



● **accademia**
● **di belle arti**
di roma

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE



accademia
di belle arti
di roma

accademia
di belle arti
di roma

SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA



SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA EDITORIALE

Corso di Diploma Accademico di 1° livello in Grafica Editoriale



Growing **old** is inevitable, growing **up** is optional.
Invecchiare è inevitabile, crescere è un'opzione. (LANONI)



Nell'intera storia umana una **cultura**
non era mai cambiata così
profondamente
nello **spazio di una sola generazione**

Calvin Russell,

“We have so much **knowledge** But so little **understanding**”

“Noi abbiamo molta **conoscenza** ma poca **comprensione**”

- **Accelera l'innovazione;**
- **Cambiano i paradigmi;**
- **Muta il racconto del mondo;**
- **Tutto cambia scala;**
- **Abitiamo media diversi, nuovi ogni giorno;**
- **Siamo costretti a non smettere mai di imparare;**
- **Abbiamo su noi stessi la responsabilità della nostra comprensione del mondo**

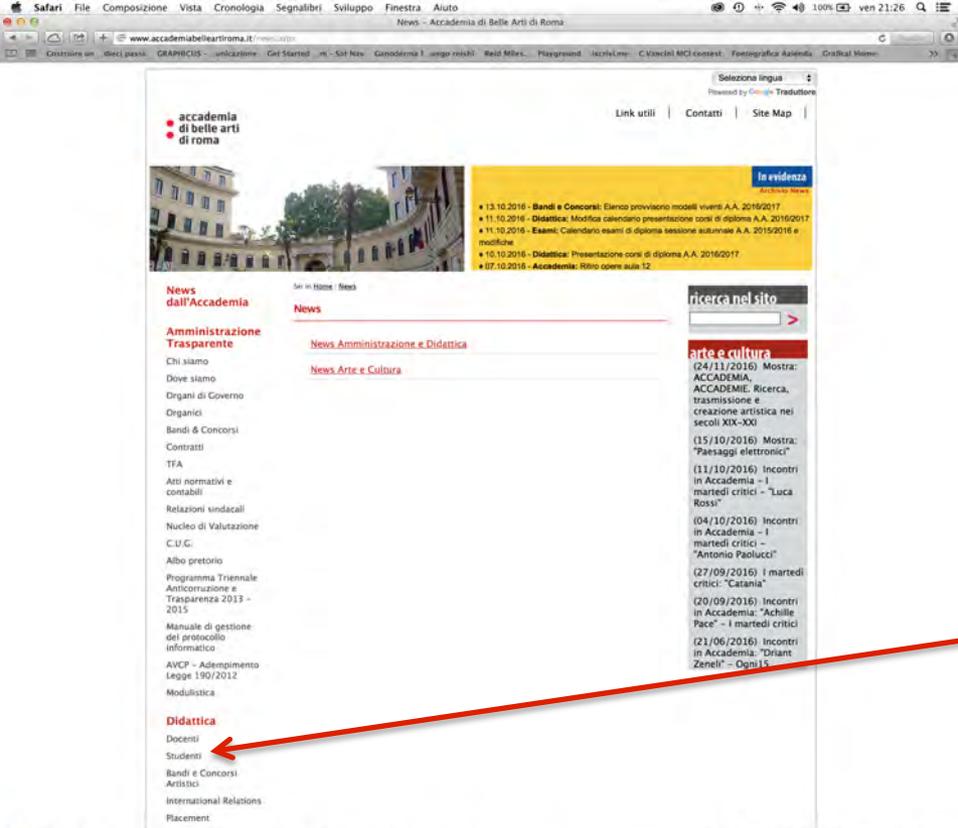
Grafica Editoriale Primo Livello

Scuola di Progettazione Artistica
PIANO DI STUDI

Grafica Editoriale

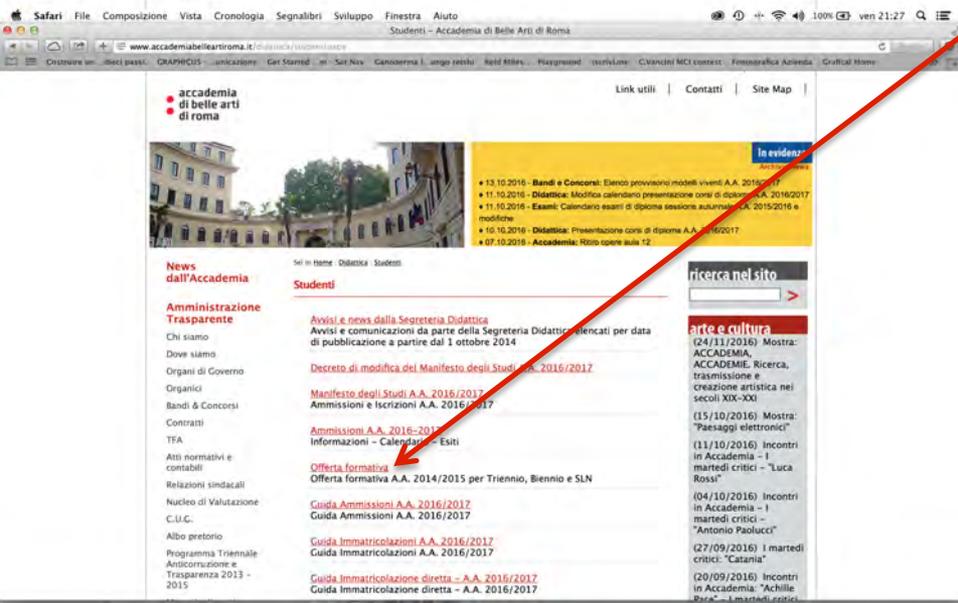
Diploma Accademico di I Livello Triennale

**●
●
accademia
di belle arti
di roma**



Piano di studi

Dove si trova il piano di studi?



DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

Scuola di PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di diploma accademico di primo livello in **GRAFICA EDITORIALE**

PRIMO ANNO

Codice	obblig.	a scelta	Insegnamento	CFA	Tipologia	Ore	Tot. CFA	
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE								
ABST47	x		Storia dell'arte contemporanea	6	T	45	52	
ABTEC38	x		Elaborazione di digitale dell'immagine	6	TP	75		
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI								
ABPR31	x		Fotografia	6	TP	75		
ABPR19	x		Elementi di grafica editoriale	6	TP	75		
ABPR19	x		Layout e tecniche della visualizzazione	6	TP	75		
ABTEC43	x		Video editing	6	TP	75		
ABPR19	x		Progettazione grafica	6	TP	75		
ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI								
ABAV03			Disegno	6	TP	75	52	
ABTEC38		una a scelta	Informatica per la grafica	6	TP	75		
ABPC66			Storia della fotografia	6	T	45		
ABPC66			Storia dell'illustrazione e della pubblicità	6	T	45		
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI								
ABTEC39	x		Fondamenti di informatica	4	TP	50		

SECONDO ANNO

Codice	obblig.	a scelta	Insegnamento	CFA	Tipologia	Ore	Tot. CFA	
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE								
ABST48	x		Storia della stampa e dell'editoria	6	T	45	58	
ABTEC38	x		Computer graphic	6	TP	75		
ABPR31	x		Documentazione fotografica	6	TP	75		
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI								
ABPR19	x		Design per l'editoria	6	TP	75		
ABAV04	x		Tecniche e tecnologie per la grafica	6	TP	75		
ABPR19	x		Lettering	6	TP	75		
ABAV02	x		Editoria d'arte	6	TP	75		
ABPR31	x		Fotografia digitale	6	TP	75		
ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI								
ABST58			Teoria della percezione e psicologia della forma	6	T	45	58	
ABPC65		una a scelta	Etica della comunicazione	6	T	45		
ABPR30			Tecnologia della carta	6	TP	75		
ABAV02			Grafica d'arte - Tecniche dell'incisione	6	L	150		
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI								
ABLIN71	x		Inglese per la comunicazione artistica	4	T	30		

TERZO ANNO

Codice	obblig.	a scelta	Insegnamento	CFA	Tipologia	Ore	Tot. CFA
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE							
ABTEC38	x		Tecniche e tecnologie della stampa digitale	6	TP	75	42
ABPC65	x		Teoria e metodo dei mass-media	6	T	45	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI							
ABPR19	x		Web design	6	TP	75	
ABPR19	x		Grafica multimediale	6	TP	75	
ABAV02	x		Illustrazione	6	TP	75	
ABPR19	x		Graphic design	6	TP	75	
ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI							
ABAV04			Tecniche e procedimenti a stampa	6	TP	100	42
ABST46		una a scelta	Estetica delle arti visive	6	T	45	
ABLE69			Organizzazione delle attività editoriali	6	T	45	
ABTEC38			Tecniche dell'animazione digitale	6	TP	75	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI							
	x		Workshop, stage e tirocini	4	L	50	4
DISCIPLINE A SCELTA DELLO STUDENTE							
	x		A scelta	12			12
ESAME DI DIPLOMA							
	x		Tesi	12			12
TOTALE CREDITI TRIENNIO							180

SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di **GRAFICA EDITORIALE**



● **accademia**
● **di belle arti**
di roma



SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA EDITORIALE

Obiettivi formativi

Il corso di studi per il conseguimento del Diploma accademico di primo livello della Scuola di Progettazione Artistica per l'impresa, corso di Grafica Editoriale, ha l'obiettivo di formare competenze artistiche e professionali che, tenendo conto **del pluralismo dei linguaggi** e delle **innovazioni nelle tecniche**, siano in grado di sviluppare la ricerca nell'ambito del vasto panorama dei segni e dei simboli tradizionali e contemporanei nel multiforme scenario della comunicazione Grafica. Il percorso degli studi consente di **approfondire le tecniche tradizionali** che hanno caratterizzato in progress l'evoluzione della Grafica Editoriale nei suoi diversi aspetti: dalle tecniche di antica ascendenza storica, affrontate nelle loro varie diversificazioni e caratterizzazioni, in stretto connubio con i procedimenti di stampa per la grafica, fino ad arrivare all'interazione con le nuove modalità operative, in virtù di **un'evoluzione tecnica e tecnologica**.

