M
A —DE
Program

Accademia
di Belle Arti
Rosario Gagliardi
Siracusa

madeprogram.it

DESIGN
ARTI VISIVE
ANIMATION & CGI
MODA

/PRODUCT DESIGN
/INTERIOR DESIGN
/FOTOGRAFIA
/GRAPHIC DESIGN
/VIDEO EDITING
/ANIMATION & CGI
/ART FOR VIDEOGAME
/TEXTILE DESIGN

MADE PROGRAM È
IL PROGETTO DELL'ACCADEMIA
DI BELLE ARTI "ROSARIO
GAGLIARDI" DI SIRACUSA.

M

MADE, COME "PRODOTTO",
"FABBRICATO".

MADE PROGRAM,
COME MEDITERRANEAN
ARTS & DESIGN PROGRAM.

A

Un'Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta che rilascia titoli equipollenti a Laurea e che, per prima in Italia, si dà l'obiettivo di lavorare nel punti di intersezione fra design, arte, mestieri, tradizione e cultura locale, dando vita a una piattaforma operativa che vede la sua collocazione nel Sud del nostro Paese, a Siracusa.

Dietro a MADE, un nuovo gruppo di docenti provenienti da tutte le parti del mondo, con forte esperienza in ambito formativo e professionale acquisita in importanti realtà accademiche e universitarie italiane ed estere, profondamente convinti che l'educazione, nel senso più alto del termine, sia alla base di qualunque forma di progresso.

L'Accademia di Belle Arti di Siracusa è legalmente riconosciuta dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR), e rilascia titoli equipollenti a Laurea universitaria che danno accesso ai concorsi pubblici e a percorsi di Laurea specialistica/magistrale.

MUR
Ministero dell'Università e della Ricerca

madeprogram.it

Un'Accademia tutta nuova, che rinasce dal mare e sul mare; un organismo che muove i suoi passi alimentandosi con l'energia naturale e lo spirito del luogo fondativo e ispiratore: il Genius Loci del Mare Mediterraneo. Un luogo capace di riflettere il dinamismo culturale e artistico dell'intera Sicilia, di assorbire i fermenti internazionali e di far emergere talenti. Un'istituzione moderna, dinamica, in grado di offrire ai giovani delle nuove opportunità espressive, allineate alle tendenze del nostro tempo.

MADE Program.
Made in Sicilia.

DE

RIFLESSIONE, SPIRITO CRITICO E IMPEGNO

Gli studenti saranno chiamati a confrontarsi con le nuove tecnologie, ma anche a ripensare il proprio ruolo nel contesto contemporaneo, riflettendo sul modo in cui progettiamo, realizziamo e “consumiamo” gli oggetti, gli spazi e le immagini che ci circondano.

L’offerta di MADE Program copre l’intero ciclo formativo quinquennale (3+2) articolandosi in una serie di corsi progettati con una logica di forte coerenza sia didattica, sia contenutistica.

L’OFFERTA FORMATIVA DI MADE

4 TRIENNI

/ DESIGN
/ ARTI VISIVE
/ ANIMATION & CGI
/ MODA

Quattro corsi triennali - Design, Arti visive, Animation & CGI, Moda - che portano al conseguimento di un titolo equipollente a Laurea universitaria di Primo livello.

1 BIENNIO SPECIALISTICO

/ NOMAD PROGRAM
ØKM APPLIED CRAFT AND DESIGN

Un Biennio Specialistico in Design & Crafts, equipollente a Laurea Magistrale, a ideale chiusura del percorso di apprendimento all’interno di MADE Program.

I DOCENTI

La Faculty di MADE Program si compone di docenti con forte esperienza in ambito formativo acquisita in importanti realtà accademiche e universitarie italiane ed estere, e di professionisti del settore attivi in ambito nazionale e internazionale.

ATTIVITÀ EXTRACURRICOLARI E STUDY VISIT

Già a partire dal primo anno di corso verranno organizzate attività extracurricolari come visite in musei, workshop, collaborazioni con realtà esterne e study visit, prima sul territorio italiano e poi all’estero.

I CORSI TRIENNALI

Tutti i corsi triennali di MADE Program rilasciano un Diploma Accademico triennale equipollente a Laurea universitaria, accreditato dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

CREDITI
180 CFA

DESIGN 8

Il corso triennale di Design DESIGN FOR THE PLURIVERSE guarda alla disciplina del design come strumento per il disegno di nuovi prodotti e strategie di comunicazione che possano avere un ruolo decisivo nello sviluppo di un processo di cambiamento che riguardi la società, la produzione e l'economia.

ARTI VISIVE 18

Il corso triennale di Arti Visive VISUAL REALITIES guarda al ruolo che la fotografia e la rappresentazione visiva assumono nell'attuale paesaggio culturale e alle possibilità che esse hanno di porsi come potente motore di cambiamento.

ANIMATION & CGI 28

Il corso triennale in Animation & CGI (Computer-Generated Imagery) DIGITAL STORIES è la prima proposta formativa in grado di preparare professionisti nell'ambito dell'animazione digitale, del videogame e della produzione audiovisiva.

MODA 38

Il corso triennale di Moda FEELING MATTER guarda alla progettazione tessile e di moda con un approccio orientato al prodotto, ai suoi processi e alle sue componenti, dando particolare rilievo all'insegnamento di tecniche artigianali e industriali e allo sviluppo di una creatività libera da preconcetti, che possa generare soluzioni innovative nel panorama contemporaneo.

