

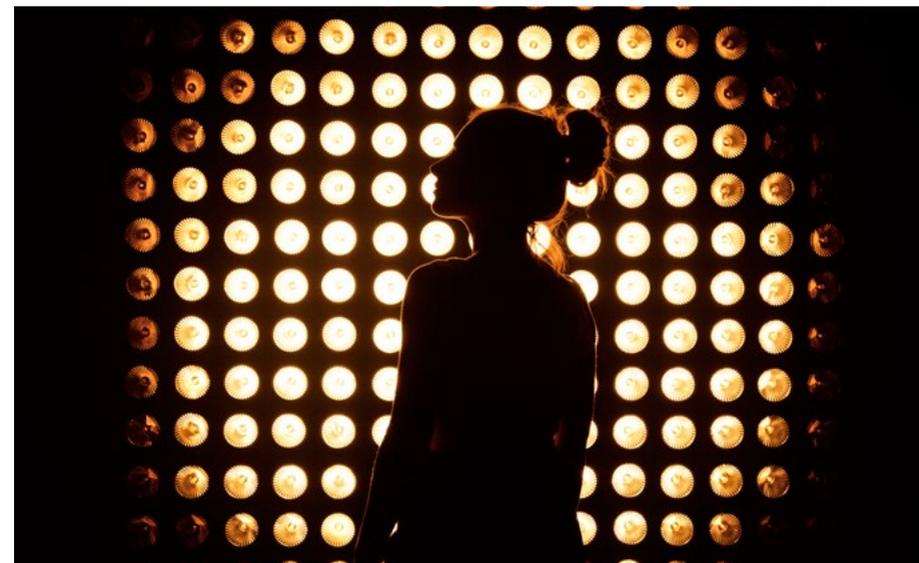
Milano
Diploma Master di I Livello

Master

VISUAL ARTS FOR THE DIGITAL AGE

“L'ARTE CI RESTITUISCE IL MONDO COME ESPERIENZA DA VIVERE”

NICOLAS BOURRIAUD



Le attività didattiche si sviluppano
in collaborazione con:



ArtsFor_



STUDIO AZZURRO

N O N E



Titolo rilasciato	Diploma Master di I Livello in Visual Arts
Coordinatore Scientifico	Valeria Cantoni Mamiani
Coordinatore Didattico	Martin Romeo
Partenza	Novembre
Durata	1 anno, full-time
Stage	Curriculare
Sede	Milano
Lingua di erogazione	Italiano

*Il corso è riconosciuto dal MIUR come Master Accademico di I Livello e consente l'acquisizione di 60 crediti formativi



MASTER IN VISUAL ARTS FOR THE DIGITAL AGE

“Questo Master approfondisce la pratica artistica, metodologica e progettuale, con una forte declinazione tecnologica verso la realtà aumentata e l'intelligenza artificiale. Chi ha idee ma non strumenti, o viceversa, in questo corso troverà la guida e il supporto da parte di professionisti del settore: vi accompagneremo nell'individuazione dell'idea, nella selezione del corretto materiale, per poi plasmare il progetto. Il vostro obiettivo diventa anche il nostro.”

Martin Romeo

Il Master in Visual Arts for the Digital Age è stato progettato come un laboratorio in cui profili artistici, profili tecnici specializzati nella produzione di contenuti video, foto e audio e profili umanistici si incontrano e danno vita al mix di competenze ideale per la progettazione, creazione e comunicazione di un evento complesso nei settori delle arti performative, dell'exhibition design e dell'edutainment.

Per questo motivo, partner didattici del corso sono gli studi **Karmachina**, **AUT Design Collective** e **Studio Azzurro**, realtà tra le più accreditate nell'ambito dei progetti visual multimediali in ambito museale ed espositivo, che costituiscono il contesto più adatto per sperimentare le reali dinamiche operative del settore.



OVERVIEW

Il Master IED è un'esperienza che permette di esplorare territori concettuali e progettuali tesi alla definizione della propria identità professionale.



Con l'ingresso delle nuove tecnologie legate alla **digital art**, all'**exhibition design** e all'**integrazione di strumenti audiovisivi** nello scenario artistico contemporaneo, il ruolo dell'Artista e i vari professionisti che operano nel settore sono stati coinvolti in una trasformazione profonda, che porta a doversi confrontare con nuovi linguaggi e nuove connessioni tra estetica, etica e società.

