

Dipartimento di Arti Visive

Triennio ↓

Pittura
Scultura
Grafica e illustrazione d'arte
Illustrazione e linguaggio del fumetto

Biennio specialistico ↓

Pittura
Pittura per l'editoria d'arte
Scultura

Triennio ↓

Pittura

Il corso di studio per il conseguimento del Diploma accademico di primo livello della Scuola di Pittura ha l'obiettivo di formare competenze artistiche e professionalità qualificate che, tenendo conto del pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche, siano in grado di sviluppare la propria ricerca individuale nell'ambito della pittura legata alle tecniche della tradizione e alla sua elaborazione nel contesto della sperimentazione dei linguaggi espressivi del contemporaneo.

L'attività didattica sarà volta ad attivare, sostenere e sviluppare le conoscenze teorico-pratiche e metodologiche necessarie al perseguimento di una propria identità artistica, con l'intento di favorire l'incontro e il confronto sul piano di un concreto coinvolgimento operativo secondo un approccio interdisciplinare. I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali in diversi ambiti, sia nella libera professione artistica, sia nel campo delle arti visive e nelle attività creative, nonché collaborando, in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici della pittura riscontrabili nelle manifestazioni nazionali ed internazionali.

Scultura

Il corso è caratterizzato principalmente dallo studio puntuale e continuato del modello vivente. Indagare la figura umana, il suo volto e il suo corpo attraverso un'attenta analisi espressiva. Studiarne la forma, le proporzioni, il suo rapporto con lo spazio circostante. Ogni tema sarà discusso, valutato e concordato con il docente. Gli allievi porteranno avanti un progetto studiando attentamente il modello vivente, ognuno seguendo la propria personalità e sensibilità, ma sempre partendo dal dato visivo. Si inizia con lo studio di un "particolare" come il volto o il torso, per poi proseguire con lo studio della figura intera, prima in scala ridotta e dopo a dimensione naturale. Per coloro che si avvicinano allo studio della figura intera a grandezza naturale è fondamentale la realizzazione preventiva di schizzi e bozzetti.

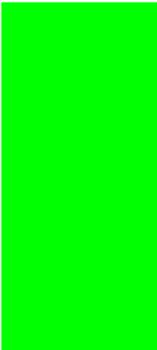
L'intento è quello di far acquisire a ciascun allievo quelle capacità tecniche, e a sviluppare quelle "artistiche", che gli consentano l'esecuzione di una scultura studiata anche in funzione del materiale finale, che sia gesso, resina, terracotta od altro.

Grafica e illustrazione d'arte

Il corso di studio ha come scopo la formazione dello studente nei diversi campi della grafica d'arte, intesa come linguaggio contemporaneo nell'accezione più ampia del termine. Il percorso di studi prevede una conoscenza teorica e laboratoriale dei linguaggi della Grafica d'Arte: calligrafia, xilografia, litografia, serigrafia, fotografia e illustrazione nell'accezione più ampia del termine. I diplomati di primo livello saranno in grado di padroneggiare i linguaggi dell'illustrazione attraverso una visione multidisciplinare orientata verso il mondo editoriale ed editoriale, accogliendo le esigenze del contemporaneo e arrivando a finalizzare il proprio percorso in ambito grafico e creativo, potranno svolgere attività come grafici, illustratori, stampatori, artisti, insegnanti o liberi professionisti dotati di competenze specifiche nei diversi ambiti della comunicazione creativa avendo gli strumenti utili a potersi muovere agevolmente in un mondo del lavoro in continua evoluzione.