DURATA
3 anni

LINGUA
Italiano

TITOLO
Diploma Accademico di primo livello

CREDITI
180 CFA

CORSO TRIENNALE IN

DESIGN

for the Pluriverse

DESIGN DEL PRODOTTO
ENVIRONMENT DESIGN
MODELLAZIONE 3D
GRAPHIC DESIGN
RICERCA MATERIALI

IL CORSO TRIENNALE
DI DESIGN *Design for the Pluriverse*
– NATO IN COLLABORAZIONE
CON *Studio Formafantasma* –
GUARDA ALLA DISCIPLINA DEL DESIGN
COME STRUMENTO PER IL DISEGNO
DI NUOVI PRODOTTI E STRATEGIE DI
COMUNICAZIONE CHE POSSANO AVERE
UN RUOLO DECISIVO NELLO SVILUPPO
DI UN PROCESSO DI CAMBIAMENTO CHE
RIGUARDI LA SOCIETÀ, LA PRODUZIONE
E L'ECONOMIA.

Il design può migliorare la vita delle persone?

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si pone l'obiettivo di rispondere alle urgenze ecologiche globali contemporanee attraverso lo studio e l´applicazione dei nuovi sistemi produttivi e di informazione digitale e, allo stesso tempo, di quelli locali e artigianali.
Questo significherà lavorare con i materiali, la grafica, la fotografia e il video, disegnare nuovi prodotti o sistemi di comunicazione e confrontarsi con nuove tecnologie, ma - allo stesso tempo - ripensare il ruolo del designer, chiamato a operare applicando i principi e i valori di una "ecologia produttiva" orientata alla ricerca di senso ultimo del proprio progettare, sfidando gli stereotipi, riscoprendo pratiche più rispettose dell'ambiente e delle diverse forme di vita che ci circondano, e divenendo motore di nuove forme di dialogo.

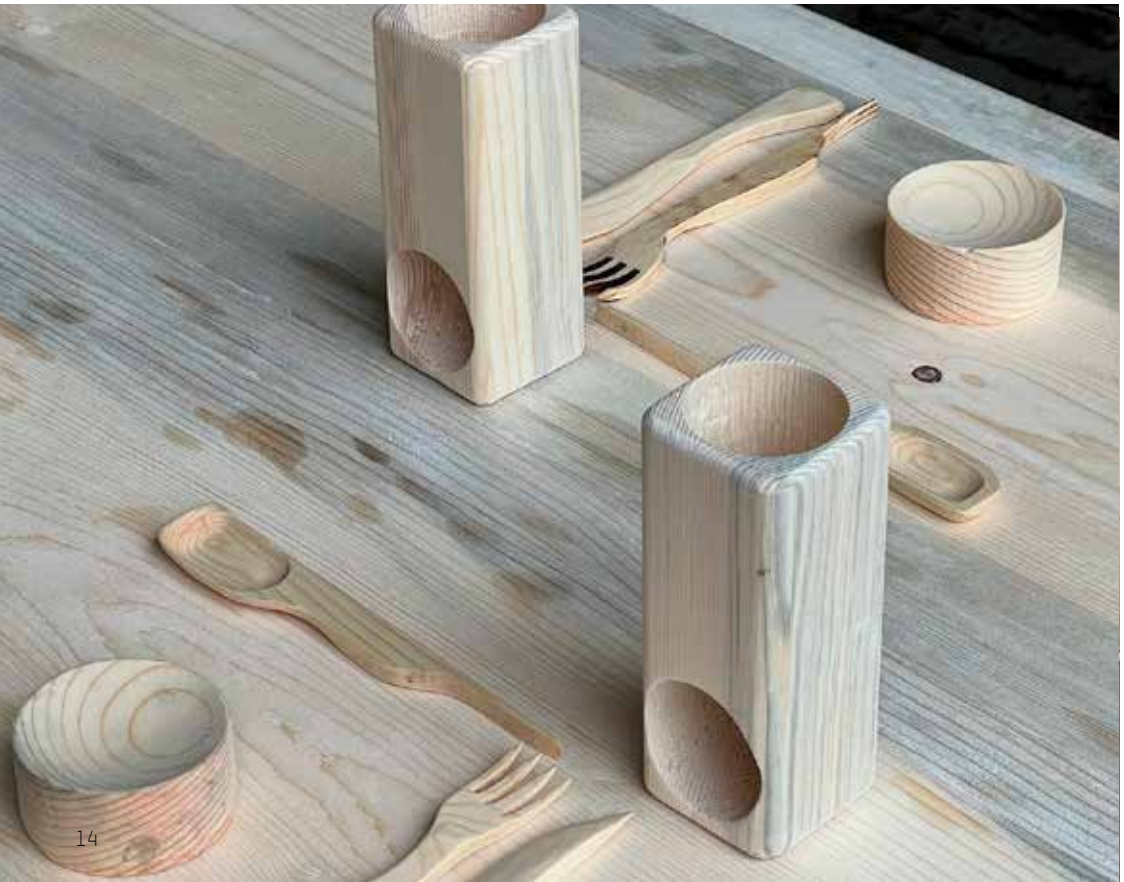
OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

I laureati, al termine di un percorso orientato a favorire e promuovere lo sviluppo di una professionalità di dimensione europea, potranno svolgere la loro attività sia nell'ambito della libera professione - in studi e imprese che operano nel design di prodotti, dei servizi, nelle comunicazioni visive e multimediali - sia all'interno di istituzioni pubbliche e private, anche di natura formativa. Il percorso costituisce una solidissima base per gli studi a livello di laurea magistrale, anche in contesti internazionali.

