

Definizione dei settori artistici scientifico-disciplinari, declaratorie e campi paradigmatici delle Accademie di Belle Arti



Il Ministro dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per l'Università, l'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica e per la Ricerca Scientifica e Tecnologica

Direzione Generale per l'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica

VISTA la Legge n. 508 del 21 dicembre 1999 di riforma delle Accademie di Belle Arti, dell'Accademia Nazionale di danza, dell'Accademia Nazionale di Arte drammatica, degli Istituti Superiori per le Industrie Artistiche, dei Conservatori di musica e degli Istituti Musicali Pareggiati;

VISTO il D.P.R. 28 febbraio 2003, n. 132, concernente il regolamento recante criteri per l'autonomia statutaria, regolamentare e organizzativa delle Istituzioni artistiche e musicali, a norma della Legge 21 dicembre 1999, n. 508;

VISTO il D.P.R. 8 luglio 2005, n. 212, recante disciplina per la definizione degli ordinamenti didattici delle Istituzioni di alta formazione artistica, musicale e coreutica, a norma dell'articolo 2 della Legge 21 dicembre 1999, n. 508;

VISTO il Contratto Collettivo di lavoro relativo al personale del comparto delle predette Istituzioni, per il quadriennio normativo 2002 – 2005 ed il biennio economico 2002 – 2003, sottoscritto il 16 febbraio 2005;

VISTO in particolare l'articolo 21 del succitato contratto il quale, al comma 2, stabilisce che i professori di prima e seconda fascia sono inquadrati, ai fini dell'espletamento delle loro funzioni, nei settori disciplinari di appartenenza, afferenti a specifiche competenze artistico, disciplinari, metodologiche - didattiche e di ricerca artistico – scientifica;

RITENUTO pertanto, di dover procedere, a seguito della ricognizione delle discipline presenti negli ordinamenti delle Accademie di Belle Arti, ad una prima definizione dei settori scientifici – disciplinari, con relative declaratorie e campi paradigmatici, in attesa dell'entrata in vigore dei nuovi ordinamenti didattici;

VISTO il parere favorevole espresso dal C.N.A.M., nell'adunanza del 27 e 28 settembre 2005, sulla proposta di detti settori, formulata dalla Conferenza dei Direttori delle Accademie di Belle Arti;

RITENUTO di dover apportare alla predetta proposta le modifiche suggerite dal C.N.A.M.;

DECRETA

Art. 1 – I settori artistici scientifico-disciplinari, con relativi declaratorie e campi paradigmatici, delle Accademie di Belle Arti, sono definiti nelle allegate tabella A e B che costituiscono parte integrante del presente decreto.

Art. 2 – Con successivo provvedimento saranno apportate le eventuali modifiche ed integrazioni conseguenti all'adozione dei decreti ministeriali attuativi del D.P.R. 8 luglio 2005, n. 212, citato in premessa

Roma, 27 aprile 2006
Prot. n. 141/2006

Il Ministro
Allegati:

- **Tabella A**
- **Tabella B**

ACCADEMIE DI BELLE ARTI

ELENCO DEI SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI CON DECLARATORIE E CAMPI
PARADIGMATICI DI COMPETENZA

Area 01 Arti visive

ABAV/01 ANATOMIA ARTISTICA E MORFOLOGIA

I contenuti artistico-disciplinari e scientifici dell'Anatomia Artistica riguardano la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. Il settore include competenze e 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. Include inoltre lo studio del corpo umano come modello per la struttura organica dell'opera d'arte, nell'ampia accezione di riferimento e mezzo conoscitivo delle regole che definiscono la forma, fino all'atto espressivo autoreferenziale. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive che analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno, le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Anatomia artistica

Anatomia dell'immagine

Elementi di morfologia e dinamiche della forma

Fenomenologia del corpo

Iconografia e disegno anatomico

Illustrazione scientifica

Semiologia del corpo

Tecniche dei nuovi media integrati

ABAV/02 DISCIPLINE DELLA GRAFICA

Il settore disciplinare comprende la somma delle operazioni, i metodi e i processi impiegati per il trattamento sistematico della progettazione che si esprimono nei linguaggi propri della grafica. L'analisi si incentra sui fenomeni pertinenti gli ambiti della stampa d'arte attraverso elaborazioni tendenti ad individuare i possibili sistemi grafici quali parti integranti dei linguaggi di rappresentazione, finalizzati alla decodificazione e comprensione della comunicazione visiva, dalla copia unica alla produzione seriale. Le competenze riguardano inoltre i materiali e i processi tecnici, dall'allestimento del prodotto grafico ai nuovi materiali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato comprese le tecniche multimediali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Elementi di grafica editoriale
Grafica
Grafica multimediale
Illustrazione
Litografia
Progettazione grafica
Serigrafia
Tecniche calcografiche sperimentali
Tecniche dei procedimenti a stampa
Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte
Tecniche e tecnologie della grafica
Tecniche grafiche speciali
Xilografia

ABAV/03 DISCIPLINE DELLA PITTURA

Il settore disciplinare abbraccia l'analisi delle varie tendenze sviluppatesi nel complesso panorama dell'arte contemporanea finalizzata alla lettura dei temi affrontati dagli artisti più rappresentativi nel contemporaneo. Oltre alla ricerca sui contenuti e le motivazioni di poetica, sono incluse valutazioni stilistiche sulle morfologie e tipologie dei materiali usati, indagini sui cambiamenti in atto nell'uso dei mezzi tecnici tradizionali e ricerche sulle sperimentazioni relativi all'uso dei nuovi media con il conseguente rinnovamento del linguaggio visivo. A livello laboratoriale il settore comprende lo studio, la progettazione e la realizzazione di opere artistiche.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Cromatologia
Disegno
Extramedia
Metodi e tecniche di pittura sacra contemporanea
Pittura
Progettazione della pittura
Tecniche e tecnologie della pittura
Tecniche pittoriche

ABAV/04 DISCIPLINE DELLA SCULTURA

Il settore disciplinare comprende le attività teoriche e pratiche riconducibili al concetto basilare di scultura, col quale si definiscono i procedimenti operativi rivolti ad ottenere figurazioni in rilievo totale (tutto tondo) o parziale mediante interventi d'intaglio o di modellazione in qualsiasi materia, con particolare attenzione alla consistenza tangibile dell'oggetto nello spazio naturale. La natura del settore richiede sia analisi teoriche sia esperienze pratiche, in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative, professionalizzanti ed espressive autonome. L'attività di formazione, ricerca e produzione comporta sia l'uso delle tecniche, degli strumenti e dei materiali della tradizione, sia l'uso delle nuove tecnologie.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Formatura, tecnologia e tipologia dei materiali
Metodi e tecniche di scultura sacra contemporanea
Plastica ornamentale
Project management per la scultura
Scultura
Tecniche del marmo e pietre dure
Tecniche della scultura
Tecniche di fonderia
Tecniche e tecnologia delle arti visive
Tecniche plastiche contemporanee

ABAV/05 DISCIPLINE DELLA DECORAZIONE

Il settore disciplinare comprende le attività teoriche e pratiche riconducibili al concetto base di decorazione, nel quale sono compresi l'insieme di approfondimenti che vanno dalla conoscenza dei materiali dell'arte fino all'esecuzione dell'opera.

Il concetto è esteso alle opere d'arte in rapporto con l'architettura, con l'ambiente e con l'arredo urbano. Nel settore sono comprese le convergenze multidisciplinari che vanno dal disegno progettuale, alla pittura sino alle realizzazioni plastiche.