Si prenderanno in esame le tecniche di illustrazione e di impaginazione per la grafica editoriale, la progettazione dell'immagine coordinata, di fondamentale importanza sarà l'uso della grafica computerizzata e della fotografia.

I diplomati matureranno un'adeguata **padronanza tecnica e metodologica** al fine di essere in grado di **utilizzare metodologie, strumenti e linguaggi espressivi, che consentiranno loro di esprimersi nei diversi settori della comunicazione visiva**.

Altro aspetto fondamentale sarà la conoscenza della lingua inglese e l'acquisizione di un'adeguata competenza per la gestione dell'informazione con gli strumenti informatici.

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

SCUOLA PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

DAPL06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GRAFICA EDITORIALE

PRIMO ANNO

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche e tecnologie della stampa digitale	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Elaborazione digitale dell'immagine	TP	6	01.25	75	75	150	E	
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST47	Stile, Storia dell'arte e del costume	Storia dell'arte contemporanea	T	6	01.25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Progettazione	ABPR31	Fotografia	Fotografia	TP	6	01.25	75	75	150	E	30
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Elementi di grafica editoriale	TP	6	01.25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Layout e tecniche di visualizzazione	TP	6	01.25	75	75	150	E	
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Video editing	TP	6	01.25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Progettazione grafica	TP	6	01.25	75	75	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Arti visive	ABAV2	Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Grafica d'arte - Tecniche dell'incisione	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Processi comunicativi	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia della fotografia	T	6	01.25	45	105	150	E	
	Processi comunicativi	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia dell'illustrazione e della pubblicità	T	6	01.25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI	Tecnologie per le arti visive	ABTEC39	Tecnologie per l'informatica	Fondamenti di informatica	TP	4	01.25	50	50	100	E	4
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE												
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA												
TOTALE PRIMO ANNO												52
	¹ Tipologia delle attività formative			Valutazioni								
LEGENDA:	T = Teoriche			E = Esame								
	TP = Teorico - Pratica			ID = Idoneità								
	L = Laboratoriale											
	Rapporto ore/crediti		1:20 - 1:25 - 1:30									



SECONDO ANNO												
Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST48	Storia delle arti applicate	Storia della stampa e dell'editoria	T	6	01:25	45	105	150	E	12
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Graphic	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Processi comunicativi	ABPC65	Teoria e metodo dei mass media	Etica della comunicazione	T	6	01:25	45	105	150	E	6
	Progettazione e arti applicate	ABPR30	Tecnologia dei materiali	Tecnologia della carta	TP	6	01:25	75	75	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Progettazione e arti applicate	ABPR31	Fotografia	Documentazione fotografica	TP	6	01:25	75	75	150	E	24
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Design per l'editoria	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Lettering	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR31	Fotografia	Fotografia digitale	TP	6	01:25	75	75	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Arti visive	ABAV2	Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Editoria d'arte	TP	6	01:25	75	75	150	E	6
	Arti visive	ABAV4	Tecniche grafiche speciali	Tecniche e tecnologie per la grafica	TP	6	01:25	75	75	150	E	6
	Discipline storiche ...	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Teorie della percezione e psicologia della forma	T	6	01:25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI												
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE												
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA	Lingue	ABUN72	Lingue	Inglese	TP	4	01:25	50	50	100	E	4
TOTALE SECONDO ANNO												58
	¹ Tipologia delle attività formative			Valutazioni								
LEGENDA:	T = Teoriche			E = Esame								
	TP = Teorico - Pratica			ID = Idoneità								
	L = Laboratoriale											
	Rapporto ore/crediti			1.20 - 1.25 - 1.30								



TERZO ANNO												
Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Processi comunicativi	ABPC65	Teoria e metodo del mass media	Teoria e metodo del mass-media	T	6	01.25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Web design	TP	6	01.25	75	75	150	E	18
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Grafica multimediale	TP	6	01.25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Graphic design	TP	6	01.25	75	75	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Arti visive	ABAV2	Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Arti visive	ABAV4	Tecniche grafiche speciali	Tecniche dei procedimenti a stampa	TP	6	01.25	75	75	150	E	6
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST46	Estetica	Estetica delle arti visive	T	6	01.25	45	105	150	E	
	Legislazione ed economia	ABLE69	Marketing e management	Organizzazione delle attività editoriali	T	6	01.25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI				Workshop, stage e tirocini	L	4	01.25	100		100	ID	4
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE						12	01.25			300	E	12
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA				Tesi		12	01.25			300	E	12
TOTALE TERZO ANNO												70
TOTALE GENERALE												180
	¹ Tipologia delle attività formative											
LEGENDA:	T = Teoriche											Valutazioni
	TP = Teorico - Pratica											E = Esame
	L = Laboratoriale											ID = Idoneità
	Rapporto ore/crediti	1.20 - 1.25 - 1.30										

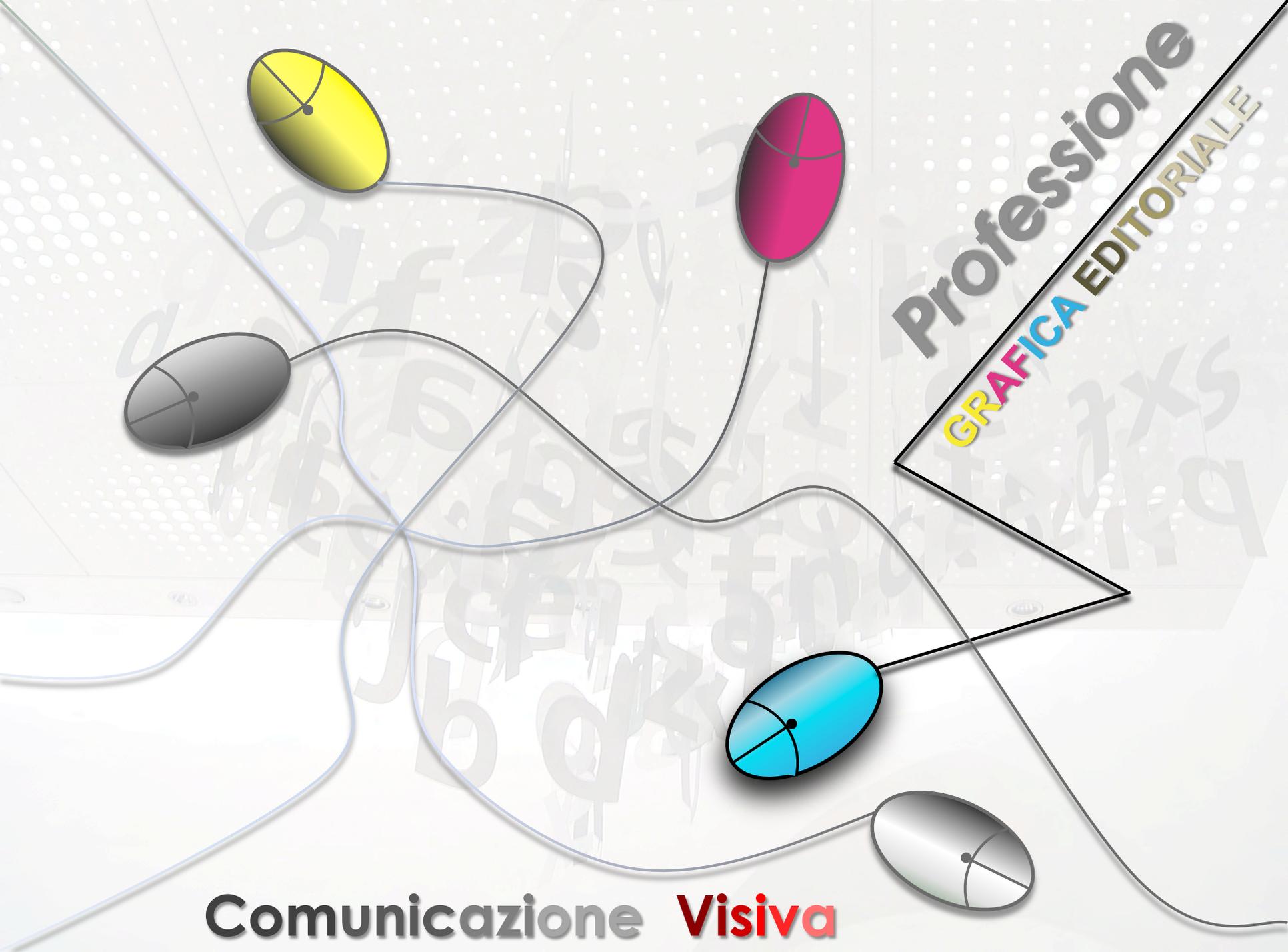
TERZO ANNO

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	Campi disciplinari	attività formative ¹	CFA	rapporto ore/crediti	ore di lezione	ore di studio	totale ore	tipo di valutazione	CFA totali
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	TP	6	01:25	75	75	150	E	6
	Tecnologie per le arti visive	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Processi comunicativi	ABPC65	Teoria e metodo del mass media	Teoria e metodo del mass-media	T	6	01:25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Web design	TP	6	01:25	75	75	150	E	18
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Grafica multimediale	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Progettazione e arti applicate	ABPR19	Graphic design	Graphic design	TP	6	01:25	75	75	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	Arti visive	ABAV2	Tecniche dell'incisione-grafica d'arte	Illustrazione	TP	6	01:25	75	75	150	E	6
	Arti visive	ABAV4	Tecniche grafiche speciali	Tecniche dei procedimenti a stampa	TP	6	01:25	75	75	150	E	
	Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche	ABST46	Estetica	Estetica delle arti visive	T	6	01:25	45	105	150	E	
	Legislazione ed economia	ABLE59	Marketing e management	Organizzazione delle attività editoriali	T	6	01:25	45	105	150	E	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI				Workshop, stage e tirocini	L	4	01:25	100		100	ID	4
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE						12	01:25			300	E	12
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA				Tesi		12	01:25			300	E	12
TOTALE TERZO ANNO												70
TOTALE GENERALE												180
	¹ Tipologia delle attività formative											
LEGENDA:	T = Teoriche											
	TP = Teorico - Pratica											
	L = Laboratoriale											
	Rapporto ore/crediti	1.20 - 1.25 - 1.30										



Professione
GRAFICA EDITORIALE

Comunicazione Visiva





SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA EDITORIALE

Prospettive occupazionali - I diplomati potranno svolgere la loro attività occupazionale sia nell'ambito della libera professione artistica e creativa, sia riguardo a prospettive d'impiego all'interno di: agenzie pubblicitarie, studi grafici, case editrici, redazioni giornalistiche. Con differenti qualifiche: creativo, graphic designer, illustratore, web designer, progettista grafico.

