

TABELLA B

Aree disciplinari, settori  
artistico disciplinari, declaratorie  
e campi disciplinari di competenza

Attuali Classi di Concorso	Denominazione	Nuovi Codici	Settori Disciplinari	Declaratorie	Campi Disciplinari
<b>AREA 1 - Arti Visive</b>					
G070	<b>Anatomia artistica</b>	<b>ABAV1</b>	<i>Anatomia artistica</i>	I contenuti artistico-disciplinari e scientifici dell'Anatomia artistica riguardano la rappresentazione del corpo umano, sia sul piano espressivo che della comunicazione visiva, e le relative conoscenze strutturali, morfologiche, antropometriche e simboliche. Il settore include competenze e ambiti di ricerca concernenti la lettura storica e contemporanea della forma umana e del corpo nell'arte, dall'antichità ai nostri giorni, compresi la storia della disciplina, lo sviluppo delle teorie e dei metodi, la relazione del corpo con l'ambiente, naturale e costruito. Include inoltre lo studio del corpo umano come modello per la struttura organica dell'opera d'arte, nell'ampia accezione di riferimento e mezzo conoscitivo delle regole che definiscono la forma, fino all'atto espressivo autoreferenziale. La metodologia formativa e di ricerca si avvale anche di strumenti interdisciplinari con le altre forme del sapere, il metodo morfologico si estende all'analisi dell'opera d'arte e alla rappresentazione del mondo naturale. L'attività laboratoriale ha finalità sia espressive sia analitico-descrittive e si realizza mediante il disegno e le altre tecniche tradizionali, dei nuovi media e della multimedialità.	<i>Anatomia artistica</i>
H070					<i>Anatomia dell'immagine</i>
					<i>Elementi di morfologia e dinamiche della forma</i>
					<i>Fenomenologia del corpo</i>
G080	<b>Tecniche dell'incisione</b>	<b>ABAV2</b>	<i>Tecniche dell'Incisione - Grafica d'Arte</i>	#####	<b><i>Tecniche dell'incisione - Grafica d'arte</i></b>
H080					<i>Litografia</i>
					<i>Serigrafia</i>
					<i>Tecniche dell'incisione calcografica</i>
	<i>Tecniche calcografiche sperimentali</i>				
	<i>Stampa d'arte</i>				
	<i>Xilografia</i>				
	<i>Illustrazione</i>				
	<i>Editoria d'arte</i>				

		<b>ABAV3</b>	<b>Disegno</b>	I contenuti artistici e scientifico-disciplinari riguardano la formazione teorica e pratica della cultura del disegno dell'accezione più ampia che comprende sia gli aspetti teorici che le indagini storiche sul disegno nei settori della pittura, della decorazione, della scultura. Gli aspetti laboratoriali ed in particolare l'uso di strumenti e supporti legati tanto alle tecniche della tradizione quanto alle nuove tecnologie verranno considerate come finalità descrittive-progettuali ed espressive del disegno, visto come elemento di rappresentazione e come forma artistica autonoma.	<i>Disegno per l'incisione</i>
					<i>Disegno per la pittura</i>
					<i>Disegno per la scultura</i>
					<i>Disegno per la decorazione</i>
G100	<b>Tecniche grafiche speciali</b>	<b>ABAV4</b>	<b>Tecniche Grafiche Speciali</b>	Il settore include l'insieme delle conoscenze necessarie alla visualizzazione ed alla realizzazione di progetti grafici attraverso una metodologia impostata sull'interazione tra sperimentazione progettuale, comunicazione e pubblicazione e stampa. La sperimentazione applicata in modo sistematico allo studio e all'analisi critica conoscitiva dei valori comunicativi delle strutture ,della forma ,del carattere ,della texture dell'immagine , nonché alla conoscenza e all'uso delle tecniche e dei materiali.	<b><i>Tecniche grafiche speciali</i></b>
					<i>Tecniche dei procedimenti a stampa</i>
					<i>Tecniche e tecnologie della grafica</i>
G010	<b>Pittura</b>	<b>ABAV5</b>	<b>Pittura</b>	I contenuti artistici del settore disciplinare comprendono nella prassi l'utilizzo sia delle tecniche della tradizione sia dei procedimenti contemporanei, anche da collegarsi alle peculiarità del contesto artistico territoriale, al fine di acquisire un'elevata padronanza degli strumenti operativi finalizzati all'espressione individuale quale contenuto dell'opera artistica realizzata. Sarà fondamentale sviluppare la riflessione sull'operare artistico attraverso la progettualità, la scelta della poetica e dei linguaggi, anche attraverso l'analisi e la comparazione con gli esiti formali delle diverse tendenze espressive.	<b><i>Pittura</i></b>
H010					<i>Metodi e tecniche di pittura sacra contemporanea</i>
					<i>Progettazione per la Pittura</i>
					<i>Metodologie e tecniche dell'affresco</i>
G270	<b>Tecniche pittoriche</b>	<b>ABAV6</b>	<b>Tecniche per la pittura</b>	Il settore disciplinare , affronta questioni tecnico stilistiche inerenti le morfologie e le tipologie dei materiali utilizzati nelle tecniche pittoriche, anche nelle diverse epoche. Rientra nelle competenze del settore lo studio e l'analisi dei colori, le indagini sui cambiamenti in atto nell' uso dei mezzi tecnici tradizionali, le ricerche sulle sperimentazioni anche relative all'uso dei nuovi media con i conseguenti adeguamenti sui linguaggi visivi .	<b><i>Tecniche pittoriche</i></b>
					<i>Tecniche e tecnologie della pittura</i>
					<i>Cromatologia</i>
					<i>Tecniche e tecnologie delle arti visive</i>
					<i>Tecniche Extramediali</i>

G020	<b>Scultura</b>	ABAV7	<i>Scultura</i>	<p>Il settore disciplinare comprende tutte quelle attività teoriche e pratiche riconducibili al concetto basilare della Scultura, partendo dalla tradizione, (vedi materiali e strumentazioni) fino all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei nuovi materiali, con l'acquisizione di poetiche e linguaggi propri della forma plastica.</p> <p>La natura del settore richiede sia analisi teoriche sia esperienze pratiche, in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con possibili sviluppi di professionalità atte a tener conto delle potenzialità peculiari che il territorio offre anche riconducibili ai linguaggi contemporanei.</p>	<b>Scultura</b>
H020					<i>Metodi e tecniche di scultura sacra contemporanea</i>
					<i>Videoscultura</i>
G120	<b>Tecniche della scultura</b>	ABAV8	<i>Tecniche per la scultura</i>	<p>Il settore comprende lo sviluppo di esperienze pratico-operative di costruzione razionale di armature per la scultura, di sistemi di calchi, nonché delle tecniche di utilizzo e di riempimento dei calchi. Affronta inoltre, sia dal punto di vista teorico, sia attraverso la pratica laboratoriale, le questioni relative alle tecniche di lavorazione con le relative peculiarità specifiche dei materiali di rappresentazione e di costruzione.</p> <p>I contenuti disciplinari comportano sia l'uso delle tecniche, degli strumenti e dei materiali della tradizione, sia l'uso delle nuove tecnologie.</p>	<b>Tecniche della scultura</b>
					<i>Formatura, tecnologia e tipologia dei materiali</i>
G330	<b>Tecniche ed uso del marmo, delle pietre e delle pietre dure</b>	ABAV9	<i>Tecniche del marmo e delle pietre dure</i>	<p>Il settore comprende una conoscenza delle problematiche operative per la realizzazione di manufatti in materiale lapideo, sia dal punto di vista teorico, sia sul versante della pratica. La parte teorica si basa sullo studio dei materiali (marmi, graniti, basalti, pietre arenarie e calcaree), delle tecnologie e degli strumenti da utilizzare. La parte pratica assicura un processo completo di lavorazione per la realizzazione di opere in tuttotondo e in bassorilievo.</p>	<b>Tecniche del marmo e pietre dure</b>
G110	<b>Tecniche di fonderia</b>	ABAV10	<i>Tecniche di fonderia</i>	<p>Il settore disciplinare comprende lo studio e la pratica delle differenti tecniche fusorie, attraverso un approccio teorico-laboratoriale che, partendo dalle problematiche relative alla produzione di sculture e oggetti, individui e risolva gli snodi critici connessi alle tecniche di assemblaggio, di lavorazione con strumenti, all'uso vantaggioso dei materiali metallici nella scultura e in applicazione o a completamento di elementi decorativi e manufatti artistici.</p>	<b>Tecniche di fonderia</b>