La disciplina è oggetto di analisi teorica e di esperienze pratiche, in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative, professionalizzanti ed espressive autonome. L'attività di formazione, ricerca e produzione prevede sia l'uso delle tecniche, degli strumenti e dei materiali della tradizione, sia l'uso delle nuove tecnologie.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Decorazione
Metodi e tecniche di decorazione sacra contemporanea
Problemi espressivi del contemporaneo
Tecniche dei materiali
Tecniche e tecnologie della decorazione
Tecniche multimediali della decorazione

Area 02 Progettazione e arti applicate

ABPR/01 TEORIA, STORIA E PRASSI DELL'ARCHITETTURA

I contenuti disciplinari si riferiscono all'architettura, nella sua teoria, storia e prassi, con particolare attenzione al progetto nei suoi aspetti metodologici, nel suo sviluppo storico, nella sua processualità. L'ambito disciplinare mira a riportare l'architettura in tutte le sue dimensioni all'interno della formazione, della ricerca e della produzione artistica. Le competenze riguardano aspetti e profili della teoria e storia dell'architettura e della sua rappresentazione; aspetti e profili delle metodologie e della prassi del progetto in tutte le sue manifestazioni (generi, tecniche, mezzi espressivi).

Analisi del territorio e progettazione del paesaggio

Architettura degli interni

Architettura sacra

Architettura virtuale

Disegno architettonico di stile e arredo

Elementi di architettura e urbanistica

Metodologia della progettazione

Progettazione di interventi urbani e territoriali

Rappresentazione dell'architettura

Storia dell'architettura e dell'urbanistica

Storia dell'architettura teatrale

Storia dell'architettura contemporanea

Tecniche di rappresentazione dello spazio

Urban design

ABPR/02 DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE

I contenuti dell'area disciplinare riguardano gli elementi teorici e le metodologie operative che consentono rappresentazioni grafiche funzionanti da supporto ai diversi aspetti del percorso progettuale. Lo studio dei principi e dei procedimenti della geometria descrittiva, proiettiva e prospettica costituisce la struttura teorico-scientifica dei contenuti disciplinari dell'area. 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. In questo ultimo contesto si collocano i metodi e gli strumenti per il processo inverso, dalla forma costruita alla forma restituita nel suo disegno, che costituiscono la complessità del rilievo.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Disegno e rilievo dei beni culturali

Disegno tecnico e progettuale

Tecniche e tecnologie del disegno

Teoria e pratica del disegno prospettico

ABPR/03 DESIGN

Il settore raccoglie una serie di percorsi progettuali nelle diverse scale di intervento, da quella dell'oggetto a quella della grafica editoriale, alla progettazione ambientale, fino alle arti applicate. E' inoltre oggetto del settore il recupero della tradizione memoriale nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana (cultura del progetto). Lo studio presuppone uno sviluppo attento ai vincoli posti dalla specificità economica, tecnologica, merceologica, commerciale e distributiva della committenza, considerando il progetto sia dal punto di vista economico che da quello etico e artistico. L'elemento portante delle metodologie didattiche unisce all'aspetto teorico e metodologico una prassi estesa alle differenti specificità del settore.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Arti applicate e tipologia dei materiali

Cultura del progetto

Design

Design management

Design per l'arte sacra

Design sistem

Ecodesign

Editoria per il design

Landscape design

Light design

Modellistica

Product design

ABPR/04 DISCIPLINE DELLA SCENOGRAFIA

Il settore raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica. Le discipline del settore comprendono la storia e i sistemi della scenografia teatrale cinematografica e televisiva, della metodologia della progettazione, degli aspetti scenografici della comunicazione pubblicitaria, dei metodi, degli strumenti e delle tecniche, da quelle tradizionali alle tecnologie più avanzate, per la realizzazione degli impianti scenici.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Illuminotecnica

Rappresentazione architettonica dello spazio scenico

Scenografia

Scenotecnica

Teatro della festa

Teatro di figura

Tecnologia e materiali applicati alla scenografia

ABPR/05 TECNICHE E LINGUAGGI AUDIOVISIVI

I contenuti scientifico-disciplinari coordinano la conoscenza delle interazioni dei linguaggi visivi e audio in funzione dello spazio fisico o virtuale, e con le competenze nell'utilizzo di software dedicati alla manipolazione dei suoni. Comprendono inoltre le competenze teoriche e pratiche necessarie alla creazione di sincronia o dissincronia tra immagini e suoni e a padroneggiare le valenze dialogiche con lo spazio.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Audio e mixaggio

Audivisi lineari

Linguaggi multimediali

Progettazione di spazi sonori

Tecniche di documentazione audiovisiva

Tecniche di ripresa e montaggio

ABPR/06 PRATICHE DEL RESTAURO PER LA PITTURA

I contenuti scientifico-disciplinari comprendono l'analisi dei supporti dei dipinti, siano essi tavole, tele o superfici murali, i metodi di valutazione dello stato di conservazione e delle eventuali cause di degrado con le relative schede tecniche, la storia delle tecniche pittoriche (tempera a uovo ed a olio, affresco, encausto, colori ad olio, etc.) e la disamina delle differenti metodologie e tecniche di intervento. Comprendono inoltre una attività laboratoriale finalizzata all'esecuzione di interventi conservativi su opere d'arte mediante lavoro di pulitura, consolidamento della pellicola pittorica o degli intonaci, stuccature delle lacune, eventuali rintelature e quanto altro necessario ai fini del restauro.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Restauro degli affreschi e dei dipinti murari

Restauro dei dipinti su tela e su tavola

Restauro del tessuto

Restauro dell'arte contemporanea

Tecniche di doratura

ABPR/07 PRATICHE DEL RESTAURO PER LA SCULTURA

I contenuti scientifico-disciplinari comprendono la storia delle tecniche scultoree e plastiche e la conoscenza dei singoli materiali (pietra, ceramica, ferro, gessi, etc.), dei loro metodi estrazione o produzione e approvvigionamento, delle loro differenti varietà e delle relative tecnologie di lavorazione. Le competenze, riferite ai metodi di cottura e fusione, ai trattamenti superficiali applicati a scopo protettivo o ornamentale, alle peculiarità e difficoltà di lavorazione, ai possibili inconvenienti e difetti dei materiali e alle cause e tipologie di degrado per ogni singolo materiale, sono strettamente correlate all'applicazione degli aspetti teorici in una costante esperienza di laboratorio che si concretizza in attività pratiche di disamina di sculture, di verifica della loro natura e del loro stato di conservazione e di interventi restaurativi.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Restauro dei materiali lapidei
Restauro dei metalli
Restauro del legno
Restauro delle terrecotte, dei gessi e degli stucchi

ABPR/08 PRATICHE DEL RESTAURO PER I NUOVI MEDIA

I contenuti scientifico-disciplinari intendono rivolgersi allo studio ed alla disamina dei nuovi materiali che l'incessante sperimentazione formale degli artisti contemporanei ha introdotto e che comportano evidenti difficoltà sia per la loro varietà sia per le loro combinazioni. Comprendono pertanto, con riferimento a ogni singola opera, sia aspetti relativi allo stato di degrado, sia problematiche legate alla conservazione, tenendo conto dell'importante questione della durata dell'opera contemporanea che impone la necessità di ridefinire i parametri degli interventi conservativi. Pertanto le competenze sono incentrate sulle attività di studio e di laboratorio strettamente interrelate che comprendono l'esame e alla conoscenza dei singoli materiali. La loro storia e la loro tipologia con le conseguenti cause di degrado sono difatti componenti necessari ad eventuali interventi di recupero.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Restauro del cinema e del video
Restauro della carta
Restauro della fotografia
Restauro di siti web