L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici o privati, stage e tirocini opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità.





Creativo



Illustratore



Graphic Design



Web Designer



SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA EDITORIALE

FINAL WORK

Esame Finale del Triennio – La prova finale finalizzata ad accertare il raggiungimento degli obiettivi formativi del corso di diploma, consiste nella presentazione di:

- una **produzione di carattere laboratoriale**, coordinata nell'ambito della disciplina d'indirizzo, dello specifico corso di diploma, sotto la guida di uno o più docenti responsabili, consistente in un'opera articolata anche su più manufatti supportata da:
- un'elaborazione e conseguente esposizione di **una tesi di carattere teorico pertinente**, predisposta in forma scritta o scritto grafica, sotto la supervisione di un relatore scelto dallo studente.

La Tesi dovrà essere consegnata al relatore e alla segreteria didattica, entro e non oltre 30 giorni prima della data di discussione della medesima.

Nello svolgimento dell'argomento di tesi lo studente è tenuto a seguire rigorosamente l'impianto metodologico-culturale definito, nonché il piano di lavoro impostato con il docente relatore, comprese le previste revisioni e aggiornamenti. La mancata ottemperanza di ciò autorizza il docente, o i docenti relatori, a ritirare l'argomento di tesi e a respingere il lavoro dello studente con provvedimento formale al responsabile della struttura didattica di riferimento.





SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA E FOTOGRAFIA

Corso di Diploma Accademico di II° livello in Grafica e Fotografia



Grafica, Fotografia

Secondo Livello

Scuola di Progettazione Artistica

PIANO DI STUDI

Grafica e Fotografia

Diploma Accademico di II Livello Biennale

 **accademia
di belle arti
di roma**

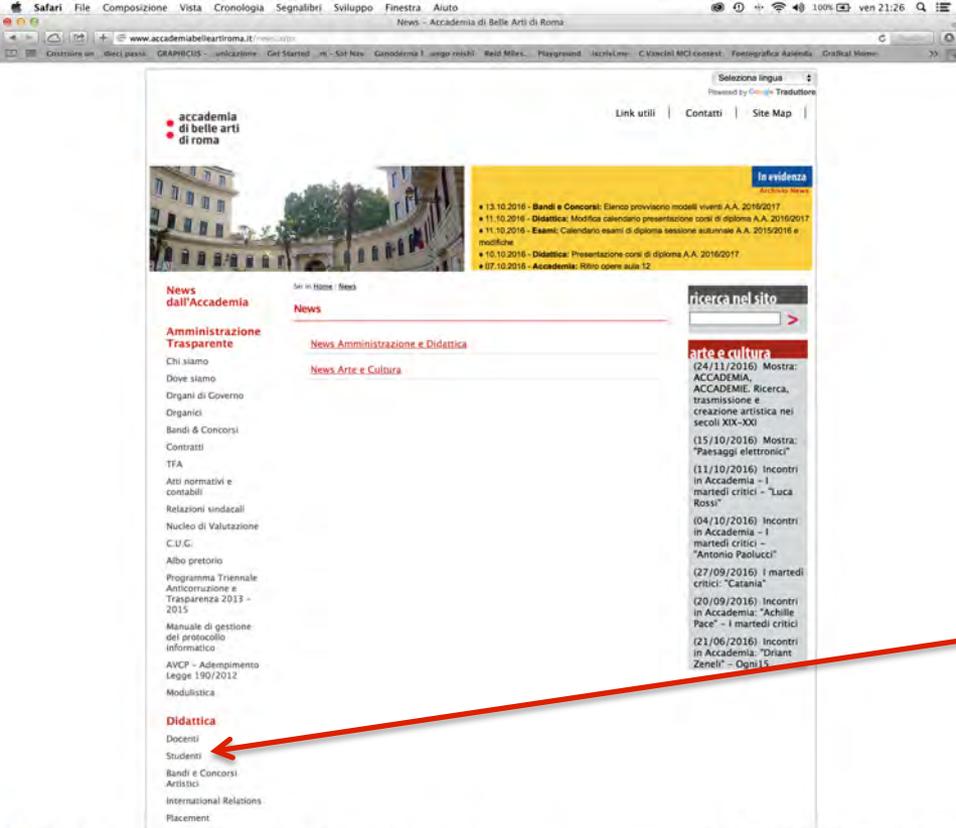


SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA E FOTOGRAFIA

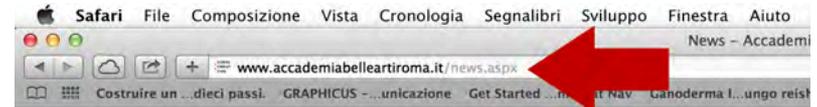
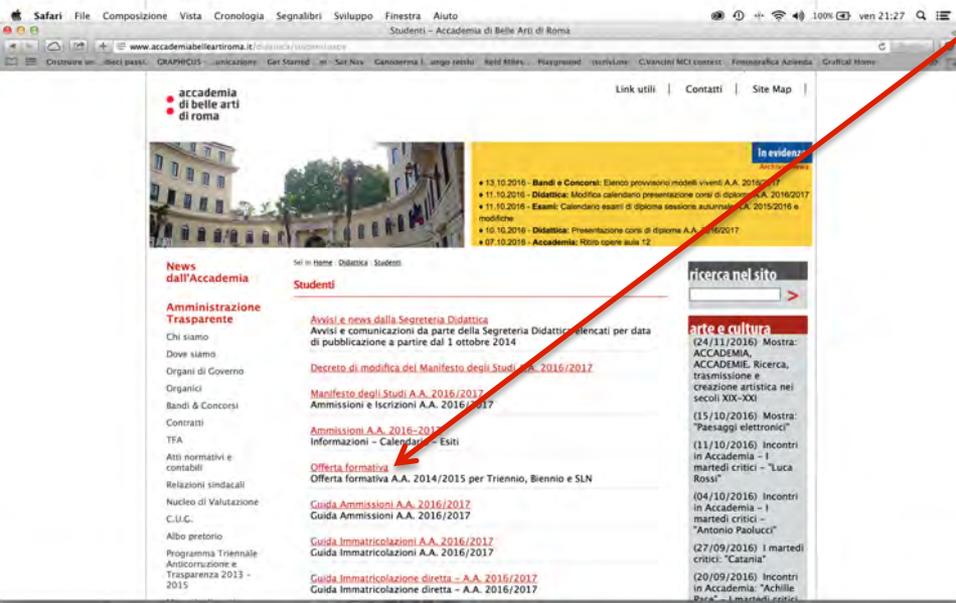
Obiettivi formativi

Il corso di studio per il conseguimento del Diploma accademico di secondo livello della Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa approfondisce il percorso formativo del triennio in Grafica Editoriale, definendone le competenze in funzione della formazione di figure professionali nell'ambito della Grafica e della Fotografia. Il Corso di "GRAFICA E FOTOGRAFIA" intende trasmettere agli studenti **le competenze specialistiche e la conoscenza di procedimenti tecnici e di modelli organizzativi-professionali**, affinché **un progetto si trasformi in un prodotto grafico e/o fotografico, destinato a mercati e tipologie differenti di consumo e utilizzo**. L'indirizzo è articolato per garantire una preparazione che consenta di approfondire rispettivamente le tecniche di progettazione grafica in relazione a diversi aspetti: sia riguardo ai programmi con riferimento ai software digitali, sia riguardo alla loro interazione con tecniche manuali. Il tutto, unito allo studio teorico-estetico dell'immagine. Di non secondaria importanza riveste la parte dedicata all'apprendimento storico di alcuni settori disciplinari, in modo da ampliare al massimo spettro l'articolazione formativa offerta ai frequentanti, nel quadro di un'innovazione tecnica e tecnologica, unita alla conoscenza della tradizione culturale. I diplomati matureranno un'adeguata padronanza tecnica e metodologica, al fine di utilizzare al livello più alto gli strumenti e i linguaggi espressivi, affinché sia loro consentito di **essere protagonisti nei diversi settori della comunicazione visiva e artistica**.



Piano di studi

Dove si trova il piano di studi?



