



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ACCADEMIA ALBERTINA DI BELLE ARTI - TORINO

DASL 04 Diploma Accademico di Secondo Livello in
GRAFICA D'ARTE - Indirizzo ILLUSTRAZIONE E FUMETTO (25/26)

SCUOLA DI GRAFICA DI II LIVELLO						
Indirizzo ILLUSTRAZIONE E FUMETTO						
ATTIVITA' DI BASE	CODICE	CAMPO DISCIPLINARE	CFA	ANNO		
	ABST47	Storia dell'arte contemporanea	6	1	6	14
	GRUPPO	CODICE	CAMPO DISCIPLINARE	CFA		
	1A1*	ABAV01	Elementi di morfologia e dinamiche della forma	8	1	
	ABAV01	Illustrazione scientifica	8	1		
ATTIVITA' CARATTERIZZANTI	CODICE	CAMPO DISCIPLINARE	CFA			
	ABAV02	Illustrazione 1 ¹	10	1	60	
	ABAV04	Tecniche grafiche speciali	8	1		
	ABTEC 38	Tecniche di animazione digitale 1	8	1		
	ABAV02	Illustrazione 2 ¹	10	2		
	ABTEC38	Tecniche di animazione digitale 2	8	2		
	ABTEC38	Drammaturgia multimediale	8	2		
	ABTEC38	Applicazioni digitali per l'arte	8	2		
ULTERIORI CFA BASE E CARATTERIZZANTI	CODICE	CAMPO DISCIPLINARE	CFA			
	ABPC66	Storia dell'illustrazione della pubblicità ²	6	1	22	
	ABPR20	Arte del fumetto 1 ¹	8	1		
	ABPR20	Arte del fumetto 2 ¹	8	2		
ATTIVITA' A SCELTA DELLO STUDENTE			8	2	8	
ULTERIORI ATTIVITA' FORMATIVE		*WORKSHOP, SEMINARI, STAGE	5	1	5	
CONOSCENZA LINGUA STRANIERA	ABLIN71	Inglese ³	2	1	2	
PROVA FINALE		PROVA FINALE (Obbligatoria)	9	2	9	
TOTALE CREDITI					120	

*Con Enti e/o Istituzioni con cui l'Accademia ha stipulato convenzioni e/o collaborazioni

- *Per le discipline nel gruppo 1A1 è necessario acquisire 8 cfa

1: corso da 80 h

2: corso da 60 h

3: corso da 12



ACCADEMIA ALBERTINA DELLE BELLE ARTI - TORINO

Istituto di Alta Cultura

Via Accademia Albertina, 6

10123 TORINO

Tel. 011/889020

E.mail : didattica@albertina.academy

Sito web: www.albertina-academy.it

DIPARTIMENTO ARTI VISIVE

SCUOLA DI GRAFICA

DIPLOMA ACCADEMICO DI II LIVELLO IN

GRAFICA D'ARTE – ILLUSTRAZIONE E FUMETTO

Obiettivi formativi:

Il corso specialistico in **Illustrazione e Fumetto** ha l'obiettivo di fornire agli studenti una preparazione teorica, metodologica e progettuale altamente qualificata, concentrandosi sulla creazione ed elaborazione dell'immagine e sulla realizzazione di illustrazioni e storie a fumetti.

Gli obiettivi principali includono:

- Acquisizione di competenze artistiche e professionali nella creazione di opere visive, dalle tecniche tradizionali a quelle digitali, con un focus sulla narrazione per immagini.
- Sviluppo di una ricerca individuale attraverso molteplici linguaggi e tecniche grafiche, che spazia dal character design alla computer grafica, dalla xilografia e serigrafia alla fotografia, per arrivare all'illustrazione digitale.
- Preparazione degli studenti a lavorare in team, collaborando con altri ambiti della comunicazione visiva, come cinema, animazione, pubblicità e videogiochi.
- Promozione dell'innovazione nei linguaggi visivi, incoraggiando l'interazione tra arte tradizionale e nuove tecnologie, per rispondere alle sfide di un panorama professionale in continua evoluzione.

Prospettive occupazionali:

Le prospettive occupazionali per i laureati del **Biennio di Illustrazione e Fumetto** spaziano su vari ambiti professionali. I diplomati possono intraprendere la libera professione come illustratori e fumettisti, proponendosi sul mercato nazionale ed internazionale. Inoltre, trovano ampie opportunità di collaborazione con realtà editoriali, occupandosi di layout, colorazione tradizionale e digitale, character design, e storytelling per il cinema d'animazione. Gli studenti saranno inoltre preparati per ruoli professionali nel campo della pubblicità (layout e storyboard), nella progettazione grafica per videogiochi (character design), e nella comunicazione visiva, come la creazione di manifesti, locandine e immagini coordinate e in generale nell'area scenografica. Particolare interesse va dato al mondo editoriale per quanto riguarda l'illustrazione a partire dal libro e dalle forme di comunicazione digitale, dall'infanzia a quello dei giovani adulti e adulti, compreso il settore intergenerazionale dei Silence Book. Si segnala anche una ripresa editoriale nell'ambito del fumetto non solo in chiave squisitamente narrativa ma anche come supporto al mondo dell'educazione e della divulgazione. Ugualmente si segnala lo storico interesse per l'illustrazione scientifica nelle sue varie declinazioni, divulgativa e attualmente legata allo sviluppo dell'infografica illustrata e/o narrata per immagini, anche animate, per l'editoria.

Requisiti di accesso

Accesso diretto per studenti in possesso di:

Diploma Accademico di I Livello in "Grafica;

Accesso previo esame di ammissione:

Tutti i titoli (lauree e diplomi di 1° livello) conseguiti in Italia.

Tutti i titoli (lauree) conseguiti all'estero

Il numero di debiti formativi non può essere superiore a 36 e viene definito in base al piano di studi presentato dallo studente.

Prova finale:

Il Diploma Accademico di Secondo livello viene conseguito una volta completati i crediti formativi, superati gli esami e discussa con esito positivo la tesi finale. La prova finale consiste in un progetto che integra le competenze teoriche e pratiche acquisite durante il corso. Il candidato presenterà un lavoro che può consistere in due realizzazioni distinte o in un unico progetto che contempli sia gli aspetti teorici che pratici. Il lavoro finale sarà seguito da un Relatore e un Correlatore, rispettivamente di area pratica e teorica, che guideranno e

supporteranno lo studente durante il processo di elaborazione e presentazione del progetto. La tesi dovrà includere una bibliografia approfondita e una riflessione culturale coerente con la formazione ricevuta, dimostrando un adeguato livello di approfondimento teorico e pratico, in linea con il regolamento tesi adottato dalla Scuola di Grafica d'Arte.

Attività di Base	14 cfa
Attività Caratterizzanti	60 cfa
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	22 cfa
Ulteriori attività formative (Workshop, Seminari, Stage	5 cfa
A scelta dello studente	8 cfa
Inglese	2 cfa
Prova finale	9 cfa
TOTALE	120 CFA