G040	<b>Decorazione</b>	ABAV11	<i>Decorazione</i>	Il contenuto disciplinare comprende le attività teorico – pratiche riconducibili al concetto base di Decorazione, nel quale è compreso l'insieme degli approfondimenti che vanno dalla conoscenza dei materiali dell'arte sino all' esecuzione dell'opera. Il concetto è esteso alle opere d'arte in rapporto con l'architettura, con l'ambiente e l'arredo. Nel settore sono comprese le convergenze multidisciplinari che vanno dal progetto, al disegno, alla pittura sino alle realizzazioni plastiche. La disciplina è oggetto di analisi teorica e di esperienze pratiche in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative, professionalizzanti ed espressive autonome. L'attività di formazione, ricerca e produzione prevede sia l'uso delle tecniche legate agli strumenti e ai materiali della tradizione sia a quelli delle nuove tecnologie.	<b><i>Decorazione</i></b>
H040					<i>Metodi e tecniche di decorazione sacra contemporanea</i>
		ABAV12	<i>Tecniche per la Decorazione</i>	Il settore disciplinare comprende le competenze relative alla conoscenza ed all'approfondimento delle tecniche, degli strumenti e dei materiali nell'ambito dei quali si sviluppano attività progettuali – laboratoriali finalizzate alla comprensione delle evoluzioni e delle potenzialità tecnico - espressive per la decorazione.	<i>Tecniche e tecnologie della decorazione</i>
					<i>Tecniche dei materiali</i>
					<i>Tecniche del mosaico</i>
					<i>Tecniche della ceramica</i>
					<i>Tecniche della vetrata</i>
					<i>Tecniche di doratura</i>
G090	<b>Plastica ornamentale</b>	ABAV13	<i>Plastica ornamentale</i>	Il settore disciplinare è orientato alla ricerca ed alla sperimentazione finalizzata alla creazione di forme libere relazionate agli sviluppi contemporanei del linguaggio decorativo, plastico e formale. Saranno approfonditi in modo particolare le tecniche del basso e alto rilievo, tutto tondo, assemblaggio, installazioni, sino ai nuovi linguaggi della contemporaneità ed ai nuovi materiali.	<b><i>Plastica ornamentale</i></b>
H090					<i>Tecniche plastiche contemporanee</i>
<b>AREA 2 - Progettazione e arti applicate</b>					
G160	<b>Elementi di architettura e urbanistica</b>	ABPR14	<i>Elementi di architettura e urbanistica</i>	I contenuti disciplinari del settore riguardano la formazione culturale e progettuale relativamente alle nozioni storiche, artistiche, tecniche e progettuali, attinenti lo spazio architettonico, lo spazio scenografico e lo spazio urbano. Il settore comprende la conoscenza dei sistemi di rappresentazione degli elementi dell'architettura, l'introduzione alla metodologia progettuale, informazioni generali sui principi di statica e tecnica costruttiva, la progettazione e il disegno di elementi architettonici. Il settore affronta altresì le problematiche relative ai metodi di rilievo planimetrico e altimetrico del terreno, alla topografia, all'orientamento dei corpi di fabbrica in funzione della progettazione.	<b><i>Elementi di architettura e urbanistica</i></b>
					<i>Analisi del territorio e progettazione del paesaggio</i>
					<i>Architettura sacra</i>
					<i>Urban design</i>

G170	<b>Metodologia della progettazione</b>	ABPR15	<i>Metodologia della progettazione</i>	I contenuti artistico disciplinari e scientifici del settore riguardano gli strumenti per la conoscenza del significato della forma, intesa come base teorica per lo sviluppo di una corretta metodologia progettuale. Il settore comprende sia la formazione, costruzione, rappresentazione dell'immagine – passaggi necessari al compimento di un progetto – sia l'organizzazione dei dati e delle materie che si dispongono a formare uno spazio. L'analisi si estende al rapporto tra l'opera compiuta ed i procedimenti e le strategie per realizzarla, per capire, nella sintesi dell'oggetto artistico compiuto, al di là delle collocazioni temporali e stilistiche, le correlazioni tra progetto, spazio, immagine, struttura, tecnologia, qualità spaziali e relazioni formali.	<b>Metodologia della progettazione</b>
					<i>Disegno architettonico di stile e arredo</i>
					<i>Architettura degli interni</i>
					<i>Progettazione di interventi urbani e territoriali</i>
					<i>Rappresentazione dell'architettura</i>
					<i>Tecniche di rappresentazione dello spazio</i>
		ABPR16	<b>Disegno per la progettazione</b>	I contenuti del settore disciplinare riguardano gli elementi teorici e le metodologie operative che consentono rappresentazioni grafiche funzionanti da supporto ai diversi aspetti del percorso progettuale. Lo studio dei principi e dei procedimenti della geometria descrittiva, proiettiva e prospettica costituisce la struttura teorico-scientifica dei contenuti disciplinari dell'area. Il disegno, nella sua accezione più ampia, sia tradizionale che aperta alle nuove tecnologie, viene centralmente assunto quale strumento di costruzione, verifica e definizione esecutiva della forma artistica progettata ovvero rilevata e riprodotta come progetto. In questo ultimo contesto si collocano i metodi e gli strumenti per il processo inverso, dalla forma costruita alla forma restituita nel suo disegno, che costituiscono la complessità del rilievo.	<i>Disegno e rilievo dei beni culturali</i>
					<i>Disegno tecnico e progettuale</i>
					<i>Tecniche e tecnologie del disegno</i>
					<i>Teoria e pratica del disegno prospettico</i>
					<i>Fondamenti di disegno informatico</i>
G240	<b>Design</b>	ABPR17	<b>Design</b>	Il settore raccoglie una serie di percorsi progettuali nelle diverse scale di intervento, da quella dell'oggetto a quella dell'ecodesign, della progettazione dell'arte sacra. E' inoltre oggetto del settore il recupero della tradizione memoriale nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana (cultura del progetto). Lo studio presuppone uno sviluppo attento ai vincoli posti dalla specificità economica, tecnologica, merceologica, commerciale e distributiva della committenza, considerando il progetto sia dal punto di vista economico che da quello etico e artistico. L'elemento portante delle metodologie didattiche unisce all'aspetto teorico e metodologico una prassi estesa alle differenti specificità del settore.	<b>Design</b>
					<i>Cultura del progetto</i>
					<i>Design per l'arte sacra</i>
					<i>Design system</i>
					<i>Product design</i>
					<i>Design del gioiello</i>
<i>Ecodesign</i>					

		<b>ABPR18</b>	<b>Land Design</b>	La moderna teoria dell'architettura ha sollecitato il progetto del paesaggio, le reali trasformazioni del territorio hanno generato una grande quantità di aree vuote non sempre recuperate all'attività del paesaggista. L'obiettivo didattico tende a promuovere la capacità di conoscere e comprendere le nuove capacità urbane e le mutazioni in corso nella città contemporanea assunte sotto il termine di metropoli.	<i>Landscape design</i> <i>Light design</i>
		<b>ABPR19</b>	<b>Graphic Design</b>	Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali , fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali cocontemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.	<b>Graphic Design</b> <i>Elementi di grafica editoriale</i> <i>Progettazione grafica</i> <i>Design per l'editoria</i> <i>Lettering</i> <i>Grafica multimediale</i> <i>Layout e tecniche di visualizzazione</i> <i>Web design</i> <i>Restyling dei siti web</i>
		<b>ABPR20</b>	<b>Arte del Fumetto</b>	I contenuti artistici disciplinari del fumetto concernono gli ambiti propri della comunicazione visiva attraverso sistemi grafici di immagini sequenziali. Il settore comprende competenze e ambiti di ricerca circa i metodi e i processi operativi impiegati per la progettazione e la realizzazione delle strutture narrative proprie del fumetto. La metodologia formativa si avvale di strumenti interdisciplinari. L'attività laboratoriale ha finalità tecnico espressive che si realizzano attraverso il disegno tradizionale e le applicazioni digitali.	<i>Arte del Fumetto</i>
G180	<b>Modellistica</b>	<b>ABPR21</b>	<b>Modellistica</b>	Il settore comprende contenuti e metodologie per fornire alcuni concetti ritenuti basilari per realizzare e progettare "un Modello ", inteso sia come "esempio " che come una realtà figurativa o astratta tridimensionale miniaturizzata ,rilevata o progettata ,che si sviluppa dallo studio e dall'organizzazione dello spazio ambientale abitabile ,sia quale strumento di controllo ,ausiliare od integrativo di disegni, derivante il processo di progettazione, di realizzazione e di verifica del risultato finale di una situazione artistica strutturata nello spazio.	<b>Modellistica</b>