Obiettivi formativi

Il corso di studio per il conseguimento del Diploma accademico di secondo livello della Scuola di Progettazione Artistica, per l'Impresa, corso di Grafica e Fotografia, approfondisce le competenze in funzione della creazione di figure professionali in grado di formare operatori nell'ambito della Grafica e della Fotografia. Il Corso intende trasmettere agli studenti le competenze specialistiche e la conoscenza di procedimenti tecnici e di modelli organizzativi professionali, affinché un progetto si trasformi in un prodotto grafico e/o fotografico, destinato a mercati e tipologie diiferenti di consumo e utilizzo. L'indirizzo è articolato per garantire una preparazione che consenta di approfondire rispettivamente le tecniche di progettazione grafica

riguardo a diversi aspetti: sia riguardo ai programmi con riferimento ai software digitali, sia riguardo alla loro interazione con tecniche manuali. Il tutto, insieme allo studio teorico-estetico sull'immagine. Di non secondaria importanza riveste la parte dedicata all'apprendimento storico di alcuni settori disciplinari, in modo da ampliare al massimo spettro l'articolazione formativa offerta ai frequentanti, nel quadro di un'innovazione tecnica unita alla conoscenza della tradizione culturale. I diplomati matureranno un'adeguata padronanza tecnica e metodologica al fine di utilizzare al livello più alto le tecniche e i linguaggi espressivi, affinché sia loro consentito di essere protagonisti nei diversi settori della comunicazione visiva e artistica.

Prospettive occupazionali

I diplomati del corso saranno orientati professionalmente nei diversi ambiti pubblici e privati della progettazione indirizzata verso sbocchi professionali di nuova configurazione e di grande flessibilità nell'ambito delle varie tipologie applicative rivolte agli enti, ai musei, alla piccola e media impresa fino alla grande industria con riguardo soprattutto alla comunicazione visiva e digitale, il percorso mira a formare professionisti in grado di operare, autonomamente e in sinergia con gli operatori del settore, in particolare i diplomati potranno accedere a vari profili professionali

inerenti la Grafica e la Fotografia quali: art director, graphic designer, grafico multimediale, grafico pubblicitario, concept artist, illustratore digitale nel mondo dell'Image-making, progettista grafico per il digital publishing e per il web, fotografo pubblicitario, fotoreporter, direttore della fotografia, photo editor responsabile ricerca iconografica. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, stage e tirocini opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità.

Requisiti d'accesso

Per l'iscrizione al corso di secondo livello è richiesto il diploma accademico di primo livello o di altro titolo di laurea anche conseguito all'estero e riconosciuto idoneo dall'Accademia nel rispetto

degli accordi nazionali ed internazionali. La selezione dei candidati avverrà attraverso un preliminare esame che prevede un colloquio di verifica culturale ed attitudinale.

Tipologia della prova finale

La prova finale relativamente al Diploma Accademico di secondo livello in Grafica e Fotografia, consiste nella discussione di un progetto grafico su un tema interdisciplinare, inerente l'indirizzo del corso, il progetto dovrà essere caratterizzato da una congrua produzione di carattere laboratoriale, sotto la guida di uno o più docenti supportata da: un'elaborazione e conseguente esposizione di una tesi di carattere teorico, e elaborata in forma scritta grafica, inerente il progetto grafico presentato, sotto la guida di un relatore. La tesi dovrà essere consegnata al relatore

e alla segreteria didattica, entro e non oltre 30 giorni prima della data di discussione della medesima. Nello svolgimento dell'argomento di tesi lo studente è tenuto a seguire rigorosamente l'impianto metodologico - culturale definito con il docente relatore, nonché il piano di lavoro impostato con i docenti riguardo la produzione laboratoriale. La mancata ottemperanza di ciò autorizza il docente, o i docenti relatori, a ritirare l'argomento di tesi e a respingere il lavoro dello studente con provvedimento formale al responsabile della struttura didattica di riferimento.

SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA E FOTOGRAFIA



● **accademia**
● **di belle arti**
di roma

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

Scuola di PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di diploma accademico di secondo livello in GRAPHIC DESIGN

PRIMO ANNO

Codice	obblig.	a scelta	Insegnamento	CFA	Tipologia	Ore	Tot. CFA	
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE								
ABTEC38	x		Computer graphic	6	TP	75	44	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI								
ABPR19	x		Progettazione grafica	6	TP	75		
ABPR19	x		Graphic design	8	TP	100		
ABPR31	x		Fotografia	6	TP	75		
ABAV04			Tecniche dei procedimenti a stampa	6	TP	75		
ABAV04		una a scelta	Tecniche e tecnologie della grafica	6	TP	75		
ABTEC38			Elaborazione digitale dell'immagine	6	TP	75		
ABAV04			Tecniche dei procedimenti a stampa	6	TP	75		
ABPC66	x		Storia dell'illustrazione e della pubblicità	6	T	45		
ABAV02	x		Illustrazione	6	TP	75		

SECONDO ANNO

Codice	obblig.	a scelta	Insegnamento	CFA	Tipologia	Ore	Tot. CFA	
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE								
ABTEC38	x		Elaborazione digitale dell'immagine	6	TP	75	52	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI								
ABPR19	x		Progettazione grafica	8	TP	100		
ABPR19	x		Graphic design	8	TP	100		
ABPR19	x		Design per l'editoria	6	TP	75		
ABPR31	x		Fotografia digitale	6	TP	75		
ABTEC37	x		Metodologia progettuale della comunicazione visiva	6	TP	75		
ABTEC37	x		Brand design	6	TP	75		
ABST46		una a scelta	Estetica delle arti visive	6	T	45		
ABST51			Fenomenologia delle arti contemporanee	6	T	45		

ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI

x		Tirocini, stage, workshop	9			9	
DISCIPLINE A SCELTA DELLO STUDENTE							
x		A scelta dello studente	6			6	
ESAME DI DIPLOMA							
x		Tesi	9			9	

TOTALE CREDITI BIENNIO

120

SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

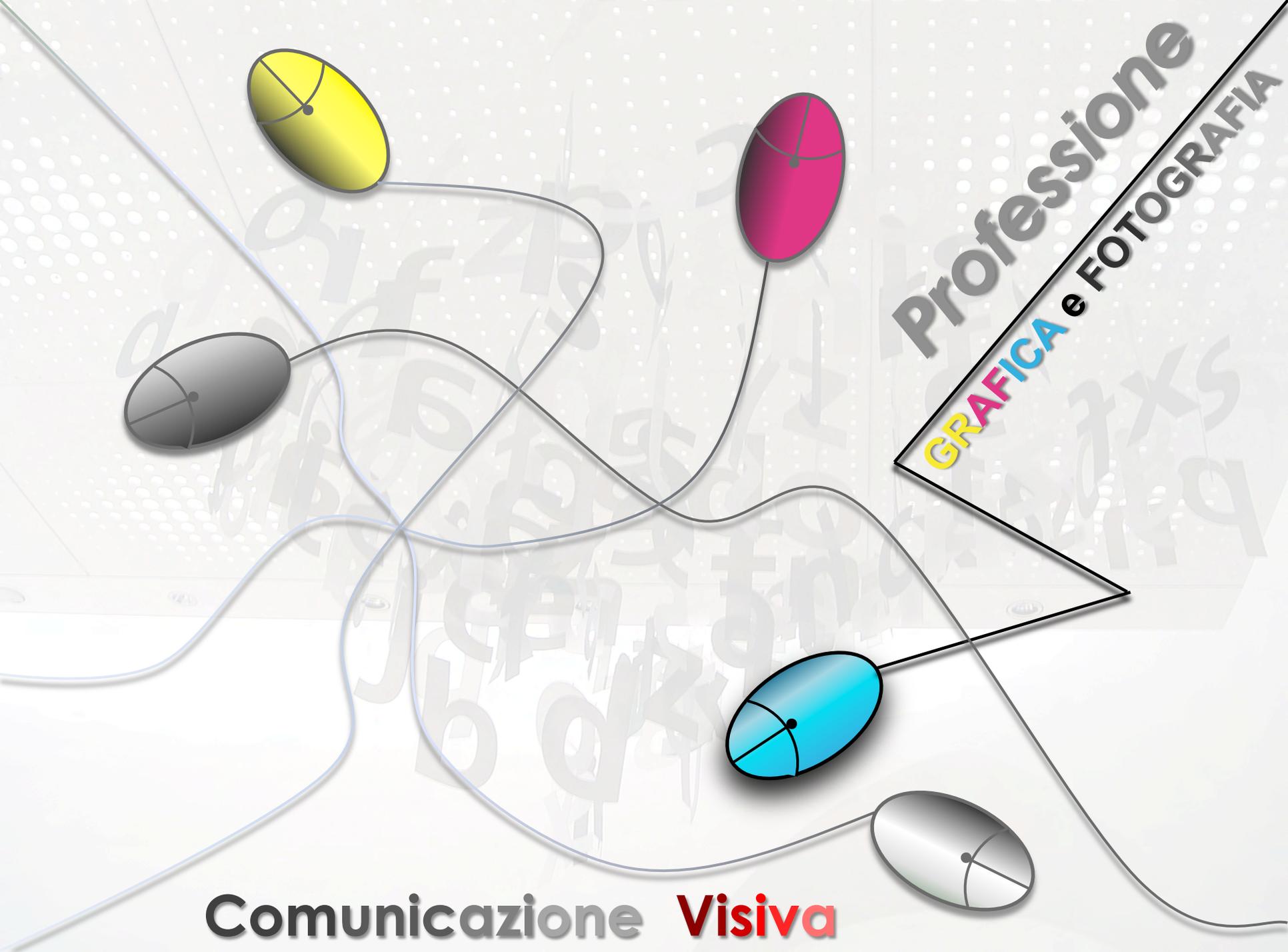
Corso di GRAFICA E FOTOGRAFIA
Indirizzo Graphic Design



● **accademia
di belle arti
di roma**

Professione
GRAFICA e FOTOGRAFIA

Comunicazione **Visiva**





SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA E FOTOGRAFIA

Prospettive occupazionali - i diplomati in Grafica e Fotografia, potranno avere l'opportunità di operare come professionisti, in grado di svolgere la loro attività autonomamente e in sinergia con gli operatori del settore, in diversi ambiti professionali con particolare riguardo alla comunicazione visiva.

