziendale), conoscenze storico-critiche relative alla sociologia dei consumi e della moda, alla cultura del tessile e alla sua evoluzione storica, allo studio della semiotica e dell'antropologia. La promozione del talento personale, la spinta alla sperimentazione e alla ricerca, sono punti centrali del percorso formativo seguito dallo studente, cosicché possa venir fuori l'unicità di ciascun'esperienza stilistica ed espressiva.

Nel corso dei tre anni gli allievi acquisiranno:

- Le conoscenze di base di natura tecnologica e culturale, per supportare ogni specializzazione di progetto;
- Le conoscenze specifiche del settore, sia sul piano tecnico che sul piano storico-critico e progettuale.

Grande attenzione è riservata all'apprendimento delle tecniche di modello e sartoria, dell'abbigliamento femminile e maschile, oltre che alla conoscenza approfondita dell'evoluzione del contesto storico e socioculturale di riferimento.

- Le conoscenze teoriche e tecniche nel campo delle comunicazioni visive, multimediali e interattive;
- La conoscenza degli strumenti informatici e delle tecniche di comunicazione più avanzate nell'ambito di competenza;
- La conoscenza di almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre alla lingua madre, nell'ambito di competenza.

Il triennio di studi in Fashion Design favorisce inoltre lo sviluppo delle attitudini personali, potenziando le abilità di comprensione ed interpretazione della contemporaneità. Sviluppa la conoscenza e le capacità di analisi dei sistemi economici, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la loro distribuzione ed immissione sul mercato.

4. Prospettive occupazionali

Al termine del triennio il corso di studi in Fashion Design forma una figura professionale dotata di estrema flessibilità, in grado di collocarsi in ogni ambito del sistema produttivo costituito da diversi tipi di impresa: dalla bottega artigianale alla piccola-media impresa, fino alla grande industria, con particolare attenzione alle prospettive offerte dal territorio. I diplomati saranno tecnici del progetto, in studi professionali o in strutture aziendali del settore moda e degli indotti correlati (tessile, accessori, ecc.).

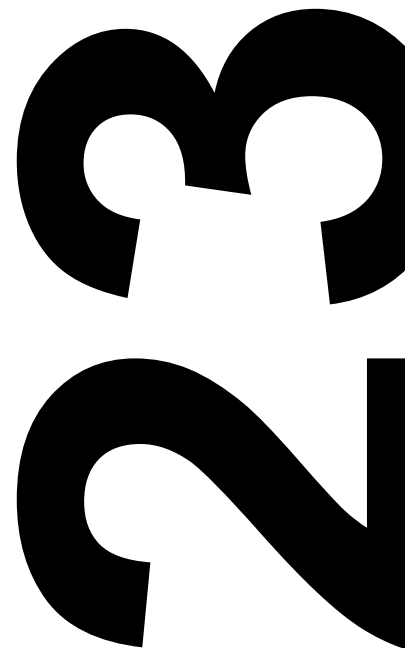
In particolare il corso forma:

- Fashion Designer: specializzati nella progettazione e realizzazione di collezioni uomo/donna, bambino, maglieria, streetwear & jeanswear;
- Textile Designer: specializzati nella ricerca legata ai nuovi materiali e alle tecnologie produttive;
- Product Manager: specializzati nella gestione dei processi di creazione e produzione del prodotto moda.
- Accessories Designer: specializzati nella progettazione di borse, scarpe, piccola pelletteria, ecc.

Per favorire l'orientamento professionale e lo scambio con il mondo del lavoro e della produzione, la Poliarte adotta una metodologia didattica basata sulla collaborazione con aziende ed enti pubblici e privati e organizza attività di tirocinio e di stage. Parte integrante dell'istituto è inoltre il centro di ricerca teorica e pratica "Design Factory" che facilita agli studenti l'entrata nel mondo del lavoro, coordinando la realizzazione concreta dei progetti attraverso un contatto diretto e continuo con le imprese.

5. Accesso a studi superiori

Diploma accademico di 2° livello, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento o Master.



6. Struttura e metodologia

Il metodo didattico utilizzato fa leva sulla sinergia tra creatività, tecnologia e sperimentazione: pratica e teoria si affiancano e l'idea creativa si fa attuale nella realizzazione concreta del prodotto. Tra gli obiettivi principali:

la conoscenza dei linguaggi, delle tecnologie, dei materiali e della cultura del progetto;

la capacità di capire il mercato e le sue esigenze;

la capacità di comunicare la qualità del progetto, attraverso l'apprendimento delle tecniche di presentazione.

La didattica è affidata ai professionisti dei vari settori del sistema moda; cosicché le rapide e continue trasformazioni in atto nel contesto produttivo globale trovino un immediato riscontro nei contenuti dei corsi.

Il percorso formativo è articolato in sei semestri, per una durata complessiva di tre anni, ognuno dei quali è caratterizzato dal conseguimento di obiettivi specifici. Al termine del primo anno l'allievo avrà acquisito gli strumenti tecnici, culturali e progettuali di base, le capacità di gestire ed organizzare il flusso creativo trovando una propria identità artistica. Sarà in grado di utilizzare gli strumenti tecnici fondamentali (modello e sartoria, disegno, linguaggio informatico, tecnologia dei materiali), acquisirà una corretta metodologia professionale (come organizzare un book di progettazione, dal mood board, alla cartella materiali e colore, fino al figurino e al disegno tecnico) e una efficace preparazione culturale (storia della moda, del costume e dell'arte).

La didattica si concentra sulla progettazione completa del prodotto, dall'idea alla realizzazione. Gli studenti mostreranno le collezioni d'abbigliamento realizzate durante sfilate mostre ed esibizioni a conclusione dell'anno accademico. Importante è l'osservazione della realtà concreta e le richieste specifiche dell'azienda e/o del territorio. Essenziale è che lo studente sviluppi le capacità di interpretazione e creazione di nuove forme ed idee e di espressione di queste in oggetti e prodotti.

Durante il secondo anno lo studente seguirà un percorso di approfondimento, integrato da una sperimentazione concreta. La realizzazione effettiva del progetto con tutte le implicazioni che essa comporta viene affrontata in tutte le sue fasi di ricerca/sviluppo/comunicazione e rappresenta il nucleo centrale del percorso didattico. Ogni materia è pensata in funzione del progetto: i mezzi tecnici ed espressivi (modello e sartoria, disegno, tecnologia dei materiali), l'attenzione alla cultura contemporanea (la moda contemporanea, la fotografia, la semiotica e in generale la lettura dell'immagine), l'approccio al fashion marketing sono strumenti essenziali per l'avanzamento del progetto: dalla ricerca di un tema d'ispirazione, fino al prodotto e alla sua comunicazione, ogni fase è monitorata e approfondita.

Obiettivo è che ogni studente sviluppi e comprenda il proprio gusto e stile personale, gestendo con cura in ogni dettaglio.

Il terzo anno specializzante è finalizzato all'approfondimento critico delle conoscenze e delle abilità progettuali, definite in un campo specifico. Gli allievi acquisiranno capacità di comunicazione

dell'identità e di gestione dell'autonomia progettuale.

L'intero anno è dedicato alla progettazione avanzata in un contesto di simulazione professionale e di complessità di riferimenti culturali. Nell'elaborazione del progetto di tesi finale ampio spazio hanno le intuizioni personali e la riflessione critica dello studente; affiancate da un'analisi reale ed efficace della collocazione del proprio lavoro nel mercato della moda. Workshop con aziende, seminari, concorsi, conferenze, progetti speciali e visite in stabilimenti di produzione scandiscono continuamente lo scorrere dei tre anni. La partecipazione a queste attività è complementare al piano didattico strutturato di cui è parte integrante.

Fondamentali sono anche le attività di esercitazione sia individuali sia nei laboratori.

7. Quadro generale delle attività formative

Tipologie in cui si dividono le attività formative:

a) attività formative relative alla formazione di base:

forniscono elementi conoscitivi propedeutici, informazioni e strumenti metodologici ed analitici di tipo generale nei diversi ambiti disciplinari;

b) attività formative caratterizzanti:

forniscono conoscenze indispensabili per la definizione dei contenuti culturali e tecnici, le abilità e le competenze specialistiche che qualificano le figure professionali in uscita;

c) attività formative in uno o più ambiti disciplinari affini o integrativi a quelli di base e caratterizzanti, anche con riguardo alle culture di contesto e alla formazione interdisciplinare.

d) attività formative relative alla preparazione della prova finale per il conseguimento del titolo e alla verifica della conoscenza della lingua straniera;

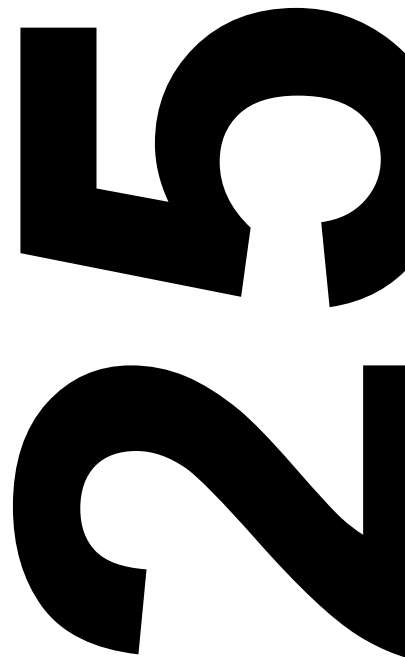
e) attività formative ulteriori (fino ad un massimo di 10 crediti) volte ad acquisire conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui, in particolare, i tirocini formativi e di orientamento.

Il tirocinio, ai sensi del DM 142 del 25 marzo 1998, consiste in un periodo di sperimentazione della pratica professionale mediante la realizzazione di progetti individuali o di gruppo in collaborazione con altre Istituzioni o aziende.

La durata del tirocinio è proporzionata alle esigenze di un particolare argomento oggetto dell'insegnamento o delle finalità formative del corso di studi. Le attività di tirocinio presso l'Accademia di Design Poliarte comprendono:

- Workshop / Progetti aziendali: attività progettuale intensiva in collaborazione con aziende e su temi ispirati dalle aziende stesse;
- Seminari professionalizzanti: con lo scopo di acquisire competenze relazionali e organizzative ed apprendere regole giuridico economiche della pratica professionale.

Attività di stage sono organizzate presso strutture esterne (Enti, Aziende, Centri di ricerca, studi professionali, etc.) previa stipula di apposita convenzione. Lo studente potrà svolgere tale attività



di progetto e di ricerca dopo aver conseguito il diploma accademico.

f) attività formative autonomamente scelte dallo studente nell'ambito dello stesso corso di studi o di corsi di studio affini, del valore complessivo di 10 crediti, corrispondenti ad almeno due corsi. L'Accademia di Design Poliarte propone ogni anno un elenco di Corsi a scelta, fra i quali lo studente potrà indicare le opzioni, espressione dell'interesse prioritario dello studente.

8. Prova Finale

Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito i 180 CFA, secondo modalità definite dall'ordinamento didattico, inclusi quelli relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua inglese. L'esame finale consiste nella presentazione ad una Commissione giudicatrice del progetto sviluppato, corredato di elaborati grafici, analitici, documentali, nonché dal modello fisico e/o virtuale.

Il lavoro che viene presentato è individuale. Anche nel caso di tematiche progettuali complesse affrontate nella fase istruttoria in gruppo, deve sempre essere possibile individuare il percorso del singolo studente, che dovrà presentare e discutere con la commissione il lavoro svolto.

9. Conoscenza della lingua

I corsi si svolgono in lingua italiana. Lo studente dovrà dimostrare la conoscenza della lingua inglese. Agli studenti in possesso di certificazione verranno riconosciuti i crediti relativi. Per gli studenti non in possesso di certificazione, l'Istituto Poliarte può provvedere ad organizzare corsi di lingua interni alla sede o in convenzione con Enti certificati, finalizzati all'ottenimento della conoscenza richiesta.

10. Piano di studi individuale

L'Ordinamento Didattico di Fashion Design può prevedere opportune articolazioni del percorso formativo costituenti i "curricula". Lo studente, ai fini del perseguimento di obiettivi formativi personali specificamente descritti e motivati, nel primo anno di corso presenta alla struttura didattica competente domanda di approvazione di un piano di studi individuale che deve essere compatibile con l'Ordinamento Didattico del corso di studi.

Il piano di studi ha validità per l'intera durata del corso di studi cui si riferisce.

11. Attività a scelta

I corsi triennali Poliarte sviluppano le competenze progettuali che consentono l'accrescimento professionale e il proseguimento degli studi nel sistema accademico e universitario. Essi fanno sì che lo studente approfondisca argomenti specifici nel secondo e terzo anno, dando loro possibilità di scelta tra le materie degli altri corsi triennali di Poliarte, approfondendo così tematiche interdisciplinari del mondo del design. Lo studente dovrà indicare il percorso prescelto all'inizio di ciascun anno di corso, presentando il proprio Piano di Studi in cui dovrà indicare le attività a scelta dello

studente tra quelle suggerite dall'istituto.

13. PRIMO ANNO FASHION DESIGN

INSEGNAMENTI

Semiotica dell'arte ABPC68 – 4 crediti formativi

L'insegnamento ha per oggetto le produzioni dell'arte, del design, della comunicazione e della moda considerate come articolazioni di segni e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione creativa. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.

Fenomenologia delle arti contemporanee ABST51 – 12 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dell'indagine, in un'ottica interdisciplinare, delle interrelazioni tra le diverse arti contemporanee e della problematizzazione dei rapporti che ne derivano, nonché della loro contestualizzazione all'interno dell'orizzonte socioculturale con particolare riferimento alle questioni connesse ai processi di innovazione tecnologica. All'interno del percorso disciplinare vengono inoltre approfonditi tre campi di studio delle arti: quello sociologico, quello psicologico e quello ergonomico per evidenziare il rapporto tra l'oggetto d'arte o di design, l'uomo sia nel ruolo di progettista che in quello di fruitore e l'ambiente in cui l'oggetto trova collocazione nella prospettiva prossemica-ergonomica di una stabilità omeostatica.

Storia della moda I ABST48 – 8 crediti formativi

L'insegnamento prende in esame alcune forme dell'arte e del costume con riferimento all'industria e all'artigianato. L'oggetto di studio può orientarsi nei settori più diversi della produzione: dal mobile al gioiello, dall'abito all'oggetto funzionale, dalla miniatura all'illustrazione contemporanea, dall'arazzo alla stoffa stampata, dal costume per il cinema e per il teatro fino alla decorazione, includendo le competenze per il riconoscimento degli stili e la





loro evoluzione nella storia dell'arte moderna e contemporanea. L'insegnamento prevede approfondimenti riguardanti due settori prevalenti: il tessuto con la sua storia e le sue connessioni socio-antropologiche, merceologiche, tecnologiche e estetico-visive (texture) e poi la moda e il costume in tutte le loro manifestazioni collegate agli aspetti etnici e culturali.

Anatomia dell'immagine ABAV1– 4 crediti formativi

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. L'insegnamento si apre a possibili approfondimenti su alcuni ambiti di ricerca concernenti la lettura storica e contemporanea della forma umana e del corpo nell'arte, dall'antichità ai

nostri giorni, compresi la storia della disciplina, lo sviluppo delle teorie e dei metodi, la relazione del corpo con l'ambiente, naturale e costruito. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere, il metodo morfologico si estende all'analisi dell'opera d'arte e alla rappresentazione del mondo naturale. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno, la tecnica fotografica e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.

Modellistica I ABPR21 – 2 crediti formativi

L'insegnamento comprende contenuti e metodologie per fornire alcuni concetti ritenuti basilari per realizzare e progettare "un Modello", inteso sia come "esempio" che come una realtà figurativa o astratta tridimensionale miniaturizzata, rilevata o progettata, che si sviluppa dallo studio e dall'organizzazione dello spazio ambientale abitabile, sia quale strumento di controllo, ausiliario od integrativo di disegni, derivante il processo di progettazione, di realizzazione e di verifica del risultato finale di una situazione artistica strutturata nello spazio.

Disegno tecnico e progettuale ABPR16 – 8 crediti formativi

L'insegnamento riguarda gli elementi teorici e le metodologie operative che consentono rappresentazioni grafiche funzionanti da supporto ai diversi aspetti del percorso progettuale. Il disegno, nella sua accezione più ampia, sia tradizionale che aperta alle nuove tecnologie, viene centralmente assunto quale strumento di costruzione, verifica e definizione esecutiva della forma artistica progettata ovvero rilevata e riprodotta come progetto. L'insegnamento prevede due orientamenti prevalenti: uno relativo al disegno dal vero e al figurino a mano libera e l'altro più orientato al disegno tecnico e meta progettuale.

Cultura tessile ABPR34 – 12 crediti formativi

L'insegnamento riguarda lo studio e la ricerca di nuovi materiali idonei ad ampliare la gamma dei linguaggi formali multimaterici, finalizzata alla creazione del prototipo e comprendente la modellazione, il taglio e la confezione di capi in una struttura sartoriale-artigianale. L'insegnamento prevede due orientamenti: uno ad indirizzo più teorico-culturale, l'altro più meta progettuale e sperimentale.



Lingua straniera Inglese ABLIN71 – 4 crediti formativi

L'insegnamento si occupa con attenzione dell'utilizzo dei differenti modelli linguistici in ambito artistico, del design e della moda. Comprende, inoltre, le modalità espressive e più estesamente concettuali usate nella cultura europea, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo del design e dell'arte.

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 2 crediti formativi:

Gli studenti per le attività a scelta potranno scegliere liberamente uno dei Dipartimenti e poi una o più delle attività ad esso assegnate dalla Direzione compilando e sottoscrivendo l'apposito modulo.

N.B. Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

14. SECONDO ANNO FASHION DESIGN

INSEGNAMENTI

Tecnologie e applicazioni digitali I ABTEC38 – 12 crediti formativi

L'insegnamento comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici. 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'insegnamento prevede al suo interno due momenti di approfondimento: l'uno relativo al graphic computer e l'altro più orientato agli aspetti tecnico informatici di applicazione allo sviluppo taglie ed elementi di confezione.