G030	<b>Scenografia</b>	<b>ABPR22</b>	<i>Scenografia</i>	Il settore raggruppa le discipline e le tematiche di ricerca che riguardano lo studio dei diversi aspetti della progettazione e della restituzione scenografica. Le discipline del settore comprendono la storia e i sistemi della scenografia teatrale, cinematografica e televisiva, sino alla progettazione e alla realizzazione di eventi di piazza, attività celebrative, rievocazioni. Il settore si interessa inoltre alla acquisizione dei metodi, degli strumenti e delle tecniche di allestimento connessi alla comunicazione pubblicitaria ed alla vetrinistica, anche mediante l'utilizzo di tecnologie.	<b>Scenografia</b>
H030					<i>Teatro della festa</i>
					<i>Scenografia per la televisione</i>
					<i>Scenografia per il cinema</i>
G250	<b>Scenotecnica</b>	<b>ABPR23</b>	<i>Scenotecnica</i>	Il settore disciplinare comprende lo sviluppo esecutivo degli elementi di scenotecnica, illuminotecnici, intesi come approfondimento del progetto scenografico. L'area progettuale comprende anche lo studio dei materiali specialistici disponibili sul mercato per ogni tipologia di rappresentazione".	<b>Scenotecnica</b>
					<i>Illuminotecnica</i>
					<i>Rappresentazione architettonica dello spazio scenico</i>
					<i>Tecnologia e materiali applicati alla scenografia</i>
G130	<b>Restauro Ind.1</b>	<b>ABPR24</b>	<i>Restauro per la pittura</i>	I contenuti scientifico-disciplinari comprendono l'analisi dei supporti dei dipinti, siano essi tavole, tele o superfici murali, i metodi di valutazione dello stato di conservazione e delle eventuali cause di degrado con le relative schede tecniche, la storia delle tecniche pittoriche (tempera a uovo ed a olio, affresco, encausto, colori ad olio, etc.) e la disamina delle differenti metodologie e tecniche di intervento. Comprendono inoltre una attività laboratoriale finalizzata all'esecuzione di interventi conservativi su opere d'arte mediante lavoro di pulitura, consolidamento della pellicola pittorica o degli intonaci, riempimento delle lacune, eventuali rintelature e quanto altro necessario ai fini del restauro.	<b>Restauro dei dipinti su tela e su tavola</b>
					<i>Restauro degli affreschi e dei dipinti murari</i>
					<i>Restauro del tessuto</i>
					<i>Restauro dell'arte contemporanea</i>



G140	<b>Restauro Ind.2</b>	ABPR25	<b>Restauro per la scultura</b>	I contenuti scientifico-disciplinari comprendono la storia delle tecniche scultoree e plastiche e la conoscenza dei singoli materiali (pietra, ceramica, ferro, gessi, etc.), dei loro metodi estrazione o produzione e approvvigionamento, delle loro differenti varietà e delle relative tecnologie di lavorazione. Le competenze, riferite ai metodi di cottura e fusione, ai trattamenti superficiali applicati a scopo protettivo o ornamentale, alle peculiarità e difficoltà di lavorazione, ai possibili inconvenienti e difetti dei materiali e alle cause e tipologie di degrado per ogni singolo materiale, sono strettamente correlate all'applicazione degli aspetti teorici in una costante esperienza di laboratorio che si concretizza in attività pratiche di disamina di sculture, di verifica della loro natura e del loro stato di conservazione e di interventi restaurativi.	<b>Restauro dei materiali lapidei</b>
					<i>Restauro dei metalli</i>
					<i>Restauro del legno</i>
G150	<b>Restauro Ind.3</b>	ABPR26	<b>Restauro per la decorazione</b>	I contenuti scientifico-disciplinari comprendono la storia delle tecniche della decorazione e plastiche nonché la conoscenza dei singoli materiali (ceramica, gessi, etc.), dei loro metodi di estrazione, di produzione e di approvvigionamento, delle loro differenti varietà e delle relative tecnologie di lavorazione. Le competenze relative ai trattamenti superficiali applicati a scopo protettivo o ornamentale, alle peculiarità e difficoltà di lavorazione e alle cause e tipologie di degrado per ogni singolo materiale, sono strettamente correlate all'applicazione degli aspetti teorici in una esperienza di laboratorio che si concretizza in attività pratiche di disamina di manufatti decorativi, di verifica della loro natura e del loro stato di conservazione e di interventi di recupero.	<b>Restauro della ceramica</b>
					<i>Restauro delle terrecotte, dei gessi e degli stucchi</i>
		ABPR27	<b>Restauro dei materiali cartacei</b>	I contenuti scientifico-disciplinari intendono rivolgersi allo studio ed alla disamina della conservazione e del recupero dei materiali cartacei, con particolare attenzione alle produzioni derivanti dalla sperimentazione formale degli artisti contemporanei. Il settore comprende metodologie e le tecniche per il recupero di opere di interesse artistico e culturale (stampe d'arte, beni librari e archivistici) che utilizzino il supporto cartaceo.	<i>Restauro della carta</i>
		ABPR28	<b>Restauro dei supporti audiovisivi</b>	I contenuti scientifico-disciplinari intendono rivolgersi allo studio ed alla disamina della conservazione e del recupero dei supporti audiovisivi, con particolare attenzione alle produzioni derivanti dalla sperimentazione formale degli artisti contemporanei. Sono oggetto di approfondimento metodologico e tecnico tanto gli aspetti relativi allo stato di degrado del prodotto, quanto le problematiche legate alla sua conservazione, alla luce della complessa relazione che unisce la conoscenza della diversa natura dei mezzi e delle finalità comunicative, alla scelta dei parametri da utilizzare nella realizzazione degli interventi conservativi. Pertanto le competenze sono incentrate su attività di studio e di laboratorio, tra loro strettamente interrelate, con particolare riferimento all'innovazione dei linguaggi e delle tecnologie.	<i>Restauro del cinema e del video</i>
					<i>Restauro della fotografia</i>

		<b>ABPR29</b>	<b>Chimica e fisica per il restauro</b>	I contenuti scientifico-disciplinari mirano a trattare nello specifico le componenti chimiche e fisiche e mineralogiche relative al restauro delle opere d'arte. Affrontano pertanto questioni riguardanti le condizioni ambientali (umidità, illuminazione, ect..) gli esami d'insieme delle opere (immagini in UV e IR, riflettografia IR; radiografia X e y ). Riguardano poi i metodi analitici (analisi stratigrafica, osservazioni al microscopio elettronico a scansione SEM, fluorescenza X (XRF) e alla microsonda elettronica (EDS), diffrazione X, spettroscopia IR, microspettrofluorimetria UV, spettroscopia Raman, spettrometria di massa, assorbimento atomico, cromatografia, attivazione neutronica) e i metodi di datazione (C14, dendrocronologia, termoluminescenza, datazione dei vetri da tracce di fissione all'uranio, isotopi del piombo). Comprendono inoltre prove pratiche di laboratorio con allestimento di campioni per le analisi, test microchimici, applicazione di metodi di colorazione e di altre metodologie diagnostiche.	<i>Chimica nel restauro dell'arte contemporanea</i> <i>Chimica propedeutica</i> <i>Metodologie chimico-fisiche</i> <i>Tecniche e tecnologie della diagnostica</i>
		<b>ABPR30</b>	<b>Tecnologia dei materiali</b>	I contenuti scientifico-disciplinari trattano in modo specifico la storia, la qualità e la specificità propria dei materiali. Le competenze si incentrano sul concetto di materialità del fare artistico unitamente agli aspetti e alle conoscenze delle tecniche classiche e moderne e dei "vecchi" e "nuovi" materiali, sul fare artistico come "conoscere facendo", da cui nasce l'esigenza di approfondire la conoscenza dei materiali e delle tecniche specifiche, senza trascurare le informazioni sulla tossicità degli stessi, le relative precauzioni e norme da rispettare. Comprendono anche attività laboratoriali tecnico-pratiche, nell'ambito delle quali si sviluppa l'attenzione ai diversi materiali dell'arte in sede laboratoriale come stimolo ad una consapevole comprensione sia delle proprietà, sia delle potenzialità tecniche espressive, in funzione della ricerca e della sperimentazione.	<i>Tecnologia dei materiali per la grafica</i> <i>Tecnologia dei nuovi materiali</i> <i>Tecnologia della carta</i> <i>Tipologia dei materiali</i> <i>Arti applicate e tipologia dei materiali</i>
G200	<b>Fotografia</b>	<b>ABPR31</b>	<b>Fotografia</b>	Il settore comprende la conoscenza dei linguaggi e delle tecniche della fotografia storica e contemporanea. Differenti campi di specifico interesse sono: gli usi della fotografia nella documentazione e nella rappresentazione dei beni culturali, l'indagine fotografica scientifica sull'opera d'arte, l'archiviazione e la condivisione digitale delle immagini; nonché tutti gli aspetti espressivi, comunicativi, linguistici ed operativi introdotti dalle tecnologie digitali.	<b><i>Fotografia</i></b> <i>Documentazione fotografica</i> <i>Fotografia digitale</i> <i>Fotografia per i beni culturali</i> <i>Fotografia scientifica</i> <i>Direzione della fotografia</i>