Proprio nell'ottica in cui ciascuna delle professionalità coinvolte contribuisce a tale evoluzione, obiettivo del Master è sperimentare **strade diverse per comunicare e fare arte**, grazie all'incontro tra ambiti disciplinari e professionali eterogenei, e consentire agli studenti di aggiornarsi sulle ultime tendenze delle arti visive e sulle dinamiche operative dell'ambiente lavorativo direttamente da protagonisti riconosciuti della scena artistica contemporanea. Il profilo formato, in linea con le richieste del mercato, possiede una visione completa degli aspetti di creazione e gestione di un'attività culturale e una linea espressiva personale.

Il Master funziona come uno spazio di lavoro in cui laureati e giovani professionisti, provenienti da ambiti eterogenei - umanistici, artistici, musicali e di progetto - imparano a costruire eventi complessi nel campo delle arti multimediali.

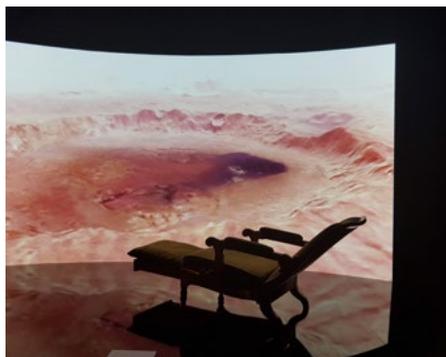
Per raccontarti meglio questo corso vogliamo portarti nel vivo delle attività svolte dagli studenti. Entra in classe e dai uno sguardo ai progetti realizzati da chi ti ha preceduto: ied.it/master-area-arte

PROGETTAZIONI

Le progettazioni sono per gli studenti un vero e proprio laboratorio. L'obiettivo è quello di sollecitare l'operatività e lo sviluppo di progetti personali, accompagnando gli studenti verso la costruzione consapevole di una propria identità artistica.

CAPITANI CORAGGIOSI - L'AVVENTURA UMANA DELLA SCOPERTA

Grazie alla collaborazione con Karmachina, gli studenti hanno avuto la possibilità di curare un importante allestimento multimediale: la mostra *Capitani Coraggiosi - L'avventura umana della scoperta*. Un percorso narrativo ed esperienziale esposto al MUDEC, dedicato agli esploratori italiani del '900. Una mostra immersiva valorizzata e resa fruibile grazie ad un'esposizione scenografica che ha permesso agli studenti di confrontarsi con una stimata realtà museale contemporanea.



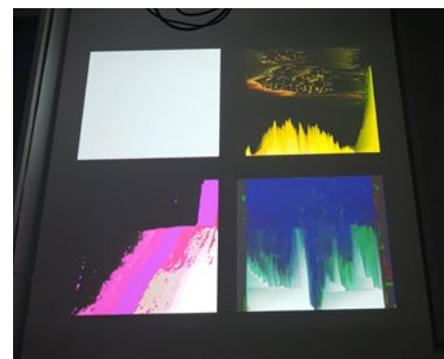
NATURE, JUST HUMAN NATURE

Al fine di costruire una propria identità artistica e confrontarsi direttamente con l'audience, nelle precedenti edizioni, agli studenti è stato chiesto di progettare e allestire delle esposizioni temporanee, come ad esempio *Nature, Just Human Nature*, strutturate come percorso di molteplici installazioni, utilizzando nuove tecnologie e forme di comunicazione.



PROXY LOVERS & CONNECTING DOTS

Una mostra in forma di libro. *Proxy Lovers* e *Connecting Dots* sono progetti realizzati dagli studenti con l'obiettivo di utilizzare i codici della progettazione editoriale. Non riviste o cataloghi, ma raccolte di artisti, opere, luoghi d'arte contemporanea, concepite come spazio in cui l'arte non viene solo raccontata, ma allestita, trattando la pagina come la stanza di una galleria.



BYOB - BRING YOUR OWN BEAMER

Esposizione temporanea di breve durata, i BYOB danno modo agli studenti di confrontarsi con uno spazio limitato, utilizzando materiali trovati in loco, esplorando la proiezione come mezzo per creare arte visuale attraverso luci, suoni e performance: una sperimentazione che diventa sfida didattica ed artistica sotto la guida di Marco Cadioli.



Gli studenti che hanno frequentato il Master raccontano quali sono stati gli aspetti più significativi della loro esperienza in IED:

Sofia Tassi - Art Director - *10 A.M. ART Gallery*
 “Grazie a IED sono riuscita a mettere in gioco tutta una serie di abilità che non ero riuscita ad esprimere. La comunicazione e collaborazione con i professori e la vicinanza degli studi e delle realtà professionali rendono l’esperienza del Master ancora più completa!”