I diplomati potranno accedere a vari profili professionali inerenti la Grafica e la Fotografia quali: grafico pubblicitario, art director, grafico multimediale, graphic designer, progettista di grafica ambientale (installazioni multimediali), brand designer e packaging, illustratore (dal manuale al digitale nel mondo dell'Image-making), fotografo (pubblicitario, di reportage, direttore della fotografia), photoeditor, web designer.

L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, stages e tirocini opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità.

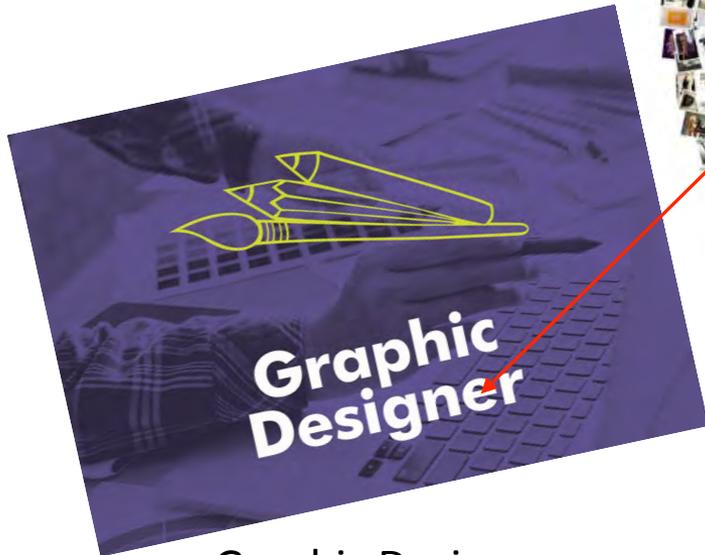




Fotografo pubblicitario



Direttore della Fotografia



Graphic Designer



Brand Designer



SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Corso di GRAFICA EDITORIALE

FINAL WORK

Esame Finale del Biennio : La prova finale finalizzata ad accertare il raggiungimento degli obiettivi formativi del corso di diploma specialistico, consiste nella presentazione e discussione di un progetto grafico o fotografico, su un tema interdisciplinare inerente le attività formative svolte, il tutto dovrà essere accompagnato da una congrua produzione di carattere laboratoriale della disciplina nello specifico, di seguito, si sottolineano i relativi passaggi :

- una **produzione di ricerca coordinata nell'ambito della disciplina d'indirizzo** dello specifico corso di diploma sotto la guida di uno o più docenti responsabili ; consistente in un'opera articolata anche su più manufatti supportata da:
- un **esposizione di una tesi di carattere teorico, in riferimento alla produzione di ricerca, predisposta in forma scritta** o scritto grafica, sotto la supervisione di un relatore scelto dallo studente. La Tesi dovrà essere consegnata al relatore e alla segreteria didattica, entro e non oltre 30 giorni prima della data di discussione della medesima.

Nello svolgimento dell'argomento di tesi lo studente è tenuto a seguire rigorosamente l'impianto metodologico-culturale definito, nonché il piano di lavoro impostato con i docenti relatori, comprese le previste revisioni e aggiornamenti. La mancata ottemperanza di ciò autorizza il docente, o i docenti relatori, a ritirare l'argomento di tesi e a respingere il lavoro dello studente con provvedimento formale al responsabile della struttura didattica di riferimento.



**MANIFESTO
DEGLI STUDI
2016-2017**



**BANDI
E CONCORSI
ARTISTICI**



**NEWS
ARTE
E CULTURA**



**NEWS
AMMINISTRAZIONE
E DIDATTICA**



**CHARACTER
ANIMATION
PER FILM / TV
E VIDEOGAMES
MASTER**



**ARTLAB
LINGUAGGI DELL'ARTE GRAFICA
MASTER INTERUNIVERSITARIO
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA
UNIVERSITÀ DI TOR VERGATA**



ERASMUS

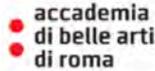


**INTERNATIONAL
RELATIONS**

ENTRA NEL SITO

Sito Istituzionale Accademia di Belle Arti di Roma

Seleziona lingua
Powered by Google Traduttore



[Link utili](#) | [Contatti](#) | [Site Map](#)



In evidenza
Archivio News

- ◆ 13.10.2016 - **Bandi e Concorsi:** Elenco provvisorio modelli viventi A.A. 2016/2017
- ◆ 11.10.2016 - **Didattica:** Modifica calendario presentazione corsi di diploma A.A. 2016/2017
- ◆ 11.10.2016 - **Esami:** Calendario esami di diploma sessione autunnale A.A. 2015/2016 e modifiche
- ◆ 10.10.2016 - **Didattica:** Presentazione corsi di diploma A.A. 2016/2017
- ◆ 07.10.2016 - **Accademia:** Ritiro opere aula 12

- News dall'Accademia**
- Amministrazione Trasparente**
- Chi siamo
 - Dove siamo
 - Organi di Governo
 - Organici
 - Bandi & Concorsi
 - Contratti
 - TFA
 - Atti normativi e contabili
 - Relazioni sindacali
 - Nucleo di Valutazione
 - C.U.G.
 - Albo pretorio

- Sei in [Home](#) - [News](#)
- News**
- [News Amministrazione e Didattica](#)
 - [News Arte e Cultura](#)

ricerca nel sito

>

- arte e cultura**
- (24/11/2016) Mostra: ACCADEMIA, ACCADEMIE. Ricerca, trasmissione e creazione artistica nei secoli XIX-XXI
 - (15/10/2016) Mostra: "Paesaggi elettronici"
 - (11/10/2016) Incontri in Accademia - I martedì critici - "Luca Rossi"
 - (04/10/2016) Incontri in Accademia - I martedì critici - "Antonio Paolucci"

Sito Istituzionale Accademia di Belle Arti di Roma
Schermata News

www.accademiabelleartiroma.it/link-utli.aspx

Seleziona lingua

Powered by Google Traduttore

Link utili | Contatti | Site Map

accademia di belle arti di roma

In evidenza
Archivio News

- 13.10.2016 - **Bandi e Concorsi**: Elenco provvisorio modelli viventi A.A. 2016/2017
- 11.10.2016 - **Didattica**: Modifica calendario presentazione corsi di diploma A.A. 2016/2017
- 11.10.2016 - **Esami**: Calendario esami di diploma sessione autunnale A.A. 2015/2016 e modifiche
- 10.10.2016 - **Didattica**: Presentazione corsi di diploma A.A. 2016/2017
- 07.10.2016 - **Accademia**: Ritiro opere aula 12

Sei in Home - Link utili

News dall'Accademia

Amministrazione Trasparente

- Chi siamo
- Dove siamo
- Organi di Governo
- Organici
- Bandi & Concorsi
- Contratti
- TFA
- Atti normativi e contabili
- Relazioni sindacali
- Nucleo di Valutazione
- C.U.G.
- Albo pretorio
- Programma Triennale Anticorruzione e Trasparenza 2013 - 2015
- Manuale di gestione del protocollo informatico
- AVCP - Adempimento Legge 190/2012
- Modulistica

Didattica

- Docenti
- Studenti
- Bandi e Concorsi Artistici
- International Relations
- Placement

Galleria

- Foto
- Video e audio

Servizi

- Orario uffici
- Web mail
- Area Riservata

Link utili

- AFAM**
Alta Formazione Artistica e Musicale.
- DARC**
Sito della Direzione Generale per l'Architettura e l'Arte Contemporanea del Ministero per i Beni e le Attività Culturali.
- MIBUR**
Sito dell'Ministero, dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.
- Artinterazza**
Luogo di incontri ed eventi culturali tra cinema, video arte, performance, musica, moda, poesia e dibattiti; la terrazza appena restaurata dell'Accademia di Belle Arti di Roma diventa un punto di riferimento della programmazione culturale dell'estate e dell'autunno romano. In collaborazione con Rai Trade e con il patrocinio della associazione Amor di Roma.
- Erasmus**
Portale degli studenti italiani che partecipano al progetto Erasmus.
- Blog degli studenti dell'Accademia di BB.AA. di Roma**
Spazio autogestito degli studenti dell'Accademia di Roma in cui trovare informazioni, modalità di aggregazione e scambi di opinione sulla vita accademica.
- UnDo.net**
Portale dell'Arte contemporanea.
- Contemporaneamente**
Archivio dell'arte contemporanea italiana.
- Biennale di Venezia**
sito della Biennale di Venezia - Arte.
- Teknimedia**
Portale per le arti visive e architettura con calendario delle mostre e degli eventi.
- Flash Art**
Sito on line della rivista d'arte Flash Art.
- Viafarini**
Viafarini, dal 1991 associazione non-profit per la promozione della ricerca artistica contemporanea. Gestisce uno spazio espositivo e un centro di documentazione.
- Quadrennale**
Sito della fondazione de La Quadrennale di Roma.
- C/O Careof**
C/O Careof è un'associazione culturale non-profit fondata nel 1987 per promuovere ed incentivare la ricerca artistica e per diffondere la conoscenza dell'arte contemporanea. Gestisce uno spazio espositivo e un centro di documentazione.
- Società Italiana d'Estetica**
Riunisce i docenti e i cultori delle discipline esteticologiche attivi in Italia, ha le finalità di promuovere la ricerca nel campo delle problematiche estetiche ed estenderne l'interesse per la loro migliore conoscenza.
- Archworld**
Archworld Network - Il sistema tematico degli architetti italiani.
- Vultus**
Progetto di ricostruzione digitale del volto curato dalla prof.ssa Claudia Saso.
- Dipartimento Cultura del Comune di Roma**
Sito del Dipartimento Cultura del Comune di Roma con gli eventi e i progetti promossi dal Comune.
- LAZIOregione**
Sito dell'Ente Pubblico Dipendente della Regione Lazio per il Diritto degli Studi Universitari nel Lazio.
- Territori della Grafica**
Sito ufficiale della Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa dell'Accademia di Belle Arti di Roma

ricerca nel sito

arte e cultura

- (24/11/2016) Mostra: ACCADEMIA, ACCADEMIE. Ricerca, trasmissione e creazione artistica nei secoli XIX-XXI
- (15/10/2016) Mostra: "Paesaggi elettronici"
- (11/10/2016) Incontri in Accademia - I martedì critici - "Luca Rossi"
- (04/10/2016) Incontri in Accademia - I martedì critici - "Antonio Paolucci"
- (27/09/2016) I martedì critici: "Catania"
- (20/09/2016) Incontri in Accademia: "Achille Pace" - I martedì critici
- (21/06/2016) Incontri in Accademia: "Driant Zeneli" - Ogni15