ABPR/9 CHIMICA PER IL RESTAURO

I contenuti scientifico-disciplinari mirano a trattare in specifico tematiche relative alla questione del restauro delle opere d'arte. Affrontano pertanto questioni riguardanti le condizioni ambientali (umidità, illuminazione, ect..) gli esami d'insieme delle opere (immagini in UV e IR, riflettografia IR; radiografia X e y). Riguardano poi i metodi analitici (analisi stratigrafica, osservazioni al microscopio elettronico a scansione SEM, fluorescenza X (XRF) e alla microsonda elettronica (EDS), diffrazione X, spettroscopia IR, microspettrofluorimetria UV, spettroscopia Raman, spettrometria di massa, assorbimento atomico, cromatografia, attivazione neutronica) e i metodi di datazione (C14, dendrocronologia, termoluminescenza, datazione dei vetri da tracce di fissione all'uranio, isotopi del piombo). Comprendono inoltre prove pratiche di laboratorio con allestimento di campioni per le analisi, test microchimici, applicazione di metodi di colorazione e di altre metodologie diagnostiche.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Chimica nel restauro dell'arte contemporanea
Chimica propedeutica
Metodologie chimico-fisiche
Tecniche e tecnologie della diagnostica

ABPR/10 TECNOLOGIA DEI MATERIALI

I contenuti scientifico-disciplinari trattano in modo specifico la storia, la qualità e la specificità propria dei materiali. Le competenze si incentrano sul concetto di materialità del fare artistico unitamente agli aspetti e alle conoscenze delle tecniche classiche e moderne e dei "vecchi" e "nuovi" materiali, sul fare artistico come "conoscere facendo", da cui nasce l'esigenza di approfondire la conoscenza dei materiali e delle tecniche specifiche, senza trascurare le informazioni sulla tossicità degli stessi, le relative precauzioni e norme da rispettare. Comprendono anche attività laboratoriali tecnico-pratiche, nell'ambito delle quali si sviluppa l'attenzione ai diversi materiali dell'arte in sede laboratoriale come stimolo ad una consapevole comprensione sia delle proprietà, sia delle potenzialità tecniche espressive, in funzione della ricerca e della sperimentazione.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Tecnologia dei materiali per la grafica

Tecnologia dei nuovi materiali

Tecnologia della carta

Tipologia dei materiali

ABPR/11 TECNICHE DELLA FOTOGRAFIA

Il settore comprende le competenze relative all'analisi e alla conoscenza delle tecniche della fotografia, con un ampliamento di indagine verso la fotografia scientifica e le nuove aree comunicative aperte dalla fotografia digitale. Problematiche centrali sono anche gli usi della fotografia nel campo della documentazione e rappresentazione fotografica dei beni culturali con particolare attenzione alle competenze relative all'archiviazione digitale e alla sua collocazione in rete.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Documentazione fotografica

Fotografia

Fotografia digitale

Fotografia per i beni culturali

Fotografia scientifica

ABPR/12 DISCIPLINE DEL COSTUME E DELLA MODA

I contenuti scientifico-disciplinari riguardano 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. Le competenze riguardano 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.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Ambientazione moda

Costume per lo Spettacolo

Cultura dei materiali di moda

Cultura tessile
Design del gioiello
Design del tessuto
Design dell'accessorio
Editoria per il fashion design
Fashion design
Progettazione per il costume
Tecniche di elaborazione per il costume
Tecniche sartoriali per il costume
Trucco e maschera teatrale

ABPR/13 ARTI PERFORMATIVE

Comprende gli studi di carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo dello spettacolo, in ambito teatrale, video-cinematografico, multimediale, con particolare attenzione agli aspetti della regia, della scenografia, della drammaturgia, della danza, della recitazione, e più in generale di tutte le componenti della messa in scena teatrale, della realizzazione di opere video-cinematografiche e multimediali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Coreografia digitale
Drammaturgia multimediale
Pratica e cultura dello spettacolo
Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale
Regia
Tecniche delle arti performative
Tecniche di produzione video teatro

ABPR/14 TECNICHE PER LE ARTI APPLICATE

Il settore comprende gli elementi di base per la conoscenza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali ricorrenti nelle pratiche dell'arte e dell'artigianato, in tutti i loro aspetti tipologici. La cultura della tradizione diventa la struttura portante dell'analisi dei diversi atteggiamenti che l'artista assume nei confronti dei differenti materiali e delle relative tecniche, inseriti nel contesto storico dell'evoluzione degli stili e nelle forme della contemporaneità.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Tecniche del mosaico
Tecniche della ceramica
Tecniche della vetrata
Tecniche dell'affresco

ABPR/15 LINGUAGGI E TECNICHE PER LA PROGETTAZIONE

L'ambito disciplinare riguarda la comunicazione d'impresa e del prodotto declinato in tutti i suoi ambiti (moda, design, produzione culturale ed editoriale) e nelle diverse tecniche progettuali e realizzative. Considera la comunicazione veicolata dal rapporto immagine/testo, intendendo quest'ultimo sia come scritto che sonoro. I contenuti prevedono l'acquisizione delle tecniche eterogenee (dalla mano libera al digitale) per la traduzione del pensiero in comunicazione visiva.

Le competenze sono acquisite nel campo della ideazione creativa, della progettazione, della realizzazione e della diffusione della comunicazione d'impresa e del prodotto, con attenzione rivolta in ugual modo alla fase creativa che a quella della messa in opera su supporto (dal cartaceo al sonoro al video).

I campi paradigmatici di competenza sono:

Art direction

Brand design

Copy writing

Layout e tecniche di visualizzazione

Lettering

Metodologia progettuale della comunicazione visiva

Packaging

Area 03 Informatica per l'arte

ABINF/01 INFORMATICA PER IL LINGUAGGIO VISIVO

Il settore comprende gli studi che hanno per oggetto l'uso, l'analisi e lo sviluppo di software e di hardware specificatamente evoluti per l'applicazione delle tecnologie informatiche ai linguaggi visivi artistici. L'approccio alle tematiche del settore, che comprendono in particolare la trattazione dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione sia statica, sia in movimento, è di carattere teorico, metodologico ed applicativo.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Applicazioni digitali per l'arte

Computer art

Computer graphics

Progettazione grafica al computer

Tecniche di animazione digitale

Tecniche di modellazione digitale-computer 3D

Tecnologie e applicazioni digitali

ABINF/02 CULTURE DIGITALI

I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica. Riguardano altresì l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche dell'ambito digitale.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Culture digitali

Fondamenti di disegno informatico

Fondamenti di informatica

Tecnologie dell'informatica

ABINF/03 PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Il contenuti del settore hanno per oggetto le tecnologie informatiche e mediali della produzione artistica ed estetica, dagli ambiti installativi a quelli performativi, dagli ambienti tecnologicamente sensibili al video e al cinema digitale e, più in generale, agli ambiti espressivi che per attenzione e propensione si muovono nei territori di giunzione e trasversalità dei linguaggi e dei codici comunicativi. Essi sono affrontati in un'ottica prevalentemente progettuale, metodologica e applicativa, senza trascurare gli aspetti dell'organizzazione e della realizzazione.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Digital video

Elementi di produzione video
Informatica per la grafica
Installazioni multimediali
Progettazione multimediale
Sound design
Video e photo editing
Videoinstallazione

ABINF/04 SISTEMI INTERATTIVI

I contenuti artistico-disciplinari fanno riferimento all'analisi, progettazione e realizzazione di sistemi di interazione tra gesto, suono e spazio, con l'obiettivo di definire forme nuove e originali di produzione artistica. Si riferiscono anche ai concetti di base dell'"image processing" ed all'analisi degli strumenti e dei metodi necessari alla elaborazione di nuove forme di utilizzo sensibile della ricerca informatica più avanzata, analizzando nello spettro più ampio le tecnologie via via disponibili ed utilizzabili in ambito artistico e commerciale.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Cibernetica e teoria dell'informazione
Concept planning
Estetica delle interfacce
Interaction design
Net art
Progettazione di software interattivi
Realtà virtuali e paradigmi della complessità
Sistemi interattivi
Software art
Tecniche audiovisive per web
Teorie e tecniche dell'interazione
Web design

