



RUFA
Rome University
of Fine Arts

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN PROGETTAZIONE E TECNOLOGIA DELLO SPAZIO MULTIMEDIALE

Art. 1 - Denominazione del Corso di studio

È istituito presso la Rome University of Fine Arts - Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta, il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Progettazione e Tecnologia dello spazio multimediale.

Art. 2 - Scuola di appartenenza

Il Corso appartiene alla Scuola di Nuove Tecnologie per l'Arte.

Art. 3 - Dipartimento afferente

La struttura di coordinamento delle attività didattiche, di ricerca e di produzione artistica della scuola di Nuove Tecnologie per l'Arte è il Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate.

Art. 4 - Obiettivi formativi

Il corso ha l'obiettivo di fornire all'allievo una formazione di livello avanzato, per la piena padronanza di metodi e tecniche e per l'acquisizione di competenze professionali elevate nel settore del progetto dello spazio multimediale, in uno scenario dominato dall'innovazione tecnologica.

Il progetto multimediale, che coniuga le tecnologie e la creatività nei settori delle arti visive, del design, della cinematografia, dell'illuminotecnica e del suono, rappresenta il fronte più avanzato dell'esperienza artistica contemporanea, ma anche della comunicazione culturale e commerciale del mondo in cui viviamo.

Il Biennio in Progettazione e Tecnologia dello Spazio Multimediale garantisce la più aggiornata informazione sulle nuove tecnologie mediali che sono alla base dei nuovi linguaggi espressivi, e una rigorosa metodologia di progettazione in grado di soddisfare la richiesta di professionalità della committenza più evoluta, in una logica di ecocompatibilità e sostenibilità ambientale.

Seminari, workshop, incontri con professionisti, tirocini e sperimentazioni sul campo, offrono allo studente un confronto sempre attuale con il mondo del lavoro.

Art. 5 - Prospettive occupazionali

Il corso si propone di formare una figura di designer di alta specializzazione artistica e professionale, attualmente richiesta dall'industria dello spettacolo, dell'interior design, della comunicazione multimediale, sia a livello nazionale che internazionale, in misura crescente:

- progettista di allestimenti ed installazioni a carattere multimediale;
- tecnico specializzato nel settore degli allestimenti ed installazioni multimediali;
- esperto nella rappresentazione e comunicazione delle opere multimediali.

Nell'espletamento della sua attività professionale, il designer degli spazi multimediali, è in grado di assumere, in prima persona, responsabilità progettuali e direzione artistica.

In particolare è in grado di:

- curare la progettazione di scenari illuminotecnici con strumenti multimediali;
- progettare e realizzare allestimenti multimediali per mostre, fiere, esposizioni, eventi all'aperto, istituzioni culturali;



- curare l'immagine di uno spettacolo multimediale per il teatro, il cinema, la televisione;
- progettare e realizzare spazi multimediali per aziende e negozi;
- svolgere le nuove professioni legate all'interior design più evoluto negli ambiti del retail, exhibit, nautica, anche in riferimento alla domotica

In particolare Roma si offre come uno dei principali poli nazionali in questo campo, a cominciare dalla tradizionale produzione cinematografica, alla sempre più consistente produzione nel settore televisivo. Inoltre la recente costituzione di grandi strutture museali pubbliche, orientate all'esposizione e sperimentazione dell'arte moderna nelle sue forme più avanzate (MAXXI, MACRO, Palazzo delle Esposizioni, ecc.), apre ai profili professionali specialistici nel settore della multimedialità, un settore occupazionale destinato a crescere.

Art. 6 - Criteri di ammissione

Requisiti di accesso:

Possono presentare domanda di iscrizione tutti coloro che sono in possesso di un Diploma accademico o di una Laurea di Primo o Secondo Livello in discipline affini. Il passaggio dal Primo al Secondo Livello avviene in forma diretta per gli studenti provenienti dalle Scuole di: Progettazione Artistica per l'Impresa, Scenografia, Nuove Tecnologie per l'Arte.

Per gli studenti provenienti da altre Scuole o da Facoltà Universitarie l'ammissione avviene tramite una prova di accesso; per questi studenti è prevista la possibilità di attribuire debiti formativi: fino a 12 CFA per i Diplomatici di Primo Livello provenienti da altra scuola; fino a 18 CFA per i Laureati presso Facoltà Universitarie (Umanistiche, Scientifiche o Politecnici).