Pagina Link Utili
n.20 I Territori della Grafica



n°2 **!N**sight

insight.abarm.it

InSight

THE MOVIE



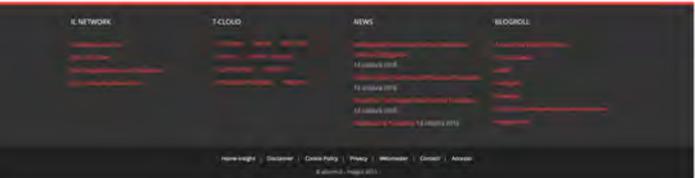
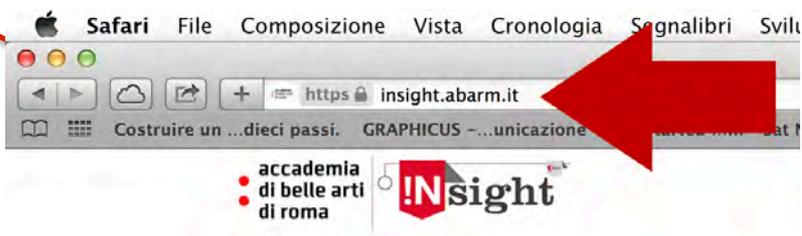


Benvenuti nel sito ufficiale della Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa dell'Accademia di Belle Arti di Roma
Progetto insight-I Territori della Grafica

insight
I Territori della Grafica

AMMAPPALITALIA
#HAPPYCENTRO
ALTA ROMA
FABLAB
LACHAPPE

Calendario delle Lezioni e Sede Didattica





3ª EDIZIONE

IN/OUT

CONTAMINAZIONI E IMPOLLINAZIONI

1-4 OTTOBRE 2019

PRESSO

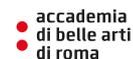
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA

SEDE DI CAMPO BOARIO

LARGO DINO FRISULLO

Contattaci su:

insightabarm@gmail.com



3^a EDIZIONE

IN/OUT



Coordinamento del Progetto e Direzione Creativa: Prof. Enrico Pusceddu
Progetto Grafico: Danila Domizi

PLAY





● **accademia
di belle arti
di roma**



Grafica d'Arte Tecniche dell'Incisione

Programma del Corso

Prof. Enrico Pusceddu

PROGRAMMA del corso di **GRAFICA D'ARTE TECNICHE DELL'INCISIONE**

Triennio

Prof. Enrico Pusceddu

Il corso mira a coniugare due aspetti basilari del processo creativo nell'ambito della produzione grafica: progettazione e creatività.

L'obiettivo principale è di trasmettere all'allievo competenze tecniche e professionalità, attraverso lo spazio mentale "l'idea" e lo spazio operativo "trasposizione grafica".

Attraverso lezioni frontali, laboratoriali e l'attività di ricerca, si prenderanno in esame le tecniche incisorie nella loro evoluzione e interazione; l'utilizzo degli strumenti e la conoscenza dei materiali impiegati, in relazione ad un progetto grafico individuale.

Nell'ambito culturale e didattico, si rende indispensabile attuare una serie di sinergie operative in grado di generare un confronto dialettico ed evolutivo, con i vari linguaggi e le diverse pratiche artistiche.

Tale confronto e tali pratiche dovranno fornire allo studente quel bagaglio formativo, che gli consenta di orientarsi nel campo della produzione nella Grafica d'Arte.

Particolare importanza sarà data alla ricerca e alla progettazione dell'immagine grafica, dalla produzione d'opere a stampa, alla grafica vista come installazione, al libro oggetto, all'interazione della stampa calcografica con la stampa digitale. Il percorso didattico operativo si articolerà e differenzierà, secondo l'annualità dello studente, al fine di trovare le giuste sinergie tramite l'analisi, la sintesi e la rielaborazione, in simbiosi, con la struttura segnico-linguistica.

La grafica d'arte e le tecniche incisorie si attueranno tramite l'approfondimento del fare operativo, mediante varie esperienze legate alle particolari e specifiche esigenze individuali e attraverso approfondimenti sperimentali, all'interno della progettazione del modello grafico - artistico bidimensionale e tridimensionale.

All'interno della produzione e della ricerca artistica individuale, saranno di vitale importanza la presa di coscienza dell'evoluzione dei metodi di elaborazione, produzione ed espansione della grafica d'arte.

P.S. per ulteriori approfondimenti si rimanda al PDF allegato alla pagina personale del docente sul sito Istituzionale,



Grafica d'Arte Tecniche dell'Incisione

Programma del Corso

Prof. Enrico Pusceddu

●
●
accademia
di belle arti
di roma



PROGRAMMA del corso di **GRAFICA D'ARTE TECNICHE DELL'INCISIONE**

Biennio

Prof. Enrico Pusceddu

Il corso attraverso l'approfondimento di metodologie operative inerenti la Grafica d'Arte, si prefigge l'obiettivo di far conseguire allo studente le competenze necessarie al fine di far convergere all'interno di un progetto di ricerca personale, tecniche, cultura dell'immagine, e non ultima capacità creativa.

Sarà di fondamentale importanza porre l'accento sullo sviluppo e l'approfondimento della componente creativa nella formazione artistico professionale, per fare emergere la personalità, attraverso un segno caratterizzante, riconoscibile e originale.

Ogni immagine grafica è vista e progettata in funzione di un contesto comunicativo che richiede di essere affrontato non solo in termini conoscitivi generali ma nella sua particolarità progettuale, con gli strumenti, i materiali e le tecniche adeguate.

Attraverso lezioni frontali e l'attività di ricerca, si prenderà in esame la produzione grafica: nella sua evoluzione e interazione, dando particolare risalto e attenzione, all'ambito sperimentale, si approfondiranno le tecniche, l'utilizzo degli strumenti e la conoscenza dei materiali.

Quanto sopra in relazione ad un progetto grafico individuale, nel quale "il pensare e il fare" dovranno articolarsi secondo un percorso formativo ed evolutivo, che coniughi l'idea e la sua traslitterazione grafica.

Di fondamentale importanza sarà l'approfondimento dei vari campi d'indagine, d'applicazione e di progettazione della grafica d'arte, il laboratorio, quindi, come territorio della comunicazione, luogo aperto d'incontro, scambio e circolazione d'idee.

Tramite il dialogo culturale e la pratica artistica, si fornirà allo studente quel bagaglio formativo, che gli consentirà di orientarsi nel campo della produzione, sotto l'aspetto professionale e riguardo alla sua spendibilità all'interno del mondo della produzione artistica. Particolare importanza sarà data alla ricerca progettuale dell'immagine grafica, dalla produzione d'opere a stampa, alla grafica vista come installazione, dal libro d'arte, all'interazione tra il fare manuale e digitale. La ricerca operativa sarà articolata attraverso strutturati momenti: l'analisi, la sintesi, l'elaborazione e la rielaborazione, al fine di favorire la crescita delle idee e del lavoro, nella loro simbiosi, all'interno della struttura linguistica individuale che dovrà caratterizzare il progetto grafico.



Illustrazione

L'illustrazione, nelle sue varie rappresentazioni, è l'ingresso in un'altra dimensione, un passaggio lieve ed emozionante attraverso la creatività, la libertà esplorativa, la consapevolezza, la scoperta e non ultima la fantasia.

Il corso mira a preparare lo studente al mondo dell'illustrazione, offrendo quanto più possibile una panoramica che spazi dalla conoscenza dei generi, al percorso creativo, dall'idea al progetto alla sua realizzazione, dalla padronanza delle tecniche all'individuazione di uno stile personale. L'obiettivo è di fornire le conoscenze di base e gli strumenti teorici pratici essenziali per utilizzare il linguaggio dell'illustrazione.

A tal fine si forniranno all'allievo le giuste procedure e metodologie operative, per sviluppare e potenziare le capacità creative e la loro relativa applicazione nella progettazione d'elaborati in un'ottica estetica funzionale.

La "ricerca" come progetto illustrativo, dovrà rispondere a un'esigenza fondamentale con riferimento all'utenza cui è destinata (target).

Sarà quindi fondamentale analizzare il ruolo dell'illustrazione nella contemporaneità e indagarne i diversi approcci comunicativi nei suoi specifici campi tematici di appartenenza.

Si esamineranno e tratteranno i diversi campi applicativi: illustrazione narrativa, illustrazione fantasy, illustrazione per l'infanzia, illustrazione pubblicitaria, illustrazione per l'editoria, illustrazione ambientale....

L'obiettivo è di organizzare un iter operativo, che dovrà condurre alla realizzazione dell'illustrazione definitiva in riferimento alla sua collocazione, al fine di far fronte al rapporto tra messaggio e comunicazione, tra immagine e divulgazione.

Le tecniche esecutive saranno utilizzate per sperimentare tutte le possibili soluzioni grafiche, per esprimere nel modo più adeguato l'idea in funzione del progetto.

Le esercitazioni grafiche strettamente connesse alle lezioni teoriche si articoleranno in due fasi, una più propriamente di studio, l'altra di rielaborazione personale.

Le tecniche saranno analizzate in rapporto alle diverse funzioni comunicative.

