

ORDINAMENTO DIDATTICO DEI CORSI DI STUDIO PER IL CONSEGUIMENTO DEL DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO

Requisiti di accesso ai corsi	Per essere ammessi al Corso di Diploma Accademico di primo livello in Graphic Design & Multimedia occorre essere in possesso di un Diploma di scuola secondaria superiore o di altro Titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo.
Caratteristiche della prova finale	La prova finale, a cui vengono assegnati 12 crediti formativi, consiste in: a) una tesi di carattere artistico-progettuale consistente nella produzione di elaborati del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto; b) una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, sotto forma di saggio breve, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi. L'eventuale materiale di produzione artistica allegato alla tesi sarà funzionale allo specifico carattere della tesi.
Frequenza al corso	La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti dell'Accademia è obbligatoria. Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale. Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti. Lo studente lavoratore, consegnando i documenti necessari, può non frequentare le lezioni dei corsi di carattere teorico e sostenerne l'esame. Può sostenere gli esami delle discipline teoriche - pratiche con una frequenza del 50% di presenze al corso; per poter sostenere gli esami delle discipline laboratoriali del suo status, lo studente lavoratore deve aver raggiunto una frequenza ai corsi di almeno l'80%. Oltre ad informare la direzione lo studente deve avvertire il docente il quale dovrà indicare puntualmente il programma, la bibliografia ed eventuali dispense. Nel caso la Direzione o il responsabile di un dipartimento programmi un'uscita didattica di interesse generale, gli studenti lavoratori sono assenti giustificati. Nel caso di assenza lo studente non deve comunicare né giustificare l'assenza. Viene richiesto il certificato medico nel caso in cui lo studente risulti assente per un tempo prolungato superiore al 20% dell'orario totale di ogni disciplina; il certificato medico giustifica e permette allo studente di accedere agli esami.
Verifiche del profitto	L'accertamento del profitto individuale dello studente viene espresso, a seguito di opportune prove, mediante una votazione in trentesimi. Gli esami finali di profitto di ogni corso sono ordinati in modo da accertare la preparazione del candidato nella disciplina su cui verte l'esame. L'accertamento viene effettuato valutando lo svolgimento dell'esame conclusivo con gli esiti delle eventuali prove di valutazione intermedia (revisioni) previste.
Passaggio anni successivi	il passaggio agli anni successivi è condizionato al superamento degli esami propedeutici nelle sessioni utili dell'anno accademico precedente. Diversamente l'allievo dovrà iscriversi fuori corso.
Riconoscimento cfa	Il riconoscimento di crediti formativi acquisiti da attività pregresse può avvenire mediante: a -la convalida totale o parziale dei crediti acquisiti in determinate discipline o attività didattico- formative eguali o affini a quelle previste dai piani di studio dell'Accademia, con il riconoscimento della votazione riportata nei relativi esami di profitto; b -la convalida parziale dei crediti acquisiti in determinate discipline o attività didattico formative, senza convalida dell'esame di profitto conseguito, con l'obbligo di completare gli insegnamenti per le parti mancanti e sostenere i relativi esami di profitto.
Attività formative ulteriori (Eventuali sinergie, partenariati, convenzione o stage)	L'Accademia ha avviato rapporti con aziende, presso le quali gli allievi hanno la possibilità di fare stages, tirocini, esperienze di lavoro, che vengono riconosciuti come crediti formativi. Tra le istituzioni e le aziende nell'ambito del Graphic Design, con le quali LABA Firenze ha attiva una convenzione, vanno sicuramente segnalate: Alpitour, Cartiere Fedrigoni, Fabriano, Falorni Group, Enomatic. Inoltre LABA Firenze ha attivo un ufficio di Job Placement (orientamento al lavoro) con il quale vengono coordinate diverse attività (pre e post-diploma) legate all'inserimento nel mondo del lavoro (seminari sul portfolio professionale, sul mercato del lavoro, incontri con le aziende, ecc.).
Sede del Corso	Sede centrale (Firenze - piazza di Badia a Ripoli 1/a)
Referenti/Docenti	Coordinatore: prof. Maurizio Di Lella
Tutor *	1

DESCRITTORI DI DUBLINO

Risultati di apprendimento attesi, espressi tramite i Descrittori europei del titolo di studio