Fashion design I ABPR34 – 16 crediti formativi

L'insegnamento riguarda la realizzazione di collezioni di abiti e accessori con una forte componente creativa, che applica la manualità e l'acquisizione di tecniche artigiano-industriali impiegate in forme espressive e innovative. L'insegnamento tende a formare le competenze relative a: lo studio e la ricerca di nuovi materiali idonei ad ampliare la gamma dei linguaggi formali multimaterici, la creazione del prototipo, comprendente la modellazione, il taglio e la confezione di capi in una struttura sartoriale-artigianale, nonché la comunicazione, attraverso lo studio e la progettazione sia di concept comunicabili attraverso la rete, sia di un sito inteso come media- vetrina e nuovo canale distributivo per proporre le proprie idee o avviare un'attività di diffusione delle creazioni. L'insegnamento prevede una varietà di metodi progettuali proposti da singoli docenti perché lo studente possa coglierne le peculiarità da metabolizzare e utilizzare per costruire nel tempo il proprio



metodo personale e stile progettuale.

Storia della moda II ABST48 – 4 crediti formativi

L'insegnamento prende in esame alcune forme dell'arte e del costume con riferimento all'industria e all'artigianato. L'oggetto di studio può orientarsi nei settori più diversi della produzione: dal mobile al gioiello, dall'abito all'oggetto funzionale, dalla miniatura all'illustrazione contemporanea, dall'arazzo alla stoffa stampata, dal costume per il cinema e per il teatro fino alla decorazione, includendo le competenze per il riconoscimento degli stili e la loro evoluzione nella storia dell'arte moderna e contemporanea. L'insegnamento prevede approfondimenti riguardanti due settori prevalenti: il tessuto con la sua storia e le sue connessioni socio-antropologiche, merceologiche, tecnologiche e estetico-visive (texture) e poi la moda e il costume in tutte le loro manifestazioni collegate agli aspetti etnici e culturali.

Modellistica II ABPR21 – 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende contenuti e metodologie per fornire alcuni concetti ritenuti basilari per realizzare e progettare "un Modello", inteso sia come "esempio" che come una realtà figurativa o astratta tridimensionale miniaturizzata, rilevata o progettata, che si sviluppa dallo studio e dall'organizzazione dello spazio ambientale abitabile, sia quale strumento di controllo, ausiliare od integrativo di disegni, derivante il processo di progettazione, di realizzazione e di verifica del risultato finale di una situazione artistica strutturata nello spazio. L'insegnamento prevede due orientamenti uno tecnico e l'altro creativo.

Fotografia I ABPR31 – 4 crediti formativi

L'insegnamento 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 tecnologie digitali.

Design management ABLE69 *

L'insegnamento comprende le competenze inerenti alla 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, del design, della moda e

della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta al marketing strategico e della comunicazione per la vendita, per via tradizionale o web, di prodotti di design e d'arte.

Tecniche audiovisive per il web ABTEC42 *

L'insegnamento fa riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, 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 multiutente.

Storia del cinema e del video ABPC66 *

L'insegnamento include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 6 crediti

Stage e tirocinio formativo secondo anno – 6 crediti formativi

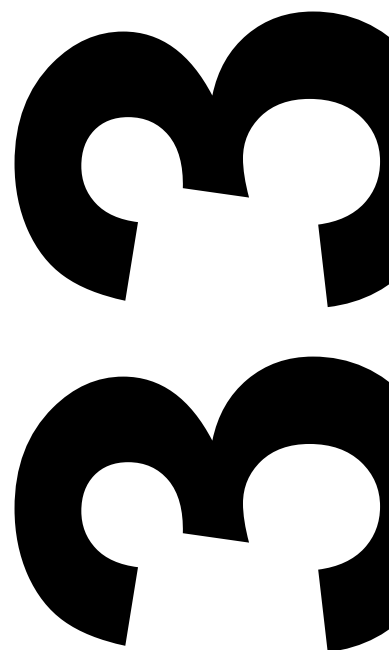
Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

Gli studenti per le attività a scelta potranno scegliere liberamente uno dei Dipartimenti e poi una o più delle attività ad esso assegnate dalla Direzione compilando e sottoscrivendo l'apposito modulo.

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.



15. TERZO ANNO FASHION DESIGN

INSEGNAMENTI

Fashion Design II ABPR34 – 16 crediti formativi

L'insegnamento riguarda la realizzazione di collezioni di abiti e accessori con una forte componente creativa, che applica la manualità e l'acquisizione di tecniche artigiano-industriali impiegate in forme espressive e innovative. L'insegnamento tende a formare le competenze relative a: lo studio e la ricerca di nuovi materiali idonei ad ampliare la gamma dei linguaggi formali multimaterici, la creazione del prototipo, comprendente la modellazione, il taglio e la confezione di capi in una struttura sartoriale-artigianale, nonché la comunicazione, attraverso lo studio e la progettazione sia di concept comunicabili attraverso la rete, sia di un sito inteso come media-vetrina e nuovo canale distributivo per proporre le proprie idee o avviare un'attività di diffusione delle creazioni. L'insegnamento prevede una varietà di metodi progettuali proposti da singoli docenti perché lo studente possa coglierne le peculiarità da metabolizzare e utilizzare per costruire nel tempo il proprio metodo personale e stile progettuale.

Modellistica III ABPR21 – 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende contenuti e metodologie per fornire alcuni concetti ritenuti basilari per realizzare e progettare "un Modello", inteso sia come "esempio" che come una realtà figurativa o astratta tridimensionale miniaturizzata, rilevata o progettata, che si sviluppa dallo studio e dall'organizzazione dello spazio ambientale abitabile, sia quale strumento di controllo, ausiliare od integrativo di disegni, derivante il processo di progettazione, di realizzazione e di verifica del risultato finale di una situazione artistica strutturata nello spazio. L'insegnamento prevede due orientamenti uno tecnico e l'altro creativo.

Fotografia II ABPR31 – 2 crediti formativi

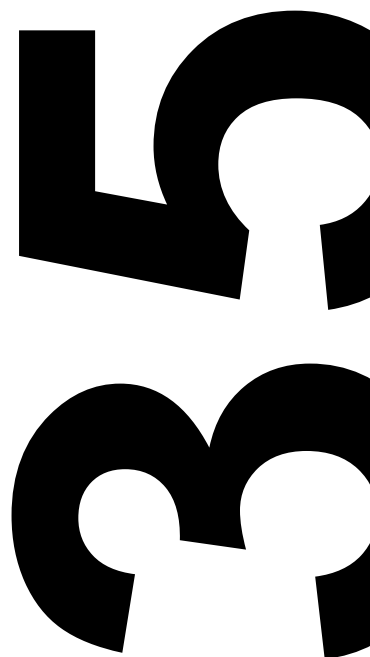
L'insegnamento comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Differenti campi di specifico interesse sono: gli usi della fotografia nella documentazione e nella rappresentazione dei beni culturali, l'indagine fotografica scientifica sull'opera d'arte, l'archiviazione e la condivisione digitale delle immagini; nonché tutti gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali.

Tecnologie e applicazioni digitali II ABTEC38 – 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici. 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'insegnamento prevede al suo interno due momenti di approfondimento: l'uno relativo al graphic computer e l'altro più orientato agli aspetti tecnico-informatici di applicazione allo sviluppo taglie ed elementi di confezione.

Progettazione multimediale ABTEC40 *

L'insegnamento ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità alla produzione artistica, del design, della moda e della comunicazione. L'insegnamento



prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo video-tecnico e l'altro più scenografico e organizzativo dei set oggetto di studio e sperimentazione della moda e di altri eventi artistici e culturali.

Elementi di morfologia e dinamica della forma ABAV1 *

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano in relazione agli oggetti e all'ambiente. Il metodo morfologico si interessa dell'analisi dell'opera d'arte, del design, della moda e della comunicazione. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità. In particolare si orienteranno gli allievi verso una sperimentazione di basic design ovvero di meta progettazione dell'oggetto in relazione all'uomo e all'ambiente con un'attenzione anche alla prossemica e all'ergonomia in una prospettiva multidisciplinare e di connection design.

Scenografia ABPR22 *

L'insegnamento raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica interessante i settori della moda, della standistica-fieristica, del teatro, del cinema e della televisione, nonché allestimenti per eventi culturali. Comprende l'utilizzo di tecnologie tradizionali e innovative; nonché la trattazione di elementi teorico/ pratici riguardanti le figure innovative come location manager, set designer, light designer e stylist e art buyer. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo più scenotecnico e l'altro più artistico-scenografico dei set o location oggetto di studio e sperimentazione delle diverse tipologie applicative del design.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 4 crediti

Stage e tirocinio formativo terzo anno – 14 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/Concorsi II – 2 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno

dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

Progetto di tesi – 10 crediti formativi

13

16. GRAPHIC & WEB DESIGN: attributi del corso

DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA DAPL06 - CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GRAPHIC E WEB DESIGN									
Attività Formative	Codice	Settore Disciplinare	Campo Disciplinare	Crediti	Ore	Tipologia Didattica	Base	Caratterizzante	Affine
PRIMO ANNO									
Affini Integrative	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	30	Teorico			4
Caratterizzante	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	12	90	Teorico		12	
Base	ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Storia del disegno e della grafica d'arte I	6	45	Teorico	6		
Caratterizzante	ABPR19	Graphic design	Graphic design I	14	175	Teorico/pratico		14	
Base	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	10	125	Teorico/pratico	10		
Caratterizzante	ABPR31	Fotografia	Fotografia I	4	50	Teorico/pratico		4	
				50	515		16	30	4
Ulteriori			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari I	4					
	ABLIN71	Lingue	Lingua straniera	4					
Attività a scelta dello studente				2					
				60	515				
SECONDO ANNO									
Base	ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Storia del disegno e della grafica d'arte II	4	30	Teorico	4		
Caratterizzante	ABPR19	Graphic design	Web design I Graphic design II	8 8	100 100	Teorico/pratico Teorico/pratico		8 8	
Base	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche e tecnologie della stampa digitale	16	120	Teorico	16		
Caratterizzante	ABPR31	Fotografia	Fotografia II	4	50	Teorico/pratico		4	
Corsi a scelta I	ABLE69	Marketing e Management	Design management		45	Teorico			
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per il web	6	75	Teorico/pratico			
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video		45	Teorico			
				46	445		20	20	0
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo secondo anno</i>	6	150				
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari II Concorsi I	4					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	595				
TERZO ANNO									
Caratterizzante	ABPR19	Graphic design	Graphic design Iii Web design II	12 6	150 75	Teorico/pratico Teorico/pratico		12 6	
Affini Integrative	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	4	50	Teorico/pratico			4
Base	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer graphic II	4	50	Teorico/pratico	4		
Corsi a scelta II	ABAV1	Anatomia artistica	Anatomia dell'immagine Elementi di morfologia e dinamica della forma	4	50 30	Teorico/pratico Teorico			
	ABPR22	Scenografia	Scenografia		50	Teorico/pratico			
				30	375		4	18	4
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo terzo anno</i>	14	350		40	68	8
			Concorsi II				108		
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari Iii	2					
Progetto finale			Progetto di tesi	10					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	725				
				180	1835				

9
3



Progetto grafico del centro Servizi & del
 Servizio di Design Design AA 001/100

PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE
 DELLA CARATTERIZZAZIONE GRAFICA PER IL SERVIZIO DI SERVIZI & DEL



NIGHT DRIVER

stanotte.guido.io



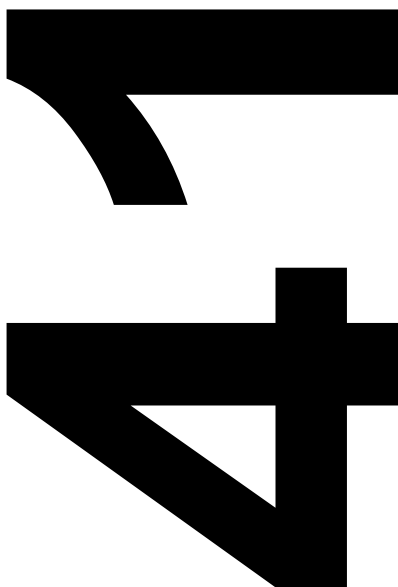
Se hai bevuto doppio

Se sei stanco di guidare
 o se hai bevuto troppo
 Night Driver è il servizio che
 ti offre un autista personale,
 pronto a essere te
 a te, ovunque.

tel 071.54.934
 fax 071.54.937
 info@nightdriver.it
 www.nightdriver.it



NIGHT DRIVER



GRAPHIC & WEB DESIGN

ATTRIBUTI DEL CORSO

1. Titolo conferito

Diploma accademico di 1° livello

2. Lingua di erogazione dei corsi

Le lezioni si svolgono in lingua italiana.

3. Obiettivi Formativi

Il Graphic Designer si occupa della progettazione per la comunicazione visiva. Il suo ruolo prevede la progettazione di strumenti di comunicazione e la creazione di immagini e linguaggi, che siano in grado di trasmettere efficacemente messaggi e significati. Per sviluppare in modo rivoluzionario il progetto, il Graphic Designer deve avere la padronanza di mezzi linguistici, e la capacità di coniugare linguaggi tradizionali, tramite l'uso di software professionali e di media digitali, confrontandosi con le problematiche tecniche e produttive emergenti.

Il Graphic Designer deve possedere competenze tecnologiche e gestionali, conoscenze e capacità necessarie, non solo per progettare e realizzare in prima persona strumenti di comunicazione, ma anche per operare come art director e per svolgere un ruolo culturale, in qualità di regista e manager di eventi comunicativi. Alle abilità creative deve quindi associare conoscenze tecnico-produttive, una solida preparazione storico-critica e culturale, sensibilità nella comprensione delle dinamiche sociali e dei contesti in cui opera, capacità di analisi e, soprattutto di sintesi espressiva.

I diplomati devono conoscere gli strumenti, le tecniche e le tecnologie funzionali allo sviluppo di progetto di comunicazione visiva: dalle tecniche della rappresentazione visiva, grafica, fotografica, tipografica, video, alle tecniche di manipolazione delle immagini e dei linguaggi visivi, dalla conoscenza dei meccanismi percettivi a quella dei sistemi cromatici.

Dovranno inoltre avere a disposizione gli strumenti necessari per affrontare la pratica del progetto nelle diverse aree della grafica: dei prodotti editoriali, della segnaletica, dell'immagine coordinata, oltre che dei sistemi comunicativi che si relazionano tra loro e multimediali supportati dalle nuove tecnologie come i prodotti digitali e i siti web.

La preparazione richiede anche il conseguimento di conoscenze scientifico-tecnologiche (apparecchi e tecnologie del progetto di visual design e multimediale; tecniche di prototipazione, riproduzione e serializzazione del prodotto; tecnologie della procedura di stampa e pre-stampa; competenze economico gestionali legate alla cultura d'impresa e nei suoi aspetti economici, gestionali e organizzativi ecc.) e conoscenze teorico-critiche (storiche, relative alla grafica e alla comunicazione, al loro sviluppo, allo studio della semiotica, dei linguaggi della comunicazione multimediale). Con lo scopo di formare tale molteplice profilo professionale, il corso

prevede che lo studente acquisisca competenze in aree quali: “corporate identity”, nuovi media digitali, presentazione e promozione del prodotto e grafica editoriale. Più specificatamente i diplomati in GRAPHIC DESIGN devono:

- Possedere una buona formazione tecnico operativa dei metodi e dei concetti nei campi della comunicazione visiva con particolare attenzione per la grafica classica e contemporanea, la grafica editoriale e la stampa.
 - Avere una conoscenza dettagliata delle teorie e dei linguaggi della comunicazione visiva, dalla storia dell’arte fino allo studio dei media e dei mezzi di comunicazione contemporanea; dei linguaggi espressivi, delle tecniche del disegno e della rappresentazione grafica tradizionale e computerizzata, dell’incisione, della calcografia, della stampa e della grafica d’arte, nonché delle tecniche fotografiche e audiovisive;
 - Manifestare cognizione e capacità di analisi dei sistemi economici, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la loro distribuzione ed introduzione sul mercato;
- Avere una buona padronanza di almeno una lingua della Comunità Europea, oltre la lingua madre, nell’ambito di competenza.

4. Prospettive occupazionali

Le attività professionali dei Graphic designers sono legate alla libera professione artistica, alla ricerca riguardo le arti visive, alle attività creative in generale, collaborando in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici della grafica, sia nel settore operativo legato alla tradizione, che in quello delle nuove tecnologie e delle nuove formule linguistiche di oggi.

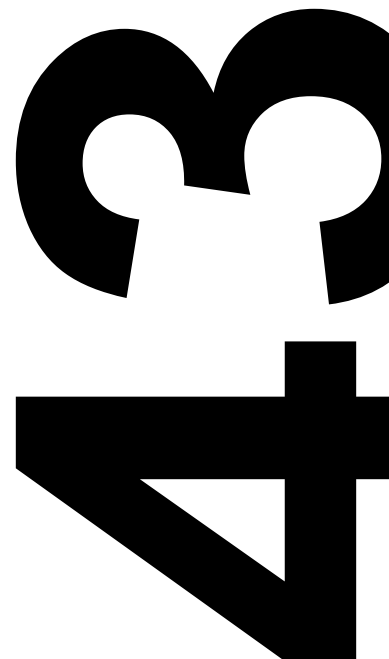
Il graphic designer può lavorare come grafico, può operare come comunicatore visuale, come designer multimediale, sia come libero professionista o come associato, sia presso aziende di servizi ed industrie design oriented.

Inoltre è in grado di gestire progetti complessi, che partono dalla programmazione e il coordinamento delle attività dei gruppi multidisciplinari di lavoro, al rapporto con enti pubblici e privati.

I diplomati trovano opportunità di inserirsi in strutture professionali quali studi grafici, agenzie di pubblicità, comunicazione e pubbliche relazioni, case editrici, web agency, case di produzione televisiva, negli ambiti che seguono:

- grafica editoriale: progettazione e redazione di prodotti editoriali e pubblicazioni aziendali;
- comunicazione di prodotto: progettazione grafica del packaging e di tutti gli strumenti che affiancano il prodotto nel suo per- corso dal produttore all’utente finale;
- progettazione di campagne promozionali;
- “corporate identity”: progettazione dell’identità visiva, intesa come sistema coordinato per aziende, enti pubblici e privati o servizi;
- “new media” digitali.