PRINCIPALI INSEGNAMENTI

Product Design, Environment Design, Metodologia progettuale, Disegno tecnico e progettuale, Modellistica, Modellazione digitale - 3D, Storia dell'arte contemporanea, Storia delle arti applicate, Progettazione urbana, Grafica, Fotografia, Storia dell'architettura, Architettura di interni, Analisi del territorio e progettazione del paesaggio, Progettazione di allestimenti, Data visualization, Tecniche di ripresa e montaggio video, Fenomenologia delle arti contemporanee, Informatica, Lingua inglese.

Software: Suite Adobe (Indesign, Illustrator, Photoshop, Lightroom, Premiere Pro, XD, After Effects), Rhinoceros 3D.



1° ANNO: I AM

Il primo anno è dedicato a chi sei tu come giovane designer/progettista: dovrai trovare te stesso nei materiali, nei colori, nelle forme e nelle immagini.
L'approccio educativo sarà basato su una commistione fra teoria e pratica, in cui anche le lezioni più accademiche saranno tradotte in esercitazioni per comprendere il potenziale e le problematiche degli strumenti alla base del design, e per cominciare a sviluppare un tuo linguaggio visivo e progettuale.

2° ANNO: YOU ARE

Il secondo anno è dedicato al confronto con l'altro. Ti sarà chiesto di applicare quello che hai imparato l'anno precedente per la progettazione di oggetti o strumenti di comunicazione a servizio di un'altra persona. In particolare, sarai guidato a sviluppare maggior consapevolezza formale, compositiva e del contesto in cui il tuo design andrà a operare. Gli insegnanti non ti spingeranno solo ad apprendere da loro, ma soprattutto a porti delle domande e a mettere in discussione lo stato delle cose per sviluppare idee originali e innovative.

3° ANNO: WE ARE

Il terzo anno è dedicato allo sviluppo della tua tesi di laurea: deciderai se concentrarti sulla progettazione del prodotto, degli spazi o della comunicazione visiva. Sarai chiamato a vedere la tua attività di progettista come parte di un sistema più ampio e complesso. Se, per esempio, dovrai disegnare una sedia in rovere, il tuo ruolo sarà prima di tutto quello di capire come opera l'industria del legno, come cresce una foresta, per disegnare un oggetto o un sistema di produzione che implementi biodiversità in un'industria che sta diventando sempre più monometrica. Tale risultato potrà altresì essere raggiunto realizzando un sistema di comunicazione visiva che renda più coinvolgente e comprensibile per l'utente la relazione tra economia, sfruttamento delle risorse e cambiamento climatico.

I DOCENTI DEL CORSO

Andrea Anastasio, Alessandro Brandino, Leonardo Caffo, Roberto Maria Clemente, Mauro Colapicchioni, Martina Distefano, Francesco Faccin, Veronica Fazzina, Duilio Forte, Fabrizio Foti, Danilo Garro, Carlo Alberto Giardina, Franco La Cecla, Francesca Lantieri, Leda Li Pira, Francesco Lucifora, Marginal Studio, Luca Marullo-Parasite 2.0, Alessandro Mason, Angelo Micciulla, Moncada Rangel, òbelo ÷, Stefania Pennacchio, Flaminia Quattrocchi, Francesco Santoro, Massimo Siragusa, Studio Formafantasma

3D Thinking: Pensiero - Gesto - Reiterazione
nel progetto di ceramica 3D,
in collaborazione con WASP3D

La Forma del Pane, una cena di arrivederci in forma di performance, ospitata presso MADE Program, interamente progettata dagli studenti del corso di Design e Arti Visive guidati da Parasite 2.0

DURATA
3 anni

LINGUA
Italiano

TITOLO
Diploma Accademico di primo livello

CREDITI
180 CFA

CORSO TRIENNALE IN

ARTI VISIVE

Visual Realities

FOTOGRAFIA
GRAPHIC DESIGN
ILLUSTRAZIONE
VIDEO
EXHIBIT DESIGN

IL CORSO TRIENNALE DI ARTI VISIVE *Visual Realities* – COORDINATO DA *The Cool Couple* – GUARDA AL RUOLO CHE LA FOTOGRAFIA E LA RAPPRESENTAZIONE VISIVA ASSUMONO NELL'ATTUALE PAESAGGIO CULTURALE E ALLE POSSIBILITÀ CHE ESSE HANNO DI PORSI COME POTENTE MOTORE DI CAMBIAMENTO.

In che modo la convergenza tecnologica influenza la produzione di immagini?

OBIETTIVI FORMATIVI

VISUAL REALITIES è un percorso strutturato sui principi fondanti di MADE Program, declinati nell'ambito della narrazione visiva, all'incrocio tra graphic design e fotografia, illustrazione e video. Il corso si pone l'obiettivo di preparare gli studenti ai nuovi contesti e al ruolo che le arti visive assumono nei confronti di un paesaggio culturale in continua trasformazione. Gli insegnamenti e i laboratori, da un lato, affrontano le tematiche dell'individuazione e dell'investigazione delle sorgenti che, con riferimento all'immagine, possano costituire una fonte di ispirazione diretta o indiretta per nuovi progetti (insieme alla loro organizzazione e catalogazione, al fine di renderle facilmente accessibili); dall'altro, prendono in esame e sperimentano le dinamiche di una società definitivamente globalizzata, con l'obiettivo di riscoprire e valorizzare modalità di progettazione di sistemi di narrazione responsabili e contemporanei.