ABINF/05 ARTE DEI VIDEO-GIOCHI

I campi paradigmatici di competenza sono:

Computer games
Regia per i video giochi
Sceneggiatura per i video giochi
Tecniche e metodologie dei video giochi

Area 04 Teoria e Storia dell'Arte

ABST/01 ESTETICA DELLE ARTI VISIVE

Il settore raccoglie un insieme di competenze che considerano come oggetto di indagine l'estetica radicata nell'esperienza originaria ed originale delle arti visive quale indissolubile intreccio tra riflessione storico-filosofica e pratica delle arti. In questo ambito il ruolo che la dimensione estetica riveste riguarda non solo la fruizione ma anche e soprattutto la produzione dell'arte nelle sue varie articolazioni, nei contesti più significativi e nei più disparati materiali e tecniche, dalle tecniche tradizionali alle tecnologie più avanzate. Le ricerche nel settore sono condotte nella prospettiva fondativa di una archeologia del sentire e del sapere che trova nelle arti il campo di indagine e di espressione privilegiato.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Elementi di filosofia contemporanea
Estetica
Estetica dei new media
Estetica delle arti visive
Fenomenologia dell'immagine
Filosofia dell'arte

ABST/02 STORIA DELL'ARTE

Il settore comprende le discipline che studiano, i fenomeni relativi alla storia delle arti visive, comprese la fotografia, la grafica e le arti performative e tecnologiche, con particolare riferimento alla cultura occidentale dalla fine dell'Ottocento ai giorni nostri. La conoscenza degli stili e dei vari linguaggi espressivi, finalizzata al completamento del percorso formativo dell'artista, del critico d'arte e del curatore, è integrata dallo studio dei meccanismi che regolano il complesso sistema del mercato dell'arte contemporanea.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Elementi di iconologia e iconografia
Fenomenologia degli stili
Fenomenologia dell'arte contemporanea
Linguaggi dell'arte contemporanea
Metodologia e teoria della storia dell'arte
Metodologie e tecniche del contemporaneo
Sociologia dell'arte
Storia dell'arte antica
Storia dell'arte contemporanea
Storia dell'arte medievale
Storia dell'arte moderna
Storia e metodologia della critica d'arte
Teoria e storia dei metodi di rappresentazione
Ultime tendenze nelle arti visive

ABST/03 STORIA DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO

Il settore comprende la storia del teatro e dello spettacolo, dalle origini ai giorni nostri. In particolare si interessa, secondo un punto di vista diacronico e sincronico, alle teorie teatrali, alla storia del costume e della scenografia, allo sviluppo delle forme teatrali nelle diverse aree geografiche, ai generi teatrali, alle teorie sull'attore, ai grandi innovatori, alle poetiche teatrali, alle drammaturgie europee ed extraeuropee. Comprende inoltre la storia del costume, vista sotto il profilo delle differenti modalità di progettazione e di utilizzo, in ambito teatrale e in altre forme di spettacolo, del rapporto dell'attore con il trucco e il costume e dell'interazione con le arti visive coeve. Comprende infine la storia e la teoria della scenografia, l'analisi delle parti della scatola scenica, la scenotecnica e l'attrezzatura, l'allestimento e la rappresentazione, le funzioni drammatiche della scena, lo spazio simbolico, gli spazi tradizionali e gli spazi non convenzionali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Letteratura e filosofia del teatro

Storia dello spettacolo

Storia del costume

Storia della musica contemporanea

Storia della musica e del teatro musicale

Storia e teoria della scenografia

Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo

ABST/04 TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA

Il settore definisce la fenomenologia dei media nel loro rapporto con i linguaggi artistici e ricostruisce la storia dei media e i loro mutamenti sia nel contesto comunicativo sia in quello espressivo. Il settore include, in questa prospettiva, la storia del cinema, del video e della fotografia e il loro configurarsi come significativi elementi nel campo dell'arte, nonché la teoria degli audiovisivi e l'analisi delle strutture linguistiche, come pure delle valenze sociologiche dei nuovi media.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Etica della comunicazione

Fenomenologia dei media

Sociologia dei nuovi media

Storia del cinema e del video

Storia della critica fotografica

Storia della fotografia

Storia della televisione e dello spettacolo televisivo

Storia e teoria dei nuovi media

Teoria degli audiovisivi

Teoria e metodo dei mass media

ABST/05 TEORIA E STORIA DEL RESTAURO

I contenuti scientifico-disciplinari affrontano i problemi del restauro sotto un profilo eminentemente teorico-critico e storico. A questo proposito includono un excursus dall'antichità ai nostri giorni, nel quadro dell'illustrazione delle complesse e intrecciate vicende che riguardano le produzioni artistiche, delle questioni conservative nel corso dei tempi e delle relative tecniche di intervento. Attribuiscono pertanto particolare rilievo al saltus compiuto da questa disciplina con la nascita e lo sviluppo della storia dell'arte e della coeva ricerca scientifica, che hanno conferito al restauro una funzione critica e scientificamente fondata, capace di contribuire sia all'interpretazione del significato e del valore del patrimonio artistico sia alla sua conservazione per le generazioni future.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Metodologie e tecniche di restauro

Problematiche nel restauro dell'arte contemporanea

Storia delle tecniche di restauro

Teoria e storia del restauro

ABST/06 STORIA DELLE ARTI APPLICATE

I contenuti scientifico-disciplinari del settore riguardano tutte le forme d'arte che, pur essendo collegate alla pittura, scultura e architettura, non si inseriscono direttamente in questi ambiti, perché funzionali all'industria e all'artigianato. Gli studi del settore riguardano pertanto gli oggetti 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.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Storia del design

Storia del disegno e della grafica d'arte

Storia della decorazione

Storia della moda

Storia della stampa e dell'editoria

Storia delle arti applicate

Storia delle tecniche artistiche

ABST/7 ANTROPOLOGIA CULTURALE

Il settore ha come oggetto la riflessione sulla funzione simbolica e sociale delle culture con particolare riferimento alle culture materiali ed estetiche, alla creatività dell'immaginario e dello spirito umano, esplorati nelle molteplici varianti geografiche e storiche e nel prodursi di relazioni sempre mutevoli tra le comunità umane e la natura, dal tribale al globale. Gli studi si inseriscono nei saperi dell'arte e dei suoi linguaggi contemporanei, ripensando alla necessità rituale e sociale delle arti. Sono inoltre oggetto di ricerca il folclore, le arti popolari nel loro

profondo rapporto con altre forme della produzione letteraria e artistica; le strutture antropologiche dell'immaginario che tutte le arti rivelano; l'immaginazione simbolica del pensiero umano; la comprensione del rapporto tra mentalità e comportamento nelle società naturali e complesse, favorita dal carattere intuitivo della percezione estetica.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Antropologia culturale

Antropologia delle arti

Antropologia delle società complesse

Archetipi dell'immaginario

Sociologia dei processi culturali

ABST/8 DISCIPLINE DELLA STORIA DELL'ARTE SACRA

Il settore comprende le discipline che studiano, con particolare riferimento alle tre grandi religioni monoteiste, la storia e l'evoluzione degli stili e delle forme conseguenti ai rapporti, ai condizionamenti ed alle interpretazioni linguistico-visive del patrimonio teologico e dei sistemi confessionali. Le discipline si articolano e si specificano sul piano antropologico, delle funzioni liturgiche, sul patrimonio didattico ed educativo, attraverso il patrimonio iconografico e della ricerca espressiva ed ancora sulle testimonianze dirette nell'esperienza di fede sulla quale agisce la cultura storica delle religioni .