Marta Valpiana - Visual Artist
 “Grazie al Master sono diventata la persona e l’artista che sognavo di essere. È un percorso fatto di insegnamenti, fatica e tanto lavoro, ma anche emozioni, passione e nuovi legami e mi ha dato modo di credere nelle mie idee e soprattutto l’opportunità di realizzarle.”

Giorgio Bertinelli - Sound Designer, Visual Artist
 “L’esperienza in IED permette di vivere in un ambiente ricco di opportunità e di stimoli creativi e consente di realizzare progetti

artistici e professionali. Il costante rapporto con professionisti del settore, unito ad una buona dose di perseveranza, forniscono il background necessario per entrare nell’ambiente lavorativo con successo.”

Giorgia Bozzoni - Graphic Designer
 - *Johannes | Social Live Agency*
 “Questo Master mi ha permesso di intraprendere un percorso innovativo e diverso rispetto alla mia formazione di base, offrendomi opportunità diverse; inoltre, grazie all’internship curriculare, sono approdata al mondo delle agenzie, dove sto mettendo in pratica tutte le competenze acquisite. È stato un percorso di crescita non solo professionale, ma anche umano.”

DOPO IL MASTER

Lavorare con aziende e agenzie imparando a conoscerne le reali dinamiche, acquisire nuovi contatti ed entrare a far parte di un network rappresentano i principali obiettivi che raggiunge chi frequenta un Master IED.

Il percorso propone esperienze dall’alto valore qualitativo, che permettono agli studenti di incontrare i protagonisti del settore di studio, consolidare competenze e acquisirne di nuove, verso la definizione, giorno dopo giorno, del proprio futuro.

In base alla formazione personale e alla formazione pregressa, i partecipanti possono intraprendere carriere all’interno di aziende, studi di progettazione, industrie creative, editoria specializzata, istituzioni pubbliche o private quali musei, gallerie, centri di produzione video e multimediale, agenzie di comunicazione e di event design, in ruoli quali **Visual Artist, Visual e Interaction Designer, Art Director, Project Manager** etc.

Tre dei docenti del Master offrono il loro punto di vista sulle opportunità professionali

Azalea Seratoni - Storica dell’Arte e Curatrice
 “La grande varietà delle esperienze intellettuali si concretizza nella pratica, nell’ideazione, nello sviluppo e nella conduzione di iniziative dove è necessaria la capacità di armonizzare diversi apporti e ingredienti.”

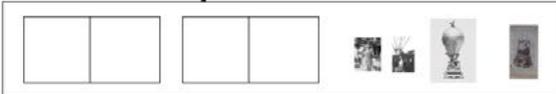
Vinicio Bordin - *Karmachina*
 “Storyboard, moodboard, sceneggiatura, progettazione preliminare ed esecutiva: sono tutti passi che servono a mettere in relazione le figure coinvolte e permettere a tutti di avere lo spazio per agire al meglio e integrarsi con tutto il team.”

Marco Cadioli - New Media Artist
 “L’arte digitale ha anticipato pratiche e linguaggi che oggi stanno diventando le nuove forme di comunicazione online.”



CELESTINO USUELLI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis in nisl ultrices, molestie tortor sit amet, pharetra ante. In hac habitasse lorem
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis in nisl ultrices, molestie tortor sit



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis in nisl ultrices, molestie tortor sit amet, pharetra ante. In hac habitasse lorem

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis in nisl ultrices, molestie tortor sit amet, pharetra ante. In hac habitasse lorem