Con riferimento al percorso individuale, saranno presi in esame a livello specifico, materiali strumenti e tecniche, per analizzare e sperimentare un'ampia gamma di soluzioni operative ed esprimere al meglio la comunicazione grafica che il progetto presenta.

Si prenderanno in esame le tecniche dell'illustrazione grafico-pittoriche e le tecniche digitali, attraverso l'utilizzo di alcuni software sia per la produzione sia per la rielaborazione dell'immagine, nella loro autonoma espressione o attraverso la loro interazione, in una sorta di continuo interscambio segnico.

Dall'argomento proposto dal docente, lo studente dovrà elaborare un percorso creativo, tramite l'attuazione di un progetto guida che miri a considerare l'illustrazione nella totalità delle operazioni inerenti allo sviluppo dell'idea "tra forma e contenuto". Il procedimento operativo sarà caratterizzato da una serie di fasi distinte e graduali che caratterizzerà in progress il suo percorso individuale attraverso dei contest.

P.S. per ulteriori approfondimenti si rimanda al PDF allegato alla pagina personale del docente sul sito Istituzionale.



Illustrazione



PROGRAMMA del Corso di **ILLUSTRAZIONE**

Biennio

Prof. **Enrico Pusccheddu**

Il corso mira a far percorrere allo studente un cammino individuale di ricerca, offrendo quanto più possibile una panoramica che affronti i diversi aspetti dell'illustrazione, un'arte che si aggiorna, evolve, si innova, coinvolgendo nuovi elementi e tecnologie, che arricchiscono il suo linguaggio e le sue diramazioni, nei sempre più estesi territori della comunicazione visiva.

All'interno della produzione e della ricerca saranno di fondamentale importanza la presa di coscienza dell'evoluzione dei metodi di elaborazione ed espansione del processo creativo. A tal proposito si stabilirà un contatto con le varie realtà del territorio, sia sotto l'aspetto culturale, sia riguardo all'ambito produttivo (gallerie, musei, associazioni culturali, imprese e agenzie, case editrici, ... con attinenza al mondo e al sistema produttivo impegnato nella creatività e nella comunicazione visiva).

L'obiettivo è di fornire le premesse per un dialogo e una fattiva reciprocità nel campo delle attività lavorative, facilitando quanto più possibile, occasioni di scambio e confronto, volte a favorire contatti con le aziende, istituzioni pubbliche e private, legate al territorio al fine di presentare la produzione artistica e di ricerca, dei vari studenti che all'interno del percorso formativo, si siano messi particolarmente in luce.

In riferimento a quanto sopra, ogni studente dovrà articolare un progetto personale da definire con il docente, che durante il biennio formativo gli consenta di sviluppare e incrementare, una linea guida di ricerca, in funzione della tesi finale e della sua possibile proposta, da rivolgere all'ambito produttivo esterno all'istituzione (gallerie, musei, imprese, agenzie, case editrici, ...).

PROGETTAZIONE GRAFICA

Progettare
CONTEST

PROGRAMMA del Corso di **PROGETTAZIONE GRAFICA**

Triennio

Prof. **Enrico Pusceddu**

Il corso mira a far apprendere allo studente un *modus operandi* indispensabile per affrontare il complesso mondo della comunicazione visiva, al fine di acquisire un bagaglio curricolare di fondamentale importanza per lo sviluppo di capacità progettuali.

L'obiettivo è di condurre lo studente a sviluppare, e a mettere in luce, una metodologia progettuale che gli consenta di dare forma al processo creativo, dall'idea alla sua realizzazione, nelle sue fasi caratterizzanti.

L'impiego di metodologie e delle tecniche creative, sempre più richieste e apprezzate nell'attuale mercato del lavoro si attueranno tramite un confronto con la contemporaneità, rivelando competenze associative e interpretative di taglio interdisciplinare attraverso le loro presentazioni e le argomentazioni a esse connesse.

La progettazione finalizzata alla grafica è da considerarsi come l'evoluzione dei metodi di elaborazione, produzione e diffusione della comunicazione visiva.

A tal fine si forniranno all'allievo le giuste procedure e metodologie operative, per sviluppare e potenziare le capacità ideative e creative, in modo da rendere pertinente la loro applicazione nella progettazione, in un'ottica estetica funzionale.

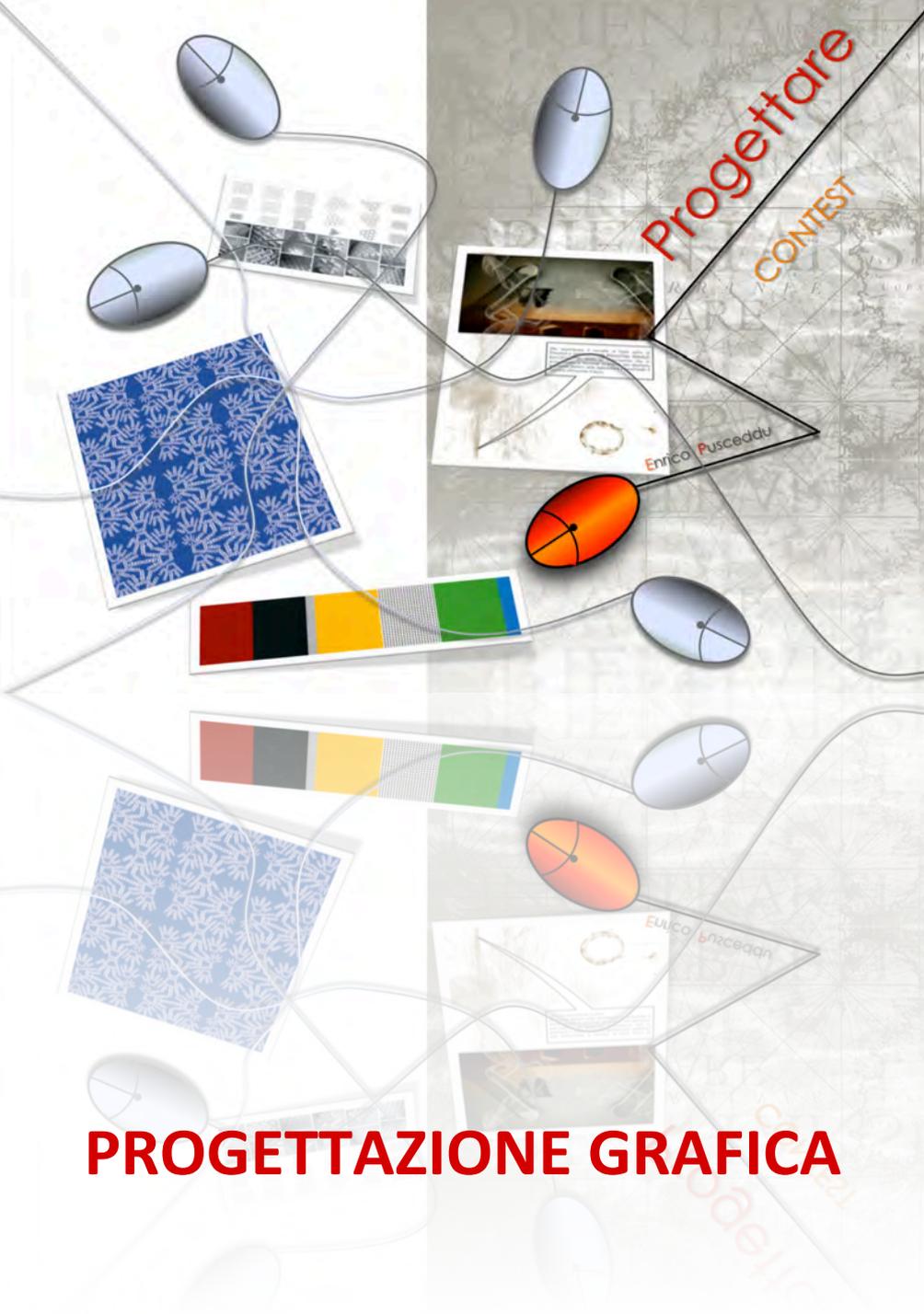
Creare, rinnovare, promuovere idee, utilizzare adeguati strumenti e tecniche di supporto alla comunicazione e alla sua formazione interna ed esterna, fare interagire tradizione e contemporaneità, individuare strategie e nuove possibilità comunicative, insieme alla capacità di generare, identificare, e giudicare un'idea creativa, saranno parte integrante e di fondamentale importanza all'interno del percorso didattico formativo.

Dall'argomento proposto dal docente, lo studente dovrà elaborare un percorso creativo, tramite l'attuazione di un progetto guida che miri a considerare la Progettazione Grafica nella totalità delle operazioni inerenti allo sviluppo dell'idea "tra forma e contenuto". Il procedimento operativo sarà caratterizzato da una serie di fasi distinte e graduali che caratterizzerà in progress il suo percorso individuale attraverso dei contest.

Fasi evolutive del percorso didattico

- | Immagini e pensiero: progettare l'atto creativo – Mappe mentali e concept, metodologie e tecniche della creatività
- | Lo spazio operativo "Trasposizione grafica, l'arte della composizione, dare forma allo spazio l'impaginazione.
- | Caratteri: viaggio nel mondo del type, dal testo alla pagina.
- | Basic Design metodologie e tecniche della comunicazione.
- | Cos'è la Grafica Editoriale Lo spazio della ricerca, volto ad approfondimenti, con particolare attenzione ai temi della grafica contemporanea.
- | La progettazione grafica: analisi, strutturazione e articolazione del progetto in riferimento al modulo didattico di riferimento (Immagine coordinata, Design Identity, marchio come immagine, come si progetta una Moodboard).
- | Gli elementi del libro; identificazione di un tema, progetto, formato, immagine, testo, caratteri, impaginazione grafica, carta, colophon, rilegatura, copertina.
- | Il packaging come strumento di comunicazione (progetto estetico, sensoriale, comunicativo).

