



**ACCADEMIA DI BELLE ARTI  
BOLOGNA**

**ESTRATTO DI DELIBERA DEL CONSIGLIO ACCADEMICO**

**DELIBERA N. 2/2024**

**(dal verbale 1 del 23 gennaio 2024)**

Oggi, 23 gennaio 2024 alle ore 11.00 a seguito di convocazione prot. digitale n. 563/2024 del 23/01/2024 si è riunito il Consiglio Accademico in seduta ordinaria per discutere i sotto elencati punti iscritti all'ordine del giorno:

1. Approvazione verbale seduta precedente;
2. Comunicazioni della Direzione;
3. Circolare Mur 25957 del 28/12/2023 - Approvazione nuovi corsi di Diploma per l'a. a. 24/25;
4. Uscite Didattiche II semestre;
5. Coordinatore Biblioteca;
6. Varie ed eventuali

risultano presenti:

<b>N.</b>	<b>Nominativi</b>	<b>Componente C.a.</b>	<b>Presenti</b>
1	Cristina Francucci	Presidente	Si
2	Babini Paola	Docente	Si
3	Bentini Mariarita	Docente	Si
4	Coluccio Caterina	Docente	Si
5	Fornaroli Enrico	Docente	Si
6	Lorenzetti Carmen	Docente	Da remoto
7	Palazzolo Salvatore	Docente	Si
8	Panzetta Alfonso	Docente	Si
9	Rivalta Davide	Docente	Si
10	Roversi Monaco Camilla	Docente	Si
11	Spadoni Silvia	Docente	Si
12	Maiandi Stefano	Studente	Si
13	Oliverio Sabrina	Studente	Si



**ACCADEMIA DI BELLE ARTI  
BOLOGNA**

Totale presenti			<b>13</b>
-----------------	--	--	-----------

Verificata la legalità della convocazione ed il numero degli intervenuti, il Presidente dichiara aperta la seduta.

.....*OMISSIS*.....

**3. Circolare Mur 25957 del 28/12/2023 - Approvazione nuovi corsi di Diploma per l'a. a. 24/25**

La Direttrice presenta al Consiglio Accademico i piani di studio di due nuovi percorsi formativi di secondo livello:

- > **DASL06      Progettazione artistica per l'impresa - Graphic, Interaction e Video Game Design**
- > **DASL11      Cinema, Fotografia e Audiovisivo - Cinema e Animazione sperimentale**

di cui si chiederà la nuova attivazione attraverso la piattaforma University secondo le tempistiche indicate nella Circolare Mur 25957 del 28/12/2023.

I Corsi saranno attivati per dare innanzi tutto la possibilità agli studenti di conseguire un diploma di secondo livello incardinato al triennio di riferimento, paritario a una laurea magistrale che consenta di partecipare ai concorsi pubblici e all'abilitazione all'insegnamento.

Inoltre la continuità al percorso di studi triennale, permette di completare e acquisire nuove conoscenze professionalizzanti che permettono un confronto più attivo sul territorio grazie a progetti mirati. Con questi corsi si va anche a ricoprire un'esigenza formativa assente sul territorio della Regione e anche poco presenti a livello nazionale, quindi a colmare una lacuna formativa rispetto alla grafica e al linguaggio del cinema e dell'animazioni. Inoltre il settore Video Games e Animazione è completamente assente nelle proposte didattiche presenti nel territorio.

In particolare per il Corso DASL06 – Graphic, Interaction e Video Game Design: il corso ha l'obiettivo di formare autori e artisti nell'ambito del Graphic Design, Interaction Design e VideoGame Design, con una particolare attenzione alle dinamiche visive e interattive ed alle relazioni tra i tre ambiti che nella contemporaneità risultano sempre più intrecciati. Lo studente affronterà la progettazione grafica e interattiva in molteplici contesti, non ultimo quello del game creator, approfondendo le interconnessioni con altri linguaggi e le relazioni con le diverse tecniche di progettazione, programmazione, sviluppo e integrazione orientata al VideoGame ed Interactive design, dalla progettazione tradizionale alle nuove tecnologie digitali. I diplomati del corso biennale hanno l'opportunità di proporsi sul mercato nazionale e internazionale come autori, game designer, computer artist, interaction designer, graphic designer, progettisti delle interfacce, operatori visivi dei media interattivi. Potranno trovare sbocchi professionali nella produzione digitale in ambiti quali: graphic design, game design, interaction design, circuito dell'arte tecnologica, media composer, video design, comunicazione pubblicitaria interattiva, ux/ui/vr/ar/xr specialist, progetti audiovisivi interattivi per l'arte e il design.