Illustrazione e linguaggio del fumetto

Il corso ha come obiettivo quello di fornire agli studenti una preparazione teorica, laboratoriale, metodologica e progettuale finalizzata a raggiungere una conoscenza dei linguaggi dell'illustrazione e del fumetto. Gli studenti avranno modo di esplorare il linguaggio della narrazione per immagini, sviluppando solide e competitive competenze nell'ambito dell'illustrazione nelle sue molteplici forme e applicazioni, affrontando sia progetti editoriali (albi illustrati e graphic novel), che progetti legati alla comunicazione visiva per eventi, branding e illustrazione concettuale. L'articolazione delle attività formative e i relativi obiettivi formativi, sono finalizzati a un percorso di crescita individuale che si struttura attraverso lo studio dei linguaggi comunicativi legati all'immagine, sia mediante tecniche analogiche che digitali. Durante il percorso triennale, gli studenti avranno modo di studiare i grandi illustratori e fumettisti del passato e del presente, grazie ad un percorso storico artistico mirato alla conoscenza dei linguaggi visivi dell'illustrazione e del fumetto.



Biennio specialistico ↓

Pittura

Il corso di studio per il conseguimento del Diploma accademico di secondo livello in Pittura ha l'obiettivo di formare competenze e capacità di comprensione, sia in riferimento alle tecniche classiche sia in riferimento ai nuovi linguaggi espressivi, in tutti i settori oggetto del percorso formativo. Al termine del percorso biennale i diplomati saranno capaci di comprendere e analizzare criticamente argomenti avanzati riguardanti il disegno dal vero, l'illustrazione artistica, la progettazione multimediale, anche in un contesto di ricerca. Conoscenza e capacità di giudizio e di pensiero critico autonomo potranno essere approfondite in occasione di laboratori didattici e attività progettuali diversificate, in cui verranno effettuati lavori in équipe ma con significativi contributi individuali.

I diplomati di secondo livello in Pittura saranno capaci di applicare conoscenze declinandole nei settori della pittura, della critica d'arte, della comunicazione visiva e dei linguaggi multimediali con applicazioni in diversi settori professionali, sia nella libera professione artistica sia nel campo delle arti visive e nelle attività creative nonché collaborando, in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici della pittura, tanto nel campo degli strumenti legati alla tradizione quanto nel campo delle nuove tecnologie e delle nuove espressioni linguistiche.

Pittura per l'editoria d'arte

Il corso si propone di perfezionare, approfondire ed armonizzare le competenze artistiche e professionali acquisite nel triennio precedente portando ogni allievo a sviluppare e ampliare parallelamente la preparazione culturale in questo ambito professionale. Il Biennio specialistico indagherà in modo approfondito la conoscenza pratica e teorica della Pittura, delle tecniche pittoriche con un occhio attento al linguaggio della grafica d'arte e dell'illustrazione per formare un professionista in grado di conoscere e gestire la propria ricerca artistica su più livelli in modo da fornire i giusti strumenti per poter operare nel panorama artistico e lavorativo contemporaneo. I diplomati di questo Biennio specialistico svilupperanno, attraverso una mirata offerta formativa, conoscenze e competenze professionali per operare nel sistema dell'arte come artisti, illustratori, stampatori, consulenti tecnici e/o liberi professionisti in grado di poter coprire il più ampio ventaglio occupazionale.

Scultura

Il corso di studio per il conseguimento del Diploma Accademico di secondo livello in Scultura ha l'obiettivo di formare competenze e capacità di comprensione, sia in riferimento alle tecniche classiche sia in riferimento ai nuovi linguaggi espressivi, in tutti i settori oggetto del percorso formativo. Al termine del percorso biennale i diplomati saranno capaci di comprendere e analizzare criticamente argomenti avanzati riguardanti le arti visive in generale con particolare riferimento alla scultura, anche in un contesto di ricerca. Conoscenza e capacità di giudizio e di pensiero critico autonomo verranno acquisite in occasione di laboratori didattici e di attività progettuali diversificate che prevedono l'utilizzo sia delle tecniche tradizionali sia di nuove sperimentazioni e tecnologie.

I diplomati nel biennio specialistico in Scultura svolgeranno attività professionali in diversi ambiti pubblici e privati: con possibili risvolti nella libera professione artistica e in rapporto ai diversi campi di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi specifici della scultura, in architettura, urbanistica, restauro e nelle nuove espressioni linguistiche riscontrabili nelle manifestazioni nazionali e internazionali.