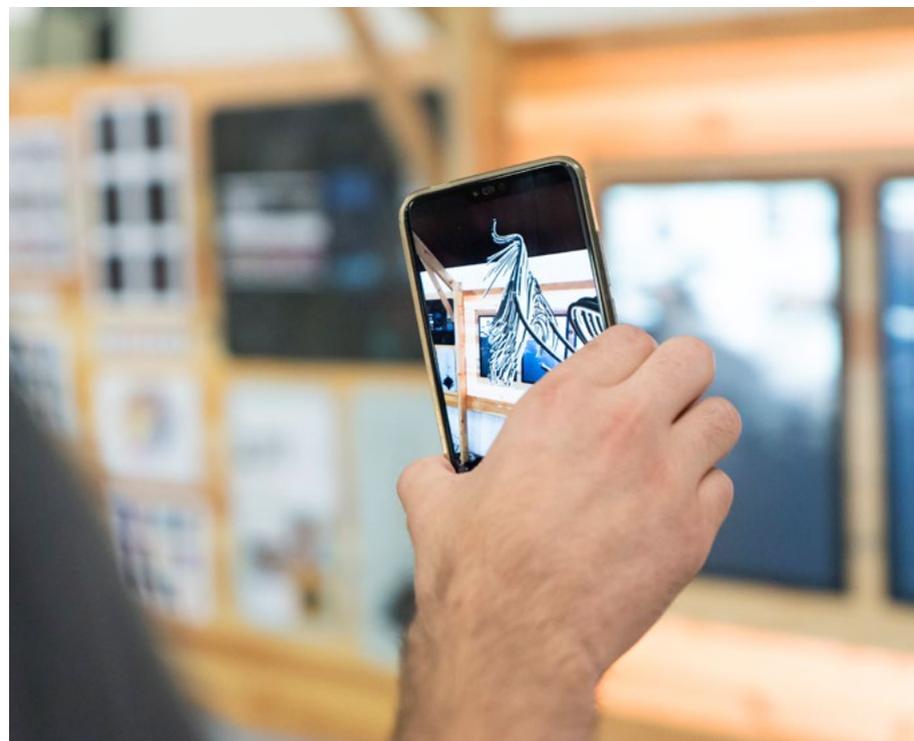
METODOLOGIA E STRUTTURA

Con l'obiettivo di arricchire le prospettive cross-mediali dei partecipanti, si sviluppano la capacità e le competenze necessarie alla realizzazione di progetti partendo dalla formulazione dell'idea fino alla sua presentazione e comunicazione.

Nella fase iniziale del Master, all'interno dei **moduli caratterizzanti**, vengono affrontate le attività di base che consentono l'**allineamento delle competenze** dei partecipanti a livello storico, metodologico e relazionale. La seconda parte del corso, costituita dalle **attività specifiche**, si concentra su attività formative di laboratorio e didattica del progetto, affiancate da approfondimenti metodologici e **attività di sperimentazione** in collaborazione con docenti e aziende riconosciuti a livello internazionale sia per il personale codice espressivo, sia come eccellenza del territorio.

Completano il percorso formativo **tre progetti**, i cui risultati vengono valutati in base alla coerenza con gli obiettivi formativi e all'impatto sociale, culturale, etico ed economico. Durante tutto il Master lo studente è supportato nella definizione del suo percorso professionale attraverso la creazione di un diario personale, una sorta di autobiografia accademica per diventare più consapevole, e accompagnato da un ciclo di incontri che lo aiutino ad acquisire quelle competenze, quel vocabolario e quel mindset necessari per configurarsi come un interlocutore interessante e credibile agli occhi di istituzioni pubbliche e organizzazioni private. La conoscenza diretta del settore lavorativo e l'applicazione delle competenze apprese avviene durante il **tirocinio curricolare**, finalizzato a perfezionare il processo di formazione. Il **Progetto di Tesi**, individuale o di gruppo, rappresenta la sintesi del percorso e verte su temi personali proposti dallo studente, oppure concordati con i partner esterni, ad esempio l'azienda o l'ente con cui si svolge il tirocinio curricolare.

A supporto della didattica frontale e delle progettazioni sono previsti seminari, studio di case history, tavole rotonde, visite di docenti esterni e visite in distretti produttivi, studi professionali, fiere internazionali, eventi artistici e mostre di settore.



PROGRAMMA

Il programma è strutturato in **quattro macro aree**: moduli caratterizzanti, attività specifiche, progettazioni e stage curriculare.

MODULI CARATTERIZZANTI

Storia e cultura delle arti applicate

Il corso è finalizzato all'acquisizione degli strumenti interpretativi per la comprensione dell'arte contemporanea e del design, nella loro connessione con i contesti storici e culturali e nel confronto con le dinamiche sociali, delineando un percorso che va dalle avanguardie artistiche di inizio Novecento fino alle ultime tendenze. Il corso, inoltre, esplora i linguaggi che caratterizzano la ricerca artistica contemporanea.

Metodologia della progettazione

Il corso fornisce gli strumenti metodologici necessari alla realizzazione di un progetto strutturato e complesso, per costruire un metodo applicabile a istanze progettuali di varia natura. Nella progettazione confluiscono aspetti di natura funzionale, tecnologica e formale, che accompagnano gli studenti dalla formulazione dell'idea allo sviluppo del progetto.