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

I diplomati in Graphic Design & Multimedia acquisiscono conoscenze e capacità di comprensione in tutti i settori oggetto della loro formazione e, in particolare, nei settori artistici, della progettazione per la pubblicità, del video, dell'editoria e dell'utilizzo delle nuove tecnologie grafiche. Al termine del percorso gli allievi sono in grado di apprendere criticamente argomenti avanzati riguardanti le problematiche connesse alla progettazione attraverso software, applicare idee, procedure e/o metodologie originali, anche in un contesto di ricerca. Allo scopo di conferire le conoscenze e le capacità di comprensione descritte si farà uso di strumenti didattici innovativi, che prevedono l'integrazione della didattica frontale impartita dal docente mediante le nuove tecnologie. Inoltre il Progetto, formativo attivo alla LABA, si fonda sull'utilizzo di attrezzature multimediali e di ultima generazione, all'interno del quale i docenti interagiscono con gruppi dal basso numero di allievi (20 allievi per gruppo per le lezioni pratiche). Regolarmente vengono proposti test di autovalutazione, verifiche simulate di profitto, discussioni e approfondimenti. Le conoscenze metodologico-operative tipiche del Graphic Design & Multimedia e della realtà produttiva ad esso connessa sono fornite oltre che durante la pratica progettuale nei laboratori anche tramite visite tecniche guidate e viaggi di studio, nonché mediante l'offerta di workshop.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

I diplomati in Graphic Design & Multimedia risultano capaci di sviluppare argomentazioni e giudizi sui prodotti dei settori artistici, della progettazione per la pubblicità, del video e dell'editoria. Attraverso visite guidate in azienda, studi condotti sul campo con successiva analisi dei dati, esempi di soluzioni valide ed in relazione al contesto socio-culturale di ciascuno, stage e workshop, gli studenti sono in grado, al termine del percorso formativo, di interfacciarsi e confrontarsi in contesti diversi, valutando di volta in volta le alternative progettuali e le specifiche problematiche.

Autonomia di giudizio (making judgements)

I diplomati in Graphic Design & Multimedia attraverso i laboratori progettuali, gli incontri con professionisti del settore, gli stage formativi, durante i quali partecipano attivamente alle attività aziendali, sviluppano le proprie capacità di giudizio e di pensiero critico autonomo. Partecipando ai laboratori ed elaborando progetti di gruppo, imparano a lavorare in team e ad argomentare le proprie scelte.

Abilità comunicative (communication skills)

I diplomati in Graphic Design & Multimedia sono in grado di comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità le loro conclusioni, in lingua italiana ed in una lingua europea. In tutti i piani formativi LABA, infatti, è attivo, oltre all'esame base di lingua inglese, quello di Inglese per la comunicazione artistica, legato proprio alla terminologia specifica del dipartimento che si frequenta, allo scopo di fornire agli studenti un bagaglio linguistico utile nelle spiegazioni di riferimenti tecnici, normativi e scientifici, sia in un contesto di specialisti che non.

Capacità di apprendimento (learning skills)

I diplomati in Graphic Design & Multimedia sviluppano nel proprio percorso formativo le capacità di apprendimento necessarie per continuare in modo autonomo gli approfondimenti sia in campo professionale che scientifico. Possiedono gli elementi cognitivi per aggiornare le proprie conoscenze e competenze nel settore del design. Sanno gestire e valutare la propria pratica lavorativa sia lavorando in forma indipendente che in gruppi di lavoro. L'organizzazione della didattica dell'Accademia dà molta importanza anche al lavoro personale, allo scopo di consentire allo studente di migliorare ulteriormente la propria capacità di apprendimento.

DAPL06 - DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
 SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
 CORSO DI GRAPHIC DESIGN & MULTIMEDIA