In particolare per il corso DASL11 - Cinema e Animazione sperimentale: oggi il cinema e il video sperimentale rientrano in quella area denominata "non-fiction" (in cui rientra anche il documentario) distinta dalla "fiction", ovvero dal cinema tradizionalmente narrativo. Inoltre definisce la pratica di ibridazione tra linguaggi differenti, fondamentale per i giovani film makers, che utilizzano tecniche analogiche e digitali, mescolandole tra loro e creando proficue convivenze e interferenze, in nome di un diverso modo di fare cinema e di sentirsi autori. Il corso ha l'obiettivo di formare autori e artisti del cinema e del video, con una particolare attenzione all'ambito dell'animazione. Lo studente affronterà l'audiovisivo nelle sue molteplici articolazioni, approfondendo le



**ACCADEMIA DI BELLE ARTI**  
**BOLOGNA**

interconnessioni con altri linguaggi e le relazioni con le diverse tecniche di produzione, elaborazione e montaggio, da quelle più tradizionali alle nuove tecnologie digitali. I diplomati del corso biennale hanno l'opportunità di proporsi sul mercato nazionale e internazionale come autori, animatori, registi, video artisti e filmmakers. Potranno trovare sbocchi professionali nella produzione audiovisiva in ambiti quali: cinematografia, circuito dell'arte, pubblicità, documentari, musica, progetti audiovisivi per la didattica museale e nel settore del cinema d'animazione. Con il termine di cinema e animazione "sperimentale", si intende la pratica estetica che viene comunemente associata a un territorio di confine fra le arti visive e il cinema.

**Il Consiglio Accademico all'unanimità,**

**Visto** il Decreto Dirigenziale D.D. n. 49 del 19/03/2004 che approva lo Statuto di questa Accademia;

**Visto** il D.P.R. 08/07/2005 n. 212, concernente il Regolamento per la definizione degli ordinamenti didattici delle Istituzioni di Alta Formazione Artistica e Musicale a norma dell'articolo 2 della Legge 21/12/1999 n. 508;

**Visto** il Decreto Ministeriale 23 novembre 2009, n.158 relativo applicazione art.6 - comma 3 - del D.M. 8 luglio 2005, n. 212 con il quale è stata definita la frazione dell'impegno orario complessivo di ciascun credito che deve essere riservata alle lezioni teoriche, alle attività teorico-pratiche e alle attività di laboratorio nelle Accademie di Belle Arti, ed in particolare per lezione teoriche da 6 a 9 attività teorico-pratiche da 10 a 15 e attività di laboratorio da 20 a 30;

**Visto** il Regolamento Didattico Generale dell'Accademia di Belle Arti di Bologna approvato con D.D. n. 2967 del 19/12/2013;

**Visto** il Decreto Ministeriale D.M. 3 luglio 2009, n.89 concernente settori artistico-disciplinari delle Accademie di Belle Arti;

**Visto** il Decreto Ministeriale 30 settembre 2009, n.123 concernente gli ordinamenti didattici dei corsi di studio per il conseguimento del diploma accademico di primo livello nelle Accademie di Belle Arti;

**Visti** i DD.MM. nn. 117 e 225 rispettivamente del 03 Luglio 2012 e del 20 Dicembre 2012 con cui sono stati approvati i corsi di 1° livello dell'Accademia di Belle Arti di Bologna;

**Visto** il DM n. 14 del 9 gennaio 2018 concernente l'istituzione dei corsi accademici di secondo livello ordinamentali;

**Visto** il DM n. 2390 del 20 settembre 2018 di approvazione dei corsi accademici di secondo livello ordinamentali;

**Vista** la nota MIUR n.25957 del 28/12/2023 - Indicazioni operative per l'accREDITamento e le modifiche dei corsi di diploma accademico di primo e secondo livello A.A 2024-2025

**Preso atto** dei lavori preparatori svolti dalla Direzione, in accordo con i Dipartimenti e dei Consigli di Corso e discussi nell' odierna seduta del Consiglio Accademico in merito all'attivazione dei seguenti nuovi Piani di Studio di II livello: Cinema e Animazione sperimentale e Graphic, Interaction e Video Game Design;

**Preso atto** che per l'a. a. 2024/25 i piani di studio previsti dai Corsi di Diploma indicati al punto precedente possano produrre effetti positivi in sede di applicazione pratica dei modelli formativi in quanto maggiormente rispondenti alle richieste del mondo del lavoro;



**ACCADEMIA DI BELLE ARTI  
BOLOGNA**

All'unanimità dei presenti;

**DELIBERA N. 2/2024**

**Art.1)** di approvare per l'a. a. 2024/25, senza oneri aggiuntivi a carico del Bilancio dello Stato, l'attivazione dei nuovi Corsi di Diploma Accademico di Secondo Livello dell'Accademia di Belle Arti di Bologna secondo la seguente Tabella:

SCUOLA	Codice D.A.	Corsi
Progettazione artistica per l'impresa	DASL06	Graphic, Interaction e Video Game Design
Cinema, Fotografia e Audiovisivo	DASL11	Cinema e Animazione sperimentale

**Art.2)** di pubblicare, nelle more dell'approvazione ministeriale, i piani di studio al fine di avviare le procedure d'iscrizione per l'a. a. 2024/2025.

.....**OMISSIS**.....

La seduta è tolta alle ore 15:00

Letto firmato e sottoscritto

La Direttrice  
(Prof.ssa Cristina Francucci)