Per favorire l’orientamento professionale e lo scambio con il mondo





del lavoro e della produzione, l'Accademia Poliarte adotta una metodologia didattica basata sulla collaborazione con aziende ed enti pubblici e privati e organizza attività di tirocinio e di stage. Parte integrante dell'istituto è inoltre il centro di ricerca teorica e pratica "Design Factory" che facilita agli studenti l'entrata nel mondo del lavoro, coordinando la realizzazione con creta dei progetti attraverso un contatto diretto e continuo con le imprese.

5. Accesso a studi superiori

Diploma accademico di 2° livello, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento o Master.

6. Struttura e Metodologia

Il percorso formativo si articola in esperienze dirette di progettazione, dapprima a livello propedeutico, in seguito più specifiche, attraverso l'apprendimento delle tecniche di visualizzazione tradizionali, la conoscenza dei materiali e delle tecniche di produzione, il training operativo sugli strumenti professionali (hardware e software). Importante è l'acquisizione di una solida preparazione culturale umanistica; gli strumenti culturali, storico-critici, antropologici, sociologici, economici, sono indispensabili per comprendere la realtà ed intervenire in contesti innovativi con soluzioni inedite e originali. È inoltre fondamentale l'acquisizione delle basi metodologiche legate al processo creativo e alla prassi professionale, inclusa la capacità di presentare e argomentare correttamente i propri progetti. Il percorso formativo è articolato in sei semestri, per una durata complessiva di tre anni, ognuno dei quali con obiettivi specifici.

Il primo anno è dedicato alla propedeutica, ovvero all'acquisizione della formazione di base, dei riferimenti culturali, degli strumenti e delle regole che distinguono e caratterizzano un atteggiamento progettuale. In particolare: caratteri tipografici come strumenti fondamentali del grafico, genesi e percezione di forme

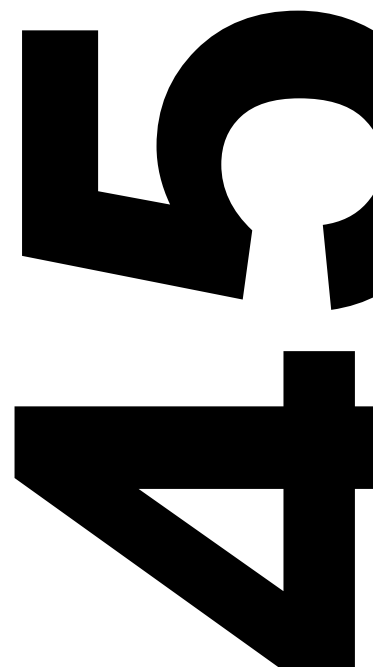
e colori, software per la rappresentazione grafica, elaborazione delle immagini, nonché conoscenze culturali che permettano di interpretare e decodificare i linguaggi della comunicazione visiva, dell'arte contemporanea e del cinema.

Il secondo anno si concentra sulla metodologia e sulla progettazione assistita. Lo studente acquisisce consapevolezza e competenza nelle specifiche aree professionali, attraverso esperienze pratiche guidate nei tre ambiti della comunicazione visiva: l'area espressiva, dove i segni si trasformano ed evolvono a diventare simboli, marchi, logotipi, poster; l'area razionale, in cui si costruiscono racconti formati da testi, immagini e pagine, in cui ogni elemento ha un suo ruolo preciso, che deve trovare riscontro nel trattamento grafico e tipografico; infine l'area dell'interattività e della conseguente organizzazione delle informazioni a disposizione dell'utente. Tali attività sono supportate dallo studio di discipline tecniche, in particolare software finalizzati all'interattività e alla gestione di contributi multimediali, insegnamenti di carattere culturale, con particolare attenzione all'evoluzione dei contesti, dei mercati, dei linguaggi delle discipline professionali contigue. Il terzo anno è dedicato alla progettazione avanzata e alla simulazione professionale, affrontando quelle che sono le tematiche progettuali di competenza del Graphic Designer: dalla corporate image, alla comunicazione di prodotto, dalla grafica editoriale, al design dell'interazione e alla grafica televisiva, in un'ottica generale di cross-medialità. Gli studenti sono stimolati a riflettere sulla responsabilità sociale del progettista di comunicazione visiva, ad acquisire autonomia operativa, capacità di effettuare scelte coerenti e argomentate, di rapportarsi con un committente, di assumersi responsabilità precise. Nell'arco del triennio, vengono inoltre proposti workshop di progetto, seminari culturali, partecipazione a concorsi, cicli di conferenze, progetti speciali e visite ad aziende e stabilimenti di produzione. La partecipazione a queste attività è complementare al piano didattico strutturato di cui è parte integrante. Così come fondamentali e parte integrante del percorso formativo sono le attività di esercitazione sia individuali sia nei laboratori di Sede.

7. Quadro generale delle attività formative

Le attività formative curriculari sono raggruppate nelle seguenti tipologie:

- a) attività formative relative alla formazione di base: forniscono elementi conoscitivi propedeutici, informazioni e strumenti metodologici ed analitici di tipo generale nei diversi ambiti disciplinari;
- b) attività formative caratterizzanti: forniscono conoscenze indispensabili per la definizione dei contenuti culturali e tecnici, nonché le abilità e le competenze specialistiche che qualificano le figure professionali in uscita;
- c) attività formative in uno o più ambiti disciplinari affini o integrativi a quelli di base e caratterizzanti, anche con riguardo alle culture di contesto e alla formazione interdisciplinare;
- d) attività formative relative alla preparazione della prova finale per il conseguimento del titolo e alla verifica della conoscenza della lingua straniera;



e) attività formative ulteriori (fino ad un massimo di 10 crediti) volte ad acquisire conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui, in particolare, i tirocini formativi e di orientamento.

Il tirocinio, ai sensi del DM 142 del 25 marzo 1998, consiste in un periodo di sperimentazione della pratica professionale mediante la realizzazione di progetti individuali o di gruppo in collaborazione con altre Istituzioni o aziende.

La durata del tirocinio è proporzionata alle esigenze di un particolare argomento oggetto dell'insegnamento o delle finalità formative del corso di studi.

Le attività di tirocinio presso Poliarte includono:

- Workshop / Progetti aziendali: attività progettuale intensiva della durata di una o più settimane in collaborazione con aziende e su temi ispirati dalle aziende stesse;
- Seminari professionalizzanti: finalizzati all'acquisizione di competenze relazionali e organizzative e all'apprendimento di regole giuridico economiche della pratica professionale.

Attività di stage sono organizzate da Poliarte presso strutture esterne (Enti, Aziende, Centri di ricerca, studi professionali, etc.) previa stipula di apposita convenzione.

Lo studente potrà svolgere tale attività di progetto e di ricerca dopo aver conseguito il diploma accademico.

f) attività formative autonomamente scelte dallo studente nell'ambito dello stesso corso di studi o di corsi di studio affini, del valore complessivo di 10 crediti, corrispondenti ad almeno due corsi. Poliarte propone annualmente un elenco di Corsi a Scelta, fra i quali lo studente potrà indicare le opzioni, espressione dell'interesse prioritario dello studente.

8. Prova Finale

Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito i 180 crediti formativi, secondo modalità definite all'ordinamento didattico, inclusi quelli relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua inglese. L'esame finale consiste nella presentazione ad una Commissione giudicatrice del progetto sviluppato, corredato di elaborati grafici e analitico - documentali, nonché dal modello fisico e/o virtuale. Il lavoro che viene presentato è individuale. Anche nel caso di tematiche progettuali complesse affrontate nella fase istruttoria in gruppo, deve sempre essere possibile individuare il percorso del singolo studente, che dovrà presentare e discutere con la commissione il lavoro svolto.

9. Conoscenza della lingua

I corsi si svolgono in lingua italiana. Lo studente dovrà dimostrare la conoscenza della lingua inglese. Agli studenti in possesso di certificazione verranno riconosciuti i crediti relativi. Per gli studenti non in possesso di certificazione, l'Istituto Poliarte può provvedere ad organizzare corsi di lingua interni alla sede o in convenzione con Enti certificati finalizzati all'ottenimento della

conoscenza richiesta.

10. Piano di studi individuale

L'Ordinamento Didattico di Industrial Design può prevedere opportune articolazioni del per corso formativo costituenti i "curricula". Lo studente, ai fini del perseguimento di obiettivi formativi personali specificamente de scritti e motivati, nel primo anno di corso presenta alla struttura didattica competente do manda di approvazione di un piano di studi individuale che deve essere compatibile con l'Ordinamento Didattico del corso di studi.

Il piano di studi ha validità per l'intera durata del corso di studi cui si riferisce.

11. Corsi a scelta

I corsi triennali Poliarte sviluppano le competenze progettuali che consentono l'accrescimento professionale e il proseguimento degli studi nel sistema accademico e universitario. Essi fanno sì che lo studente approfondisca argomenti specifici nel secondo e terzo anno, dando loro possibilità di scelta tra le materie degli altri corsi triennali di Poliarte, approfondendo così tematiche interdisciplinari del mondo del design. Lo studente dovrà indicare il percorso prescelto entro il termine del primo anno e del secondo anno di corso, presentando il proprio Piano di Studi.

17. PRIMO ANNO GRAPHIC E WEB DESIGN

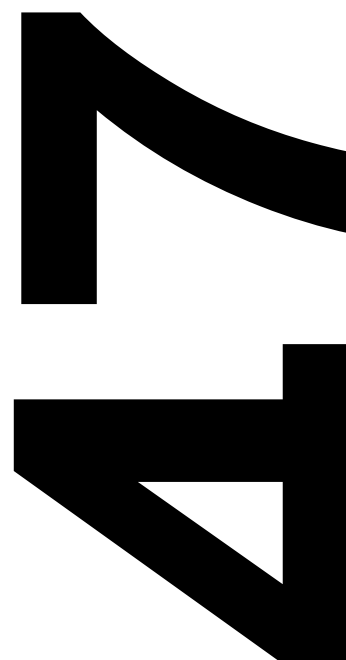
INSEGNAMENTI

Semiotica dell'arte ABPC68 – 4 crediti formativi

L'insegnamento ha per oggetto le produzioni dell'arte, del design, della comunicazione e della moda considerate come articolazioni di segni, e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione creativa. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.

Fenomenologia delle arti contemporanee ABST51 –12 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dell'indagine, in un'ottica interdisciplinare, delle interrelazioni tra le diverse arti contemporanee e della



problematizzazione dei rapporti che ne derivano, nonché della loro contestualizzazione all'interno dell'orizzonte socioculturale con particolare riferimento alle questioni connesse ai processi di innovazione tecnologica. All'interno del percorso disciplinare vengono inoltre approfonditi tre campi di studio delle arti: quello sociologico, quello psicologico e quello ergonomico per evidenziare il rapporto tra l'oggetto d'arte o di design, l'uomo sia nel ruolo di progettista che in quello di fruitore e l'ambiente in cui l'oggetto trova collocazione nella prospettiva prosemica-ergonomica di una stabilità omeostatica.

Storia del disegno e della grafica d'arte I ABST47 – 6 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dello studio dei fenomeni relativi alla storia delle arti visive, con particolare riferimento alla cultura occidentale dalla fine dell'Ottocento (Toulouse Lautrec) ai giorni nostri. La conoscenza degli stili e dei vari linguaggi espressivi, finalizzata al completamento del percorso formativo dell'artista, del designer, del comunicatore, dello stilista, del critico d'arte e del curatore, è integrata con lo studio dei meccanismi che regolano il complesso sistema del mercato dell'arte contemporanea, della moda e del design.

Graphic Design I ABPR19 – 14 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa, dell'ente pubblico e più in generale del prodotto. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno 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 offline e online, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico. L'insegnamento prevede dei focus di approfondimento relativi a settori della comunicazione come l'educazione alla visione, l'editing, l'advertising e lo story telling.

Informatica per la grafica ABTEC38 – 10 crediti formativi

L'insegnamento 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 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 digitali e non.

Fotografia I ABPR31– 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Si occupa di uno o più dei seguenti campi applicativi: 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 di alcuni aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali. L'insegnamento può arricchirsi di esperienze laboratoristiche di fotografia in b/n.

Lingua straniera Inglese ABLIN71– 4 crediti formativi

L'insegnamento si occupa con attenzione dell'utilizzo dei differenti modelli linguistici in ambito artistico, del design e della moda. Comprende, inoltre, le modalità espressive e più estesamente concettuali usate nella cultura europea, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo del design e dell'arte.

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 2 crediti formativi:

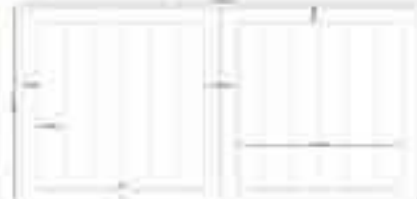
N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.





Scopri il Design e la comunicazione
per la scuola attraverso PoliarTE
Il design per la scuola è la disciplina
che studia e applica le conoscenze di base
e gli strumenti del design per la scuola.
Il design per la scuola è la disciplina
che studia e applica le conoscenze di base
e gli strumenti del design per la scuola.
Il design per la scuola è la disciplina
che studia e applica le conoscenze di base
e gli strumenti del design per la scuola.



SO
50

INSEGNAMENTI

Storia del disegno e della grafica d'arte II ABST47 – 4 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dello studio dei fenomeni relativi alla storia delle arti visive, con particolare riferimento alla cultura occidentale dalla fine dell'Ottocento (Toulouse Lautrec) ai giorni nostri. La conoscenza degli stili e dei vari linguaggi espressivi, finalizzata al completamento del percorso formativo dell'artista, del designer, del comunicatore, dello stilista, del critico d'arte e del curatore, è integrata con lo studio dei meccanismi che regolano il complesso sistema del mercato dell'arte contemporanea, della moda e del design.

Web Design I ABPR19 – 8 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno 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, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico. L'insegnamento si suddivide in due parti: uno centrato sul web design, l'altro sui social media.

Graphic design II ABPR19 - 8 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa, dell'ente pubblico e più in generale del prodotto. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno 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 offline e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico. L'insegnamento prevede dei focus di approfondimento relativi a settori della comunicazione come l'educazione alla visione, l'editing, l'advertising e lo storytelling.

Tecniche e tecnologie della stampa digitale ABTEC38 – 16 crediti formativi

L'insegnamento 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'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di stampa ed ai differenti strumenti.

Fotografia II ABPR31- 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Si occupa di uno o più dei seguenti campi applicativi: 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 di alcuni aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali.

Design management ABLE69 *

L'insegnamento comprende le competenze inerenti alla 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, del design, della moda e della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta al marketing strategico e della comunicazione per la vendita, per via tradizionale o web, di prodotti di design e d'arte.

Tecniche audiovisive per il web ABTEC42 *

L'insegnamento fa riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, 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 multiutente.

Storia del cinema e del video ABPC66 *

L'insegnamento include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.



*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 6 crediti

Stage e tirocinio formativo secondo anno – 6 crediti formativi

Seminari interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il

personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

19. TERZO ANNO GRAPHIC E WEB DESIGN

INSEGNAMENTI

Graphic design III ABPR19 – 12 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa, dell'ente pubblico e più in generale del prodotto. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno 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 offline e online, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico. L'insegnamento prevede dei focus di approfondimento relativi a settori della comunicazione come l'educazione alla visione, l'editing, l'advertising e lo story telling.

Web design II ABPR19 - 6 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno 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 offline e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico. L'insegnamento si suddivide in due parti: uno centrato su aspetti tecnici, l'altro su aspetti creativi.



Progettazione multimediale ABTEC40 - 4 crediti formativi

L'insegnamento ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità della produzione artistica, del design, della moda e della comunicazione. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo video tecnico e l'altro più scenografico e organizzativo dei set oggetto di studio e sperimentazione della moda e di altri eventi artistici e culturali.

Computer graphic ABTEC38 – 4 crediti formativi

L'insegnamento comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti digitali finalizzati alla comunicazione sia tradizionale che innovativa.

Anatomia dell'immagine ABAV1 *

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. L'insegnamento si apre a possibili approfondimenti su alcuni ambiti di ricerca concernenti la lettura storica e contemporanea della forma umana e del corpo nell'arte, dall'antichità ai nostri giorni, compresi la storia della disciplina, lo sviluppo delle teorie e dei metodi, la relazione del corpo con l'ambiente, naturale e costruito. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere, il metodo morfologico si estende all'analisi dell'opera d'arte e alla rappresentazione del mondo naturale. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno, la tecnica fotografica e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.

Elementi di morfologia e dinamica della forma ABAV1*

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano in relazione agli oggetti e all'ambiente. Il metodo morfologico si interessa dell'analisi dell'opera d'arte, del design, della moda e della comunicazione. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità. In particolare si orienteranno gli allievi verso una sperimentazione di basic design ovvero di meta progettazione dell'oggetto in relazione all'uomo e all'ambiente con un'attenzione anche alla

prossemica e all'ergonomia in una prospettiva multidisciplinare e di connection design.

Scenografia ABPR22*

L'insegnamento raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica interessante i settori della moda, della standistica-fieristica, del teatro, del cinema e della televisione, nonché allestimenti per eventi culturali. Comprende l'utilizzo di tecnologie tradizionali e innovative; nonché la trattazione di elementi teorico/ pratici riguardanti le figure innovative come location manager, set designer, light designer e stylist e art buyer. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo più scenotecnico e l'altro più artistico-scenografico dei set o location oggetto di studio e sperimentazione delle diverse tipologie applicative del design.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 4 crediti.

Stage e tirocinio formativo terzo anno - 14 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi - 2 crediti formativi

Attività a scelta dello – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

Progetto di tesi – 10 crediti formativi



**INDIVIDUAZIONE E REALIZZAZIONE
IMMAGINE COORDINATA
PER L'AZIENDA SETA GEOMATICS S.R.L.**

DESCRIZIONE: Progetto di comunicazione per l'azienda SETA Geomatics S.R.L. in occasione della partecipazione al bando "Progetti di sviluppo economico e sociale" del Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti, in attuazione del Piano Nazionale di Sviluppo Economico e Sociale, 2014-2020, approvato con Decreto del Presidente della Repubblica n. 170 del 2014.