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Gli ultimi anni sono stati testimoni di una significativa evoluzione del ruolo di chi si esprime, comunica, narra attraverso le immagini, soggetto oggi coinvolto nel processo di produzione tanto di artefatti quanto di scenari e flussi di idee che contribuiscono al cambiamento dei contesti urbani e paesaggistici nei quali è invitato a operare.
Lo scopo del corso è di formare giovani in grado di dialogare sia con realtà del settore, sia con istituzioni, amministrazioni, aziende pubbliche e private, contribuendo alla riqualificazione delle realtà che sono chiamati a osservare, tanto sul proprio territorio di appartenenza, quanto in contesti geo-politici distanti e differenti tra loro.

PRINCIPALI INSEGNAMENTI

Fotografia, Graphic Design, Metodologia progettuale, Anatomia artistica, Disegno, Illustrazione, Storia dell'arte moderna, Storia dell'arte contemporanea, Filosofia dell'immagine, Storia delle comunicazioni visive, Storia della fotografia, Iconografia, Estetica, Storytelling, Grafica editoriale, Branding, Exhibit design, Progettazione di allestimenti, Data visualization, Tecniche di ripresa e montaggio video, Regia, Informatica, Lingua inglese.

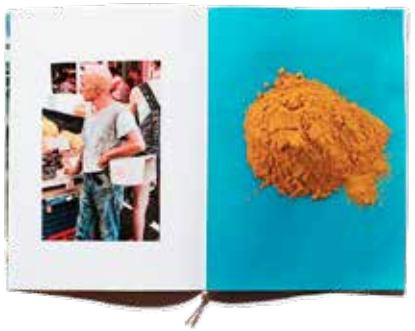
Software:
Suite Adobe (Indesign, Illustrator, Photoshop, Lightroom, Premiere Pro, Xd, After Effects)

Studenti sul set dello spot dell'Accademia "L'iscrizione" diretto da Elita Montini nell'ambito del corso di Tecnologie Audiovisive

1° ANNO: I AM

Durante il primo anno lo studente impara i fondamenti di un nuovo lessico fatto di forme, colori, pesi, fibre, texture, immagini, sensazioni, attraverso cui esprimere se stesso e iniziare a prendere consapevolezza di sé come designer.

L'insegnamento teorico e pratico fornisce allo studente un ampio bagaglio di conoscenze che gli consentono di acquisire familiarità nell'utilizzo degli strumenti e delle tecniche, e contemporaneamente di sviluppare un pensiero creativo attraverso esercizi mirati.



2° ANNO: YOU ARE

Lo studente comincia a sviluppare un proprio punto di vista, una propria estetica e metodologia come progettista, grazie anche al confronto con l'altro.
L'approccio sperimentale e le competenze assunte nell'anno precedente acquistano coerenza e consapevolezza trovando applicazione in progetti che tengono conto del contesto di riferimento, su cui lo studente verrà chiamato a riflettere criticamente.
I momenti di condivisione saranno incentivati grazie al lavoro di gruppo e al confronto con professionisti esterni all'ambiente universitario.

I DOCENTI DEL CORSO

Dario Giovanni Alì, Luca Andreoni, Raffaele Ariano, Riccardo Bellistrì, Cosimo Bizzarri, Giovanna Brambilla, Giuseppe Buzzotta, Leonardo Caffo, Roberto Maria Clemente, Mauro Colapicchioni, Giulia Conoscenti, Alessio D'Ellena, Martina Distefano, Fabrizio Foti, Danilo Garro, Carlo Alberto Giardina, Franco La Cecla, Orazio Leogrande, Leda Li Pira, Truls Lie, Francesco Lucifora, Luca Marullo - Parasite 2.0, Martina Melilli, Elita Montini, Nomadica, òbelo ÷, Søren Rønholt, Massimo Siragusa, Simona Squadrito, The Cool Couple, Maria Vittoria Trovato

3° ANNO: WE ARE

Durante l'ultimo anno gli studenti visitano studi di progettazione, laboratori e aziende, oltre a svolgere un periodo di apprendimento pratico in una scuola di mestiere del settore.

Con il bagaglio di queste nuove esperienze approcciano il progetto di tesi, che diventa il loro spazio di specializzazione e approfondimento di una delle tematiche affrontate durante il biennio inerente alla progettazione tessile o di moda.
I progetti di tesi - sia quelli più artistico-concettuali, sia quelli di taglio più tecnico - riflettono in modo critico o sperimentale sulla realtà del sistema moda, rimanendo fortemente connessi agli scenari produttivi di cui gli studenti hanno fatto esperienza durante tutto il triennio. Con la tesi finale lo studente afferma il suo tratto distintivo e la sua unicità come designer.

DURATA
3 anni

LINGUA
Italiano

TITOLO
Diploma Accademico di primo livello

CREDITI
180 CFA

DIGITAL STORYTELLING
MODELLAZIONE 3D
ANIMAZIONE DIGITALE
COMPUTER GENERATED IMAGERY
ART FOR VIDEOGAME

CORSO TRIENNALE IN

ANIMATION & CGI

Digital Stories

IL CORSO TRIENNALE IN ANIMATION & CGI (COMPUTER-GENERATED IMAGERY) *Digital Stories* – NATO IN COLLABORAZIONE CON *Red Raion* – È LA PRIMA PROPOSTA FORMATIVA IN GRADO DI PREPARARE PROFESSIONISTI NELL'AMBITO DELL'ANIMAZIONE DIGITALE, DEL VIDEOGAME E DELLA PRODUZIONE AUDIOVISIVA.