I campi paradigmatici di competenza sono:

Estetica e storia dell'arte musulmana

Storia dell'arte cristiano-ortodossa

Storia dell'arte sacra moderna e contemporanea

ABST/9 DISCIPLINE DELLE SCIENZE RELIGIOSE

Il settore comprende le discipline che studiano, con particolare riferimento e specifica attenzione alle tre grandi religioni monoteiste, l'ebraico, la cristiana e l'islamica, il complesso di credenze ed atti di culto ed esprime il rapporto dell'uomo con il sacro e con la divinità. Le discipline distinte per competenze specifiche di analisi, rispondono alla necessità di configurare la conoscenza delle verità rivelate, la conoscenza di Dio attraverso la fede e la spiegazione razionale del dato rivelato, nonché la riflessione sistematica e critica della dottrina. Nel complesso il settore orienta la conoscenza sul piano storico, antropologico e predisporre un percorso speculativo e sistematico.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Estetica del sacro

Estetica delle religioni orientali

Iconografia biblica

Letteratura biblica

Liturgia

Questioni di estetica ebraica

Storia della religiosità popolare

Area 05 Comunicazione e didattica dell'arte

ABCO/01 BENI CULTURALI E AMBIENTALI

Il settore comprende gli studi teorici, storici e metodologici sul patrimonio culturale nel suo insieme, sul paesaggio, sulle singole categorie di beni individuati dalle tradizionali suddivisioni disciplinari e di più recente individuazione, in quanto oggetto di conoscenza, tutela e valorizzazione. Comprende altresì gli studi sulla fruizione e sui principi, i metodi, gli strumenti e la progettazione delle diverse forme della relazione tra il pubblico e gli oggetti che formano il patrimonio culturale.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Beni culturali dell'età contemporanea

Beni culturali e ambientali

Catalogazione e gestione degli archivi

Storia e documentazione dei beni architettonici

Teoria e storia dei beni culturali

Teorie del paesaggio

ABCO/02 PEDAGOGIA E DIDATTICA DELL'ARTE

Il settore studia gli aspetti storici e metodologici delle teorie dell'educazione, nelle loro componenti sia di ordine filosofico che empirico, delineati in senso generale e più specificatamente posti in relazione all'arte. In particolare la didattica è riconsiderata alla luce delle innovazioni linguistiche dell'arte contemporanea e alle nuove metodologie e tecnologie che ne derivano. Così contraddistinta la sperimentazione e progettazione dei percorsi didattici, anche nell'ambito della didattica museale, è indirizzata non solo ad un'utenza scolastica, ma anche ad un'utenza comunque collocata in un contesto formativo.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Didattica dei linguaggi artistici

Didattica della multimedialità

Didattica per il museo

Letteratura ed illustrazione per l'infanzia

Metodologie didattiche dei linguaggi audiovisivi

Pedagogia e didattica dell'arte

Pratiche di animazione e gioco drammatico

Storia della pedagogia

Tecnologia dell'educazione

ABCO/03 TEORIE E PRATICHE DELLA VALORIZZAZIONE

I contenuti scientifico-disciplinari riguardano i principi teorici, di metodo e gli strumenti, in particolare nel campo della comunicazione, che regolano l'individuazione e la progettazione dei processi mediante i quali singoli beni culturali, complessi di beni o interi contesti possono essere messi in valore, prevalentemente promuovendone l'accessibilità, la possibilità di

fruizione sotto l'aspetto estetico, come pure facilitando l'interpretazione dei loro caratteri storici e dei contenuti culturali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Comunicazione e valorizzazione dei beni archivistici
Comunicazione e valorizzazione delle collezioni museali
Valorizzazione dei beni archeologici
Valorizzazione dei beni architettonici e paesaggistici
Valorizzazione e gestione dei siti e delle aree archeologiche

ABCO/04 MUSEOLOGIA

Confluiscono nel settore gli studi che hanno per oggetto il museo come istituzione culturale, considerato nel presente, in relazione con le forme della cultura e dell'arte contemporanea, e nella sua evoluzione storica, in relazione con le trasformazioni del collezionismo, delle aspettative sociali, delle finalità culturali, delle istituzioni e degli spazi espositivi. Fanno parte del settore anche gli studi incentrati sui diversi aspetti della gestione delle istituzioni museali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Museologia del contemporaneo
Museologia e gestione dei sistemi espositivi
Museologia e storia del collezionismo

ABCO/05 MUSEOGRAFIA E PROGETTAZIONE DI SISTEMI ESPOSITIVI

Il settore raccoglie gli studi metodologici e applicativi accomunati dal riferimento alla progettazione di esposizioni temporanee e museali, che si articolano prevalentemente nel progetto di allestimento, nella distribuzione funzionale dei servizi, nella ricerca delle tecniche idonee, anche sotto il profilo ergonomico, nella presentazione degli oggetti esposti. Le discipline del settore curano in modo particolare la ricerca di soluzioni innovative sia per quanto riguarda l'ideazione, sia per quanto attiene all'articolazione dei percorsi espositivi e agli strumenti comunicativi.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Allestimento degli spazi espositivi
Comunicazione espositiva
Ergonomia delle esposizioni
Museografia
Progettazione di allestimenti

ABCO/06 SISTEMI MULTIMEDIALI PER LA COMUNICAZIONE E LA DIDATTICA DELL'ARTE

I contenuti scientifico-disciplinari riguardano i criteri, gli strumenti, le tecniche per la progettazione, la realizzazione e la gestione di sistemi di comunicazione finalizzati alla conoscenza del patrimonio culturale e alla didattica dell'arte, basati sulle tecnologie multimediali. Riguardano altresì l'analisi e la ricerca di forme di comunicazione creativa attraverso l'uso di tecnologie digitali e l'interazione con l'utente e il loro impiego nei sistemi espositivi temporanei e museali.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Comunicazione multimediale

ABCO/07 DISCIPLINE DELLA COMUNICAZIONE

Il settore comprende le competenze relative alla comunicazione nelle diverse articolazioni connesse alla valorizzazione del patrimonio culturale, e in particolare i metodi e gli strumenti per l'ideazione e l'elaborazione di testi e di narrazioni; i principi generali e le tecniche impiegati nel campo dell'informazione giornalistica; le forme di comunicazione creativa adottate dalla pubblicità sulla base delle conoscenze offerte dal marketing culturale; i problemi e i mezzi delle relazioni pubbliche finalizzate a promuovere le istituzioni e le attività culturali; le modalità dell'organizzazione del lavoro editoriale per la produzione di pubblicazioni specializzate.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Comunicazione pubblicitaria

Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale

Editoria per l'arte

Elementi di comunicazione giornalistica

Fondamenti di marketing culturale

Informazione per l'arte: mezzi e metodi

Metodologie di archiviazione e conservazione dell'arte digitale

Net marketing

Organizzazione delle attività editoriali

Progettazione della professionalità

Relazioni pubbliche

Scrittura creativa

Storia dell'illustrazione e della pubblicità

ABCO/08 ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI

Il settore comprende gli studi che hanno per oggetto le produzioni dell'arte, considerate come articolazioni di segni, e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione artistica. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Elementi di storia della comunicazione sociale

Semiologia e retorica dei sistemi espositivi

Semiotica dell'arte

Sociologia della comunicazione

ABCO/09 LEGISLAZIONE ED ECONOMIA DELL'ARTE E DELLO SPETTACOLO

I contenuti scientifico-disciplinari riguardano gli aspetti giuridici ed economici che caratterizzano la gestione del patrimonio culturale e il mercato dell'arte. Riguardano inoltre il quadro normativo e gestionale delle imprese che operano nel settore dell'arte e della valorizzazione del patrimonio culturale, viste nelle loro relazioni con le istituzioni e gli enti di tutela.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo

Economia e mercato dell'arte

Economia e mercato della grafica

Legislazione dei beni culturali

Legislazione del mercato dell'arte

Legislazione per lo spettacolo

Logica e organizzazione d'impresa

Management per l'arte

Organizzazione grandi eventi

Teoria del mercato multimediale dell'arte

ABCO/10 PSICOLOGIA DELL'ARTE

Il settore comprende le ricerche della storia di quanto la psicologia è venuta elaborando attorno ai problemi della creatività, della visione dell'arte, nonché degli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono i meccanismi percettivi e della loro incidenza nella comunicazione e nell'elaborazione dei linguaggi artistici. Comprende anche l'analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica, ed elementi di psicologia applicata alla fruizione d'arte, con particolare attenzione al sistema produttivo ed espositivo delle arti contemporanee.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Psicologia dell'arte

Psicosociologia dei consumi culturali

Teoria della percezione e psicologia della forma

ABCO/11 PRINCIPI DELL'ARTE TERAPEUTICA

Il settore comprende le metodologie della Terapeutica Artistica, partendo dall'assunto teorico di base che individua nell'espressione della creatività un potenziale curativo e maieutico. Attraverso il connubio tra arte e scienze psicologiche, si pongono le basi per lo sviluppo e l'applicazione di un nuovo significato di terapeuticità, che comprende non solamente l'atto medico ma la stessa funzione terapeutico-preventiva.

Pratiche creative per l'infanzia

Principi e tecniche della terapeutica artistica

Storia e modelli dell'arte terapia

Tecniche dei nuovi media integrati

Tecniche espressive integrate

ABCO/12 LINGUA INGLESE

Il settore abbraccia la conoscenza della lingua inglese e della sua letteratura, particolarmente rivolta all'utilizzo in ambito artistico. Comprende inoltre le modalità espressive e più estesamente concettuali usate nella cultura anglosassone, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo dell'arte.

I campi paradigmatici di competenza sono:

Inglese
Lingua e letteratura inglese

**ELENCO DEI NUOVI CODICI, DEI SETTORI DISCIPLINARI DEI CAMPI PARADIGMATICI - Tab.B
E DELLE CORRELAZIONI CON LE VECCHIE CLASSI DI CONCORSO**

ACCADEMIE DI BELLE ARTI

La presenza dell'asterisco indica la possibilità di corrispondenza tra la vecchia e la nuova disciplina subordinata all'esame curriculare da parte del Consiglio Accademico dell'Istituto ricevente.

Area 01 - Arti Visive

Nuovi Codici		Vecchie Classi di Concorso
---------------------	--	-----------------------------------

ABAV01 Anatomia artistica e morfologia

<i>Anatomia artistica</i>	B1/G070
<i>Anatomia dell'immagine</i>	*
<i>Elementi di morfologia e dinamiche della forma</i>	B1/G070
<i>Fenomenologia del corpo</i>	B1/G070
<i>Iconografia e disegno anatomico</i>	B1/G070
<i>Illustrazione scientifica</i>	*
<i>Semiologia del corpo</i>	*
<i>Tecniche dei nuovi media integrati</i>	

ABAV02 Discipline della grafica

<i>Elementi di grafica editoriale</i>	
<i>Grafica</i>	*
<i>Grafica multimediale</i>	*
<i>Illustrazione</i>	*
<i>Litografia</i>	B8/G080
<i>Progettazione grafica</i>	*
<i>Serigrafia</i>	B29/G100
<i>Tecniche calcografiche sperimentali</i>	B8/G080
<i>Tecniche dei procedimenti a stampa</i>	*
<i>Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte</i>	B8/G080
<i>Tecniche e tecnologie della grafica</i>	*
<i>Tecniche grafiche speciali</i>	B29/G100
<i>Xilografia</i>	B8/G080

ABAV03 Discipline della pittura

<i>Cromatologia</i>	B30/G270
<i>Disegno</i>	B3/G010
<i>Extramedia</i>	B3/G010
<i>Metodi e tecniche di pittura sacra contemporanea</i>	B3/G010
<i>Pittura</i>	B3/B2*/G010-G040
<i>Progettazione della pittura</i>	B3/G010
<i>Tecniche e tecnologie della pittura</i>	B30/G270
<i>Tecniche pittoriche</i>	B30/G270

ABAV04 Discipline della scultura

	<i>Formatura, tecnologia e tipologia dei materiali</i>	B27/G120
	<i>Metodi e tecniche di scultura sacra contemporanea</i>	B6/G020
	<i>Plastica ornamentale</i>	B4/B6*/G090-G020
	<i>Project management per la scultura</i>	*
	<i>Scultura</i>	B6/G020
	<i>Tecniche del marmo e pietre dure</i>	B31/G330
	<i>Tecniche della scultura</i>	B27/G120
	<i>Tecniche di fonderia</i>	B28/G110
	<i>Tecniche e tecnologia delle arti visive</i>	B27/B4/G120-G090
	<i>Tecniche plastiche contemporanee</i>	B27/B4/G120-G090
ABAV05	<u>Discipline della decorazione</u>	
	<i>Decorazione</i>	B2/B3/B4*/G040-G010-G090
	<i>Metodi e tecniche di decorazione sacra contemporanea</i>	B2/G040
	<i>Problemi espressivi del contemporaneo</i>	
	<i>Tecniche dei materiali</i>	*
	<i>Tecniche e tecnologie della decorazione</i>	*
	<i>Tecniche multimediali della decorazione</i>	
	<u>Area 02 - Progettazione e arti applicate</u>	
ABPR01	<u>Teoria, storia e prassi dell'architettura</u>	
	<i>Analisi del territorio e progettazione del paesaggio</i>	B15/G160
	<i>Architettura degli interni</i>	B15/G160
	<i>Architettura sacra</i>	B15/G160
	<i>Architettura virtuale</i>	*
	<i>Disegno architettonico di stile e arredo</i>	B15/B24/G160-G250
	<i>Elementi di architettura e urbanistica</i>	B15/G160
	<i>Metodologia della progettazione</i>	B19/G170
	<i>Progettazione di interventi urbani e territoriali</i>	B15/G160
	<i>Rappresentazione dell'architettura</i>	B19/B15/G170-G160
	<i>Storia dell'architettura e dell'urbanistica</i>	*
	<i>Storia dell'architettura teatrale</i>	*
	<i>Storia dell'architettura contemporanea</i>	*
	<i>Tecniche di rappresentazione dello spazio</i>	*
	<i>Urban design</i>	B15/G160
ABPR02	<u>Disegno per la progettazione</u>	
	<i>Disegno e rilievo dei beni culturali</i>	*
	<i>Disegno tecnico e progettuale</i>	B19/B24/G170-G250
	<i>Tecniche e tecnologie del disegno</i>	B19/B24/G170-G250
	<i>Teoria e pratica del disegno prospettico</i>	B24/G250
ABPR03	<u>Design</u>	