Dipartimento di Arti Applicate

Triennio ↓

Character design e gaming
Cinema e audiovisivo
Fashion design
Fotografia, video e social media per le arti
Graphic design
Product design sostenibile
Scenografia

Biennio specialistico ↓

Brand design
Fashion design per la maglieria
Product design sostenibile
Scenografia

Triennio ↓

Fashion design

Il corso di studio è finalizzato a formare la figura professionale del fashion designer, dotata di competenze ampie e molto versatili che spaziano dalle metodologie progettuali ed esecutive fino alle applicazioni nel sistema produttivo. Il fashion designer è un esperto qualificato che tiene conto della molteplicità delle tecniche e dei linguaggi contemporanei, così da reinterpretare i modelli della tradizione artigianale sperimentando un'autonomia espressiva innovativa, a maggior ragione in un territorio come l'Umbria, caratterizzato da una tradizione tessile plurisecolare che si coniuga con la visione contemporanea aperta e all'avanguardia, dimostrato da esemplificazioni d'eccellenza che coinvolgono sia la provincia di Perugia che quella di Terni. Il diplomato del corso di primo livello in "Fashion design" è un progettista abile nella pianificazione di un progetto individuale con uno sguardo attento e concreto rispetto alle dinamiche di mercato, correlato di previsioni di costi di produzione e individuazione dei prezzi per gli endusers, capace di effettuare analisi di mercato avvalendosi dei mezzi di ricerca come coohunting, fiere mercato, riviste B2B.

Product design sostenibile

Oggi non si può parlare di design se non in un'ottica di sostenibilità. Sono già in vigore le normative Europee, basate su linee guida condivise a livello globale, che indirizzano i designer alla progettazione di prodotti e servizi con il minimo impatto ambientale, orientati a favorire il miglioramento della qualità della vita dell'essere umano nel rispetto dell'intero ecosistema, dell'ambiente e di chi lo abita. Il corso vuole quindi formare progettisti capaci di creare prodotti, sistemi e processi orientati alla sostenibilità intesa nella sua accezione ecologica e culturale, integrando i principi classici dell'ecodesign con nozioni di stampo artistico, umanistico e antropologico. L'obiettivo è sviluppare la capacità di leggere e reinterpretare la complessità del contemporaneo, per offrire soluzioni funzionali ai vari contesti. Il diplomato nel corso di primo livello in "Product design sostenibile" sarà capace di sviluppare nuovi concept sostenibili nei diversi ambiti del product design. Potrà lavorare come product designer, sustainability designer, eco-designer, furniture designer, industrial designer e craft designer presso imprese, associazioni e istituzioni pubbliche e private o come libero professionista.

Cinema e audiovisivo

Il percorso accademico triennale della Scuola di Cinema e Audiovisivo prevede un percorso di tipo teorico/pratico attraverso lo studio della storia del cinema e della televisione agli elementi essenziali della scrittura creativa, della regia, fotografia, scenografia, montaggio video e audio e del marketing culturale. L'apprendimento delle varie discipline coinvolte nel processo creativo serve a consolidare non solo la cultura delle immagini in movimento, a rafforzare le competenze tecniche e le basi storiche e teoriche necessarie per affrontare un progetto in tutte le sue fasi, ma anche ad affrontare argomenti riguardanti la produzione e il marketing delle opere audiovisive. Le lezioni teoriche hanno lo scopo di fornire gli strumenti culturali e di analisi necessari alla comprensione del funzionamento del settore, mentre le attività pratiche sono finalizzate ad apprezzare e trasmettere le competenze tecniche essenziali al passaggio tra il «sapere» e il «saper fare». Sono previsti anche incontri e masterclass con professionisti del settore. Al termine degli studi, il diplomato di I livello in Cinema e Audiovisivo sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione degli elementi costitutivi e dei processi che sottendono alla narrazione per immagini; inoltre sarà in grado di applicare le conoscenze e la capacità di comprensione in un saper fare declinato nei diversi ambiti: ideazione, scrittura, messa in scena, montaggio audio-video, marketing e distribuzione.