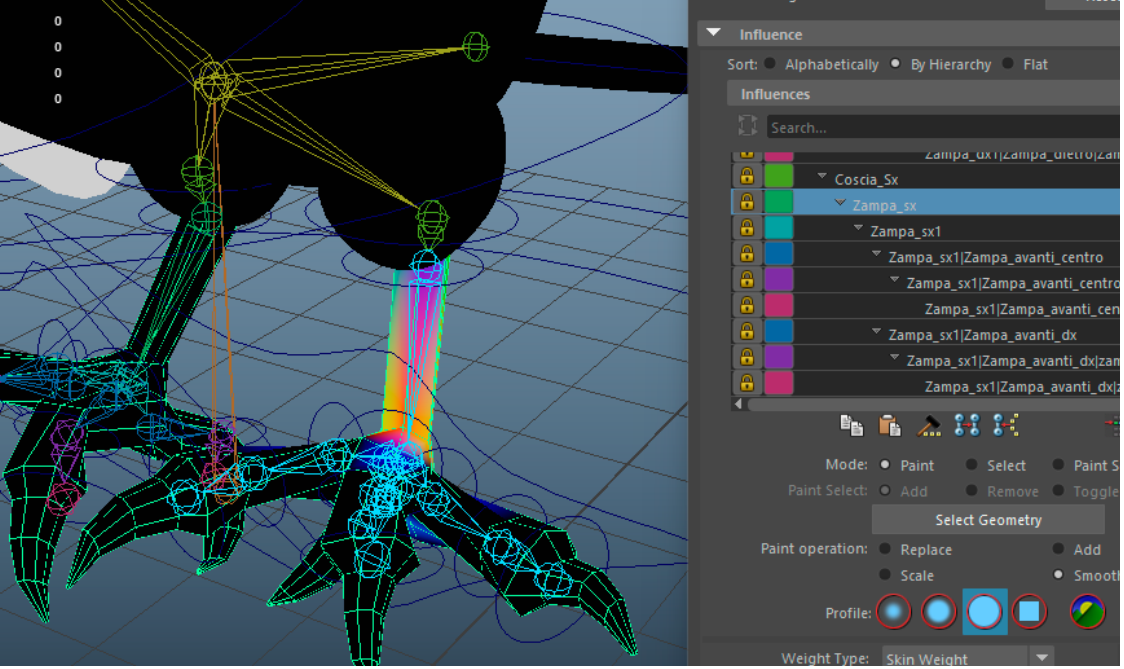
Come si raccontano le storie attraverso le immagini?

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso, del tutto innovativo, si propone di formare figure immediatamente spendibili nel mondo dell'animazione e dei videogame, già oggi tra gli ambiti più interessanti in assoluto in termini di opportunità lavorative.

Le discipline affrontate coprono l'intera *pipeline* di sviluppo di prodotti audiovisivi animati, sia pre-renderizzati sia in real-time, caratterizzati da una forte componente narrativa. Il percorso di studi è costruito sulla base delle principali fasi del ciclo di vita di un progetto di animazione, con approfondimenti su tutti gli aspetti di computer grafica che ne caratterizzano lo sviluppo, e sui fondamenti di game design utili alla elaborazione di progetti animati in real-time. Le discipline affrontate spaziano dal concept art allo storyboarding, dal character design alla modellazione e scultura digitale, dalla animazione alla regia, fino agli effetti speciali e alla post-produzione.

Al termine del percorso di studi, lo studente sarà pronto a operare in team di qualunque dimensione per la produzione di animazioni 2D e 3D, film o videogiochi, o semplicemente per la realizzazione di prototipi nel campo industriale.



OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Le animazioni in computer grafica sono ormai presenti in ogni aspetto della nostra vita: dalle applicazioni sui cellulari alla realizzazione di prototipi industriali. Al termine del proprio percorso, i diplomati potranno svolgere la loro attività nel mondo dell'intrattenimento e della produzione audiovisiva, forti di un profilo che consentirà loro di operare in un ampio ventaglio di settori: dall'animazione digitale per web e marketing alla produzione di audiovisivi per cinema e cartoni animati, dagli effetti speciali ai videogiochi, dalla televisione alla pubblicità, dall'education alla prototipazione industriale, ecc.

PRINCIPALI INSEGNAMENTI

Storytelling digitale, Scrittura creativa, Storyboard, Fotografia, Teoria del colore, Character design, Environment design, Computer graphics, Modellazione, Rigging, Animazione, VFX, Lighting, Storia dell'arte contemporanea, Storia dell'editoria digitale, Storia del cinema e del video, Digital sculpting, Game design, Audiovisivi lineari, Web design, Grafica editoriale, Teoria e metodo dei mass media, Fenomenologia delle arti contemporanee, Tecniche di documentazione audiovisiva, Metodologia progettuale della comunicazione visiva, Regia, Sound design, informatica, Lingua inglese.

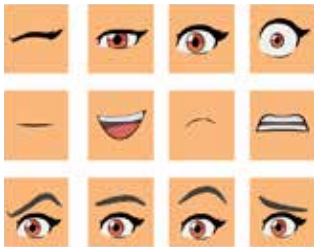
Software: Suite Adobe (Indesign, Illustrator, Photoshop, Lightroom, Premiere Pro, XD, After Effects), Zbrush, Maya, Blender, Unreal Engine.

I DOCENTI DEL CORSO

Dario Giovanni Alì, Raffaele Ariano, Riccardo Bellistrì, Jessica Catania, Roberto Maria Clemente, Mauro Colapicchioni, Giulia Conoscenti, Martina Distefano, Danilo Garro, Carlo Alberto Giardina, Orazio Leogrande, Truls Lie, Francesco Lucifora, Emilio Messina, Angelo Micciulla, Elita Montini, Alessio Romeo, Vittorio Scivolo, Giuseppe Spina e Giulia Mazzone – Nomadica, Simona Squadrito, Maria Vittoria Trovato

1° ANNO: RACCONTARE ATTRAVERSO LE IMMAGINI

Durante il primo anno lo studente acquisisce i fondamenti della pre-produzione di un progetto di Animazione: dalla scrittura creativa allo *storyboard,* dalla *concept art* fino al *character design*, passando per le tecniche di direzione artistica e fotografia digitale, indispensabili per la gestione di set, camere e luci.