100%
100%

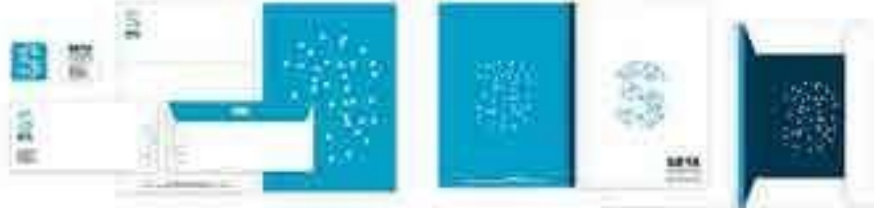


**SETA
GEOMATICS**



**SETA
GEOMATICS**

Materiali stampati



Media communication

Missive



Programmi e web



Web site



Materiali di lavoro



Point of sale



Personal e promotion



Mezzi di trasporto



PROGETTO GRAFICO E COMUNICAZIONE
PER L'AZIENDA SETA GEOMATICS S.R.L.
IN OCCASIONE DELLA PARTECIPAZIONE AL BANDO
"PROGETTI DI SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE"
DEL MINISTERO DELLE INFRASTRUTTURE E DEI TRASPORTI,
IN ATTUAZIONE DEL PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO
ECONOMICO E SOCIALE, 2014-2020, APPROVATO
CON DECRETO DEL PRESIDENTE DELLA REPUBBLICA
N. 170 DEL 2014.

SETA

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
DAPL06 - CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN INDUSTRIAL DESIGN

Attività Formative	Codice	Settore Disciplinare	Campo Disciplinare	Crediti	Ore	Tipolo11ia Didattica	Base	Caratterizzante	Affine
PRIMO ANNO									
Affini integrative	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	30	Teorico			4
Affini integrative	ABAV1	Anatomia artistica	Elementi di morfologia e dinamica della forma	4	30	Teorico			4
Caratterizzante	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	12	90	Teorico		12	
Base	ABST48	Storia delle arti applicate	Storia del design	8	60	Teorico	8		
Base	ABPR16	Disegno per la progettazione	Disegno tecnico e progettuale	8	100	Teorico/pratico	8		
Caratterizzante	ABPR17	Design	Design I	10	125	Teorico/pratico		10	
Base	ABPR30	Tecnologia dei materiali	Tipologia dei materiali	4	30	Teorico	4		
				50	465		20	22	8
Ulteriori			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari I	4					
	ABLIN71	Lingue	Lingua straniera	4					
Attività a scelta dello studente				2					
				60	465				
SECONDO ANNO									
Caratterizzante	ABPR19	Graphic design	Progettazione grafica	2	25	Teorico/pratico		2	
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica I	4	100	Laboratoristica	4		
Caratterizzante	ABPR17	Design	Design II	10	125	Teorico/pratico		10	
Caratterizzante	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - Computer 3d I	10	125	Teorico/pratico		10	
Base	ABPR30	Tecnologia dei materiali	Tecnologia dei nuovi materiali I	14	105	Teorico	14		
Corsi a scelta I	ABLE69	Marketing e management	Design management	6	45	Teorico			
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per il web		75	Teorico/pratico			
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video		45	Teorico			
				46	525		18	22	0
Ulteriori			Stage e tirocini formativo secondo anno	6	150				
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari II						
			Concorsi I	4					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	675				
TERZO ANNO									
Caratterizzante	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - Computer 3d II	8	100	Teorico/pratico		8	
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica II	2	50	Laboratoristica	2		
Caratterizzante	ABPR17	Design	Design III	16	200	Teorico/pratico		16	
Corsi a scelta II	ABAV1	Anatomia artistica	Anatomia dell'immagine	4	50	Teorico/pratico			
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale		50	Teorico/pratico			
	ABPR22	Scenografia	Scenografia		50	Tecnico/pratico			
				30	350		2	24	0
Ulteriori			Stage e tirocini formativo terzo anno	14	350		40	68	8
			Concorsi II					108	
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari III	2					
Progetto finale			Progetto di tesi	10					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	700				
				180	1840				

95

INDUSTRIAL DESIGN

ATTRIBUTI DEL CORSO

1. Titolo conferito

Diploma accademico di 1° livello

2. Lingua di erogazione dei corsi

Le lezioni si svolgono in lingua italiana.

3. Obiettivi Formativi

L'Industrial Designer, figura centrale nel processo innovativo, si occupa dell'ideazione e creazione di prodotti per il sistema industriale. Fondamentale è l'attenzione che egli deve sempre porre alla comprensione delle esigenze del mercato, che tenendo conto dell'intenzione delle aziende deve essere tradotta in un progetto concreto da realizzare su scala industriale. Aspetti teorici e competenze tecniche più specifiche sono complementari; il corso forma una figura professionale che, attraverso l'affinamento della sensibilità progettuale, la costruzione di un personale linguaggio espressivo, l'acquisizione di una cultura multidisciplinare, sia in grado di comunicare con l'intero sistema del progetto: l'officina e il marketing, la grafica e l'ingegneria.

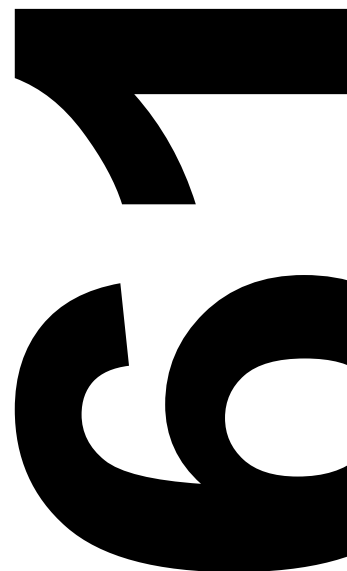
Gli studenti diventeranno "tecnici del progetto" con conoscenze approfondite di tutte le fasi di progettazione, acquisendo i metodi, gli strumenti e le tecniche di progettazione di prodotti industriali; gli strumenti e le tecniche relativi alla rappresentazione formale e funzionale del prodotto (dal disegno manuale al disegno tecnico, fino alla produzione di modelli tridimensionali del prodotto), le tecniche di produzione delle immagini digitali, i linguaggi visivi e i meccanismi percettivi, che incidono nell'elaborazione dei linguaggi artistici.

Saranno inoltre a conoscenza delle metodologie di pianificazione, progettazione, distribuzione e immissione sul mercato dei prodotti, avranno competenze scientifiche e tecnologiche relative ai materiali, alle tecniche per la trasformazione degli oggetti in prototipi e quindi in prodotti, attraverso la conoscenza delle tecnologie e dei processi di lavorazione, dei sistemi economici, dei contesti aziendali e della cultura d'impresa.

L'insegnamento di discipline teoriche e critiche ha un peso importante nel percorso formativo, in modo che ogni studente ottenga una conoscenza storica avanzata dell'evoluzione dei processi socioculturali legati al mondo del design e sviluppi le capacità di ricerca individuale, di pianificazione e di contestualizzazione del progetto.

In particolare il corso fornisce allo studente:

- una formazione culturale e professionale completa, approfondita dell'evoluzione con testo storico e socioculturale di riferimento;
- una formazione tecnico operativa dei metodi e dei contenuti nei settori del design con riguardo alla rappresentazione materica,



formale e funzionale del prodotto, alla definizione dei caratteri strutturali, alle tecnologie di lavorazione e produzione;

- gli strumenti metodologici e critici per acquisire le necessarie competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate specifiche del settore, con attenzione per la tutela dell'ambiente, l'eco-compatibilità, l'ergonomia e la sicurezza;
- una conoscenza teorica e tecnica del disegno e della modellazione, tradizionali e digitali e quindi adeguate competenze e strumenti negli ambiti della comunicazione visiva, multimediale ed interattiva, per poterle applicare all'itinerario della progettazione, della rappresentazione virtuale e della comunicazione;
- una conoscenza e capacità di analisi dei sistemi economici, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la loro distribuzione ed immissione sul mercato;
- l'utilizzo efficace di almeno una lingua della Comunità Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito di competenza.

4. Prospettive occupazionali

L'Industrial Design opera sia come libero professionista, in proprio o associato, sia in forma dipendente, presso la piccola e media azienda manifatturiera, o presso altre istituzioni, pubbliche o private; sviluppa e gestisce il progetto in accordo con i vari committenti; assiste nella parte di ricerca e di produzione di concept in ambiti di sistemi produttivi e tecnologici complessi.

È dotato di competenze esecutive, esprimendo la capacità di lavorare in team e di interpretare e rendere effettive le indicazioni di progetto traducendole correttamente nei requisiti economici, ergonomici, produttivi, materici, di rappresentazione e modellazione, richiesti per la messa in produzione.

Oltre alla competenza tecnica, l'Industrial Designer interpreta le tendenze di consumo, comprende le esigenze del mercato, le dinamiche sociali, i linguaggi formali, la filosofia e la cultura dell'azienda.

L'ambito di professione è il sistema industriale e sociale, all'interno del quale può assumere diversi ruoli: designer di prodotto, concept designer, art director, designer di sistemi, assistente nella ricerca di materiali, componenti, dispositivi tecnici.

Per favorire l'orientamento professionale e lo scambio con il mondo del lavoro e della produzione, l'Accademia di Design Poliarte adotta una metodologia didattica basata sulla collaborazione con aziende ed enti pubblici e privati e organizza attività di tirocinio e di stage.

Parte integrante dell'istituto è inoltre il centro di ricerca teorica e pratica "Design Factory" che facilita agli studenti l'entrata nel mondo del lavoro, coordinando la realizzazione concreta dei progetti attraverso un contatto diretto e continuo con le imprese.

5. Accesso a studi superiori

Diploma accademico di 2° livello, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento o Master.

6. Struttura e Metodologia

Il percorso formativo prevede esperienze dirette di progettazione, partendo dal livello propedeutico, arrivando allo stadio più avanzato, attraverso l'apprendimento delle tecniche di visualizzazione tradizionali, la conoscenza dei materiali e delle tecniche di produzione, la sperimentazione pratica degli strumenti professionali (hardware e software).

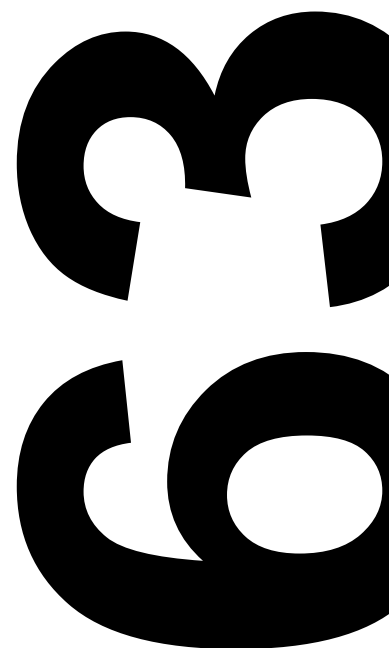
L'acquisizione di una solida preparazione umanistica è fondamentale, attraverso gli strumenti culturali, storico-critici, antropologici, sociologici, economici, che permettono una comprensione approfondita della realtà e di intervenire in contesti nuovi proponendo idee originali ed inedite. In questo modo l'allievo otterrà anche le basi metodologiche legate al processo creativo e alla prassi professionale, inclusa la capacità di presentare e argomentare correttamente i propri progetti. Il percorso formativo è articolato in sei semestri, per una durata complessiva di tre anni, ognuno dei quali con obiettivi specifici.

Il primo anno è dedicato all'acquisizione della formazione di base, dei riferimenti culturali, degli strumenti e delle regole che caratterizzano un atteggiamento progettuale.

Il secondo anno si concentra sulla metodologia e sulla progettazione assistita. Lo studente acquisisce consapevolezza e competenza nelle specifiche aree professionali attraverso esperienze pratiche guidate, lo studio di discipline tecniche, insegnamenti di carattere culturale, con particolare attenzione all'evoluzione dei contesti, dei mercati, dei linguaggi.

Il terzo anno è dedicato alla progettazione avanzata e alla simulazione professionale, affrontando quelle che sono le tematiche progettuali di competenza delle figure professionali dei vari settori. Il progetto di tesi è un progetto complesso, svolto da gruppi di lavoro in collaborazione con Enti e Aziende che interagiscono con l'Accademia di Design Poliarte con intenti di ricerca di soluzioni originali e innovative. Gli studenti sono quindi, interfacciandosi realmente con il mondo del lavoro stimolati ad assumersi responsabilità precise, acquisendo inoltre autonomia operativa e la capacità di effettuare scelte motivate. Questa esperienza semiprofessionale è sicuramente fondamentale per un designer che dovrà aver presto a che fare con il mondo del lavoro. La didattica è affidata ai professionisti dei vari settori, cosicché le continue trasformazioni in atto nei contesti produttivi, nazionali e internazionali, trovino un immediato riscontro nei contenuti dei corsi. Gli insegnamenti descritti costituiscono il programma obbligatorio che tutti gli studenti devono svolgere e sulla base del quale devono sostenere esami o verifiche.

Nell'arco del triennio sono proposti workshop di progetto, seminari culturali, partecipazione a concorsi, cicli di conferenze, progetti speciali e visite ad aziende e stabilimenti di produzione. La partecipazione a queste attività è complementare al piano didattico strutturato di cui è parte integrante; fondamentali e parte integrante del percorso formativo sono inoltre le attività di esercitazione individuali e nei laboratori di Sede.



7. Quadro generale delle attività formative

Tipologie in cui si dividono le attività formative:

a) attività formative relative alla formazione di base:

forniscono gli elementi conoscitivi propedeutici, informazioni e strumenti metodologici ed analitici di tipo generale nei diversi ambiti disciplinari;

b) attività formative caratterizzanti:

forniscono le conoscenze per la definizione dei contenuti culturali e tecnici, nonché le abilità e le competenze specialistiche che qualificano le figure professionali in uscita;

c) attività formative in uno o più ambiti disciplinari affini o integrativi a quelli di base e caratterizzanti, con riguardo alle culture di contesto e alla formazione interdisciplinare;

d) attività formative relative alla preparazione della prova finale per il conseguimento del titolo e alla verifica della conoscenza della lingua straniera;

e) attività formative ulteriori (fino ad un massimo di 10 crediti) volte ad acquisire conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali ed utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui tirocini formativi e di orientamento.

Il tirocinio, ai sensi del DM 142 del 25 marzo 1998, consiste in un periodo di sperimentazione della pratica professionale mediante la realizzazione di progetti individuali o di gruppo in collaborazione con altre Istituzioni o aziende.

Le attività di tirocinio presso l'Accademia di Design Poliarte includono:

- Workshop / Progetti aziendali: attività progettuale intensiva della durata di una o più settimane in collaborazione con aziende e su temi ispirati dalle aziende stesse;

- Seminari professionalizzanti: finalizzati all'acquisizione di competenze relazionali e organizzative e all'apprendimento di regole giuridico economiche della pratica professionale.

Attività di stage sono organizzate da Poliarte presso strutture esterne (Enti, Aziende, Centri di ricerca, studi professionali, etc.) previa stipula di apposita convenzione.

f) attività formative scelte dallo studente nell'ambito dello stesso corso di studi o di corsi di studio affini, del valore complessivo di 10 crediti, corrispondenti ad almeno due corsi.

Poliarte propone annualmente un elenco di Corsi a scelta, fra i quali lo studente potrà indicare le opzioni, espressione del percorso specifico che decide di seguire.

8. Prova Finale

Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito i 180 crediti formativi, secondo modalità definite dall'ordinamento didattico, inclusi quelli relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua inglese. L'esame finale consiste nella presentazione ad una Commissione giudicatrice del progetto sviluppato, corredato di elaborati grafici e analitico - documentali, nonché dal modello fisico e/o virtuale. Il lavoro che viene presentato è individuale.

Anche nel caso di tematiche progettuali complesse affrontate nella fase istruttoria in gruppo, deve sempre essere possibile individuare il percorso del singolo studente, che dovrà presentare e discutere con la commissione il lavoro svolto.

9. Conoscenza della lingua

I corsi si svolgono in lingua italiana. Lo studente dovrà dimostrare la conoscenza della lingua inglese. Agli studenti in possesso di certificazione verranno riconosciuti i crediti relativi. Per gli studenti non in possesso di certificazione, l'Accademia Poliarte può provvedere ad organizzare corsi di lingua interni alla sede o in convenzione con Enti certificati, finalizzati all'ottenimento della conoscenza richiesta.

10. Piano di studi individuale

L'Ordinamento Didattico di Industrial Design può prevedere opportune articolazioni del percorso formativo costituenti i "curricula". Lo studente, ai fini del perseguimento di obiettivi formativi personali specificamente descritti e motivati, nel primo anno di corso presenta alla struttura didattica competente domanda di approvazione di un piano di studi individuale che deve essere compatibile con l'Ordinamento Didattico del corso di studi.

Il piano di studi ha validità per l'intera durata del corso di studi cui si riferisce.

11. Corsi a scelta

I corsi triennali Poliarte sviluppano le competenze progettuali che consentono l'accrescimento professionale e il proseguimento degli studi nel sistema accademico e universitario. Essi fanno sì che lo studente approfondisca argomenti specifici nel secondo e terzo anno, dando loro possibilità di scelta tra le materie degli altri corsi triennali di Poliarte, approfondendo così tematiche interdisciplinari del mondo del design. Lo studente dovrà indicare il percorso prescelto entro il termine del primo anno e del secondo anno di corso, presentando il proprio Piano di Studi.

21. PRIMO ANNO INDUSTRIAL DESIGN



INSEGNAMENTI

Semiotica dell'arte ABPC68 - 4 crediti formativi

L'insegnamento ha per oggetto le produzioni dell'arte, del design, della comunicazione e della moda considerate come articolazioni di segni e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione creativa. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.