Fotografia, video e social media per le arti

Il corso di studio intende formare una figura che abbia le adeguate basi storiche e teoriche per muoversi poi in ambito metodologico e tecnico nell'universo della fotografia e del video contemporaneo, ovvero che padroneggi i linguaggi della cosiddetta "immagine condivisa", che sia fotografica o audiovisiva. Questo anche alla luce di uno scenario mediale attuale dove la produzione audiovisiva è strettamente intrecciata, tramite il digital storytelling, con le piattaforme social più diffuse, all'interno delle quali si stanno sviluppando le nuove culture digitali dell'immagine odierna. Quindi, l'obiettivo formativo è quello di rivolgere ai dei nativi digitali che, dopo un articolato percorso didattico, abbiano competenza di questi linguaggi contemporanei ma con la consapevolezza teorico-pratica ed etica necessaria ad avere un'attitudine artistica nell'infosfera attuale. Infatti, il corso intende formare un profilo occupazionale cross-mediale che si sappia proporre nelle professioni digitali al confine tra fotografia, video e piattaforme digitali. Producendo in prima persona creazioni fotografiche e audiovisive indirizzate, in particolare, alla comunicazione tramite social media delle arti, della moda, del design e delle loro diverse forme. Sapendo collaborare all'interno, appunto, di una piattaforma digitale con un apporto altamente creativo o anche di art direction (coordinando foto e video creator, vlogger, youtuber, streamer, ecc). Contribuendo così a raccontare - tramite il giusto mix di video, audio, immagini e testi - contenuti innovativi ed eventi culturali nazionali ed internazionali in maniera coinvolgente e partecipativa, grazie alle pratiche della condivisione.



Biennio specialistico ↓

Fashion design per la maglieria

Il corso si prefigge lo scopo di fornire competenze specialistiche in merito alla progettazione di moda nell'ambito della maglieria contemporanea. L'obiettivo è quello di fornire allo studente una completa conoscenza del settore della maglieria, dalla conoscenza approfondita della sua storia e delle sue implicazioni simboliche nel folklore e nel suo recupero in chiave contemporanea, alla formazione inerente la merceologia tessile, alle competenze di progettazione proprie di questo settore, dando ampio spazio alla trasmissione delle tecniche di lavorazione attraverso l'uso di macchinari specifici. Il corso è disegnato per formare un progettista attento alle esigenze di sostenibilità che questo settore richiede, dalla scelta delle materie prime ai metodi produttivi. Ogni materia, teorica o tecnico-pratica è svolta con una grande attenzione rivolta alle realtà produttive di grande spicco all'interno del distretto di maglieria umbro, del territorio nazionale e internazionale. All'interno del percorso formativo si collocano stage, tirocini e workshop di approfondimento con personalità di spicco del mondo dell'arte, della progettazione, della cultura e dell'imprenditoria.

Design sostenibile

In tutti i settori della progettazione oggi si richiede di intervenire con soluzioni strategiche che promuovano uno sviluppo sostenibile non solo dal punto di vista ambientale ma anche culturale e sociale. Questo perché la sostenibilità non passa solo per la salvaguardia dell'ambiente ma anche per il rispetto dei diritti, delle libertà e del patrimonio culturale che può esprimere un determinato contesto. Per questo è richiesta la figura di un progettista specializzato, capace di rilevare, valorizzare e mettere a sistema le potenzialità di un ambito analizzato in chiave sostenibile. L'obiettivo del corso è quindi formare progettisti capaci di fare ricerca e progettare prodotti, servizi e processi per costruire scenari più sostenibili dal punto di vista ambientale, sociale e culturale.

Il diplomato potrà operare come product designer, sustainability designer, ecodesigner, industrial designer presso imprese, associazioni, istituzioni pubbliche e private. Le sue conoscenze gli permetteranno di lavorare come consulente in team multidisciplinari, nell'ambito di progettazioni regionali, nazionali ed Europee. Può quindi occuparsi di consulenza strategica per sviluppare progettualità innovative per la creazione e gestione di servizi, esperienze didattiche, formative e promozionali. Inoltre sviluppare progetti imprenditoriali indipendenti.