G210	<b>Costume per lo spettacolo</b>	ABPR32	<i>Costume per lo spettacolo</i>	Il settore disciplinare si occupa di una serie di competenze finalizzate alla formazione di costumisti e di operatori specializzati dotati di elevata preparazione, atta a promuovere e sviluppare l'innovazione artistica. Il settore tende al riconoscimento delle complessità dello spettacolo ed alla necessità di apprendere le diverse specificità tecniche e culturali. Le discipline del settore si articolano in corsi teorico-laboratoriali che offrono l'opportunità di conoscere i fondamenti delle specificità del settore nel teatro, nella televisione e nel cinema.	<i>Costume per lo Spettacolo</i>
					<i>Progettazione per il costume</i>
					<i>Tecniche di elaborazione per il costume</i>
					<i>Tecniche sartoriali per il costume</i>
		ABPR33	<b>Tecniche applicate per la produzione teatrale</b>	Il settore sviluppa le competenze integrate ai processi di produzione teatrale, riferiti a nuovi allestimenti e ad ulteriori possibilità di realizzazione in ambito rappresentativo. Si occupa inoltre di materiali per lo special make-up sia semplice che estemporaneo.	<i>Trucco e maschera teatrale</i>
					<i>Teatro di figura</i>
		ABPR34	<b>Fashion Design</b>	I contenuti scientifico-disciplinari riguardano la realizzazione di collezioni di abiti e accessori con una forte componente creativa, che applica la manualità e l'acquisizione di tecniche artigiano-industriali impiegate in forme espressive e innovative. Le competenze riguardano lo studio e la ricerca di nuovi materiali idonei ad ampliare la gamma dei linguaggi formali multimaterici, la creazione del prototipo, comprendente la modellazione, il taglio e la confezione di capi in una struttura sartoriale-artigianale, nonché la comunicazione, attraverso lo studio e la progettazione sia di concept comunicabili attraverso la rete, sia di un sito inteso come media- vetrina e nuovo canale distributivo per proporre le proprie idee o avviare un'attività di diffusione delle creazioni.	<i>Fashion design</i>
					<i>Ambientazione moda</i>
					<i>Cultura dei materiali di moda</i>
					<i>Cultura tessile</i>
					<i>Design del tessuto</i>
					<i>Design dell'accessorio</i>
					<i>Editoria per il fashion design</i>
G320	<b>Regia</b>	ABPR35	<b>Regia</b>	Il settore comprende gli studi di carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo delle forme dello spettacolo in consonanza con le produzioni estetiche della contemporaneità, con particolare riferimento agli ambiti teatrale, videocinematografico e televisivo. Il settore si propone di esporre l'attitudine teorica, metodologica e progettuale, congiunta alla verifica sperimentale dell'operare concreto.	<b>Regia</b>
					<i>Pratica e cultura dello spettacolo</i>
		ABPR36	<b>Tecniche performative per le arti visive</b>	Comprende gli studi di carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo dell'azione scenica legata alle arti visive, da svilupparsi anche in ambito teatrale, video-cinematografico, multimediale, con particolare attenzione agli aspetti della regia, della scenografia, della drammaturgia.	<i>Tecniche performative per le arti visive</i>
					<i>Tecniche di produzione video teatro</i>
					<i>Videoinstallazione</i>
					<i>Installazioni multimediali</i>

**AREA 3 - Tecnologie per le arti visive**

			<b>AREA 3 - Tecnologie per le arti visive</b>	
		<b>ABTEC37</b>	<b>Metodologia progettuale della comunicazione visiva</b>	<p>L'ambito disciplinare riguarda le metodologie progettuali propedeutiche alla comunicazione d'impresa e di prodotto, in relazione ai diversi ambiti della moda, del design, della produzione culturale ed editoriale. A partire dalla conoscenza approfondita del rapporto immagine/testo, si affrontano il tale campo le questioni connesse alla traduzione del concept in comunicazione visiva.</p> <p>Le competenze sono acquisite nel campo della ideazione creativa, della progettazione, della realizzazione e della diffusione della comunicazione d'impresa e di prodotto.</p>
				<i>Art direction</i>
				<i>Brand design</i>
				<i>Metodologia progettuale della comunicazione visiva</i>
				<i>Packaging</i>
		<b>ABTEC38</b>	<b>Applicazioni digitali per le arti visive</b>	<p>Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.</p>
				<i>Applicazioni digitali per l'arte</i>
				<i>Computer art</i>
				<i>Computer graphic</i>
				<i>Tecniche di animazione digitale</i>
				<i>Tecnologie e applicazioni digitali</i>
				<i>Informatica per la grafica</i>
				<i>Elaborazione digitale dell'immagine</i>
				<i>Videografica</i>
				<i>Tecniche e tecnologie della stampa digitale</i>
				<i>Coreografia digitale</i>
				<i>Drammaturgia multimediale</i>

		<b>ABTEC39</b>	<b>Tecnologie dell'informatica</b>	Il settore comprende le competenze informatiche di base da utilizzare in relazione agli ambienti operativi di maggiore diffusione. L'acquisizione delle conoscenze metodologiche ed applicative di tali strumenti costituisce il sostrato essenziale per lo sviluppo di capacità di utilizzo delle tecnologie digitali nei diversi settori delle arti visive.	<i>Fondamenti di informatica</i>
					<i>Tecnologie dell'informatica</i>
		<b>ABTEC40</b>	<b>Progettazione multimediale</b>	Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità alla produzione artistica ed estetica, dagli ambiti installativi a quelli performativi, dagli ambienti tecnologicamente sensibili al video, al video digitale e, più in generale, agli ambiti espressivi che, per attenzione e propensione, si muovono nei territori di giunzione e trasversalità dei linguaggi e dei codici comunicativi. Essi sono affrontati in un'ottica prevalentemente progettuale, metodologica e applicativa, senza trascurare gli aspetti organizzativi e realizzativi.	<i>Progettazione multimediale</i>
					<i>Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale</i>
					<i>Tecniche multimediali della decorazione</i>
					<i>Multimedialità per i beni culturali</i>
					<i>Regia per i video giochi</i>
					<i>Sceneggiatura per i video giochi</i>
					<i>Linguaggi multimediali</i>
		<b>ABTEC41</b>	<b>Tecniche della modellazione digitale</b>	Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzioni di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.	<i>Architettura virtuale</i>
					<i>Tecniche di modellazione digitale-computer 3D</i>
					<i>Rendering 3D</i>

		<b>ABTEC42</b>	<b>Sistemi interattivi</b>	I contenuti artistico-scientifico-disciplinari fanno riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, spazio e suono. Si riferiscono, inoltre, ai concetti di base dell'"image processing" e dell'interazione uomo-macchina orientati alla costruzione di oggetti e scenari virtuali di interazione mono o multi-utente .	<i>Cibernetica e teoria dell'informazione</i> <i>Concept planning</i> <i>Estetica delle interfacce</i> <i>Interaction design</i> <i>Net art</i> <i>Progettazione di software interattivi</i> <i>Uso dei software per il web</i> <i>Sistemi interattivi</i> <i>Software art</i> <i>Tecniche audiovisive per web</i> <i>Teorie e tecniche dell'interazione</i> <i>Computer games</i> <i>Tecniche e metodologie dei video giochi</i>
		<b>ABTEC43</b>	<b>Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo</b>	I contenuti artistico disciplinari del settore riguardano il pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche che caratterizzano la contemporaneità, tanto nell'ambito dei linguaggi audiovisivi legati alle tecniche della tradizione, quanto nell'elaborazione e nella sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi. Il settore comprende sia la formazione tecnico-operativa relativamente ai settori di ricerca negli ambiti propri delle arti, delle tecniche e delle tecnologie della cinematografia, sia gli strumenti metodologici e critici per l'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi. Il settore affronta altresì l'estetica e la semiotica dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, fotografia, ripresa e montaggio, le tecniche di ripresa sonora, missaggio e sincronizzazione, le tecniche di lavorazione e di produzione degli audiovisivi.	<i>Audivisi lineari</i> <i>Tecniche di documentazione audiovisiva</i> <i>Digital video</i> <i>Cinematografia</i> <i>Video editing</i> <i>Tecniche di montaggio</i> <i>Tecniche di ripresa</i> <i>Elementi di produzione video</i> <i>Tecniche dei nuovi media integrati</i>