P.S. per ulteriori approfondimenti si rimanda al PDF allegato alla pagina personale del docente sul sito Istituzionale.



PROGRAMMA del Corso di **PROGETTAZIONE GRAFICA**

Biennio

Prof. **Enrico Pusceddu**

Il corso tramite le metodiche progettuali, si propone di attuare e dare forma alle diverse fasi del processo creativo, orientando e accompagnando lo studente nella realizzazione di un progetto grafico individuale, nel quale attraverso la ricerca e la sperimentazione, si affronti il complesso mondo della comunicazione visiva inerente la Grafica e la Fotografia. L'impiego di metodologie creative, supportato dall'implementazione delle tecniche, servirà ad approfondire il bagaglio curricolare indirizzato allo sviluppo di capacità progettuali che mettano in atto, competenze associative e interpretative, di taglio interdisciplinare, attraverso l'incontro e le argomentazioni ad esse connesse.

La progettazione finalizzata alla grafica e alla fotografia sarà analizzata con riferimento all'evoluzione dei metodi di elaborazione, produzione e diffusione della comunicazione visiva.

Creare, rinnovare, promuovere idee, utilizzare adeguati strumenti e tecniche di supporto alla comunicazione e alla sua formazione interna ed esterna, fare interagire tradizione e contemporaneità, individuare strategie e nuove possibilità comunicative, insieme alla capacità di generare, identificare, e giudicare un'idea creativa, saranno parte integrante e di fondamentale importanza all'interno del percorso didattico formativo.

L'obiettivo è di fornire le premesse per un dialogo e una fattiva reciprocità nel campo delle attività lavorative, facilitando quanto più possibile, occasioni di scambio e confronto, volte a favorire contatti con le aziende, istituzioni pubbliche e private, legate al territorio al fine di presentare la produzione artistica e di ricerca, dei vari studenti che all'interno del percorso formativo, si siano messi particolarmente in luce.

Con riferimento a quanto sopra, ogni studente dovrà articolare un progetto personale da definire con il docente, che durante il biennio formativo gli consenta di sviluppare e incrementare, una linea guida di ricerca, in funzione della tesi finale e della sua possibile proposta, da rivolger all'ambito produttivo esterno all'istituzione (gallerie, musei, imprese, agenzie, case editrici, ...).

Triennio

Prof. **Enrico Pusceddu**

Il corso mira a far confluire nell'ambito della grafica, tecniche e nuove tecnologie, "cultura dell'immagine" nella sua più ampia accezione e "capacità creativa", il proposito generale è di analizzare e approfondire, la trasformazione dell'immagine nelle sue diverse procedure comunicative, tramite il rapporto tra tematiche concettuali (pensare) e soluzioni tecnologiche (fare).

A tal fine si prenderanno in esame le giuste procedure e metodologie operative, per sviluppare e potenziare l'aspetto tecnico in modo duplice: una prima fase sarà caratterizzata dal "laboratorio mentale" alla ricerca dell'idea guida (mutazioni e ramificazioni del pensiero; le idee, tra forma e contenuto), nella seconda fase definita "laboratorio del fare" si metteranno in atto le tecniche manuali e digitali, tramite la ricerca e la sperimentazione.

L'apprendimento e l'approfondimento delle tecniche, si dovrà attuare con un confronto costante tra i materiali e gli strumenti, che definiscono l'espressività del linguaggio, in un primo approccio le tecniche manuali e le tecnologie digitali, saranno prese in esame prima nella loro autonoma espressione, in un secondo momento si analizzerà la loro possibilità d'estensione e interazione.

All'interno della produzione e della ricerca individuale, saranno di fondamentale importanza la presa di coscienza dell'evoluzione dei metodi di elaborazione, produzione, comunicazione ed espansione della grafica nei suoi diversi ambiti caratterizzanti.

Con riferimento a quanto sopra, ogni studente dovrà articolare attraverso varie fasi operative un progetto personale da definire con il docente che caratterizzerà in progress il suo percorso individuale attraverso dei contesti.

Lo sviluppo del lavoro dovrà attuarsi riguardo ai diversi aspetti che coinvolgono i multiformi territori della grafica, dall'immagine di sintesi grafica statica a quella dinamica, dal modello grafico - artistico bidimensionale, a quello tridimensionale, risulta quindi imprescindibile e di fondamentale rilevanza l'acquisizione di una metodologia progettuale e operativa, per la pianificazione e l'organizzazione del "progetto grafico", all'interno di un percorso che coinvolga i diversi processi di produzione, fruizione e consumo dell'immagine.

L'obiettivo è di fornire competenze e conoscenze finalizzate alla formazione di operatori della grafica, che, nei vari campi d'indagine e nelle multiformi realtà del mondo del lavoro, possano fare affidamento su una formazione aggiornata che tenga conto sia delle nuove metodiche operative di comunicazione visiva, sia di metodologie elaborate sull'esperienza delle tecniche classiche.

P.S. per ulteriori approfondimenti si rimanda al PDF allegato alla pagina personale del docente sul sito Istituzionale.

Programma del Corso
Prof. Enrico Pusceddu



TECNICHE E TECNOLOGIE PER LA GRAFICA



Programma del Corso
Prof. Enrico Pusceddu

PROGRAMMA CORSO di **TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA GRAFICA**

Biennio

Prof. **Enrico Pusceddu**

Il Corso intende approfondire, la trasformazione dell'immagine nell'ambito Grafico nelle sue diverse procedure comunicative, tramite il rapporto tra tematiche concettuali (pensare) e soluzioni tecnologiche (fare).

A tal fine si prenderanno in esame le tecniche manuali e digitali, tramite la ricerca e la sperimentazione, il tutto finalizzato ad un percorso produttivo che abbia una sua efficace potenzialità riguardo l'ambito produttivo (gallerie, musei, associazioni culturali, imprese e agenzie, case editrici, ... con attinenza al mondo e al sistema produttivo impegnato nella creatività e nella comunicazione visiva.

L'approfondimento delle tecniche e la loro possibilità d'estensione e interazione si dovranno attuare con un confronto costante tra i materiali e gli strumenti in funzione del progetto.

All'interno della produzione e della ricerca individuale, saranno di fondamentale importanza la sperimentazione e la ricerca, finalizzate all'evoluzione dei metodi di elaborazione, produzione, comunicazione ed espansione della grafica nei suoi diversi ambiti caratterizzanti.

Lo sviluppo del lavoro dovrà attuarsi con riferimento a uno dei diversi aspetti che coinvolgono i multiformi territori della grafica, dall'immagine di sintesi grafica statica a quella dinamica, dal modello grafico bidimensionale, a quello tridimensionale, è quindi imprescindibile e di fondamentale rilevanza l'organizzazione di una metodologia progettuale e operativa, per la pianificazione del "progetto grafico", all'interno di un percorso che coinvolga i diversi processi di produzione, fruizione e consumo dell'immagine.

Con riferimento a quanto sopra, ogni studente dovrà articolare un progetto personale da definire con il docente, che durante il biennio formativo gli consenta di sviluppare e incrementare, una linea guida di ricerca, in funzione della tesi finale e della sua possibile proposta, da rivolger all'ambito produttivo esterno all'istituzione (gallerie, musei, imprese, agenzie, case editrici, ...).

A

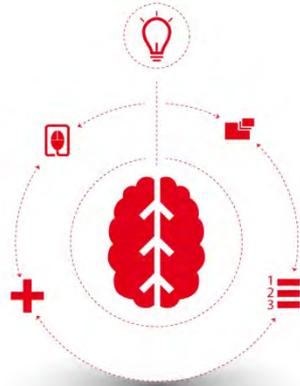
Accademia

L'Accademia di Belle Arti di Roma, è tra le istituzioni più antiche e prestigiose d'Italia, nata sul finire del Cinquecento, oggi l'Accademia di Belle Arti di Roma è un'Istituzione statale all'interno del comparto MIUR-AFAM.

Da sempre aperta ai continui apporti dei differenti linguaggi e delle diverse culture, caratteristica essenziale della propria identità, nella sua nuova riorganizzazione, con nuovi indirizzi e molteplici insegnamenti, l'offerta formativa definita da un ampio programma di attività didattiche è in grado di formare nuove figure professionali di alto profilo

B

Brainstorming



Creatività

C

D

Dettaglio



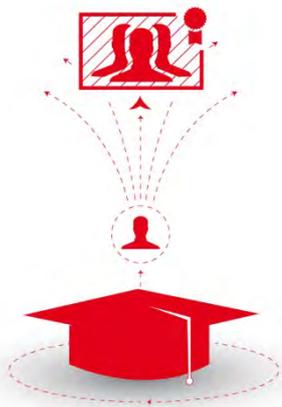


Esperienza

E

F

Formazione



Garanzia

G

H

Home





Idee

L

Linguaggi



Metodo

N

News



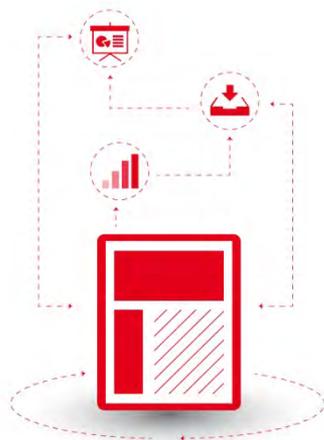


Obiettivo

O

P

Progettazione



Q

Qualità



Ricerca





Storia

S

T

Tecnica



Unità

U

V

Versatilità



Via di Ripetta 222
00186 Roma
Tel. 063227025
Tel. 063227036
Fax.063218007
www.accademiabelleartiroma.it



● **accademia**
● **di belle arti**
di roma



accademia
di belle arti
di roma

SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

ORIENTAMENTO



Non lasciarti disorientare - fissa l'obiettivo - tutto dipende dalla tua volontà

bla