Elementi di morfologia e dinamica della forma ABAV1 - 4 crediti formativi

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano in relazione agli oggetti e all'ambiente. Il metodo morfologico si interessa dell'analisi dell'opera d'arte, del design, della moda e della comunicazione. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità. In particolare si orienteranno gli allievi verso una sperimentazione di basic design ovvero di metaprogettazione dell'oggetto in relazione all'uomo e all'ambiente con un'attenzione anche alla prossemica e all'ergonomia in una prospettiva multidisciplinare e di connection design.

Fenomenologia delle arti contemporanee ABST51 – 12 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dell'indagine, in un'ottica interdisciplinare, delle interrelazioni tra le diverse arti contemporanee e della problematizzazione dei rapporti che ne derivano, nonché della loro contestualizzazione all'interno dell'orizzonte socioculturale con particolare riferimento alle questioni connesse ai processi di innovazione tecnologica. All'interno del percorso disciplinare vengono inoltre approfonditi tre campi di studio delle arti: quello sociologico, quello psicologico e quello ergonomico per evidenziare il rapporto tra l'oggetto d'arte o di design, l'uomo sia nel ruolo di progettista che in quello di fruitore e l'ambiente in cui l'oggetto trova collocazione nella prospettiva prossemica-ergonomica di una stabilità omeostatica.

Storia del design I ABST48–8 crediti formativi

L'insegnamento fornisce le informazioni necessarie per una comprensione dei momenti e degli episodi fondamentali dello sviluppo storico del design con riferimenti all'architettura occidentale dalla Rivoluzione industriale fino alle realizzazioni di questo secolo. Il corso affronta la situazione al tempo della rivoluzione industriale, per passare ad analizzare le opere delle avanguardie del '900 fino ad alcuni designer più recenti.

Disegno tecnico e progettuale I ABPR16 – 8 crediti formativi

L'insegnamento fornisce gli strumenti per comunicare l'opera e rappresentarne il percorso progettuale. Il corso fornisce il linguaggio grafico necessario per acquisire autonomia espressiva. Si prevede il disegno, inteso come rappresentazione a mano libera, schizzi preparatori per la comunicazione delle proporzioni e l'insieme di informazioni. Il corso è volto all'acquisizione della consapevolezza spaziale, ovvero la capacità di scomporre le geometrie e i volumi, reali e immaginati, e alla sperimentazione delle tecniche grafiche per la rappresentazione bidimensionale e tridimensionale.

L'insegnamento distingue gli aspetti metaprogettuali della geometria descrittiva e disegno tecnico dal disegno dal vero e a mano libera.

Design I ABPR17- 10 crediti formativi

L'insegnamento prevede la realizzazione di progetti in cui l'aspetto teorico e metodologico si unisce alla prassi. Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una metodologia progettuale nella realizzazione di progetti con un maggiore livello di complessità e con una più approfondita definizione di particolari formali e tecnici. Con la guida del docente saranno realizzati dei progetti, applicando il metodo a settori disciplinari diversi. In questo modo lo studente mette alla prova la sua visione creativa e la sostenibilità della sua idea.

Tipologia dei materiali I ABPR30 – 4 crediti formativi

L'insegnamento tende ad approfondire le tecnologie e le famiglie dei materiali utilizzati in funzione della loro peculiarità tecnologica, meccanica, fisica, chimica, all'interno del processo progettuale. Questa disciplina affianca l'insegnamento di progettazione, fornendo



allo studente tutti i parametri necessari per una ponderata scelta in merito al progetto in elaborazione.

La conoscenza del comportamento dei materiali fornisce gli strumenti per tradurre l'idea in opera e comprendere le potenzialità espressive delle diverse materie, tradizionali e sperimentali. Le competenze si concentrano sull'analisi tecnologica dei manufatti esistenti per capire le scelte tecnologiche, le scelte strutturali correlate con le scelte funzionali ed ergonomiche effettuate dal progettista.

Lingua straniera Inglese ABLIN71– 4 crediti formativi

L'insegnamento si occupa con attenzione dell'utilizzo dei differenti modelli linguistici in ambito artistico, del design e della moda. Comprende, inoltre, le modalità espressive e più estese- mente concettuali usate nella cultura europea, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo del design e dell'arte.

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente - 2 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.



99

INSEGNAMENTI

Progettazione grafica ABPR19 - 2 crediti formativi

L'insegnamento si incentra sull'alfabetizzazione informatica attraverso programmi di grafica utili a coniugare l'idea con gli strumenti digitali di rappresentazione e con le nozioni di percezione visiva. L'insegnamento dei principali software per l'elaborazione delle immagini faciliterà la valorizzazione dei concept, la gestione delle immagini bidimensionali e la modifica dei contenuti.

Modellistica I ABPR21 – 4 crediti formativi

L'insegnamento di modellistica è un percorso progressivo di conoscenza dell'opera, nelle sue parti costitutive e nella sua interezza. Il corso fornisce gli strumenti teorici e pratici per la costruzione di modelli visivi ed espressivi, realizzati nei materiali più confacenti alla scala del progetto e alle differenti fasi di studio. La visione tridimensionale permetterà di esaminare l'idea e di verificarne la consistenza rispetto alle leggi fisiche e le tecniche di lavorazione. Il modello consentirà altresì di controllare le proporzioni e le masse e, di conseguenza, modificare linee e volumi. Il corso pone l'accento sulla natura pratica e sensoriale dell'esperienza, sviluppando una capacità di visione tridimensionale.

All'interno dei laboratori si sviluppano esercitazioni costruendo modelli di oggetti, modelli di piccole architetture e modelli di arredi con materiali semplici che permettono rapide modifiche e correzioni. Esercitazioni a complessità crescente hanno l'obiettivo di far acquisire padronanza degli strumenti, delle lavorazioni e dei dettagli per la produzione sia di modelli di sviluppo più rapidi che di modelli raffinati per la presentazione del progetto al cliente.

Design II ABPR17 - 10 crediti formativi

L'insegnamento prevede la realizzazione di progetti in cui l'aspetto teorico e metodologico si unisce alla prassi. Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una metodologia progettuale con un maggiore livello di complessità e con una più approfondita definizione di particolari formali e tecnici. Con la guida del docente saranno realizzati dei progetti, applicando il metodo a settori disciplinari diversi. Così lo studente mette alla prova la sua visione creativa e la sostenibilità della sua idea.

Tecniche di modellazione digitale – Computer 3d I ABTEC41-10 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le applicazioni vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti. Nel corso sono approfonditi i principali software per l'elaborazione delle immagini tridimensionali, utili per la modellazione delle superfici, l'assemblaggio di forme con unità elementari, la generazione automatica di prospettive, la creazione di prospetti e sezioni, ombreggiature, texturing delle superfici e

rendering. Il corso riprende il software Rhinoceros, che rappresenta un indispensabile strumento per la progettazione tridimensionale. Attraverso di esso si possono controllare le forme e le superfici complesse per definire la pelle di un prodotto. Inoltre funzioni quali la generazione automatica di prospettive, la creazione delle viste bidimensionali, l'ombreggiatura e il rendering offrono moltissime possibilità di applicazione e di impiego. Il software è compatibile con le stampanti 3D. La seconda parte del corso affronta il rendering e l'animazione attraverso il software 3D Studio Max per creare, visualizzare e verificare oggetti tridimensionali nelle diverse complessità con le applicazioni delle superfici dei materiali. Gli incontri forniscono gli strumenti tecnici per realizzare la rappresentazione grafica di prodotti e architetture con tecniche di illuminazione e applicazione di materiali (texturing). Le tecniche di rendering e di animazione forniscono uno strumento per il raggiungimento di obiettivi fotorealistici di concreto impatto per la progettazione industriale 3D.

Tecnologia dei nuovi materiali I ABPR30- 14 crediti formativi

L'insegnamento fornisce una conoscenza qualitativa nel senso della comprensione dei fenomeni e delle loro interazioni. Approfondire i concetti e le nozioni principali della scienza e tecnologia dei materiali.

Fornisce le conoscenze tecniche e metodologiche per sviluppare proposte innovative di singoli prodotti destinati a scenari di prospettiva resi possibili e stimolati dalle innovazioni tecnologiche nella produzione o da richieste di nuove prestazioni degli oggetti. Raccoglie l'insieme delle competenze che permettono di dare soluzioni tecnologicamente appropriate ai progetti, individuando i materiali e le tecnologie più idonei, seguendo le diverse fasi di sviluppo del progetto e della sua trasformazione in prototipo e in prodotto finale. Lo studente dovrà essere in grado di:

- Analizzare ed interpretare l'ambiente artificiale e i flussi di prodotti che lo attraversano.
- Tradurre le innovazioni tecnologiche in nuove capacità prestazionali dei prodotti.
- Tenere conto delle soluzioni che consentono l'impiego più appropriato dei materiali e il risparmio energetico dalla produzione al riciclaggio.
- Risolvere in modo corretto i rapporti tra gli oggetti ed il contesto spaziale ed ambientale in cui essi si collocano.



Design management ABLE69 *

L'insegnamento comprende le competenze inerenti alla 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, del design, della moda e della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta al marketing strategico e della comunicazione per la vendita, per via tradizionale o web, di prodotti di design e d'arte.

Tecniche audiovisive per il web ABTEC42 *

L'insegnamento fa riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, 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 multiutente.

Storia del cinema e del video ABPC66 *

L'insegnamento include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 6 crediti

Stage e tirocinio formativo secondo anno – 6 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

INSEGNAMENTI

Tecniche di modellazione digitale – Computer 3d II ABTEC41-10 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le applicazioni vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti. Nel corso sono approfonditi i principali software per l'elaborazione delle immagini tridimensionali, utili per la modellazione delle superfici, l'assemblaggio di forme con unità elementari, la generazione automatica di prospettive, la creazione di prospetti e sezioni, ombreggiature, texturing delle superfici e rendering. Il corso riprende il software Rhinoceros, che rappresenta un indispensabile strumento per la progettazione tridimensionale. Attraverso di esso si possono controllare le forme e le superfici complesse per definire la pelle di un prodotto. Inoltre funzioni quali la generazione automatica di prospettive, la creazione delle viste bidimensionali, l'ombreggiatura e il rendering offrono moltissime possibilità di applicazione e di impiego. Il software è compatibile con le stampanti 3D. La seconda parte del corso affronta il rendering e l'animazione attraverso il software 3D Studio Max per creare, visualizzare e verificare oggetti tridimensionali nelle diverse complessità con le applicazioni delle superfici dei materiali. Gli incontri forniscono gli strumenti tecnici per realizzare la rappresentazione grafica di prodotti e architetture con tecniche di illuminazione e applicazione di materiali (texturing). Le tecniche di rendering e di animazione forniscono uno strumento per il raggiungimento di obiettivi fotorealistici di concreto impatto per la progettazione industriale 3D.

Modellistica II ABPR21 – 2 crediti formativi

L'insegnamento di modellistica è un percorso progressivo di conoscenza dell'opera, nelle sue parti costitutive e nella sua interezza. Il corso fornisce gli strumenti teorici e pratici per la costruzione di modelli visivi ed espressivi, realizzati nei materiali più confacenti alla scala del progetto e alle differenti fasi di studio. La visione tridimensionale permetterà di esaminare l'idea e di verificarne la consistenza rispetto alle leggi fisiche e le tecniche di lavorazione. Il modello consentirà altresì di controllare le proporzioni e le masse e, di conseguenza, modificare linee e volumi. Il corso pone l'accento sulla natura pratica e sensoriale dell'esperienza, sviluppando una capacità di visione tridimensionale. All'interno dei laboratori si sviluppano esercitazioni costruendo modelli di oggetti, modelli di piccole architetture e modelli di arredi con materiali semplici che permettono rapide modifiche e correzioni. Esercitazioni a complessità crescente hanno l'obiettivo di far acquisire padronanza



degli strumenti, delle lavorazioni e dei dettagli per la produzione sia di modelli di sviluppo più rapidi che di modelli raffinati per la presentazione del progetto al cliente.

Design III ABPR17- 16 crediti formativi

L'insegnamento prevede la realizzazione di progetti in cui l'aspetto teorico e metodologico si unisce alla prassi. Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una metodologia progettuale nella realizzazione di progetti con un maggiore livello di complessità e con una più approfondita definizione di particolari formali e tecnici. Con la guida del docente saranno realizzati dei progetti, applicando il metodo a settori disciplinari diversi. In questo modo lo studente mette alla prova la sua visione creativa e la sostenibilità della sua idea.

Anatomia dell'immagine ABAV1 *

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. L'insegnamento si apre a possibili approfondimenti su alcuni ambiti di ricerca concernenti la lettura storica e contemporanea della forma umana e del corpo nell'arte, dall'antichità ai nostri giorni, compresi la storia della disciplina, lo sviluppo delle teorie e dei metodi, la relazione del corpo con l'ambiente, naturale e costruito. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere, il metodo morfologico si estende all'analisi dell'opera d'arte e alla rappresentazione del mondo naturale. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno, la tecnica fotografica e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.

Progettazione multimediale ABTEC40*

L'insegnamento ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità della produzione artistica, del design, della moda e della comunicazione. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo video-tecnico e l'altro più scenografico e organizzativo dei set oggetto di studio e sperimentazione della moda e di altri eventi artistici e culturali.

Scenografia ABPR22*

L'insegnamento raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca

che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica interessante i settori della moda, della standistica-fieristica, del teatro, del cinema e della televisione, nonché allestimenti per eventi culturali. Comprende l'utilizzo di tecnologie tradizionali e innovative; nonché la trattazione di elementi teorico/ pratici riguardanti le figure innovative come location manager, set designer, light designer e stylist e art buyer. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo più scenotecnico e l'altro più artistico-scenografico dei set o location oggetto di studio e sperimentazione delle diverse tipologie applicative del design.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 4 crediti

Stage e tirocinio formativo terzo anno – 14 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/Concorsi II – 2 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

Progetto di tesi – 10 crediti formativi

24. INTERIOR DESIGN: attributi del corso

**DAPL06 – Corso di diploma accademico di primo livello in
INTERIOR DESIGN**



**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
DAPL06 - CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN INTERIOR DESIGN**

Attività Formative	Codice	Settore Disciplinare	Campo Disciplinare	Crediti	Ore	Tipologia Didattica	Base	Caratterizzante	Affine
PRIMO ANNO									
Affini integrative	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Semiotica dell'arte	4	30	Teorico			4
Caratterizzante	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	12	90	Teorico		12	
Base	ABST48	Storia delle arti applicate	Storia del design	12	90	Teorico	12		
Base	ABPR16	Disegno per la progettazione	Disegno tecnico e progettuale	8	100	Teorico/pratico	8		
Caratterizzante	ABPR17	Design	Design	10	125	Teorico/pratico		10	
Base	ABPR15	Metodologia della progettazione	Architettura degli interni I	4	50	Teorico/pratico	4		
				50	485		24	22	4
Ulteriori			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari I	4					
	ABLIN71	Lingue	Lingua straniera	4					
Attività a scelta dello studente				2					
				60	485				
SECONDO ANNO									
Caratterizzante	ABPR19	Graphic design	Progettazione grafica	2	25	Teorico/pratico		2	
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica I	4	100	Laboratoristica	4		
Caratterizzante	ABPR14	Elementi di architettura e urbanistica	Elementi di architettura e urbanistica	16	120	Teorico		16	
Base	ABPR15	Metodologia della progettazione	Architettura degli interni II	10	125	Teorico/pratico	10		
Caratterizzante	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche di modellazione digitale - Computer 3d	8	100	Teorico/pratico		8	
Corsi a scelta I	ABLE69	Marketing e management	Design management	6	45	Teorico			
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche audiovisive per il web		75	Teorico/pratico			
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video		45	Teorico			
				46	515		14	26	0
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo secondo anno</i>	6	150				
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari II	4					
			Concorsi I						
Attività a scelta dello studente				4					
				60	665				
TERZO ANNO									
Caratterizzante	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Rendering 3d	8	100	Teorico/pratico		4	
Base	ABPR21	Modellistica	Modellistica II	2	50	Laboratoristica	2		
Base	ABPR15	Metodologia della progettazione	Architettura degli interni III	4	50	Teorico/pratico	4		
Caratterizzante	ABPR17	Design	Prodotto design	12	150	Teorico/pratico		12	
Corsi a scelta II	ABAV1	Anatomia artistica	Anatomia dell'immagine	4	50	Teorico/pratico			
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale		50	Teorico/pratico			
	ABPR22	Scenografia	Scenografia		50	Teorico/pratico			
				30	400		6	16	0
Ulteriori			<i>Stage e tirocini formativo terzo anno</i>	14	350		44	64	4
			Concorsi II					108	
			Seminari interdisciplinari/Workshop interdisciplinari III	2					
Progetto finale			Progetto di tesi	10					
Attività a scelta dello studente				4					
				60	750				
				180	1900				



INTERIOR DESIGN

ATTRIBUTI DEL CORSO

1. Titolo conferito

Diploma accademico di 1° livello

2. Lingua di erogazione dei corsi

Le lezioni si svolgono in lingua italiana.

3. Obiettivi Formativi

L'Interior Designer progetta spazi di ogni tipo: dall'ambito abitativo domestico nel senso tradizionale, ai luoghi pubblici di servizi (banche, uffici postali, ospedali, scuole, spazi e allestimenti museali), luoghi del consumo (negozi, bar, hotel) spazi aperti (piazze, cortili e spazi per il gioco) e non-luoghi di transito (aeroporti, porti, stazioni), un interno di qualsiasi natura, privato o pubblico (museo, ospedale, ufficio, aeroporto, stazione), permanente o temporaneo (gli allestimenti in genere), è un insieme complesso di elementi che sono indispensabili per garantire la qualità delle relazioni tra gli individui e lo spazio in cui essi si muovono: dimensione, arredi, luci, colori, suoni, sono i fondamenti che un progetto di interni deve saper comporre ed armonizzare.

Il significato di "progettare" comprende quindi l'intervento su tutte le componenti che permettono allo spazio di essere abitato (luce, colore, texture, condizioni di comfort ambientale, ecc.).