		<b>ABTEC44</b>	<b>Sound design</b>	La disciplina affronta lo studio e le metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali. Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, fino a giungere al Videoclip.	<i>Sound design</i> <i>Audio e mixaggio</i> <i>Progettazione spazi sonori</i> <i>Video music</i>
		<b>AREA 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche</b>			
		<b>ABST45</b>	<b>Teorie delle arti multimediali</b>	I contenuti del settore riguardano il complesso delle relazioni che definiscono il campo della cultura digitale con particolare riferimento agli aspetti informatici e mediali, affrontati secondo una prospettiva teorica, metodologica, organizzativa e critica. Riguardano altresì l'evoluzione storica e le implicazioni di carattere sociologico, antropologico e scientifico delle ricerche artistiche dell'ambito digitale.	<i>Culture digitali</i> <i>Estetica dei new media</i> <i>Comunicazione multimediale</i> <i>Teorie del mercato multimediale dell'arte</i> <i>Realtà virtuali e paradigmi della complessità</i>
G280	<b>Estetica</b>	<b>ABST46</b>	<b>Estetica</b>	Il settore raccoglie un insieme di competenze che considerano come oggetto di indagine l'estetica radicata nell'esperienza originaria ed originale delle arti visive quale indissolubile intreccio tra riflessione storico-filosofica e pratica delle arti. In questo ambito il ruolo che la dimensione estetica riveste riguarda non solo la fruizione ma anche e soprattutto la produzione dell'arte nelle sue varie articolazioni, nei contesti più significativi e nei più disparati materiali e tecniche, dalle tecniche tradizionali alle tecnologie più avanzate. Le ricerche nel settore sono condotte nella prospettiva fondativa di una archeologia del sentire e del sapere che trova nelle arti il campo di indagine e di espressione privilegiato.	<i>Estetica</i> <i>Elementi di filosofia contemporanea</i> <i>Estetica delle arti visive</i> <i>Fenomenologia dell'immagine</i> <i>Filosofia dell'arte</i> <i>Estetica e storia dell'arte mussulmana</i> <i>Estetica del sacro</i> <i>Estetica delle religioni orientali</i>

G060	<b>Stile, Storia dell'Arte e del Costume</b>	ABST47	<i>Stile, Storia dell'Arte e del Costume</i>	Il settore comprende le discipline che studiano, i fenomeni relativi alla storia delle arti visive, con particolare riferimento alla cultura occidentale dalla fine dell'Ottocento ai giorni nostri. La conoscenza degli stili e dei vari linguaggi espressivi, finalizzata al completamento del percorso formativo dell'artista, del critico d'arte e del curatore, è integrata dallo studio dei meccanismi che regolano il complesso sistema del mercato dell'arte contemporanea.	<b><i>Stile, storia dell'arte e del costume</i></b>
H060					<i>Elementi di iconologia e iconografia</i>
					<i>Storia dell'arte antica</i>
					<i>Storia dell'arte contemporanea</i>
					<i>Storia dell'arte medievale</i>
					<i>Storia dell'arte moderna</i>
					<i>Storia dell'arte cristiano-ortodossa</i>
					<i>Storia dell'arte sacra moderna e contemporanea</i>
					<i>Storia del costume</i>
					<i>Storia della decorazione</i>
					<i>Storia del disegno e della grafica d'arte</i>
		ABST48	<b>Storia delle arti applicate</b>	I contenuti scientifico-disciplinari del settore riguardano tutte le forme d'arte che, pur essendo collegate alla pittura, scultura e architettura, non si inseriscono direttamente in questi ambiti, perché funzionali all'industria e all'artigianato. Gli studi del settore riguardano pertanto gli oggetti dal mobile al gioiello, dall'abito all'oggetto funzionale, dalla miniatura all'illustrazione contemporanea, dall'arazzo alla stoffa stampata, dal costume per il cinema e per il teatro fino alla decorazione, includendo le competenze per il riconoscimento degli stili e la loro evoluzione nella storia dell'arte moderna e contemporanea.	<i>Storia del design</i>
					<i>Storia della moda</i>
					<i>Storia della stampa e dell'editoria</i>
					<i>Storia delle arti applicate</i>
					<i>Storia delle tecniche artistiche</i>



		<b>ABST49</b>	<b><i>Teoria e storia del restauro</i></b>	I contenuti scientifico-disciplinari affrontano i problemi del restauro sotto un profilo eminentemente teorico-critico e storico. A questo proposito includono un excursus dall'antichità ai nostri giorni, nel quadro dell'illustrazione delle complesse e intrecciate vicende che riguardano le produzioni artistiche, delle questioni conservative nel corso dei tempi e delle relative tecniche di intervento. Attribuiscono pertanto particolare rilievo al salto compiuto da questa disciplina con la nascita e lo sviluppo della storia dell'arte e della coeva ricerca scientifica, che hanno conferito al restauro una funzione critica e scientificamente fondata, capace di contribuire sia all'interpretazione del significato e del valore del patrimonio artistico sia alla sua conservazione per le generazioni future.	<i>Metodologie del restauro</i>
					<i>Problematiche nel restauro dell'arte contemporanea</i>
					<i>Storia delle tecniche di restauro</i>
					<i>Teoria e storia del restauro</i>
		<b>ABST50</b>	<b><i>Storia dell'architettura</i></b>	I contenuti disciplinari si riferiscono alla storia e alla prassi all'architettura, con particolare attenzione al progetto nei suoi aspetti metodologici, nel suo sviluppo storico, nella sua processualità. L'ambito disciplinare mira a riportare l'architettura in tutte le sue dimensioni all'interno della formazione, della ricerca e della produzione artistica.	<i>Storia dell'architettura e dell'urbanistica</i>
					<i>Storia dell'architettura teatrale</i>
					<i>Storia dell'architettura contemporanea</i>
G340	<b>Fenomenologia delle arti contemporanee</b>	<b>ABST51</b>	<b><i>Fenomenologia delle arti contemporanee</i></b>	Il settore si occupa dell'indagine, in un'ottica interdisciplinare, delle interrelazioni tra le diverse arti contemporanee e della problematizzazione dei rapporti che ne derivano, nonché della loro contestualizzazione all'interno dell'orizzonte socio-culturale con particolare riferimento alle questioni connesse ai processi di innovazione tecnologica.	<b><i>Fenomenologia delle arti contemporanee</i></b>
					<i>Fenomenologia degli stili</i>
					<i>Linguaggi dell'arte contemporanea</i>
					<i>Problemi espressivi del contemporaneo</i>
					<i>Ultime tendenze nelle arti visive</i>
G290	<b>Storia e metodologia della critica d'arte</b>	<b>ABST52</b>	<b><i>Storia e metodologia della critica d'arte</i></b>	Il settore affronta gli aspetti storici, teorici e metodologici caratterizzanti gli studi sulla letteratura artistica, sulla critica d'arte e sulla storia sociale dell'arte, nonché sulle tecniche artistiche e sulla conservazione ed il restauro dei beni artistici.	<b><i>Storia e metodologia della critica d'arte</i></b>
					<i>Metodologia e teoria della storia dell'arte</i>
					<i>Metodologie e tecniche del contemporaneo</i>
					<i>Teoria e storia dei metodi di rappresentazione</i>