Obiettivi formativi	La disciplina di Graphic design insegnata nel contesto artistico e culturale dell'Accademia di Belle Arti intende sviluppare profili professionali di alto livello nel settore della grafica pubblicitaria, dell'editoria (dal cartaceo al digitale), della comunicazione, del cinema e del video. I diplomati in Graphic design & Multimedia possono accedere a ruoli dirigenziali nei team creativi all'interno delle aziende private e delle strutture pubbliche che operano nell'ambito della cultura, dell'arte, dell'immagine e della comunicazione. La figura professionale del diplomato di primo livello sarà in grado di utilizzare efficacemente la lingua Inglese, oltre alla lingua madre, nell'ambito precipuo di competenza e per lo scambio di informazioni generali; possiederà adeguate competenze e strumenti per la comunicazione e la gestione dell'informazione, in particolare con gli strumenti informatici.											
Prospettive occupazionali	L'aderenza dei nuovi media con la grande industria (animazione 3D per il cinema, videogiochi, video sigle per eventi speciali, programmi TV realizzati con tecnologie digitali, simulazioni industriali e scientifiche) tende sempre più a collocare la figura dell'Art Director, o del Graphic Designer e Animator, in un contesto ricco di opportunità e in pieno sviluppo, nel quale i diplomati provenienti dall'Accademia di Belle Arti possono riversare il loro know-out culturale e artistico e porsi sul mercato distinguendosi per la qualità e l'originalità delle soluzioni. Nel mondo dei nuovi media il confine tra arte e design è labile. Da una parte molti artisti opereranno come designer commerciali; dall'altra i designer professionali sono proprio coloro che fanno evolvere veramente il linguaggio dei media, impegnati come sono in una sperimentazione sistematica, creando nuovi standard e nuove concezioni. I diplomati in graphic design hanno la giusta formazione per accedere direttamente a ruoli dirigenziali nei team creativi all'interno delle aziende private e delle strutture pubbliche che operano nell'ambito della cultura, dell'arte, dell'immagine e della comunicazione. Le figure professionali finora riconosciute in tal senso sono, per esempio, quella dell'art director e del projet director, entrambe responsabili dell'ideazione, progettazione e produzione delle interfacce culturali di siti web, CD-ROM e DVD e delle applicazioni ipermediali interattive (musei virtuali e enciclopedie on e off line). L'Accademia ha avviato rapporti con aziende, istituzioni, enti pubblici e privati presso i quali gli allievi hanno la possibilità di fare stages, tirocini, esperienze di lavoro, che vengono riconosciuti come crediti formativi.											
Rapporto ore / crediti	20 ORE / 1 CFA											
Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	CFA ambito	Disciplina	Tipo disciplina	CFA	Ore	Anno	Tipologia	Verifiche di profitto	Docente
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	38	COMPUTER GRAPHIC	O	4	40	1	TP	E	Annalisa Onorato
	4 - DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME		STORIA DELL'ARTE	O	8	48	1	T	E	Luca Macchi
	4 - DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME		STORIA DELL'ARTE MODERNA	O	4	24	2	T	E	Serena Bianchi
	4 - DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME		STORIA DELL'ARTE CONT.	O	6	36	3	T	E	Federica Chezzi
	6 - PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC 65	TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA		FENOMENOLOGIA DEI MEDIA	O	6	36	1	T	E	Andrea Mi
3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE	O	8	80	2	TP	E	Simone Lucii		
Totale							40					
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR19	GRAPHIC DESIGN	68	GRAPHIC DESIGN 1	O	10	100	1	TP	E	Marco Paoli
	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR19	GRAPHIC DESIGN		GRAPHIC DESIGN 2	O	10	100	2	TP	E	Maurizio Di Lella
	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR19	GRAPHIC DESIGN		GRAPHIC DESIGN 3	O	10	100	3	TP	E	Maurizio Di Lella
	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR19	GRAPHIC DESIGN		WEB DESIGN	O	6	60	2	TP	E	Francesco Fumelli
	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR31	FOTOGRAFIA		FOTOGRAFIA DIGITALE	O	6	60	1	TP	E	Massimiliano Lisi
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC43	LINGUAGGI E TECNICHE DELL'AUDIOVISIVO		DIGITAL VIDEO	O	6	60	2	TP	E	Veronica Citi
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE		TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE- COMPUTER 3D	O	6	60	1	TP	E	Simone Lucii
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE		MODELLAZIONE DIGITALE- COMPUTER 3D 2	O	6	60	2	TP	E	Francesco Arena
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE		TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE- COMPUTER 3D 3	O	6	60	3	TP	E	Francesco Arena
	6 - PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE		SCRITTURA CREATIVA	O	4	24	2	T	E	Serena Bedini
Totale							68					
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	48	LINGUAGGI MULTIMEDIALI	O	4	40	1	TP	E	Andrea Mi
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE		INFORMATICA DI BASE	O	6	60	1	TP	ID	Annalisa Onorato
	6 - PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC66	STORIA DEI NUOVI MEDIA		STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO	O	6	24	1	T	E	Giovanni Bogani
	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR20	ARTE DEL FUMETTO		ARTE DEL FUMETTO	O	4	40	1	TP	E	Francesco Arena
	6 - PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC68	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI		SEMIOLOGIA DELL'ARTE	O	6	36	2	T	E	Francesco Ciulli
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC44	SOUND DESIGN		SOUND DESIGN	O	4	40	2	TP	E	Andrea Gozzi

	2 - PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR35	REGIA		REGIA	O	4	40	3	TP	E	Veronica Citi
	3 - TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC44	SOUND DESIGN		VIDEO MUSIC	O	4	40	3	TP	E	Andrea Gozzi
	7 - LEGISLAZIONE ED ECONOMIA	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT		FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE	O	4	24	3	T	E	Giancarlo Imparati
	4 - DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOL.	ABST46	ESTETICA		FILOSOFIA DELL'ARTE	O	6	36	3	T	E	Carlo Guaita
					Totale		48					
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI												
					Totale							
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE				10	SEMINARI - WORKSHOP - STAGE - CORSI A SCELTA		10					
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA	AREA LINGUE	ABLIN71	LINGUE	16	INGLESE	O	4	24	1	T	ID	Angela Lupo
	AREA LINGUE	ABLIN71	LINGUE		INGLESE PER LA COMUNICAZIONE ARTISTICA	O	4	24	3	T	E	Susanna Quaquini
	PROVA FINALE				PROVA FINALE		8					
					Totale		180					

Tipo disciplina:	Tipologia:	Verifica Profitto:
O = Obbligatorio	T= Teorico	E= esame
F = Facoltativo	L= Laboratoriale	Id= idoneità senza esame
	TP= Teorico Pratico	

* Tutor : indicare il dato numerico