2° ANNO: LA PRODUZIONE AUDIOVISIVA

Il secondo anno, lo studente approfondisce la fase di produzione di un progetto di Animazione, cimentandosi nello sviluppo di output sempre più complessi. Durante la fase di produzione, l'allievo consolida le proprie capacità attraverso l'applicazione di tecniche di modellazione digitale organica e inorganica, animazione di personaggi e ambienti complessi, *camera animation*, elementi di design per lo sviluppo di audiovisivi in real-time. L'applicazione pratica di quanto appreso verrà verificata attraverso l'impegno su brief progettuali assegnati da aziende e simulazioni che consentano allo studente di mettersi alla prova con task simili a quelli che, terminati gli studi, sarà chiamato quotidianamente ad affrontare.

3° ANNO: LA POST-PRODUZIONE E LO SVILUPPO DI UN PORTFOLIO (*DEMO REEL*)

Il terzo e ultimo anno di corso è dedicato all'affinamento delle competenze acquisite attraverso regia e post-produzione, e alla realizzazione di un progetto di tesi personale, elemento chiave per l'ingresso nel mondo del lavoro. Fulcro del progetto di tesi è la costruzione della *demo reel*, un video-portfolio che, insieme con il curriculum, costituisce il "biglietto da visita" in fase di accesso al mondo del lavoro.
È il momento in cui ogni studente mette a fuoco il proprio ambito di specializzazione, con l'obiettivo di dare compiutezza al percorso di crescita e di trovare un'occupazione in linea con le proprie capacità e aspirazioni.

DURATA
3 anni

LINGUA
Italiano

TITOLO
Diploma Accademico di primo livello

CREDITI
180 CFA

CORSO TRIENNALE IN

MODA

FASHION DESIGN
TEXTILE DESIGN
DESIGN DEI MATERIALI
FASHION PHOTOGRAPHY
DESIGN DEL GIOIELLO

Feeling Matter

IL CORSO TRIENNALE DI MODA *Feeling Matter* – NATO IN COLLABORAZIONE CON *Lottozero* – GUARDA ALLA PROGETTAZIONE TESSILE E DI MODA CON UN APPROCCIO ORIENTATO AL PRODOTTO, AI SUOI PROCESSI E ALLE SUE COMPONENTI, DANDO PARTICOLARE RILIEVO ALL'INSEGNAMENTO DI TECNICHE ARTIGIANALI E INDUSTRIALI E ALLO SVILUPPO DI UNA CREATIVITÀ LIBERA DA PRECONCETTI, CHE POSSA GENERARE SOLUZIONI INNOVATIVE NEL PANORAMA CONTEMPORANEO.

È possibile rendere contemporanea una pratica antica come la tessitura?

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso intende formare un designer del settore tessile/moda esperto del prodotto, delle sue componenti costitutive e dei suoi processi produttivi: un progettista capace di proporre una visione innovativa, originale e sostenibile, che tenga conto del contesto contemporaneo di riferimento e delle sue problematiche, da un punto di vista sia socio-culturale, sia produttivo.
Lo studente è stimolato a trovare un metodo di progettazione e di espressione creativa personali attraverso una didattica che dà particolare importanza alla sperimentazione, alla pratica laboratoriale e all'insegnamento di tecniche di lavorazione industriali e artigianali, che rappresentano l'eccellenza del Made in Italy.

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Il corso forma una figura professionale di grande flessibilità e respiro internazionale, capace di collocarsi in ambiti diversi all'interno di un sistema produttivo costituito da diversi tipi di impresa: dal laboratorio sartoriale e artigianale alla piccola media impresa, fino alla grande industria e alle agenzie che esprimono una domanda di competenze specifiche legate al settore della moda e della comunicazione.
Il percorso costituisce una solida base per gli studi a livello di laurea magistrale, anche in contesti internazionali.

PRINCIPALI INSEGNAMENTI

Design della moda, Design del tessuto, Metodologia progettuale e della ricerca, Tecniche tessili artigianali e industriali, Modellistica e sartoria, Comunicazione visiva, Teoria dei colori, Presentazione e allestimento, Storia della moda, Fondamenti di arte contemporanea, Fondamenti di fotografia, Strumenti digitali per la progettazione, Fondamenti di graphic design, Tecnologie dei materiali e delle lavorazioni, Disegno e illustrazione, Lingua inglese.

Software:
Adobe Suite > InDesign, Illustrator, Photoshop, Premiere Pro, XD

I DOCENTI DEL CORSO

Andrea Anastasio, Giovanna Brambilla, Leonardo Caffo, Roberto Maria Clemente, Mauro Colapicchioni, Giulia Conoscenti, Deborah Correnti, Brunella Cosenza, Juliana De Nicola, Eva Di Franco, Danilo Garro, Rosita Gia, Elena Ianeselli, Rafael Kouto, Aldo Lanzini, Leda Li Pira, Francesco Lucifora, Luca Marullo – Parasite 2.0, Angelo Micciulla, Alberto Moncada, Arianna Moroder, Fanny Muggiani, òbelo ÷, Alessio Palmieri-Marinoni, Andrea Piccione, Coralie Prévert, Flaminia Quattrocchi, Giorgia Salvo, Umberto Sannino, Martin Niklas Wieser

1° ANNO: I AM

Durante il primo anno lo studente impara i fondamenti di un nuovo lessico fatto di forme, colori, pesi, fibre, texture, immagini, sensazioni, attraverso cui esprimere se stesso e iniziare a prendere consapevolezza di sé come designer.
L'insegnamento teorico e pratico fornisce allo studente un ampio bagaglio di conoscenze che gli consentono di acquisire familiarità nell'utilizzo degli strumenti e delle tecniche, e contemporaneamente di sviluppare un pensiero creativo attraverso esercizi mirati.