G260	<b>Storia dello spettacolo</b>	ABST53	<i>Storia dello spettacolo</i>	Il settore comprende la storia del teatro e dello spettacolo, dalle origini ai giorni nostri. In particolare si interessa, secondo un punto di vista diacronico e sincronico, alle teorie teatrali, alla storia del costume e della scenografia, allo sviluppo delle forme teatrali nelle diverse aree geografiche, ai generi teatrali, alle teorie sull'attore, ai grandi innovatori, alle poetiche teatrali, alle drammaturgie europee ed extraeuropee. Comprende inoltre la storia del costume, vista sotto il profilo delle differenti modalità di progettazione e di utilizzo, in ambito teatrale e in altre forme di spettacolo, del rapporto dell'attore con il trucco e il costume e dell'interazione con le arti visive coeve. Comprende infine la storia e la teoria della scenografia, l'analisi delle parti della scatola scenica, la scenotecnica e l'attrezzatura, l'allestimento e la rappresentazione, le funzioni drammatiche della scena, lo spazio simbolico, gli spazi tradizionali e gli spazi non convenzionali.	<i>Storia dello spettacolo</i>
					<i>Letteratura e filosofia del teatro</i>
					<i>Storia e teoria della scenografia</i>
		ABST 54	<b>Storia della musica</b>	Il settore comprende gli studi relativi alla storia della musica nelle diverse prospettive culturali, con particolare riferimento alla relazione tra i linguaggi specifici di tale settore e agli settori delle arti.	<i>Storia della musica contemporanea</i>
					<i>Storia della musica e del teatro musicale</i>
G310	<b>Antropologia culturale</b>	ABST55	<i>Antropologia Culturale</i>	Il settore ha come oggetto la riflessione sulle dinamiche simboliche e sociali delle culture con particolare riferimento alle culture materiali ed estetiche, alla creatività dell'immaginario e dello spirito umano, esplorati nelle molteplici varianti geografiche e storiche e nel prodursi di relazioni sempre mutevoli tra le comunità umane e la natura, dal tribale al globale. Gli studi si inseriscono nei saperi dell'arte e dei suoi linguaggi contemporanei, ripensando alla necessità rituale e sociale delle arti. Sono inoltre oggetto di ricerca il folclore, le arti popolari nel loro profondo rapporto con altre forme della produzione letteraria e artistica; le strutture antropologiche dell'immaginario che tutte le arti rivelano; l'immaginazione simbolica del pensiero umano; la comprensione del rapporto tra mentalità e comportamento nelle società naturali e complesse, favorita dal carattere intuitivo della percezione estetica.	<i>Antropologia culturale</i>
					<i>Antropologia dell'arte</i>
					<i>Antropologia delle società complesse</i>
					<i>Archetipi dell'immaginario</i>
					<i>Storia della religiosità popolare</i>
		ABST56	<b>Discipline Sociologiche</b>	Il settore contiene i presupposti teorici, storici e metodologici della ricerca sociale, nonché gli strumenti utilizzati nell'analisi delle fenomeniche micro e macro-sociologiche: dai fenomeni della cultura, a quelli comunicativi, dai processi di socializzazione, all'impatto sociale delle arti, dei media e delle tecnologie avanzate.	<i>Sociologia dei nuovi media</i>
					<i>Sociologia dei processi culturali</i>
					<i>Sociologia dell'arte</i>
					<i>Sociologia della comunicazione</i>

		ABST57	<b>Fenomenologie del sacro</b>	Il settore comprende le discipline che studiano, con particolare riferimento e specifica attenzione alle tre grandi religioni monoteiste, l'ebraismo, il cristianesimo e l'islam, il rapporto dell'uomo con la dimensione del sacro. Le differenti prospettive di analisi rispondono alla necessità di configurare la conoscenza dell'esperienza del sacro in tutte le sue possibili accezioni, evidenziandone il rapporto strutturale con le componenti culturali e con le forme di rappresentazione, sul piano storico, cognitivo e antropologico.	<i>Iconografia biblica</i> <i>Letteratura biblica</i> <i>Liturgia</i>
G230	<b>Teoria della percezione e psicologia della forma</b>	ABST58	<i>Teoria della percezione e psicologia della forma</i>	Il settore comprende le ricerche della storia di quanto la psicologia è venuta elaborando attorno ai problemi della creatività, della visione dell'arte, nonché degli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono i meccanismi percettivi e della loro incidenza nella comunicazione e nell'elaborazione dei linguaggi artistici. Comprende anche l'analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica, ed elementi di psicologia applicata alla fruizione d'arte, con particolare attenzione al sistema produttivo ed espositivo delle arti contemporanee.	<b><i>Teoria della percezione e psicologia della forma</i></b> <i>Psicologia dell'arte</i> <i>Psicosociologia dei consumi culturali</i>
G190	<b>Pedagogia e didattica dell'arte</b>	ABST59	<i>Pedagogia e didattica dell'arte</i>	Il settore studia gli aspetti storici e metodologici delle teorie dell'educazione, nelle loro componenti sia di ordine filosofico che empirico, delineati in senso generale e più specificatamente posti in relazione all'arte. In particolare la didattica è riconsiderata alla luce delle innovazioni linguistiche dell'arte contemporanea e alle nuove metodologie e tecnologie che ne derivano. Così contraddistinta la sperimentazione e progettazione dei percorsi didattici, anche nell'ambito della didattica museale, è indirizzata non solo ad un'utenza scolastica, ma anche ad un'utenza comunque collocata in un contesto formativo.	<b><i>Pedagogia e didattica dell'arte</i></b> <i>Didattica della multimedialità</i> <i>Didattica per il museo</i> <i>Letteratura ed illustrazione per l'infanzia</i>  <i>Metodologie didattiche dei linguaggi audiovisivi</i>  <i>Didattica dei linguaggi artistici</i> <i>Pratiche di animazione ludico-creative</i>  <i>Storia della pedagogia</i>  <i>Tecnologia dell'educazione</i>

		<b>ABST60</b>	<b>Metodi e tecniche dell'arte-terapia</b>	<p>Il settore comprende le metodologie della Arte Terapia, partendo dall'assunto teorico di base che individua nell'espressione della creatività un potenziale curativo e maieutico.</p> <p>Le discipline si propongono di promuovere la formazione di esperti del linguaggio artistico-visivo (Pittura, Scultura, Processi performativi) in grado di sviluppare capacità di riconoscere e gestire problematiche relative al disagio ed alla preparazione di figure di sostegno, atte ad interagire nelle équipes terapeutiche.</p>	<i>Pratiche creative per l'infanzia</i> <i>Principi e tecniche della terapeutica artistica</i> <i>Storie e modelli dell'arte terapia</i> <i>Tecniche espressive integrate</i>
<b>AREA 5 - Valorizzazione del Patrimonio Artistico</b>					
G300	<b>Beni culturali e ambientali</b>	<b>ABVPA61</b>	<b>Beni culturali e ambientali</b>	<p>Il settore comprende gli studi teorici, storici e metodologici sul patrimonio culturale nel suo insieme, sul paesaggio, sulle singole categorie di beni individuati dalle tradizionali suddivisioni disciplinari e di più recente individuazione, in quanto oggetto di conoscenza, tutela e valorizzazione. Comprende altresì gli studi sulla fruizione e sui principi, i metodi, gli strumenti e la progettazione delle diverse forme della relazione tra il pubblico e gli oggetti che formano il patrimonio culturale.</p>	<i>Beni culturali dell'età contemporanea</i> <i>Beni culturali e ambientali</i> <i>Catalogazione e gestione degli archivi</i> <i>Storia e documentazione dei beni architettonici</i> <i>Teoria e storia dei beni culturali</i> <i>Teorie del paesaggio</i>
		<b>ABVPA62</b>	<b>Teorie e pratiche della valorizzazione dei beni culturali</b>	<p>I contenuti scientifico-disciplinari riguardano i principi teorici, di metodo e gli strumenti, in particolare nel campo della comunicazione, che regolano l'individuazione e la progettazione dei processi mediante i quali singoli beni culturali, complessi di beni o interi contesti possono essere messi in valore, prevalentemente promuovendone l'accessibilità, la possibilità di fruizione sotto l'aspetto estetico, come pure facilitando l'interpretazione dei loro caratteri storici e dei contenuti culturali.</p>	<i>Comunicazione e valorizzazione dei beni archivistici</i> <i>Comunicazione e valorizzazione delle collezioni museali</i> <i>Valorizzazione dei beni archeologici</i> <i>Valorizzazione dei beni architettonici e paesaggistici</i> <i>Valorizzazione e gestione dei siti e delle aree archeologiche</i>

					<i>Metodologie di archiviazione e conservazione dell'arte digitale</i>
		<b>ABVPA63</b>	<b><i>Museologia</i></b>	Confluiscono nel settore gli studi che hanno per oggetto il museo come istituzione culturale, considerato nel presente, in relazione con le forme della cultura e dell'arte contemporanea, e nella sua evoluzione storica, in relazione con le trasformazioni del collezionismo, delle aspettative sociali, delle finalità culturali, delle istituzioni e degli spazi espositivi. Fanno parte del settore anche gli studi incentrati sui diversi aspetti della gestione delle istituzioni museali.	<i>Museologia del contemporaneo</i> <i>Museologia e gestione dei sistemi espositivi</i> <i>Museologia e storia del collezionismo</i>
		<b>ABVPA64</b>	<b><i>Museografia e progettazione di sistemi espositivi</i></b>	Il settore raccoglie gli studi metodologici e applicativi accomunati dal riferimento alla progettazione di esposizioni temporanee e museali, che si articolano prevalentemente nel progetto di allestimento, nella distribuzione funzionale dei servizi, nella ricerca delle tecniche idonee, anche sotto il profilo ergonomico, nella presentazione degli oggetti esposti. Le discipline del settore curano in modo particolare la ricerca di soluzioni innovative sia per quanto riguarda l'ideazione, sia per quanto attiene all'articolazione dei percorsi espositivi e agli strumenti comunicativi.	<i>Allestimento degli spazi espositivi</i> <i>Comunicazione espositiva</i> <i>Ergonomia delle esposizioni</i> <i>Museografia</i> <i>Progettazione di allestimenti</i>