Nell'architettura contemporanea il confine tra ciò che è interno e ciò che è esterno è sempre più labile, il designer di interni deve saper restare su questo limite, immaginando come lo spazio interno possa proiettarsi negli spazi pubblici della città. Ciò che l'Interior Designer progetta non è più uno spazio chiuso e statico, ma un sistema di relazioni. Il corso fornisce infatti una formazione solida in tutte le tipologie di progetto in cui l'organizzazione dello spazio, abbia come finalità l'arredo e l'allestimento inteso come veicolo di comunicazione. Le regole della progettazione di interni sono dinamiche ed in continua evoluzione: è importante comprendere il cambiamento per anticipare i comportamenti.

L'Interior Designer, oltre ad osservare le tendenze del gusto e l'evoluzione degli stili nel contesto socioculturale, deve capire ed interpretare le esigenze e le aspettative specifiche del cliente, mediandole con le problematiche tecniche e funzionali inerenti alla progettazione, riuscendo tuttavia a lasciare intatta la creatività e la libertà espressiva. Indispensabili per la formazione di un buon Interior designer è quindi una solida cultura multidisciplinare accompagnata da una forte sensibilità di progettazione.

In particolare il corso fornisce agli studenti:

- Un'adeguata formazione tecnico operativa dei metodi e dei contenuti con particolare riguardo per la rappresentazione materica, formale e funzionale dello spazio e la definizione dei caratteri strutturali e tecnologici;
- una formazione culturale e professionale completa relativamente ai settori del Design e dell'Architettura di Interni ed



in generale una conoscenza approfondita dell'evoluzione del contesto storico e socioculturale di riferimento;

- gli strumenti metodologici e critici per acquisire le necessarie competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate specifiche del settore, con particolare attenzione per il rispetto dell'ambiente e di ecocompatibilità, funzionali e prestazionali, ergonomici e della sicurezza; delle componenti che ne costituiscono variabile di progetto (materiali, luce, colore, temperatura, ecc.);
- conoscenza e capacità di analisi dei sistemi economici, sociali e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la loro distribuzione ed immissione sul mercato;
- la capacità di utilizzare efficacemente almeno una lingua della Comunità Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito di competenza;
- la conoscenza degli strumenti informatici e delle tecniche di comunicazione più avanzate nell'ambito di competenza.

4. Prospettive occupazionali

Gli Interior Designer sono professionisti esperti del progetto degli interni, dei sistemi di allestimento e dei servizi. Possono operare sia in forma di libero professionista, in proprio o associato, sia in forma dipendente presso aziende o società di progettazione, studi professionali, enti pubblici e privati. Gli ambiti lavorativi di riferimento per l'Interior designer sono: la progettazione di sistemi di allestimento, di ambienti domestici, di interni pubblici destinati alle funzioni sociali, culturali, educative, della cura e dell'ospitalità, di arredi urbani, allestimenti per eventi temporanei e fieristici e l'exhibit design. L'Interior Designer può inoltre proporsi come disegnatore, progettista CAD di ambienti interni, tecnico della modellizzazione fisica e virtuale degli spazi. Per favorire l'orientamento professionale e lo scambio con il mondo del lavoro e della produzione, l'Accademia di Design Poliarte adotta una metodologia didattica basata sulla collaborazione con aziende ed enti pubblici e privati e organizza attività di tirocinio e di stage. Parte integrante dell'istituto è inoltre il centro di ricerca teorica e pratica "Design Factory" che facilita agli studenti l'entrata nel mondo del lavoro, coordinando la realizzazione concreta dei progetti attraverso un contatto diretto e continuo con le imprese.

5. Accesso a studi superiori

Diploma accademico di 2° livello, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento o Master.

6. Struttura e Metodologia

Il percorso formativo si articola in esperienze dirette di progettazione, dapprima a livello propedeutico, in seguito più specifiche, attraverso l'apprendimento delle tecniche di visualizzazione tradizionali, la conoscenza dei materiali e delle tecniche di produzione, il training operativo sugli strumenti professionali (hardware e software). Importante è l'acquisizione di una solida preparazione culturale umanistica; gli strumenti culturali, storico-critici, antropologici, sociologici, economici, sono indispensabili per comprendere la realtà ed intervenire in contesti

innovativi con soluzioni inedite e originali. È inoltre fondamentale l'acquisizione delle basi metodologiche legate al processo creativo e alla prassi professionale, inclusa la capacità di presentare e argomentare correttamente i propri progetti. Il percorso formativo è articolato in sei semestri, per una durata complessiva di tre anni, ognuno dei quali con obiettivi specifici. Il primo anno lo studente:

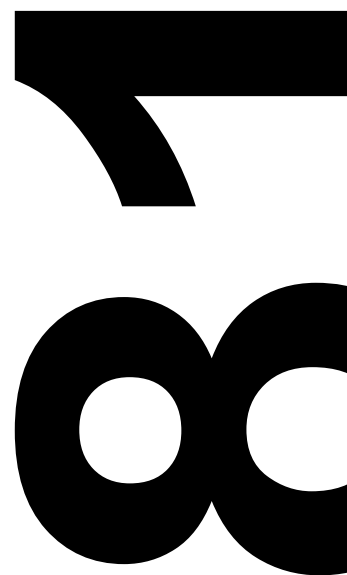
- acquisisce gli strumenti che servono a percepire la morfologia degli oggetti e a generare un progetto: la parte preliminare su carta, la verifica attraverso il computer e la verifica tridimensionale, attraverso il modello.
- acquisisce le conoscenze storiche relative al progetto, affrontando in modo trasversale gli aspetti della moda, della comunicazione, del design e dell'architettura.
- Nell'area tecnologica viene a contatto con i materiali, sia naturali, che artificiali, con i processi di lavorazione e con la percezione materica superficiale.

Un ruolo centrale ha la percezione morfologica, oggetto della prima progettazione: durante questa esperienza gli studenti applicano il metodo, per arrivare alla progettazione di un oggetto a bassa complessità.

Durante il secondo anno si approfondiscono le tematiche strumentali, culturali e tecniche, sviluppate nel primo anno. Vengono introdotti ulteriori campi d'indagine e di conoscenza per completare la formazione individuale. Gli studenti applicano la metodologia acquisita attraverso la realizzazione di progetti su temi relativi al prodotto industriale, ai sistemi degli spazi e dei servizi in ambito privato e sociale, sperimentando a livello progettuale tutti gli ambiti in cui opera il designer. Discipline culturali, economiche e tecniche, presenti nel piano di studi, approfondiscono ed integrano i contenuti e le fasi di realizzazione del progetto.

Il terzo anno affronta argomenti culturali e di crescente complessità; si acquisiscono gli strumenti per l'elaborazione e la comunicazione finale del progetto. La parte progettuale assume un ruolo preponderante e gli studenti imparano a gestire autonomamente lo sviluppo di un progetto. Gli studenti sono stimolati ad acquisire autonomia operativa, capacità di effettuare scelte coerenti e argomentate, di rapportarsi con un committente, di assumersi responsabilità precise. Questa esperienza semi-professionale è sicuramente per i futuri designer fondamentale per una preparazione reale all'ingresso nel mondo del lavoro. La didattica è affidata ai professionisti dei vari settori; in questo modo le continue trasformazioni in atto nei contesti produttivi nazionali e internazionali trovano un immediato riscontro nei contenuti dei corsi.

Gli insegnamenti descritti costituiscono il programma obbligatorio che tutti gli studenti devono svolgere e sulla base del quale devono sostenere esami o verifiche. Nell'arco del triennio, vengono inoltre proposti workshop di progetto, seminari culturali, partecipazione a concorsi, cicli di conferenze, progetti speciali e visite ad aziende e stabilimenti di produzione. La partecipazione a queste attività è complementare al piano didattico strutturato di cui è parte integrante. Così come fondamentali e parte integrante del percorso formativo sono le attività di esercitazione sia individuali



sia nei laboratori di Sede.

7. Quadro generale delle attività formative

Le attività formative curriculari sono raggruppate nelle seguenti tipologie:

a) attività formative relative alla formazione di base:

forniscono elementi conoscitivi propedeutici, informazioni e strumenti metodologici ed analitici di tipo generale nei diversi ambiti disciplinari;

b) attività formative caratterizzanti:

forniscono conoscenze indispensabili per la definizione dei contenuti culturali e tecnici, nonché le abilità e le competenze specialistiche che qualificano le figure professionali in uscita;

c) attività formative in uno o più ambiti disciplinari affini o integrativi a quelli di base e caratterizzanti, anche con riguardo alle culture di contesto e alla formazione interdisciplinare.

d) attività formative relative alla preparazione della prova finale per il conseguimento del titolo e alla verifica della conoscenza della lingua straniera;

e) attività formative ulteriori (fino ad un massimo di 10 crediti) volte ad acquisire conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, tra cui, in particolare, i tirocini formativi e di orientamento.

Il tirocinio, ai sensi del DM 142 del 25 marzo 1998, consiste in un periodo di sperimentazione della pratica professionale mediante la realizzazione di progetti individuali o di gruppo in collaborazione con altre Istituzioni o aziende.

La durata del tirocinio è proporzionata alle esigenze di un particolare argomento oggetto dell'insegnamento o delle finalità formative del corso di studi.

Le attività di tirocinio presso Poliarte includono:

- Workshop / Progetti aziendali: attività progettuale intensiva della durata di una o più settimane in collaborazione con aziende e su temi ispirati dalle aziende stesse;

- Seminari professionalizzanti: finalizzati all'acquisizione di competenze relazionali e organizzative e all'apprendimento di regole giuridico economiche della pratica professionale.

Attività di stage possono essere organizzate da Poliarte presso strutture esterne (Enti, Aziende, Centri di ricerca, studi professionali, etc.) previa stipula di apposita convenzione.

f) attività formative autonomamente scelte dallo studente nell'ambito dello stesso corso di studio affini, del valore complessivo di 10 crediti, corrispondenti ad almeno due corsi. Poliarte propone annualmente un elenco di Corsi a scelta, fra i quali studente potrà indicare le opzioni, espressione dell'interesse prioritario dello studente.

8. Prova Finale

Per essere ammesso alla discussione dell'esame di tesi lo studente deve aver acquisito i 180 crediti formativi, secondo modalità

definite dall'ordinamento didattico, inclusi quelli relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua inglese.

L'esame finale consiste nella presentazione ad una Commissione giudicatrice del progetto sviluppato, corredato di elaborati grafici e analitico - documentali, nonché dal modello fisico e/o virtuale. Il lavoro che viene presentato è individuale. Anche nel caso di tematiche progettuali complesse affrontate nella fase istruttoria in gruppo, deve sempre essere possibile individuare il percorso del singolo studente, che dovrà presentare e discutere con la commissione il lavoro svolto.

9. Conoscenza della lingua

I corsi si svolgono in lingua italiana. Lo studente dovrà dimostrare la conoscenza della lingua inglese. Agli studenti in possesso di certificazione verranno riconosciuti i crediti relativi.

Per gli studenti non in possesso di certificazione, l'Accademia di Design Poliarte può provvedere ad organizzare corsi di lingua interni alla sede o in convenzione con Enti certificati, finalizzati all'ottenimento della conoscenza richiesta.

10. Piano di studi individuale

L'Ordinamento Didattico di Industrial Design può prevedere opportune articolazioni del per corso formativo costituenti i "curricula".

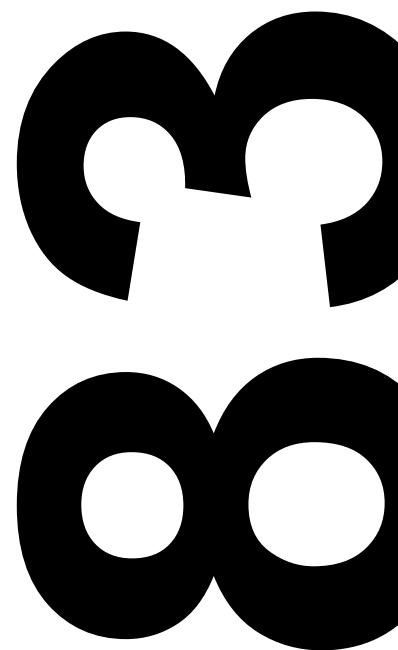
Lo studente, ai fini del perseguimento di obiettivi formativi personali specificamente descritti e motivati, nel primo anno di corso presenta alla struttura didattica competente domanda di approvazione di un piano di studi individuale che deve essere compatibile con l'Ordinamento Didattico del corso di studi.

Il piano di studi ha validità per l'intera durata del corso di studi cui si riferisce.

11. Corsi a scelta

I corsi triennali Poliarte sviluppano le competenze progettuali che consentono l'accrescimento professionale e il proseguimento degli studi nel sistema accademico e universitario. Essi fanno sì che lo studente approfondisca argomenti specifici nel secondo e terzo anno, dando loro possibilità di scelta tra le materie degli altri corsi triennali di Poliarte, approfondendo così tematiche interdisciplinari del mondo del design.

Lo studente dovrà indicare il percorso prescelto entro il termine del primo anno e del secondo anno di corso, presentando il proprio Piano di Studi.



25. PRIMO ANNO INTERIOR DESIGN

INSEGNAMENTI

Semiotica dell'arte ABPC68 - 4 crediti formativi

L'insegnamento ha per oggetto le produzioni dell'arte, del design, della comunicazione e della moda considerate come articolazioni di segni, e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione creativa. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.

Fenomenologia delle arti contemporanee ABST51 – 12 crediti formativi

L'insegnamento si occupa dell'indagine, in un'ottica interdisciplinare, delle interrelazioni tra le diverse arti contemporanee e della problematizzazione dei rapporti che ne derivano, nonché della loro contestualizzazione all'interno dell'orizzonte socioculturale con particolare riferimento alle questioni connesse ai processi di innovazione tecnologica. All'interno del percorso disciplinare vengono inoltre approfonditi tre campi di studio delle arti: quello sociologico, quello psicologico e quello ergonomico per evidenziare il rapporto tra l'oggetto d'arte o di design, l'uomo sia nel ruolo di progettista che in quello di fruitore e l'ambiente in cui l'oggetto trova collocazione nella prospettiva prossemica-ergonomica di una stabilità omeostatica.

Storia del design I ABST48 – 8 crediti formativi

L'insegnamento fornisce le informazioni necessarie per una comprensione dei momenti e degli episodi fondamentali dello sviluppo storico del design con riferimenti all'architettura occidentale dalla Rivoluzione industriale fino alle realizzazioni di questo secolo. Il corso affronta la situazione al tempo della rivoluzione industriale, per passare ad analizzare le opere delle avanguardie del '900 fino ad alcuni designer più recenti.

Disegno tecnico e progettuale I ABPR16 – 8 crediti formativi

L'insegnamento fornisce il linguaggio grafico necessario per acquisire autonomia espressiva. Si prevede il disegno, inteso come rappresentazione a mano libera, schizzi preparatori per la comunicazione delle proporzioni e l'insieme di informazioni. Il corso è volto all'acquisizione della consapevolezza spaziale, ovvero la capacità di scomporre le geometrie e i volumi, reali e immaginati, e alla sperimentazione delle tecniche grafiche per la rappresentazione bidimensionale e tridimensionale.

L'insegnamento distingue gli aspetti meta progettuali della geometria descrittiva e disegno tecnico dal disegno dal vero e a mano libera.

Design I ABPR17 - 10 crediti formativi

L'insegnamento prevede la realizzazione di progetti in cui l'aspetto teorico e metodologico si unisce alla prassi. Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una metodologia progettuale nella realizzazione di progetti con un maggiore livello di complessità e con una più approfondita definizione di particolari formali e tecnici. Con la guida del docente saranno realizzati dei progetti, applicando il metodo a settori disciplinari diversi. In questo modo lo studente mette alla prova la sua visione creativa e la sostenibilità della sua idea.

Architettura degli interni I ABPR15 – 4 crediti formativi

Questa disciplina costituisce l'insegnamento regia, su cui convergono tutti i contenuti didattici di tutti gli altri insegnamenti, allo scopo di offrire l'orientamento e la propedeutica alla professione di designer. Le finalità dell'insegnamento riguardano tre fasi importanti del processo di acquisizione del metodo progettuale consistente in:

- l'apprendimento delle regole fondamentali per la restituzione grafica di un ambiente attraverso l'interpretazione delle convenzioni sociali, degli stili abitativi e del corretto uso degli spazi di vita e di lavoro;
- l'indicazione delle modalità di approccio progettuale basato su criteri oggettivi e razionali;
- promuovere negli studenti la conoscenza e l'apprendimento della cultura teorica e pratica necessaria ad individuare e risolvere i problemi spazio-funzionali ed estetici attraverso invenzioni che nascono dall'analisi degli elementi dati; i progetti verranno sviluppati nella critica dei metodi e forme già in uso.
- Teoria del campo: cenni sul campo geometrico intuitivo, gestaltico, topologico, fenomenologico.
- Rilievo di uno spazio familiare.
- Analisi delle diverse componenti (porte, finestre, scale, ecc.).
- Tecniche di rappresentazione: pianta, prospetto, sezione,



assonometria, quotatura.

Conoscenza dei moduli standard e attrezzature prodotte in grande serie per l'arredo di base, informazione sulle tecnologie e sui materiali più usuali, interpretazione degli spazi in relazione alla funzione, approcci alla progettazione. Il percorso didattico di questo insegnamento prevede l'elaborazione di una tesina finale interdisciplinare su un tema di progettazione teorica da sviluppare durante il periodo autunnale, quale verifica che assegnerà crediti necessari per il passaggio al secondo anno.

Lingua straniera Inglese ABLIN71 – 4 crediti formativi

L'insegnamento si occupa con attenzione dell'utilizzo dei differenti modelli linguistici in ambito artistico, del design e della moda. Comprende, inoltre, le modalità espressive e più estesamente concettuali usate nella cultura europea, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo del design e dell'arte.

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 2 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

26. SECONDO ANNO INTERIOR DESIGN

INSEGNAMENTI

Progettazione grafica ABPR19 - 2 crediti formativi

L'insegnamento si incentra sull'alfabetizzazione informatica attraverso programmi di grafica utili a coniugare l'idea con gli strumenti digitali di rappresentazione e con le nozioni di percezione visiva. L'insegnamento dei principali software per l'elaborazione delle immagini faciliterà la valorizzazione dei concept, la gestione delle immagini bidimensionali e la modifica dei contenuti.