2° ANNO: YOU ARE

Lo studente comincia a sviluppare un proprio punto di vista, una propria estetica e metodologia come progettista, grazie anche al confronto con l'altro.
L'approccio sperimentale e le competenze assunte nell'anno precedente acquistano coerenza e consapevolezza trovando applicazione in progetti che tengono conto del contesto di riferimento, su cui lo studente verrà chiamato a riflettere criticamente. I momenti di condivisione saranno incentivati grazie al lavoro di gruppo e al confronto con professionisti esterni all'ambiente universitario.

3° ANNO: WE ARE

Durante l'ultimo anno gli studenti visitano studi di progettazione, laboratori e aziende, oltre a svolgere un periodo di apprendimento pratico in una scuola di mestiere del settore.
Con il bagaglio di queste nuove esperienze approcciano il progetto di tesi, che diventa il loro spazio di specializzazione e approfondimento di una delle tematiche affrontate durante il biennio inerente alla progettazione tessile o di moda.

I progetti di tesi - sia quelli più artistico-concettuali, sia quelli di taglio più tecnico - riflettono in modo critico o sperimentale sulla realtà del sistema moda, rimanendo fortemente connessi agli scenari produttivi di cui gli studenti hanno fatto esperienza durante tutto il triennio. Con la tesi finale lo studente afferma il suo tratto distintivo e la sua unicità come designer.

DESIGN METHODOLOGY
MODERN CRAFTS
BUSINESS PLANNING
COMMUNICATION TOOLS

BIENNIO SPECIALISTICO

NOMAD PROGRAM

OKM Applied Craft&Design

DURATA
18 mesi - Full time

LINGUA
Inglese/Italiano

TITOLO
Diploma Accademico di secondo livello

CREDITI
120 CFA

OBIETTIVI FORMATIVI

Il Biennio in **ØKM Applied Craft and Design** fornisce una sintesi tra un approccio al Design radicato nell'artigianato, che enfatizza la creazione, la comunità, la rigenerazione sociale e un impegno per le indagini sui materiali locali - *Zero Kilometers Design Approach* - con un set di competenze e abilità, solitamente oggetto di corsi più orientati alla gestione aziendale, che consentono di intraprendere tutte le fasi di un progetto di lavoro.

Incoraggiando un ambiente di studio interdisciplinare in cui il workshop è un laboratorio per esplorare in modo collaborativo i processi di progettazione e creazione, il Biennio in ØKM Applied Craft and Design accoglie studenti provenienti da un'ampia gamma di background, al fine di produrre output realmente originali.

UN PROGRAMMA, DIVERSE SEDI

Il programma avrà il suo "cuore" a Siracusa (Sicilia), estendendosi anche a una rete di sedi periferiche attraverso una serie di NOMAD Workshop.

Queste sedi fungono da laboratori immersivi viventi, offrendo accesso a conoscenze tipicamente radicate nei territori, incoraggiando gli studenti a mettere in discussione i propri quadri teorici e a sviluppare metodologie orientate all'azione. Il programma si concentra specificamente su aree trascurate che stanno affrontando il fenomeno dell'esodo demografico, con l'obiettivo di affrontare l'impoverimento dei servizi essenziali e avviare un processo di rigenerazione bioculturale.