	<i>Arti applicate e tipologia dei materiali</i>	
	<i>Cultura del progetto</i>	
	<i>Design</i>	B14/G240
	<i>Design management</i>	*
	<i>Design per l'arte sacra</i>	B14/G240
	<i>Design sistem</i>	*
	<i>Ecodesign</i>	
	<i>Editoria per il design</i>	
	<i>Landscape design</i>	*
	<i>Light design</i>	*
	<i>Modellistica</i>	B20/G180
	<i>Product design</i>	B14/G240
ABPR04	<u>Discipline della scenografia</u>	
	<i>Illuminotecnica</i>	*
	<i>Rappresentazione architettonica dello spazio scenico</i>	B5/B24/G030-G250
	<i>Scenografia</i>	B5/B24/G030-G250
	<i>Scenotecnica</i>	B24/B5/G250-G030
	<i>Teatro della festa</i>	*
	<i>Teatro di figura</i>	*
	<i>Tecnologia e materiali applicati alla scenografia</i>	*
ABPR05	<u>Tecniche e linguaggi audiovisivi</u>	
	<i>Audio e mixaggio</i>	
	<i>Audivisi lineari</i>	
	<i>Linguaggi multimediali</i>	
	<i>Progettazione di spazi sonori</i>	
	<i>Tecniche di documentazione audiovisiva</i>	
	<i>Tecniche di ripresa e montaggio</i>	
ABPR06	<u>Pratiche del restauro per la pittura</u>	
	<i>Restauro degli affreschi e dei dipinti murari</i>	B23/G130
	<i>Restauro dei dipinti su tela e su tavola</i>	B23/G130
	<i>Restauro del tessuto</i>	*
	<i>Restauro dell'arte contemporanea</i>	B23/G130
	<i>Tecniche di doratura</i>	*
ABPR07	<u>Pratiche del restauro per la scultura</u>	
	<i>Restauro dei materiali lapidei</i>	B23b/G140
	<i>Restauro dei metalli</i>	*
	<i>Restauro del legno</i>	*
	<i>Restauro delle terrecotte, dei gessi e degli stucchi</i>	B23b/G140
ABPR08	<u>Pratiche del restauro per i nuovi media</u>	
	<i>Restauro del cinema e del video</i>	
	<i>Restauro della carta</i>	

	<i>Restauro della fotografia</i>	
	<i>Restauro di siti web</i>	
ABPR9	<u>Chimica per il restauro</u>	
	<i>Chimica nel restauro dell'arte contemporanea</i>	
	<i>Chimica propedeutica</i>	
	<i>Metodologie chimico-fisiche</i>	
	<i>Tecniche e tecnologie della diagnostica</i>	
ABPR10	<u>Tecnologia dei materiali</u>	
	<i>Tecnologia dei materiali per la grafica</i>	
	<i>Tecnologia dei nuovi materiali</i>	
	<i>Tecnologia della carta</i>	
	<i>Tipologia dei materiali</i>	
ABPR11	<u>Tecniche della fotografia</u>	
	<i>Documentazione fotografica</i>	
	<i>Fotografia</i>	B18/G200
	<i>Fotografia digitale</i>	B18/G200
	<i>Fotografia per i beni culturali</i>	B18/G200
	<i>Fotografia scientifica</i>	B18/G200
ABPR12	<u>Discipline del costume e della moda</u>	
	<i>Ambientazione moda</i>	
	<i>Costume per lo Spettacolo</i>	B13/G210
	<i>Cultura dei materiali di moda</i>	
	<i>Cultura tessile</i>	
	<i>Design del gioiello</i>	*
	<i>Design del tessuto</i>	*
	<i>Design dell'accessorio</i>	*
	<i>Editoria per il fashion design</i>	
	<i>Fashion design</i>	
	<i>Progettazione per il costume</i>	B13/G210
	<i>Tecniche di elaborazione per il costume</i>	B13/G210
	<i>Tecniche sartoriali per il costume</i>	*
	<i>Trucco e maschera teatrale</i>	
ABPR13	<u>Arti performative</u>	
	<i>Coreografia digitale</i>	
	<i>Drammaturgia multimediale</i>	B22/G320
	<i>Pratica e cultura dello spettacolo</i>	B25*/G260
	<i>Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale</i>	*
	<i>Regia</i>	B22/G320
	<i>Tecniche delle arti performative</i>	B22*/G320
	<i>Tecniche di produzione video teatro</i>	*

ABPR14	<u>Tecniche per le arti applicate</u>	
	<i>Tecniche del mosaico</i>	
	<i>Tecniche della ceramica</i>	
	<i>Tecniche della vetrata</i>	
	<i>Tecniche dell'affresco</i>	B30/G270
ABPR15	<u>Linguaggi e tecniche per la progettazione</u>	
	<i>Art direction</i>	
	<i>Brand design</i>	
	<i>Copy writing</i>	
	<i>Layout e tecniche di visualizzazione</i>	
	<i>Lettering</i>	
	<i>Metodologia progettuale della comunicazione visiva</i>	
	<i>Packaging</i>	
	<u>Area 3 - Informatica per l'arte</u>	
ABINF01	<u>Informatica per il linguaggio visivo</u>	
	<i>Applicazioni digitali per l'arte</i>	
	<i>Computer art</i>	
	<i>Computer graphics</i>	
	<i>Progettazione grafica al computer</i>	
	<i>Tecniche di animazione digitale</i>	
	<i>Tecniche di modellazione digitale-computer 3D</i>	
	<i>Tecnologie e applicazioni digitali</i>	
ABINF02	<u>Culture digitali</u>	
	<i>Culture digitali</i>	
	<i>Fondamenti di disegno informatico</i>	
	<i>Fondamenti di informatica</i>	
	<i>Tecnologie dell'informatica</i>	
ABINF03	<u>Progettazione multimediale</u>	
	<i>Digital video</i>	
	<i>Elementi di produzione video</i>	
	<i>Informatica per la grafica</i>	
	<i>Installazioni multimediali</i>	
	<i>Progettazione multimediale</i>	
	<i>Sound design</i>	
	<i>Video e photo editing</i>	
	<i>Videoinstallazione</i>	
ABINF04	<u>Sistemi interattivi</u>	
	<i>Cibernetica e teoria dell'informazione</i>	
	<i>Concept planning</i>	

	<i>Estetica delle interfacce</i>	
	<i>Interaction design</i>	
	<i>Net art</i>	
	<i>Progettazione di software interattivi</i>	
	<i>Realtà virtuali e paradigmi della complessità</i>	
	<i>Sistemi interattivi</i>	
	<i>Software art</i>	
	<i>Tecniche audiovisive per web</i>	
	<i>Teorie e tecniche dell'interazione</i>	
	<i>Web design</i>	
ABINF05	<u>Arte dei video giochi</u>	
	<i>Computer games</i>	
	<i>Regia per i video giochi</i>	
	<i>Sceneggiatura per i video giochi</i>	
	<i>Tecniche e metodologie dei video giochi</i>	
	<u>Area 4 -Storia dell'arte</u>	
ABST01	<u>Estetica delle arti visive</u>	
	<i>Elementi di filosofia contemporanea</i>	*
	<i>Estetica</i>	B16/G280
	<i>Estetica dei new media</i>	B16/G280
	<i>Estetica delle arti visive</i>	B16/G280
	<i>Fenomenologia dell'immagine</i>	*
	<i>Filosofia dell'arte</i>	*
ABST02	<u>Storia dell'arte</u>	
	<i>Elementi di iconologia e iconografia</i>	*
	<i>Fenomenologia degli stili</i>	B7*/G340
	<i>Fenomenologia dell'arte contemporanea</i>	B17/G340
	<i>Linguaggi dell'arte contemporanea</i>	B17/G340
	<i>Metodologia e teoria della storia dell'arte</i>	B26/B27/G290-G060
	<i>Metodologie e tecniche del contemporaneo</i>	B17/B7/G340-G060
	<i>Sociologia dell'arte</i>	B11*/B7*/G310-G060
	<i>Storia dell'arte antica</i>	B7/G060
	<i>Storia dell'arte contemporanea</i>	B7/G060
	<i>Storia dell'arte medievale</i>	B7/G060
	<i>Storia dell'arte moderna</i>	B7/G060
	<i>Storia e metodologia della critica d'arte</i>	B26/G290
	<i>Teoria e storia dei metodi di rappresentazione</i>	*B17/G340
	<i>Ultime tendenze nelle arti visive</i>	
ABST03	<u>Storia della musica e dello spettacolo</u>	
	<i>Letteratura e filosofia del teatro</i>	*
	<i>Storia dello spettacolo</i>	B25/G260

