

---

**DAPL05 – DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO**  
**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE**  
**SCUOLA DI SCENOGRAFIA**

**Obiettivi Formativi**

I corsi di studio per il conseguimento del Diploma Accademico di I Livello della Scuola di Scenografia hanno l'obiettivo di fornire competenze artistiche al fine di formare 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 di nuovi linguaggi espressivi.

**Competenze finali**

I diplomati dei corsi di diploma della Scuola devono:

- a) possedere un'adeguata padronanza tecnica-operativa, di metodi e contenuti relativamente ai settori di ricerca negli ambiti propri delle arti, delle tecniche e delle tecnologie della pittura al fine di progredire nell'acquisizione di una autonoma e personale consapevolezza della produzione artistica;
- b) possedere strumenti metodologici e critici adeguati all'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate relative;
- c) essere in grado di utilizzare efficacemente almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito precipuo di competenza e per lo scambio di informazioni generali;
- d) possedere adeguate competenze e strumenti per la comunicazione e la gestione dell'informazione, in particolare con gli strumenti informatici.

**Prospettive occupazionali**

I diplomati della Scuola svolgeranno attività professionali nei diversi ambiti pubblici e privati della scenografia teatrale, cinematografica e televisiva, degli allestimenti, del costume per lo spettacolo. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stages e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.

**Criteri di ammissione**

Per essere ammessi al corso di Diploma Accademico di primo livello occorre essere in possesso di un diploma di scuola secondaria superiore o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo. La selezione degli studenti ammessi al corso viene fatta su base di un esame di ammissione finalizzato all'individuazione delle qualità formali e delle competenze tecnico-artistiche possedute dal candidato, con particolare riferimento alle tecniche della rappresentazione e della progettazione.

**Tipologia della prova d'accesso**

Le prove di ammissione prevedono:

- a) test a risposte multiple con domande al 50% di cultura generale e al 50% specifiche dell'area di competenza della Scuola;
- b) prova di disegno dal vero, con uso, o non, di modelli viventi o di qualunque altro soggetto, a seconda delle scelte della Commissione;
- c) prova grafica a tema libero consistente in uno o più elaborati realizzati utilizzando le tecniche più consone al candidato.

Le prove si svolgeranno in giorni successivi e termineranno con un colloquio attitudinale.

**Tipologia della prova finale:**

La prova finale si compone di:

- a) un progetto artistico consistente nella produzione di elaborati su tema specificamente assegnato dal docente del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto;
- b) una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, sotto forma di saggio breve, in una delle discipline comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi. L'eventuale materiale di produzione artistica allegato alla tesi sarà funzionale allo specifico carattere della tesi.

DAPL05 - DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO								
DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE								
SCUOLA DI SCENOGRAFIA								
Tipologia delle Attività Formative		Codice	Settore artistico-scientifico-disciplinare	Campi Disciplinari	CFA	T.D.	M.V.	Ore
AF di base	44	ABST46	Estetica	Estetica delle arti visive	6	1	A-B	36
		ABPR16	Disegno per la progettazione	Fondamenti di disegno informatico	6	1-3	B-C	60
		ABPR31	Fotografia	Fotografia	8	2	B-C	80
		ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Stile, storia dell'arte e del costume 1	6	1	A	36
		ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Stile, storia dell'arte e del costume 2	6	1	A	36
		ABST47	Stile, storia dell'arte e del costume	Stile, storia dell'arte e del costume 3	6	1	A	36
		ABPR16	Disegno per la progettazione	Teoria e pratica del disegno prospettico	6	1	A	36
AF caratterizzanti	64	ABPR21	Modellistica	Modellistica	6	1-3	B-C	60
		ABPR35	Regia	Regia 1	6	1-3	A-C	60
		ABPR22	Scenografia	Scenografia 1	12	1-3	B-C	120
		ABPR22	Scenografia	Scenografia 2	12	1-3	B-C	120
		ABPR22	Scenografia	Scenografia 3	12	1-3	B-C	120
		ABPR23	Scenotecnica	Scenotecnica 1	6	1	A	36
		ABPR23	Scenotecnica	Scenotecnica 2	6	1	A	36
AF integrative o affini	40	ABST55	Antropologia culturale	Antropologia culturale	6	1	A	36
		ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Graphic	6	1-2	B	60
		ABPR32	Costume per lo spettacolo	Costume per lo spettacolo	8	1-3	B-C	80
		ABAV03	Disegno	Disegno	6	1-2	B-C	60
		ABPR15	Metodologia della progettazione	Disegno architettonico di stile e arredo	6	1-3	B-C	60
		ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	6	1	B-C	36
		ABAV08	Tecniche per la scultura	Formatura, tecnologia e tipologia dei materiali	6	1-3	B-C	60
		ABPR23	Scenotecnica	Illuminotecnica	6	1	A-B	36
		ABPR15	Metodologia della progettazione	Metodologia della progettazione	6	1-3	B-C	60
		ABPR35	Regia	Regia 2	6	1-3	A-B	60
		ABTEC40	Tecnologie per le arti visive	Sceneggiatura	6	1	A-B	36
		ABAV07	Scultura	Scultura 1	12	2	B-C	120
		ABPR31	Fotografia	Storia della fotografia	4	1	A-B	24
		ABST54	Storia della Musica	Storia della musica e del teatro musicale	6	1	A-B	36
		ABST53	Storia dello Spettacolo	Storia dello spettacolo	6	1	A-B	36
		ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma	6	1	A	36
		ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Tecniche della modellazione digitale - computer 3D	6	1-2	B-C	60
ABPC65	Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	1	A-B	36		
AF ulteriori	8	ABTEC39	Tecnologie dell'informatica	Fondamenti di informatica	4	2	D	40
			Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, etc..		4			
			Stage (100 ore)					100
AF a scelta dello Studente	10							
AF lingua str. e prova finale	4	ABLIN71	Lingue	Inglese	4	1	D	24
	10		Prova finale		10		A-C	250
	180		Totale crediti previsti nel triennio					

**Legenda**

T.D. = Tipologia didattica:

1 Lezioni

2 Esercitazioni

3 Laboratori

4 Attività didattica in piccoli gruppi

5 Attività individuale

M.V. = Modalità di verifica:

A Prova finale scritta/orale

B Prove in itinere

C Progetto/elaborato finale

D Giudizio di idoneità