Modellistica I ABPR21 – 4 crediti formativi

L'insegnamento di modellistica è un percorso progressivo di conoscenza dell'opera, nelle componenti particolari e nella sua interezza. Il corso fornisce gli strumenti teorici e pratici per la costruzione di modelli visivi ed espressivi, realizzati nei materiali più confacenti alla scala del progetto e alle differenti fasi di studio. La visione tridimensionale permetterà di esaminare l'idea e di verificarne la consistenza rispetto alle leggi fisiche e le tecniche di lavorazione. Il modello consentirà altresì di controllare le proporzioni



e le masse e, di conseguenza, modificare linee e volumi. Il corso pone l'accento sulla natura pratica e sensoriale dell'esperienza, sviluppando una capacità di visione tridimensionale. All'interno dei laboratori si sviluppano esercitazioni costruendo modelli di oggetti, modelli di piccole architetture e modelli di arredi con materiali semplici che permettono rapide modifiche e correzioni. Esercitazioni a complessità crescente hanno l'obiettivo di far acquisire padronanza degli strumenti, delle lavorazioni e dei dettagli per la produzione sia di modelli di sviluppo più rapidi che di modelli raffinati per la presentazione del progetto al cliente.

Elementi di architettura e urbanistica I ABPR14 - 16 crediti formativi

L'insegnamento approfondisce le tecnologie e le famiglie dei materiali utilizzati in funzione della loro peculiarità tecnologica, meccanica, fisica e chimica. Tale disciplina affianca il corso di Progettazione fornendo allo studente tutti i parametri necessari per una oculata scelta in relazione al progetto da sviluppare in modo interdisciplinare.

Cenni sul fabbisogno energetico.

Tipologie degli impianti e loro caratteristiche.

Cenni sulla legislazione Edilizia e Urbanistica

Architettura degli interni II ABPR15 – 10 crediti formativi

Questo insegnamento ha come obiettivo far acquisire agli studenti un proprio modello progettuale. Pertanto, la sua funzione si estrinseca attraverso la fornitura agli studenti di strumenti idonei a sperimentare lo sviluppo del progetto. Durante l'anno infatti verranno assegnati due o tre temi didattici su cui gli studenti individualmente o in gruppo si cimenteranno in autonomia sotto la guida del docente, nel tentativo di far convergere tutti i contenuti dei diversi insegnamenti impartiti nell'anno per dare significato interdisciplinare al progetto e validare il metodo di lavoro collegiale e di gruppo.

Oggetto, inoltre, di sperimentazione e applicazione dei contenuti disciplinari nel progetto, potranno essere anche temi di concorsi nazionali e internazionali, e ricerche commissionate da aziende od enti convenzionati con l'istituto. L'insegnamento si propone di formare progettisti tecnici-creativi capaci di individuare e risolvere i problemi spazio- funzione attraverso invenzioni che nascono dall'analisi degli elementi dati. Il metodo di progetto sarà sviluppato partendo dall'analisi critica che distingue tradizione, attualità e comportamenti, per arrivare alla sintesi, superando la banalità degli schemi, attraverso la progettazione dei temi progettuali da svolgere durante il corso.

- Progettazione come soluzione di problemi: formulazione generale di un problema.

- Frazionamento di un problema allo scopo di ridurre la complessità.
- Analisi delle soluzioni, sviluppo, verifica e scelta delle alternative.
- Tecniche specifiche:
 - analisi progettuale di uno spazio domestico (caratteristiche d'uso, struttura, funzioni, fisionomia) a partire dall'analisi degli stili di vita, dei consumi e dei comportamenti.
 - sviluppo di alternative progettuali e sintesi formale, con particolare attenzione al layout, alla luce, al colore, ai materiali, all'architettura multipla.

Tecniche di modellazione digitale – Computer 3d I ABTEC41-10 crediti formativi

L'insegnamento comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le applicazioni vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti. Nel corso sono approfonditi i principali software per l'elaborazione delle immagini tridimensionali, utili per la modellazione delle superfici, l'assemblaggio di forme con unità elementari, la generazione automatica di prospettive, la creazione di prospetti e sezioni, ombreggiature, texturing delle superfici e rendering. Il corso riprende il software Rhinoceros, che rappresenta un indispensabile strumento per la progettazione tridimensionale. Attraverso di esso si possono controllare le forme e le superfici complesse per definire la pelle di un prodotto. Inoltre funzioni quali la generazione automatica di prospettive, la creazione delle viste bidimensionali, l'ombreggiatura e il rendering offrono moltissime possibilità di applicazione e di impiego. Il software è compatibile con le stampanti 3D. La seconda parte del corso affronta il rendering e l'animazione attraverso il software 3D Studio Max per creare, visualizzare e verificare oggetti tridimensionali nelle diverse complessità con le applicazioni delle superfici dei materiali. Gli incontri forniscono gli strumenti tecnici per realizzare la rappresentazione grafica di prodotti e architetture con tecniche di illuminazione e applicazione di materiali (texturing). Le tecniche di rendering e di animazione forniscono uno strumento per il raggiungimento di obiettivi fotorealistici di concreto impatto per la progettazione industriale 3D.

Design management ABLE69 *

L'insegnamento comprende le competenze inerenti alla 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, del design, della moda e della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta al marketing strategico e della comunicazione per la vendita, per via tradizionale



o web, di prodotti di design e d'arte.

Tecniche audiovisive per il web ABTEC42 *

L'insegnamento fa riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, 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 multiutente.

Storia del cinema e del video ABPC66 *

L'insegnamento include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 6 crediti

Stage e tirocinio formativo secondo anno – 6 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/ Concorsi – 4 crediti formativi

Attività a scelta dello studente – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

27. TERZO ANNO INTERIOR DESIGN

INSEGNAMENTI

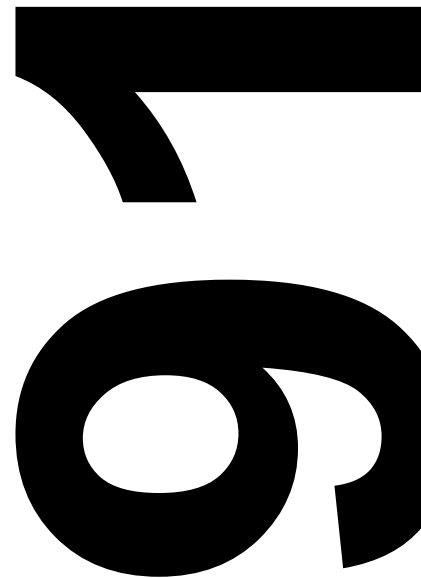
Rendering 3d ABTEC41 - 8 crediti formativi

L'insegnamento approfondisce le potenzialità espressive e progettuali degli strumenti digitali e conferisce la metodologia necessaria per la modellazione tridimensionale e, soprattutto, la gestione dell'intero processo comunicativo dell'opera. Gli studenti acquisiscono autonomia espressiva e d'interpretazione, dal

concept, all'animazione dei particolari, alla produzione di video interattivi e flessibili, al fotoinserimento in un contesto reale. In particolare, lo studente imparerà a utilizzare un software per la fotorenderizzazione capace di ricreare spazi, oggetti, materiali e luci in modo simile ad una macchina fotografica. In questo modo il progettista riesce a creare ambienti tridimensionali rendendo le immagini con una qualità foto realistica al fine di verificare le scelte materiche e cromatiche effettuate nel progetto.

Modellistica II ABPR21 - 2 crediti formativi

L'insegnamento di modellistica è un percorso progressivo di conoscenza dell'opera, nelle componenti particolari e nella sua interezza. Il corso fornisce gli strumenti teorici e pratici per la costruzione di modelli visivi ed espressivi, realizzati nei materiali più confacenti alla scala del progetto e alle differenti fasi di studio. La visione tridimensionale permetterà di esaminare l'idea e di verificarne la consistenza rispetto alle leggi fisiche e le tecniche di lavorazione. Il modello consentirà altresì di controllare le proporzioni e le masse e, di conseguenza, modificare linee e volumi. Il corso pone l'accento sulla natura pratica e sensoriale dell'esperienza, sviluppando una capacità di visione tridimensionale. All'interno dei laboratori si sviluppano esercitazioni costruendo modelli di oggetti, modelli di piccole architetture e modelli di arredi con materiali semplici che permettono rapide modifiche e correzioni. Esercitazioni a complessità crescente hanno l'obiettivo di far acquisire padronanza degli strumenti, delle lavorazioni e dei dettagli per la produzione sia di modelli di sviluppo più rapidi che di modelli raffinati per la presentazione del progetto al cliente.



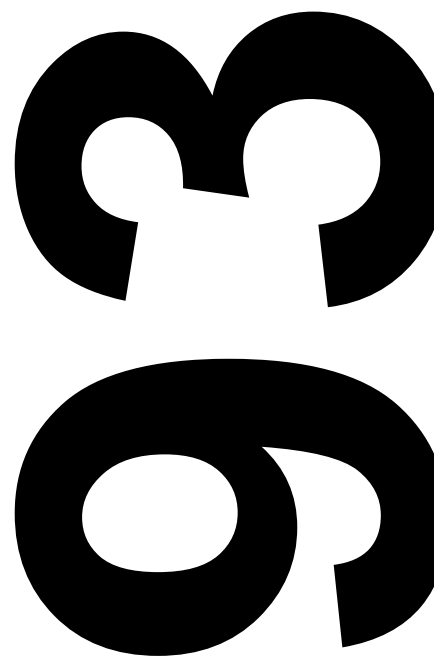
Architettura degli interni III ABPR15 - 4 crediti formativi

Questo insegnamento tende a intensificare l'impegno degli studenti nell'esercizio guidato della professione in fieri, attraverso due workshop, ovvero esperienze reali di progettazione su argomenti di design di ricerca, presentati da aziende scelte appositamente secondo le linee guida del comitato scientifico. Il docente poi, potrà proporre, oltre ai due progetti programmati, ulteriori argomenti di ricerca, suggeriti da concorsi e da altre realtà pubbliche e private autorizzate dalla direzione. Pertanto, l'esperienza formativa del terzo anno è internamente laboratoristica, con applicazioni di tutti i contributi disciplinari sia acquisiti durante gli anni precedenti, sia durante l'anno in corso. Le altre discipline, infatti, tendono a svolgere funzioni di integrazione metaprogettuale (discipline teoriche) e supporto progettuale (discipline pratiche e di laboratorio) nei due work shop. Tutti i docenti delle materie teoriche, pratiche e laboratoristiche fungono infatti, oltre alla loro funzione precipua, da consulenti per l'intero processo dei due work shop. In riepilogo, le finalità del corso sono:

- approfondire le indicazioni metodologiche e di analisi degli aspetti formali, funzionali e tecnologici necessarie allo sviluppo del progetto;
- approfondire le indicazioni metodologiche e di analisi degli aspetti formali, funzionali e tecnologici necessarie allo sviluppo e realizzazione dei progetti programmati riguardanti spazi-ambienti, sistemi espositivi e fieristici, entertainment;
- individuare percorsi di ricerca a partire da un ambiente esistente (attraverso le discipline di marketing, sociologia, psicologia, ecc.), da un'ispirazione di un movimento artistico (attraverso discipline come storia dell'arte moderna e contemporanea).

Product design I ABPR17- 12 crediti formativi

L'insegnamento prevede la realizzazione di progetti applicando il metodo a settori disciplinari diversi. In questo modo lo studente mette alla prova la sua visione creativa e la sostenibilità della sua idea. Vengono affrontate due distinte esperienze progettuali. Il primo progetto è orientato allo sviluppo di oggetti e strumenti legati ai comportamenti e alle attività umane. È richiesta infatti una seria analisi dei comportamenti delle persone, che permetta l'ideazione di oggetti che possano arricchire ed allo stesso tempo semplificarne la vita. Il secondo modulo didattico si concentra sull'ideazione di prodotti che possano contribuire alla soluzione dei problemi ambientali, attraverso la progettazione di oggetti,



strumenti, sistemi. Entrambi i moduli prevedono la restituzione attraverso strumenti multimediali, di disegni tecnici e modelli.

Anatomia dell'immagine ABAV1 *

L'insegnamento riguarda la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. L'insegnamento si apre a possibili approfondimenti su alcuni ambiti di ricerca concernenti la lettura storica e contemporanea della forma umana e del corpo nell'arte, dall'antichità ai nostri giorni, compresi la storia della disciplina, lo sviluppo delle teorie e dei metodi, la relazione del corpo con l'ambiente, naturale e costruito. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere, il metodo morfologico si estende all'analisi dell'opera d'arte e alla rappresentazione del mondo naturale. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno, la tecnica fotografica e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.

Progettazione multimediale ABTEC40*

L'insegnamento ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità della produzione artistica, del design, della moda e della comunicazione. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo video-tecnico e l'altro più scenografico e organizzativo dei set oggetto di studio e sperimentazione della moda e di altri eventi artistici e culturali.

Scenografia ABPR22*

L'insegnamento raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica interessante i settori della moda, della standistica-fieristica, del teatro, del cinema e della televisione, nonché allestimenti per eventi culturali. Comprende l'utilizzo di tecnologie tradizionali e innovative; nonché la trattazione di elementi teorico/ pratici riguardanti le figure innovative come location manager, set designer, light designer e stylist e art buyer. L'insegnamento prevede due momenti di approfondimento: l'uno ad indirizzo più scenotecnico e l'altro più artistico-scenografico dei set o location oggetto di studio e sperimentazione delle diverse tipologie applicative del design.

*I tre insegnamenti contrassegnati da asterisco attribuiscono 4 crediti

Stage e tirocinio formativo terzo anno – 14 crediti formativi

Seminari/ Workshop interdisciplinari/Concorsi II – 2 crediti formativi

Attività a scelta dello – 4 crediti formativi:

N.B.

Le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti correlati e seguono le prescrizioni del regolamento generale. Gli studenti, all'inizio di ciascun anno dovranno presentare il personale piano di studi indicando due al massimo delle attività a scelta dello studente proposte dall'istituto per le quali potranno a seguito della valutazione del loro impegno da parte del Coordinatore dell'attività ottenere i crediti CFA previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Inoltre gli studenti del secondo e terzo anno dovranno anche indicare nel proprio piano di studi uno dei tre corsi a scelta proposti indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

Progetto di tesi – 10 crediti formativi



28. POLIARTE: 50 ANNI DI SUCCESSI NEL DESIGN

La Poliarte è un Istituto di Alta Formazione Superiore e Ricerca attivo ininterrottamente dal 1972 in Ancona nel sistema formativo della Regione Marche.

Nasce dall'esigenza degli imprenditori di conoscere, sperimentare ed utilizzare il design e l'ergonomia per lo sviluppo della propria impresa attraverso la ricerca innovativa e applicata.

Attiva annualmente corsi di studio post diploma in design di durata triennale negli indirizzi di:

- > Industrial: design del prodotto;
- > Interior: design dell'ambiente;
- > Graphic: design della comunicazione;
- > Fashion: design della moda;
- > Cinema & New Media.

Sono anche previsti altri corsi di diversa durata e specializzazione nelle stesse aree. In quaranta anni di attività la Poliarte ha sviluppato una metodologia didattica innovativa e diversificata, tra tecnologia e sperimentazione, design, strategia e comunicazione integrata, con un'attenzione particolare agli aspetti di mercato e alle nuove professionalità.

29. DESIGN, ERGONOMIA E PERSONE: RISORSE DI VALORE PER L'IMPRESA

All'interno della Poliarte è sorto nel 1976 l'IPSE (Istituto Europeo di Psicologia ed Ergonomia), per sperimentare nuove teorie e metodologie scientifiche di ricerca e progettazione da applicare ai prodotti industriali, agli ambienti domestici, commerciali e di lavoro e alla comunicazione ponendo il focus sugli stili di vita e i comportamenti di acquisto e consumo dei potenziali fruitori.

I principali servizi aperti sono:

- > analisi e progettazione ergonomica;
- > job and task analysis;
- > empowerment individuale e di team, coaching e motivation experience;
- > formazione comunicazione assertiva;
- > stress analysis.



30. WORKSHOP

I workshop sono un momento della didattica attraverso cui lo studente si incontra con designer di fama, esperti di settore e con aziende particolarmente orientate alla ricerca innovativa di prodotto, d'ambiente e di comunicazione nella prospettiva dell'ecosostenibilità. In questo modo lo studente apprende direttamente le conoscenze, le applicazioni e le modalità di lavoro implicite nel metodo progettuale e produttivo rappresentato dall'illustre ospite di turno, quale rinforzo straordinario all'apprendimento curricolare quotidiano. Il workshop è dunque, un concentrato di lezioni teoriche e pratiche che consentono allo studente di verificare e approfondire il suo stato di crescita formativa verso l'acquisizione di una forma mentis ed un metodo di ricerca e progettazione (modello di lavoro professionale, self concept) tutto suo, quale migliore ausilio al suo prossimo ingresso sul mercato del lavoro.

I workshop Poliarte sono di tre tipologie:

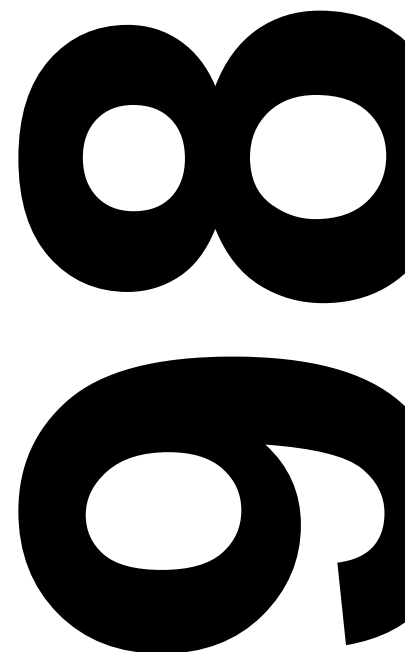
- 1) **verticale**, diversificato per indirizzo triennale: coinvolge insieme gli studenti di primo, secondo e terzo anno del corso di studio;
- 2) **orizzontale**, rivolto al connection design: coinvolge gli studenti dei soli terzi anni di tutti i corsi di studio triennali su progetti interdisciplinari commissionati da aziende partner;
- 3) **specializzato**, e di perfezionamento: coinvolge i soli studenti dei corsi master di connection design su progetti interdisciplinari commissionati da aziende partner.