	<i>Storia del costume</i>	B7*/G060
	<i>Storia della musica contemporanea</i>	B25*/G260
	<i>Storia della musica e del teatro musicale</i>	B25*/G260
	<i>Storia e teoria della scenografia</i>	B7*/G060
	<i>Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo</i>	B33/G220
ABST04	<u>Teoria e e metodo dei mass media</u>	
	<i>Etica della comunicazione</i>	
	<i>Fenomenologia dei media</i>	B33/G220
	<i>Sociologia dei nuovi media</i>	B11*/B21*/G310-G190
	<i>Storia del cinema e del video</i>	B33/G220
	<i>Storia della critica fotografica</i>	B26*/G290
	<i>Storia della fotografia</i>	B33/G220
	<i>Storia della televisione e dello spettacolo televisivo</i>	B33/G220
	<i>Storia e teoria dei nuovi media</i>	B33/G220
	<i>Teoria degli audiovisivi</i>	B33/G220
	<i>Teoria e metodo dei mass media</i>	B33/G220
ABST05	<u>Teoria e storia del restauro</u>	
	<i>Metodologie e tecniche di restauro</i>	
	<i>Problematiche nel restauro dell'arte contemporanea</i>	
	<i>Storia delle tecniche di restauro</i>	
	<i>Teoria e storia del restauro</i>	
ABST06	<u>Storia delle arti applicate</u>	
	<i>Storia del design</i>	
	<i>Storia del disegno e della grafica d'arte</i>	B7/G060
	<i>Storia della decorazione</i>	B7*/G060
	<i>Storia della moda</i>	
	<i>Storia della stampa e dell'editoria</i>	
	<i>Storia delle arti applicate</i>	B7*/G060
	<i>Storia delle tecniche artistiche</i>	B7*/G060
ABST07	<u>Antropologia culturale</u>	
	<i>Antropologia culturale</i>	B11/G310
	<i>Antropologia delle arti</i>	B11/G310
	<i>Antropologia delle società complesse</i>	B11/G310
	<i>Archetipi dell'immaginario</i>	B11/G310
	<i>Sociologia dei processi culturali</i>	B11/G310
ABST08	<u>Discipline della storia dell'arte sacra</u>	
	<i>Estetica e storia dell'arte mussulmana</i>	
	<i>Storia dell'arte cristiano-ortodossa</i>	
	<i>Storia dell'arte sacra moderna e contemporanea</i>	B7*/G060
ABST09	<u>Discipline delle scienze religiose</u>	

	<i>Estetica del sacro</i>	B16*/G280
	<i>Estetica delle religioni orientali</i>	
	<i>Iconografia biblica</i>	
	<i>Letteratura biblica</i>	
	<i>Liturgia</i>	
	<i>Questioni di estetica ebraica</i>	
	<i>Storia della religiosità popolare</i>	
	<u>Area 5 - Comunicazione e Didattica dell'Arte</u>	
ABCO01	<u>Beni culturali e ambientali</u>	
	<i>Beni culturali dell'età contemporanea</i>	B12/G300
	<i>Beni culturali e ambientali</i>	B12/G300
	<i>Catalogazione e gestione degli archivi</i>	
	<i>Storia e documentazione dei beni architettonici</i>	
	<i>Teoria e storia dei beni culturali</i>	B12/G300
	<i>Teorie del paesaggio</i>	
ABCO02	<u>Pedagogia e didattica dell'arte</u>	
	<i>Didattica dei linguaggi artistici</i>	B21/G190
	<i>Didattica della multimedialità</i>	*
	<i>Didattica per il museo</i>	B21/G190
	<i>Letteratura ed illustrazione per l'infanzia</i>	B21/G190
	<i>Metodologie didattiche dei linguaggi audiovisivi</i>	*
	<i>Pedagogia e didattica dell'arte</i>	B21/G190
	<i>Pratiche di animazione e gioco drammatico</i>	B21/G190
	<i>Storia della pedagogia</i>	B21/G190
	<i>Tecnologia dell'educazione</i>	B21/G190
ABCO03	<u>Teoria e pratiche della valorizzazione</u>	
	<i>Comunicazione e valorizzazione dei beni archivistici</i>	
	<i>Comunicazione e valorizzazione delle collezioni museali</i>	B12/G300
	<i>Valorizzazione dei beni archeologici</i>	B12/G300
	<i>Valorizzazione dei beni architettonici e paesaggistici</i>	B12/G300
	<i>Valorizzazione e gestione dei siti e delle aree archeologiche</i>	B12/G300
ABCO04	<u>Museologia</u>	
	<i>Museologia del contemporaneo</i>	
	<i>Museologia e gestione dei sistemi espositivi</i>	
	<i>Museologia e storia del collezionismo</i>	
ABCO05	<u>Museografia e progettazione di sistemi espositivi</u>	
	<i>Allestimento degli spazi espositivi</i>	B15/B24/G160-G250
	<i>Comunicazione espositiva</i>	
	<i>Ergonomia delle esposizioni</i>	
	<i>Museografia</i>	B12/G300

	<i>Progettazione di allestimenti</i>	B15/B24/G160-G250
ABCO06	<u>Sistemi multimediali per la comunicazione e la didattica dell'arte</u>	
	<i>Comunicazione multimediale</i>	
	<i>Multimedialità per i beni culturali</i>	
	<i>Organizzazione e produzione dell'arte mediale</i>	
ABCO07	<u>Discipline della comunicazione</u>	
	<i>Comunicazione pubblicitaria</i>	
	<i>Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale</i>	
	<i>Editoria per l'arte</i>	
	<i>Elementi di comunicazione giornalistica</i>	
	<i>Fondamenti di marketing culturale</i>	
	<i>Informazione per l'arte: mezzi e metodi</i>	
	<i>Metodologie di archiviazione e conservazione dell'arte digitale</i>	
	<i>Net marketing</i>	
	<i>Organizzazione delle attività editoriali</i>	
	<i>Progettazione della professionalità</i>	
	<i>Relazioni pubbliche</i>	
	<i>Scrittura creativa</i>	
	<i>Storia dell'illustrazione e della pubblicità</i>	
ABCO08	<u>Analisi dei processi comunicativi</u>	
	<i>Elementi di storia della comunicazione sociale</i>	
	<i>Semiologia e retorica dei sistemi espositivi</i>	
	<i>Semiotica dell'arte</i>	
	<i>Sociologia della comunicazione</i>	
ABCO09	<u>Legislazione ed economia dell'arte e dello spettacolo</u>	
	<i>Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo</i>	
	<i>Economia e mercato dell'arte</i>	
	<i>Economia e mercato della grafica</i>	
	<i>Legislazione dei beni culturali</i>	
	<i>Legislazione del mercato dell'arte</i>	
	<i>Legislazione per lo spettacolo</i>	
	<i>Logica e organizzazione d'impresa</i>	
	<i>Management per l'arte</i>	
	<i>Organizzazione grandi eventi</i>	
	<i>Teoria del mercato multimediale dell'arte</i>	
ABCO10	<u>Psicologia dell'arte</u>	
	<i>Psicologia dell'arte</i>	B32/G230
	<i>Psicosociologia dei consumi culturali</i>	
	<i>Teoria della percezione e psicologia della forma</i>	B32/G230

ABCO11	<u>Principi dell'arte terapeutica</u>	
	<i>Pratiche creative per l'infanzia</i>	
	<i>Principi e tecniche della terapeutica artistica</i>	
	<i>Storie e modelli dell'arte terapia</i>	
	<i>Tecniche dei nuovi media integrati</i>	
	<i>Tecniche espressive integrate</i>	
ABCO12	<u>Lingua inglese</u>	
	<i>Inglese</i>	
	<i>Lingua e letteratura inglese</i>	