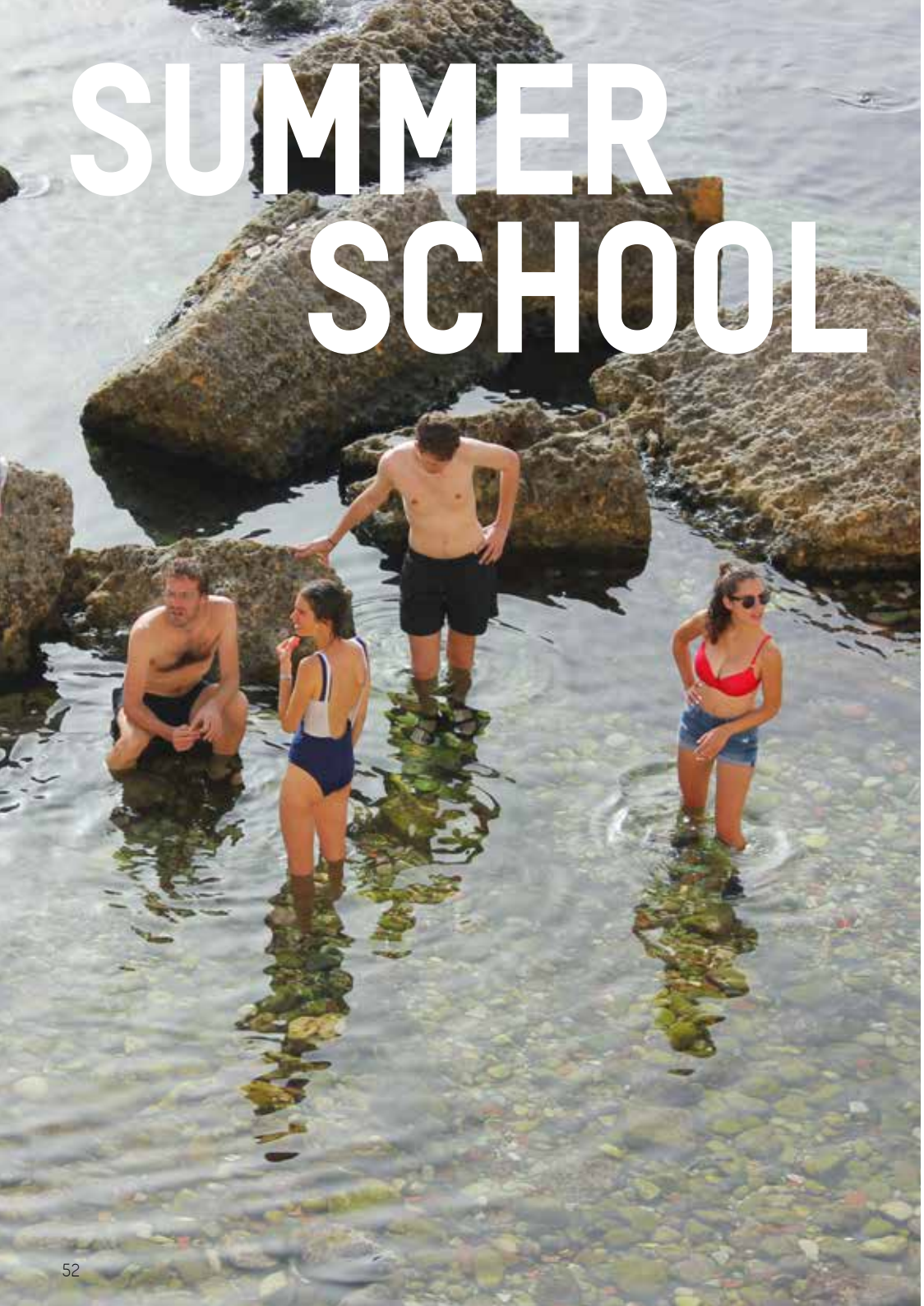
Questi workshop hanno lo scopo di:

> Esplorare modelli di sviluppo sostenibile integrando l'identificazione di obiettivi e bisogni locali, l'analisi di possibili soluzioni co-create e la realizzazione di interventi site specific;

> Favorire la resilienza dei piccoli centri rurali, generando nuovi scenari di sviluppo sostenibile basati su un approccio di Zero Kilometers Design;

> Rivitalizzare le economie locali attraverso attività professionali, il sostegno all'economia legata al turismo consapevole, l'attivazione di servizi educativi e l'inclusione attiva di fasce di popolazione emarginate.

Le sedi potrebbero cambiare di anno in anno.



SUMMER SCHOOL

MADE SUMMER

MADE SUMMER è la Summer School gratuita di MADE Program riservata a studenti che abbiano frequentato la classe 4ª o 5ª superiore (in qualunque scuola) interessati al mondo dell'arte e del design. Due settimane di laboratori residenziali, durante le quali potrai fornire il tuo contributo, metterti alla prova, e iniziare a prendere confidenza con le modalità di lavoro che, qualora tu decidessi di iscriverti a MADE Program, troverai all'interno dell'Accademia.
Sul nostro sito e sulla nostra pagina Facebook troverai tutte le informazioni sul tema di lavoro della prossima edizione e sulle modalità di iscrizione.
Attenzione: i posti sono pochi e "volano"!

www.madesummer.it

MADE LABS

MADE LABS è la Summer School internazionale pensata da MADE Program per studenti universitari e professionisti interessati al mondo dell'arte, del design e dell'architettura.
Docenti e creativi provenienti da tutto il mondo si incontrano a Siracusa per lavorare ogni anno su un diverso tema di rilevanza sociale, dando vita a un vero e proprio spazio di sperimentazione, condivisione e arricchimento personale e professionale.
Le passate edizioni hanno visto la partecipazione, nel ruolo di docenti e relatori, di alcune delle più importanti figure sulla scena internazionale (tra gli altri, Arquitectura G, Ilse Crawford, Erik Kessels, Martí Guixé, Max Lamb, Sabine Marcelis, Point Supreme Studio, Bethan Laura Wood, Andrea Zanderigo, Beatriz Colomina, Mark Wigley, Jan Boelen, Leopold Banchini, Adam Broomberg, Matteo Ghidoni, Fernando Laposse, Emanuele Coccia, Fiona Raby, Izaskun Chinchilla, MAIO Architects, Jorge Penadés, Piovenefabi, Thomas Thwaites) e di 200 studenti di 28 diverse nazionalità.

www.madelabs.it

Next Edition
Luglio 2026

per informazioni:
madelabs@madeprogram.it

CONTATTI

MADE PROGRAM | Accademia di Belle Arti
legalmente riconosciuta "Rosario Gagliardi"

Via Cairoli, 20 - 96100 Siracusa

**Siamo disponibili per incontri online e di persona.
Maggiori informazioni sugli OPEN DAYS sono
disponibili sul nostro sito web e sui canali social.**

AccademiaDiBelleArtiRosarioGagliardiSiracusa

@madeprogram
@made_labs

MADE Program Accademia di Belle Arti Siracusa

E. info@madeprogram.it
T. +39 0931 21908

Da lunedì a venerdì
9:30-13:00 / 14:00-18:00

madeprogram.it

madeprogram.it

MADE PROGRAM
Accademia di Belle Arti
legalmente riconosciuta
"Rosario Gagliardi"

Via Cairoli, 20
96100 Siracusa - Italia

T. +39 0931 21908
E. info@madeprogram.it