Tipologia della prova d'accesso:

La prova di ammissione al corso accademico di Secondo Livello è finalizzata alla comprensione delle motivazioni e alla verifica delle attitudini ad intraprendere il corso di studi scelto.

La prova consiste in un colloquio attitudinale con presentazione da parte del candidato di un proprio portfolio contenente opere e progetti e qualsiasi altra documentazione ritenuta utile ai fini dell'ammissione.

Art. 7 - Disposizione sugli obblighi di frequenza

La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti della Accademia è obbligatoria.

Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale.

Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti.

Art. 8 - Modalità di presentazione piani di studio

Lo studente è tenuto a presentare un piano di studio comprensivo delle attività formative obbligatorie e di quelle opzionali e a scelta.

Nella formulazione del piano lo studente potrà indicare un impegno non a tempo pieno.

Lo studente presenta il proprio piano di studi entro il 30 Novembre di ciascun anno accademico alla struttura didattica competente. Il piano di studi può essere ripresentato l'anno successivo, apportando modifiche al precedente.

Ha valore l'ultimo piano di studi approvato.

Il piano di studi è automaticamente approvato se corrispondente al piano ufficiale degli studi del corso. In caso contrario, su proposta della Commissione Piani di Studio, il Consiglio Accademico delibera entro il 15 Dicembre successivo.

Art. 9 - Caratteristiche della prova finale

La prova finale, a cui vengono assegnati 10 crediti formativi, consiste in:

- una tesi di carattere artistico-progettuale basata sulla produzione di elaborati inerenti un tema specificamente assegnato dal docente del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto;
- una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi. L'eventuale



materiale di produzione artistica allegato alla tesi sarà funzionale allo specifico carattere della tesi.

Art. 10 - Articolazione dei curricula

Curricula offerti agli studenti:

Il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Progettazione e Tecnologia dello Spazio Multimediale prevede un unico curriculum.

Articolazione in moduli:

Nel rispetto delle procedure di codifica e registrazione delle prove d'esame previste dall'Accademia, un corso può prevedere l'accorpamento di più moduli d'insegnamento appartenenti anche a settori disciplinari diversi, unificando l'esame finale dei corsi accorpati (denominati "corsi integrati" ovvero "laboratori" a seconda delle modalità di verifica finale).

Nell'accorpamento debbono essere rispettate le propedeuticità previste dal Manifesto degli Studi della Accademia.

Propedeuticità:

- Il manifesto degli Studi della Accademia indicherà ogni anno gli insegnamenti attivati e la loro suddivisione fra vari anni di corso, identificando la denominazione delle discipline nell'ambito di ogni settore artistico-disciplinare.
- Le eventuali propedeuticità degli insegnamenti vengono stabilite, per ogni anno accademico, nel Manifesto degli Studi della Accademia.

Attività formative ulteriori:

Ai sensi del presente regolamento, si intende per attività formative ulteriori quelle attività organizzate o previste dall'Accademia al fine di acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o, comunque, utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso. In particolare: tirocini formativi e di orientamento di cui al decreto del Ministero del Lavoro 25 marzo 1998, n. 142.

Art. 11 - Entrata in vigore e validità del regolamento

Il presente Regolamento entrerà in vigore con l'Anno Accademico 2013/2014 ed ha validità triennale.

Con una periodicità non superiore a tre anni il Consiglio Accademico realizza una revisione del Regolamento Didattico del Corso di Diploma.



DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO									
DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE									
SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE PER L'ARTE									
Corso in Progettazione e Tecnologia dello Spazio Multimediale									
Tipologia Attività Formative	Codice	Settore artistico-scientifico-disciplinare	Campi Disciplinari	CFA	Totale CFA	T.O.F	M.V.	Anno	ore
<i>AF di Base</i>	ABPR23	Scenotecnica	Illuminotecnica	6	28	TP	A-C	I	75
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	6		TP	B-C	I	75
	ABPR18	Land Design	Lighting design	8		TP	B-C	II	100
	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Percezione multisensoriale	8		T	A-B	I	60
<i>AF Caratterizzanti</i>	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione dello spazio multimediale 1	10	46	TP	B-C	I	125
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione dello spazio multimediale 2	10		TP	B-C	II	125
	ABPR36	Tecniche performative per le arti visive	Installazioni multimediali	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale	8		TP	B-C	I	100
	ABST45	Teoria delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	6		T	A-B	I	45
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Multimedialità per i beni culturali	6		TP	B-C	II	75
<i>AF Integrative o Affini</i>	Una a scelta tra:				20				
	ABPR35	Regia	Regia per la multimedialità	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione sistemi multimediali	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di animazione digitale 3D	6		TP	B-C	I	75
	Una a scelta tra:								
	ABTEC44	Sound design	Sound design	6		TP	B-C	II	75
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	6		TP	B-C	II	75
	ABST46	Estetica	Estetica delle arti visive	6		T	A-C	II	45
	Una a scelta tra:								
	ABPR22	Scenografia	Laboratorio di Scenografia	8		TP	B-C	II	100
ABAV07	Scultura	Laboratorio di scultura	8	TP	B-C	II	100		
<i>AF Ulteriori</i>		Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc.		6			II		
<i>AF a scelta dello Studente</i>				6			II		
<i>AF prova finale e Lingua straniera</i>	ABLIN71	Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	4		T	D	II	30
		Prova Finale		10			A-C	II	
Totale crediti previsti nel biennio					120				

Legenda				
T.O.F.	=	Tipologia dell'offerta formativa:	T	Lezioni teoriche
			TP	Attività teorico pratiche
			L	Attività di laboratorio
M.V.	=	Modalità di verifica:	A	Prova finale scritta/orale
			B	Prove in itinere
			C	Progetto/elaborato finale
			D	Giudizio di idoneità

PIANO DEGLI STUDI

DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO
DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE PER L'ARTE
Corso in Progettazione e Tecnologia dello Spazio Multimediale

Tipologia Attività Formative	Codice	Settore disciplinare	Campi Disciplinari		CFA	Ore	T.O.F.	M.V.
1° anno								
<i>AF di Base</i>	ABPR23	Scenotecnica	Illuminotecnica	obbligatoria	6	75	TP	A-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecnologie e applicazioni digitali	obbligatoria	6	75	TP	B-C
	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Percezione multisensoriale	obbligatoria	8	60	T	A-C
<i>AF Caratterizzanti</i>	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione dello spazio multimediale 1	obbligatoria	10	125	TP	B-C
	ABPR36	Tecniche performative per le arti visive	Installazioni multimediali	obbligatoria	6	75	TP	B-C
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale	obbligatoria	8	100	TP	B-C
	ABST45	Teoria delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	obbligatoria	6	45	T	A-B
<i>AF Affini o integrative</i>	ABPR35	Regia	Regia per la multimedialità	Una a scelta	6	75	TP	B-C
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione sistemi multimediali		6	75	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di animazione digitale 3D		6	75	TP	B-C
<i>Lingua straniera</i>	ABLIN71	Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	obbligatoria	4	45	T	D
totale anno					60			
2° anno								
<i>AF di Base</i>	ABPR18	Land Design	Lighting design	obbligatoria	8	100	TP	BC
<i>AF Caratterizzanti</i>	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione dello spazio multimediale 2	obbligatoria	10	125	TP	B-C
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Multimedialità per i beni culturali	obbligatoria	6	75	TP	B-C
<i>AF Affini o integrative</i>	ABTEC44	Sound design	Sound design	una a scelta	6	75	TP	B-C
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Sistemi interattivi		6	75	TP	B-C
	ABST46	Estetica	Estetica delle arti visive		6	45	T	A-C
	ABPR22	Scenografia	Laboratorio di Scenografia	una a scelta	8	75	TP	B-C
	ABAV07	Scultura	Laboratorio di scultura		8	75	TP	B-C
<i>AF Ulteriori</i>		Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc.			6			
<i>AF a scelta dello studente</i>					6			
<i>AF prova finale</i>		Prova finale			10			A-C
totale anno					60			

Legenda				
T.O.F.	=	Tipologia dell'offerta formativa:	T	Lezioni teoriche
			TP	Attività teorico pratiche
			L	Attività di laboratorio
M.V.	=	Modalità di verifica:	A	Prova finale scritta/orale
			B	Prove in itinere
			C	Progetto/elaborato finale
			D	Giudizio di idoneità