31. ACCORDI E COLLABORAZIONI ESTERNE

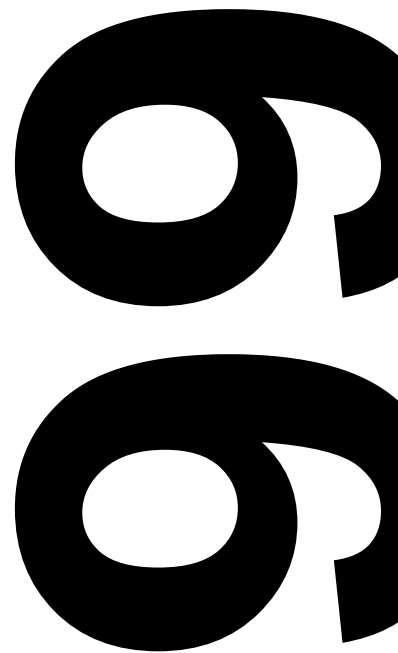
La Poliarte attiva convenzioni con le realtà territorio allo scopo di offrire opportunità ai propri studenti di interscambio università-impresa e soprattutto studi e progettazioni aderente ai bisogni reali delle aziende e del mercato in generale. Pertanto le tesi di ricerca, workshop verticali e orizzontali eventi culturali partecipati diventano momenti forti della didattica in cui gli studenti hanno modo di misurare la loro crescita professionale. Annualmente Poliarte propone un piano delle collaborazioni e dei temi di ricerca e sperimentazione didattica.

32. POLIARTE NEL TERRITORIO

La Poliarte con il Decreto Ministeriale n. 623 del 5 agosto 2016 ha ottenuto un importante riconoscimento dal Ministero dell'Università e Ricerca scientifica, di poter operare come un'Accademia di belle arti a cui viene assimilata, in quanto autorizzata ai sensi dell'art 11 del DPR 212/2005 a svolgere corsi triennali che rilasciano il titolo di diploma accademico di primo livello equipollente al diploma di laurea triennale e crediti formativi per il prosieguo degli studi universitari. Dopo 50 anni di apprezzato ed esclusivo servizio di formazione superiore nell'ambito del sistema formativo delle regioni (Regione Marche e Umbria in particolare) di cui alla L.N. 845 del 1978, ora, inoltre, si apre un'importante pagina con il MIUR certo ricca di opportunità per Ancona che finalmente potrà



avvalersi anche di un'Accademia, che credo nella sua storia non abbia avuto mai e per i giovani orientati a formarsi ed occuparsi nelle aree del design, della comunicazione (grafica, fotografia, web, audiovisivo e cinema), delle arti, della moda e dell'ergonomia ed interessante per tutto il territorio locale e nazionale. L'ergonomia poi, costituisce l'oggetto caratterizzante di sperimentazione continua della Poliarte con l'Università di Torino (Proff. M. Masali, M. Cremasco) dal 1984 e da 10 anni con Ergocert spin off dell'Università di Udine (Prof. F. Marcolin)". Il tasso di occupazione degli studenti formati da Poliarte nei 50 anni di attività - come è noto già così elevato -, con il nuovo riconoscimento, ci si augura, potrà migliorare o comunque consolidarsi: questo è l'obiettivo immediato". Da ora, pertanto, la Poliarte aggiungerà al suo nome storico il pay off di Accademia di Design. Dal documento ufficiale di Poliarte intitolato "PROGRAMMA DI DESIGN TERRITORIALE, l'identità plurale del made in Italy" (Ancona, 2015) si può leggere testualmente: "Il mondo intero guarda stupito all'Italia, alle sue magnificenze dell'arte e dell'artigianato di cui possiede immensi tesori diffusi in tutte le sue contrade. Il piacere estetico che ne deriva viene apprezzato dai visitatori che riconoscono all'Italia l'egemonia culturale. Di fronte all'universale stupore, tuttavia, l'atteggiamento degli italiani appare ancora debole, indeciso forse perché non pienamente consapevoli dell'incommensurabile patrimonio di civiltà accumulato nei secoli dal febbrile lavoro manuale e dal rovello costante della ricerca creativa ed innovativa: "mens et manus et cor", l'umanesimo integrale che da Pestalozzi giunge a noi con Maritain. Un patrimonio d'arte applicata e di artigianato aulico da condividere con l'intera umanità attraverso sapienti strategie di marketing comunicativo e forum mediatici. Paradossalmente oggi, proprio la crisi finanziaria rende quanto più vera l'affermazione di Dostoevskij: "la bellezza salverà il mondo". Probabilmente non tutto il mondo, ma di certo quell'Italia che saprà avvalersi dei suoi giacimenti culturali per superare la recessione economica e rilanciare il lavoro riaccentrando sul "bello" che il design per definizione, s'incarica di coniugare. Gli stessi brand del Made in Italy e dell'italian style sembrano oggi, nonostante gli esiti dell'expo di Milano 2015, appannati, sbiaditi come svuotati di motivazione, forse perché non più capaci di alimentarsi alle autentiche sorgenti della creatività e del genio italico o forse perché maldisposti ad un confronto serio e sistematico tra le diverse discipline di progetto. Allo scopo pertanto, di contribuire a ridestare l'attenzione e l'interesse degli estimatori italiani e stranieri sulle produzioni delle arti applicate, dell'artigianato e del design, l'Istituto Poliarte di Ancona vuole rintracciare, partendo dalle Marche, le eccellenze latenti nella fitta, cospicua e variegata rete dei giacimenti archeologico-artistico-artigianali che costituiscono la fonte e l'incipit del design italiano carico di quella umanità emotiva che solo la passione (pathos, poiesis e tèchne) sa da sempre dispiegare. Chiamando anche a collaborare le più diverse discipline di progetto quali: l'archeologia, l'architettura, l'artigianato (dall'antiquariato al restauro e al digitale), la telematica, l'ergonomia e così via. Promuovere sul territorio la rinascita delle arti e delle culture tipiche e tradizionali attraverso l'applicazione delle tecniche e metodiche di ricerca creativa ed

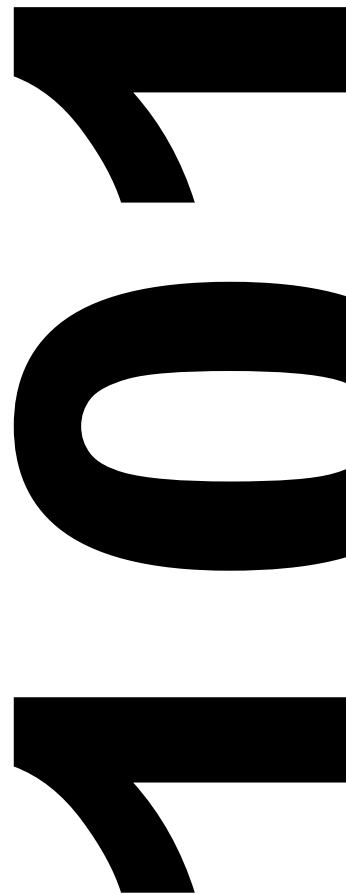


innovativa proprie del design e dell'ergonomia. Una rinascita, s'intende, orientata a salvaguardare e rilanciare i vecchi mestieri e proporre dei nuovi nella coniugazione sapiente ed articolata con le nuove tecnologie. Utilizzare il know-how, il forte radicamento sul territorio del centro-sud Italia e la storia di quarantacinque anni dell'Istituto Poliarte dal 1972 in Ancona e delle migliaia di imprese economiche, sociali e culturali, che si sono avvicendate e si avvicendano quali partner di Poliarte presenti nelle diverse regioni. Il programma si struttura in interventi ordinari e straordinari basati e sostenuti dal dialogo e collaborazione con i diversi attori scelti nei territori, su quattro piani: la formazione mirata, gli eventi culturali, la ricerca creativa ed innovativa largamente partecipata e l'internazionalizzazione. L'incipit del programma muove dall'istituzione di sedi territoriali di Poliarte attraverso cui fare rete e cluster per disseminare i valori della cultura di progetto e di start up correlate. Il design, come risposta agli stimoli e alle esigenze provenienti dalle comunità residenti o itineranti per motivi turistici e culturali, costituisce oggi la più interessante frontiera avanzata della ricerca creativa, ricca di opportunità culturali, economiche e professionali; e si presenta perciò come una vera sfida ed una scommessa sul futuro della competizione internazionale dove il Made in Italy e l'Italian style necessitano di rilettura e rilancio. Proprio dalla provincia, ovvero dalle singole contrade caratterizzate da profondi e ricchi giacimenti artistici, artigianali e monumentali a corredo di una varietà lussureggiante di paesaggi che completano l'offerta culturale, sortisce la spinta, lo slancio ad un approccio e ad un metodo progettuali originali, capaci

anche di intercettare, cogliere e tradurre i contributi provenienti da altre culture e vissuti etnici da cui le comunità autoctone ormai si lasciano contaminare. Milano con la Brianza, dunque, pur risultando ancora baricentrico nella rete culturale e applicativa del design non può più prescindere tuttavia da tali espressioni sincretiste territoriali in cui il design si fa elemento di connessione con le arti, l'artigianato, l'architettura e i costumi e gli usi tipici e tradizionali. Analizzando infatti, i contesti storici e geografici emerge che proprio queste espressioni autentiche di progetto sono all'origine di una rinascita municipale di memoria antica segnatamente classica e medioevale che accredita i Comuni come collettori e trasformatori delle varie spinte emergenti e quindi propulsori di quell'antico movimento campanilistico che seppur assopito perché spesso malinteso e disprezzato, riaffiora nella sua positiva potenzialità distintiva e identitaria rendendo l'Italia ancora più apprezzabile in specie per "I mille volti del design all'ombra dei campanili". In questa prospettiva credo, vadano letti la scelta di Matera Capitale Europea della Cultura ed il prestigio internazionale di Urbino Città Rinascimentale, Ferrara la Città degli Estensi, Gubbio città della pietra, tralasciando poi le grandi città meta incessante del turismo culturale. In questa prospettiva di conseguenza, ogni città, borgo e paese vanno riscoperti e riqualificati attraverso le tecniche e metodiche del design per le proprie peculiarità distintive e identitarie e farne meta per il turismo d'élite e non solo: frammenti preziosi di una realtà frattale.

33. POLIARTE IN NUMERI

1972: anno di fondazione; 50 anni di storia; circa 60 docenti esperti professionisti provenienti dal mondo del lavoro per ogni anno di corso. Oltre 2000 studenti che hanno conseguito il titolo di designer; tra 60/90: % di studenti trova occupazione entro un anno dal conseguimento del titolo; 120 aziende partner ogni anno coinvolte in stage curriculari, workshop, tesi e ricerche didattiche, partenariato per progetti a bando Design Factory, nursery d'impresa e facilitatore di ingresso sul mercato del lavoro per studenti diplomati interessati start up ad aprire una propria attività professionale o d'impresa, in forma singola o associata, nelle aree del design. L'attività formativa potrà prevedere percorsi modulari di tipo lineare continuativo e con tratti alternativi ed opzionali, ad esempio, sulla direttrice: idea, segno, disegno, rendering, modello, stampa 3d, prototipo, prodotto industriale, commercializzazione con approfondimenti culturali di discipline quali, la psicologia, la storia, la filosofia e sociologia, la tecnologia, l'ingegnerizzazione e il marketing. Lo scopo particolare del design ergonomico è quello di agevolare l'uso del prodotto-macchina-sistema ambientale riducendo la fatica nell'utente-consumatore riguardo ad aspetti quali: l'usabilità, l'interfaccia, le funzioni primarie e secondarie, la gestione prossemica dell'ambiente (casa, ufficio, palestra, bar, ecc.) e poi le funzioni più elaborate legate alla cura della persona customizzata per tipologia, genere, età, ceto e condizioni psicofisiche (normodotata, con disabilità, bambini, anziani, ecc.). Se infatti il design svolge il compito di



“dare forma alla funzione” rendendo il prodotto-macchina-ambiente piacevole e confortevole, l’ergonomia si preoccupa di equilibrare il rapporto uomo, macchina, ambiente considerando i tre fattori variabili interdipendenti e perciò tutti ugualmente soggetti allo studio e progettazione di nuova concezione o di correzione per ottenere l’ottimizzazione in materia di salute, sicurezza e benessere. Anzi l’evoluzione del design ergonomico apre oggi alla prospettiva di raggiungere il benessere, come promessa di benessere per l’uomo singolo e per la comunità (Enzo Spaltro).

3

0

1

34. SERVIZI AGLI STUDENTI

Servizio di Counseling,

La Poliarte attraverso il suo Istituto Europeo di Psicologia e di Ergonomia offre agli studenti il servizio di aiuto Psicologico per facilitare il loro percorso di Studi e i risultati siano di pieno successo. I Servizi rivolti agli studenti sono i seguenti:

Valutazione del potenziale umano:

valutazione delle motivazioni, delle aspettative e delle capacità relazionali di ogni studente al fine di accrescere la consapevolezza delle proprie potenzialità creative e di favorire l'inserimento nella vita della Poliarte e successivamente agevolare l'ingresso nel mondo del lavoro.

Orientamento e sostegno allo studio.

Aiuto e sostegno nella programmazione di un piano di studio individualizzato che tenga conto delle esigenze e delle necessità di ogni studente durante il suo percorso formativo.

Consulenza in merito a problematiche personali.

Servizio agli studenti per la preparazione assistita agli esami

La Poliarte su richiesta può offrire un servizio di tutoraggio specifico per colmare eventuali lacune, ottimizzare il personale metodo di studio, perfezionare la performance attesa in sede di esami e/o di tesi finale, ed anche in occasione di presentazione di risultati di ricerche personali o collettive in sede di workshop, meeting, eventi.

35. RETTE, BORSE DI STUDIO E AGEVOLAZIONI

La Poliarte dalla sua fondazione, nel 1972, promuove una politica di sostegno agli studenti più meritevoli ed ai giovani talenti assegnando premi o agevolazioni dirette o in collaborazioni a sponsor o partners.

36. REQUISITI E MODALITA' D'AMMISSIONE

Possono iscriversi ai corsi accademici triennale gli studenti in possesso di qualsiasi diploma di maturità. L'iscrizione è subordinata al superamento dell'esame d'ammissione. Gli esami d'ammissione consistono in:

1) Prove di creatività a scelta del candidato su temi assegnati. Tali prove variano a seconda della Scuola prescelta.

2) Colloquio attitudinale.

La frequenza ai corsi è obbligatoria.

37. FONDO PER AGEVOLAZIONI E PREMI

Poliarte mette a disposizione agevolazioni in entrata per studenti che si iscrivono ai corsi triennali di primo livello accademico. Inoltre promuove diverse tipologie di sconto ed agevolazioni per l'iscrizione ai corsi. Per ulteriori informazioni rivolgersi alla segreteria.

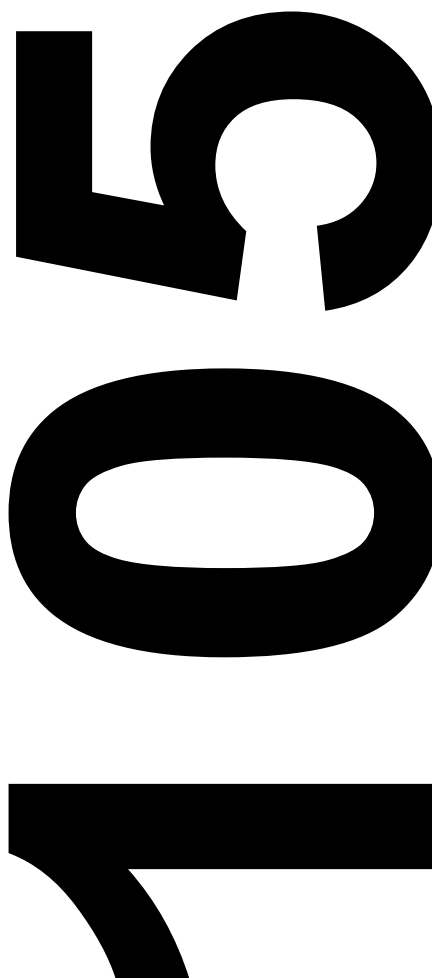
38. DIRITTO ALLO STUDIO

E' attiva con la Regione Marche e l'ERSU, Ente Universitario per il diritto allo studio la convenzione con la Regione Marche che permette agli studenti idonei di beneficiare dei contributi previsti dal Diritto allo Studio Universitario. Per informazioni sulle procedure di ammissione ai corsi e sulle rette rivolgersi all'ufficio orientamento info@poliarte.net.

39. MODULISTICA

Modulo per personalizzare il piano degli studi annuale indicando la scelta di uno dei tre corsi e di due delle attività sottoindicate proposte allo studente per ottenere i CFA (crediti formativi correlati).

Il Direttore dell'Accademia di Belle Arti e Design Poliarte in ottemperanza al sistema dell'alta formazione del Ministero dell'Università e Ricerca scientifica ai sensi del D.M. 623/2016 e D.M. 564/2022 dispone le modalità di completamento del piano annuale degli studi con la libera scelta operata dallo studente dei corsi e delle attività di seguito proposte per i corsi triennali in design di diploma accademico di 1° livello.



Lo studente prende atto che le attività programmate per annum vengono gestite dai dipartimenti di ricerca e seguono le prescrizioni del regolamento didattico. Lo studente, all'inizio di ciascun anno accademico dovrà compilare il presente modulo per personalizzare il suo piano di studio indicando le attività a scelta proposte dall'Istituto per le quali potrà, a seguito della valutazione del suo impegno da parte del Docente, ottenere i crediti (CFA) previsti: 2 al primo anno e 4 al secondo e terzo anno. Lo studente, inoltre, al secondo e al terzo anno dovrà indicare anche nel proprio piano di studio uno dei tre corsi a scelta proposti e indicati all'interno dell'ordinamento didattico di ciascun indirizzo di studi.

101