Graphic design

L'obiettivo è formare figure professionali capaci di operare nel sistema delle industrie creative attraverso l'acquisizione di un metodo di ricerca e di progettazione nei vari ambiti della comunicazione visiva. Il triennio in Graphic Design prevede un percorso didattico di tipo teorico/pratico attraverso materie di studio strettamente legate alle discipline implicate nel processo di comunicazione, (quali la storia della comunicazione visiva, la semiotica, la progettazione dei caratteri tipografici, l'illustrazione e la fotografia). L'apprendimento delle varie discipline coinvolte nel processo creativo, serve a consolidare la cultura delle immagini e a rafforzare le competenze tecniche e le basi storiche e teoriche necessarie per affrontare un progetto in tutte le sue fasi, dalla ricerca al progetto fino ad arrivare alla realizzazione.

Il corso prevede pertanto la combinazione di lezioni teoriche frontali e attività progettuali in forma di esercitazione - Le lezioni teoriche hanno lo scopo di fornire gli strumenti culturali e di analisi necessari alla gestione del progetto grafico mentre le attività progettuali sono finalizzate ad apprezzare e trasmettere i processi progettuali e gli strumenti tecnologici necessari. Il progettista grafico deve acquisire una metodologia e una conoscenza della comunicazione visiva, tali da poter affrontare contenuti più o meno complessi che possono prevedere il coinvolgimento di altre figure professionali legate alla realizzazione del prodotto grafico (fotografi, illustratori, tipografi, allestitori, pubblicitari, esperti di comunicazione), nonché i destinatari finali del messaggio. Al termine del triennio lo studente avrà le competenze per affrontare le attività professionali nell'ambito della progettazione tipografica ed editoriale, della grafica aziendale, della comunicazione pubblicitaria e multimediale.

Scenografia

La Scuola di Scenografia ha l'obiettivo di fornire un'adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche artistiche, nonché l'acquisizione di specifiche competenze legate all'allestimento scenico in tutte le sue forme: teatrale, lirico, cinematografico, televisivo ed espositivo. Il percorso accademico triennale, attraverso lezioni teoriche, teorico-pratiche e laboratoriali, permette di sviluppare metodologie riguardanti l'uso degli strumenti legati alla rappresentazione artistica e contemporanea. Saranno affrontate tutte le tecniche connesse alla scenografia, alla regia, all'illuminotecnica, alla scenotecnica, alla modellistica ed al costume, passando per lo studio dell'architettura teatrale, della storia dell'arte, dello spettacolo e della legislazione dello spettacolo. Ampio spazio sarà dato al disegno architettonico e alla progettazione e modellazione digitale attraverso software come l'architettura virtuale. Il sound design e il videoteatro. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, stages e tirocini ritenuti più opportuni al conseguimento delle specifiche professionalità.

Character design e gaming

Il corso di studi si pone all'avanguardia nel settore del Character Design e Gaming, intersecando arte, tecnologia e innovazione digitale. In questo contesto, il disegno del personaggio si rivela una professione trasversale, essenziale non solo nell'ambito dei fumetti e dei videogiochi, ma anche nel più ampio panorama della cultura digitale contemporanea. Il percorso formativo, della durata di tre anni, prepara i discenti ad affrontare le sfide emergenti legate alla proliferazione di personaggi virtuali nei vari settori dell'industria culturale, incluso l'intrattenimento musicale e le interazioni tra la vita fisica e quella digitale attraverso realtà virtuali e aumentate.

Gli studenti saranno guidati nella creazione di personaggi iconici e nell'esplorazione di mondi digitali, acquisendo competenze avanzate in scene graphics, intelligenza artificiale e ibridazione tra realtà fisica e digitale. Il corso intende sviluppare abilità tecniche e artistiche per permettere ai futuri professionisti di eccellere in un settore in continua evoluzione, trasformando la loro passione in una carriera di successo, ricca di opportunità creative.

Questo programma accademico è progettato per soddisfare una crescente domanda di professionisti qualificati in grado di misurarsi con le complessità del design di personaggi in un contesto globalizzato e fortemente influenzato dalle dinamiche dei paesi orientali.