**AREA 6 - Processi Comunicativi**

		<b>AREA 6 - Processi Comunicativi</b>			
G220	<b>Teoria e e metodo dei mass media</b>	<b>ABPC65</b>	<i>Teoria e metodo dei mass media</i>	Il settore definisce la fenomenologia dei media nel loro rapporto con i linguaggi artistici e i loro mutamenti sia nel contesto comunicativo sia in quello espressivo. Sono campi di analisi specifica la teoria degli audiovisivi e l'analisi delle strutture linguistiche e comunicazionali connesse all'evoluzione ed alla trasformazione dei mezzi di comunicazione di massa.	<p><b><i>Teoria e metodo dei mass media</i></b></p> <hr/> <p><i>Fenomenologia dei media</i></p> <hr/> <p><i>Teoria degli audiovisivi</i></p> <hr/> <p><i>Etica della comunicazione</i></p> <hr/> <p><i>Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo</i></p>
		<b>ABPC66</b>	<b>Storia dei nuovi media</b>	Il settore include la storia dei nuovi media, la storia del cinema, della televisione, del video e della fotografia e il loro configurarsi come elementi significativi nel campo delle arti visive.	<p><i>Storia del cinema e del video</i></p> <hr/> <p><i>Storia della fotografia</i></p> <hr/> <p><i>Storia della critica fotografica</i></p> <hr/> <p><i>Storia della televisione e dello spettacolo televisivo</i></p> <hr/> <p><i>Storia e teoria dei nuovi media</i></p> <hr/> <p><i>Storia dell'illustrazione e della pubblicità</i></p>

		<b>ABPC67</b>	<b>Metodologie e tecniche della comunicazione</b>	Il settore comprende le competenze relative alla comunicazione nelle diverse articolazioni connesse alla valorizzazione del patrimonio culturale, e in particolare i metodi e gli strumenti per l'ideazione e l'elaborazione di testi e di narrazioni; i principi generali e le tecniche impiegati nel campo dell'informazione giornalistica; le forme di comunicazione creativa adottate dalla pubblicità sulla base delle conoscenze offerte dal marketing culturale; i problemi e i mezzi delle relazioni pubbliche finalizzate a promuovere le istituzioni e le attività culturali; le modalità dell'organizzazione del lavoro editoriale per la produzione di pubblicazioni specializzate.	<i>Comunicazione pubblicitaria</i> <i>Copy writing</i> <i>Sistemi Editoriali per l'arte</i> <i>Elementi di comunicazione giornalistica</i> <i>Scrittura creativa</i> <i>Informazione per l'arte: mezzi e metodi</i>	
		<b>ABPC68</b>	<b>Analisi dei processi comunicativi</b>	Il settore comprende gli studi che hanno per oggetto le produzioni dell'arte, considerate come articolazioni di segni, e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione artistica. Comprende anche gli studi sulle esposizioni in quanto testi che articolano narrazioni complesse e sulla retorica applicata alla comunicazione nelle mostre e nei musei.	<i>Elementi di storia della comunicazione sociale</i> <i>Semiologia e retorica dei sistemi espositivi</i> <i>Semiotica dell'arte</i>	
		<b>AREA 7 - Legislazione ed Economia</b>				
		<b>ABLE69</b>	<b>Marketing e management</b>	Il settore comprende le competenze inerenti la programmazione, la promozione e la gestione delle attività culturali ed artistiche con particolare riferimento ai metodi di elaborazione delle strategie relative al mercato dell'arte e della comunicazione. Particolare attenzione, è rivolta, inoltre, alle applicazioni collegate alla gestione dei beni culturali intesi come risorsa sociale ed economica del territorio.	<i>Management per l'arte</i> <i>Fondamenti di marketing culturale</i> <i>Net marketing</i> <i>Design management</i> <i>Project management per la scultura</i> <i>Organizzazione e produzione dell'arte mediale</i> <i>Organizzazione delle attività editoriali</i> <i>Progettazione della professionalità</i> <i>Relazioni pubbliche</i> <i>Organizzazione grandi eventi</i>	





		<b>ABLE70</b>	<b><i>Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo</i></b>	I contenuti scientifico-disciplinari riguardano gli aspetti giuridici ed economici che caratterizzano la gestione del patrimonio culturale e il mercato dell'arte. Riguardano inoltre il quadro normativo e gestionale delle imprese che operano nel settore dell'arte e della valorizzazione del patrimonio culturale, viste nelle loro relazioni con le istituzioni e gli enti di tutela.	<i>Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo</i>
					<i>Economia e mercato dell'arte</i>
					<i>Economia e mercato della grafica</i>
					<i>Legislazione dei beni culturali</i>
					<i>Legislazione del mercato dell'arte</i>
					<i>Legislazione per lo spettacolo</i>
					<i>Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale</i>
		<b>ABLIN71</b>	<b><i>Lingue</i></b>	Il settore abbraccia la conoscenza delle lingue con attenzione rivolta particolarmente all'utilizzo dei differenti modelli linguistici in ambito artistico. Comprende, inoltre, le modalità espressive e più estesamente concettuali usate nella cultura europea, le diverse e specifiche terminologie critiche e tecniche utilizzate oggi nel mondo dell'arte.	<i>Inglese</i>
					<i>Inglese per la comunicazione artistica</i>
					<i>Lingua e letteratura inglese</i>

**TABELLA DI CORRISPONDENZA DELLE ATTUALI CLASSI DI CONCORSO CON I NUOVI SETTORI ARTISTICO-SCIENTIFICO-DISCIPLINARI**

<b>Attuali Classi di Concorso</b>	<b>Denominazione</b>		<b>Nuovi Codici</b>	<b>Settori Disciplinari</b>
<b>AREA 1 - Arti Visive</b>				
G070	<b>Anatomia artistica</b>	a	<b>ABAV1</b>	<i>Anatomia artistica</i>
H070				
G080	<b>Tecniche dell'incisione</b>	a	<b>ABAV2</b>	<i>Tecniche dell'Incisione - Grafica d'Arte</i>
H080				
			<b>ABAV3</b>	<b>Disegno</b>
G100	<b>Tecniche grafiche speciali</b>	a	<b>ABAV4</b>	<i>Tecniche Grafiche Speciali</i>
G010	<b>Pittura</b>	a	<b>ABAV5</b>	<i>Pittura</i>
H010				
G270	<b>Tecniche pittoriche</b>	a	<b>ABAV6</b>	<i>Tecniche per la pittura</i>
G020	<b>Scultura</b>	a	<b>ABAV7</b>	<i>Scultura</i>
H020				
G120	<b>Tecniche della scultura</b>	a	<b>ABAV8</b>	<i>Tecniche per la scultura</i>
G330	<b>Tecniche ed uso del marmo, delle pietre e delle pietre dure</b>	a	<b>ABAV9</b>	<i>Tecniche del marmo e delle pietre dure</i>
G110	<b>Tecniche di fonderia</b>	a	<b>ABAV10</b>	<i>Tecniche di fonderia</i>
G040	<b>Decorazione</b>	a	<b>ABAV11</b>	<i>Decorazione</i>
H040				
			<b>ABAV12</b>	<b>Tecniche per la Decorazione</b>
G090	<b>Plastica ornamentale</b>	a	<b>ABAV13</b>	<i>Plastica ornamentale</i>
H90				

AREA 2 - Progettazione e arti applicate				
G160	Elementi di architettura e urbanistica	a	ABPR14	<i>Elementi di architettura e urbanistica</i>
G170	Metodologia della progettazione	a	ABPR15	<i>Metodologia della progettazione</i>
			ABPR16	Disegno per la progettazione
G240	<i>Design</i>	a	ABPR17	<i>Design</i>
			ABPR18	Land Design
			ABPR19	Graphic Design
			ABPR20	Arte del Fumetto
G180	Modellistica	a	ABPR21	<i>Modellistica</i>
G030	Scenografia	a	ABPR22	<i>Scenografia</i>
H030				
G250	Scenotecnica	a	ABPR23	<i>Scenotecnica</i>
G130	Restauro Ind.1	a	ABPR24	<i>Restauro per la pittura</i>
G140	Restauro Ind.2	a	ABPR25	<i>Restauro per la scultura</i>
G150	Restauro Ind.3	a	ABPR26	<i>Restauro per la decorazione</i>
			ABPR27	Restauro dei materiali cartacei
			ABPR28	Restauro dei supporti audiovisivi
			ABPR29	Chimica e fisica per il restauro
			ABPR30	Tecnologia dei materiali
G200	Fotografia	a	ABPR31	<i>Fotografia</i>
G210	Costume per lo spettacolo	a	ABPR32	<i>Costume per lo spettacolo</i>
			ABPR33	Tecniche applicate per la produzione teatrale
			ABPR34	Fashion Design
G320	Regia	a	ABPR35	<i>Regia</i>
			ABPR36	Tecniche performative per le arti visive
AREA 3 - Tecnologie per le arti visive				
			ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva
			ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive
			ABTEC39	Tecnologie dell'informatica
			ABTEC40	Progettazione multimediale
			ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale
			ABTEC42	Sistemi interattivi
			ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo

			<b>ABTEC44</b>	<b>Sound design</b>

<b>AREA 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche</b>				
			ABST45	Teorie delle arti multimediali
G280	Estetica	a	ABST46	Estetica
G060 H060	Stile, Storia dell'Arte e del Costume	a	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del Costume
			ABST48	Storia delle arti applicate
			ABST49	Teoria e storia del restauro
			ABST50	Storia dell'architettura
G340	Fenomenologia delle arti contemporanee	a	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee
G290	Storia e metodologia della critica d'arte	a	ABST52	Storia e metodologia della critica d'arte
G260	Storia dello spettacolo	a	ABST53	Storia dello spettacolo
			ABST 54	Storia della musica
G310	Antropologia culturale	a	ABST55	Antropologia Culturale
			ABST56	Discipline Sociologiche
			ABST57	Fenomenologie del sacro
G230	Teoria della percezione e psicologia della forma	a	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma
G190	Pedagogia e didattica dell'arte	a	ABST59	Pedagogia e didattica dell'arte
			ABST60	Metodi e tecniche dell'arte-terapia
<b>AREA 5 - Valorizzazione del Patrimonio Artistico</b>				
G300	Beni culturali e ambientali	a	ABVPA61	Beni culturali e ambientali
			ABVPA62	Teorie e pratiche della valorizzazione dei beni culturali
			ABVPA63	Museologia
			ABVPA64	Museografia e progettazione di sistemi espositivi
<b>AREA 6 - Processi Comunicativi</b>				
G220	Teoria e metodo dei mass media	a	ABPC65	Teoria e metodo dei mass media
			ABPC66	Storia dei nuovi media
			ABPC67	Metodologie e tecniche della comunicazione
			ABPC68	Analisi dei processi comunicativi
<b>AREA 7 - Legislazione ed Economia</b>				
			ABLE69	Marketing e management
			ABLE70	Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo
<b>AREA 8 - Lingue</b>				
			ABLIN71	Lingue

**TABELLA DI AFFINITA' DEI NUOVI SETTORI ARTISTICO-SCIENTIFICO-DISCIPLINARI**

Sono stabilite le affinità tra i nuovi settori artistico-scientifico-disciplinari.

<b>Attuali Classi di Concorso</b>	<b>Denominazione</b>		<b>Nuovi Codici</b>	<b>Settori Disciplinari</b>	<b>Affinità</b>
<b>AREA 1 - Arti Visive</b>					
G070 H070	Anatomia artistica	a	ABAV01	Anatomia artistica	
G080 H080	Tecniche dell'incisione	a	ABAV02	Tecniche dell'Incisione - Grafica d'Arte	Tecniche Grafiche Speciali / Disegno
			ABAV03	Disegno	
G100	Tecniche grafiche speciali	a	ABAV04	Tecniche Grafiche Speciali	Tecniche dell'Incisione - Grafica d'Arte
G010 H010	Pittura	a	ABAV05	Pittura	Tecniche per la pittura / Disegno
G270	Tecniche pittoriche	a	ABAV06	Tecniche per la pittura	Pittura
G020 H020	Scultura	a	ABAV07	Scultura	Tecniche per la scultura / Tecniche del marmo e pietre dure Disegno / Plastica ornamentale
G120	Tecniche della scultura	a	ABAV08	Tecniche per la scultura	Tecniche del marmo e pietre dure / Plastica ornamentale/ Scultura
G330	Tecniche ed uso del marmo, delle pietre e delle pietre dure	a	ABAV09	Tecniche del marmo e delle pietre dure	Tecniche per la scultura / Plastica ornamentale
G110	Tecniche di fonderia	a	ABAV10	Tecniche di fonderia	
G040 H040	Decorazione	a	ABAV11	Decorazione	Tecniche per la Decorazione/ Plastica ornamentale / Disegno
			ABAV12	Tecniche per la Decorazione	
G090 H90	Plastica ornamentale	a	ABAV13	Plastica ornamentale	Tecniche del marmo e pietre dure / Tecniche per la scultura
<b>AREA 2 - Progettazione e arti applicate</b>					
G160	Elementi di architettura e urbanistica	a	ABPR14	Elementi di architettura e urbanistica	Disegno per la progettazione
G170	Metodologia della progettazione	a	ABPR15	Metodologia della progettazione	Disegno per la progettazione / Elementi di architettura e urbanistica
			ABPR16	Disegno per la progettazione	
G240	Design	a	ABPR17	Design	Land Design
			ABPR18	Land Design	
			ABPR19	Graphic Design	
			ABPR20	Arte del Fumetto	
G180	Modellistica	a	ABPR21	Modellistica	
G030 H030	Scenografia	a	ABPR22	Scenografia	Modellistica / Scenotecnica
G250	Scenotecnica	a	ABPR23	Scenotecnica	Modellistica / Scenografia
G130	Restauro Ind.1	a	ABPR24	Restauro per la pittura	Restauro per la decorazione
G140	Restauro Ind.2	a	ABPR25	Restauro per la scultura	
G150	Restauro Ind.3	a	ABPR26	Restauro per la decorazione	Restauro per la pittura
			ABPR27	Restauro dei materiali cartacei	
			ABPR28	Restauro dei supporti audiovisivi	
			ABPR29	Chimica e fisica per il restauro	
			ABPR30	Tecnologia dei materiali	
G200	Fotografia	a	ABPR31	Fotografia	
G210	Costume per lo spettacolo	a	ABPR32	Costume per lo spettacolo	
			ABPR33	Tecniche applicate per la produzione teatrale	
			ABPR34	Fashion Design	

G320	<b>Regia</b>	a	<b>ABPR35</b>	<i>Regia</i>	Tecniche performative per le arti visive
			<b>ABPR36</b>	<b>Tecniche performative per le arti visive</b>	

AREA 3 - Tecnologie per le arti visive					
	ABTEC37	Metodologia progettuale della comunicazione visiva			
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive			
	ABTEC39	Tecnologie dell'informatica			
	ABTEC40	Progettazione multimediale			
	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale			
	ABTEC42	Sistemi interattivi			
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo			
	ABTEC44	Sound design			
AREA 4 - Discipline Storiche, Filosofiche, Psicologiche, Pedagogiche, Sociologiche e Antropologiche					
	ABST45	Teorie delle arti multimediali			
G280	Estetica	a	ABST46	Estetica	Fenomenologia delle arti contemporanee
G060	Stile, Storia dell'Arte e del Costume	a	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del Costume	Fenomenologia delle arti contemporanee / Storia e metodologia della critica d'arte / Teoria e storia del restauro
H060			ABST48	Storia delle arti applicate	
			ABST49	Teoria e storia del restauro	
			ABST50	Storia dell'architettura	
			ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Stile, Storia dell'Arte e del Costume
G340	Fenomenologia delle arti contemporanee	a	ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	Stile, Storia dell'Arte e del Costume
G290	Storia e metodologia della critica d'arte	a	ABST52	Storia e metodologia della critica d'arte	
G260	Storia dello spettacolo	a	ABST53	Storia dello spettacolo	
			ABST 54	Storia della musica	
G310	Antropologia culturale	a	ABST55	Antropologia Culturale	Discipline Sociologiche
			ABST56	Discipline Sociologiche	
			ABST57	Fenomenologie del sacro	
G230	Teoria della percezione e psicologia della forma	a	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	
G190	Pedagogia e didattica dell'arte	a	ABST59	Pedagogia e didattica dell'arte	
			ABST60	Metodi e tecniche dell'arte-terapia	
AREA 5 - Valorizzazione del Patrimonio Artistico					
G300	Beni culturali e ambientali	a	ABVPA61	Beni culturali e ambientali	Teoria e storia del restauro / Museologia
			ABVPA62	Teorie e pratiche della valorizzazione dei beni culturali	
			ABVPA63	Museologia	
			ABVPA64	Museografia e progettazione di sistemi espositivi	
AREA 6					
G220	Teoria e metodo dei mass media	a	ABPC65	Teoria e metodo dei mass media	Storia dei nuovi media
			ABPC66	Storia dei nuovi media	
			ABPC67	Metodologie e tecniche della comunicazione	
			ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	
AREA 7 - Legislazione ed Economia					
	ABLE69	Marketing e management			
	ABLE70	Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo			
AREA 8 - Lingue					
	ABLIN71	Lingue			