Communication lab

L'insegnamento è finalizzato all'acquisizione degli strumenti metodologici necessari a comunicare visivamente un progetto. In particolare, si concentra sulla progettazione editoriale come strumento per costruire una comunicazione visiva coerente con i contenuti

proposti, in un percorso che porterà ad analizzare le scelte stilistiche, l'utilizzo dei materiali, l'individuazione dei formati.

ATTIVITÀ SPECIFICHE

Estetica dei new media

I nuovi media digitali non si sono limitati a mutuare metafore visive dalla realtà - come desk o window - e a incorporare i media precedenti in un contesto interattivo e multimediale, ma hanno anche sviluppato delle estetiche proprie, legate alle loro caratteristiche distintive, alle loro procedure e ai loro strumenti. Il corso affronta la svolta digitale con gli strumenti teorici messi a disposizione dall'estetica e fornisce una fenomenologia dei linguaggi e delle strategie estetiche introdotte dalle nuove tecnologie.

Ultime tendenze nelle arti visive

Il corso offre una introduzione ad ampio raggio ai linguaggi e alla fenomenologia delle arti contemporanee, partendo dalla svolta delle neoavanguardie degli anni Sessanta per concentrarsi in particolare sull'impatto che le nuove tecnologie hanno avuto sulla produzione creativa a cavallo del millennio, spaziando tra arte contemporanea, design, architettura e new media art.

Tecniche dei nuovi media integrati

Sono approfondite teoria, terminologia e tecnica finalizzate alla produzione di progetti audiovisivi per l'espressione individuale

o la comunicazione commerciale. Il corso include laboratori di montaggio, post-produzione, compositing, mapping e liveset per la creazione di video a canale singolo o multi canale, cortometraggi, installazioni, video mapping, liveset, eventi multimediali, progetti di exhibition design.

PROGETTAZIONI

Progettazione multimediale

Il laboratorio ha l'obiettivo di preparare gli studenti a operare con le immagini in un ambiente di interaction design e costruire progetti orientati alla fruizione di interfacce interattive (UX e UI) anche con Arduino. Inteso come preliminare alle due progettazioni successive, il workshop sollecita l'operatività individuale e lo sviluppo di progetti personali e accompagna gli studenti verso la costruzione consapevole di una propria identità digitale e verso il confronto bidirezionale con l'audience.

Tecniche performative per le arti visive

Con questo laboratorio i partecipanti acquisiscono gli strumenti necessari per la progettazione e la comunicazione multimediale, con un focus particolare sulla gestione dell'interazione e della performatività. Le ultime tecnologie come AR, VR e MR verranno utilizzate per amplificare e integrare contenuti di animazione 2D e 3D in relazione al progetto proposto, che sarà preferibilmente di gruppo al fine di far convergere le attitudini individuali dei partecipanti verso un obiettivo comune.

Art direction - Management per l'arte

La terza progettazione, dalla struttura più complessa e articolata, mira allo sviluppo di un intervento di exhibition design nelle mostre e nei musei di terza generazione, con un focus particolare sulla direzione artistica e la comunicazione multimediale nello spazio fisico. Il percorso progettuale si avvale di pratiche e teorie che convergono da diverse discipline, dal documentario alla video arte, dall'arte performativa al cinema, dalla musica al teatro; software e hardware utilizzati variano, di anno in anno, in relazione al progetto proposto. Durante quest'ultima fase gli studenti operano come una factory multimediale nello sviluppo di un progetto di gruppo, a partire dall'ideazione e dalla stesura di un modello di business, fino alla costruzione delle strategie e dei materiali di comunicazione e presentazione al pubblico.

STAGE CURRICULARE

Il tirocinio può essere svolto presso studi di progettazione, laboratori artistici, musei, centri di produzione multimediale, agenzie di comunicazione e di event design, oppure presso IED nella forma del field project. In questo secondo caso il progetto di tirocinio viene sviluppato in collaborazione con un'azienda committente con cui si programmano revisioni e presentazioni.

FACULTY

Il corpo docente è interamente costituito da professionisti capaci di portare in aula teoria e pratica, attraverso case history aziendali e project work che consentono ai partecipanti di confrontarsi concretamente con il mondo del lavoro.

COORDINATORE SCIENTIFICO

Valeria Cantoni Mamiani

Co-fondatrice e presidente di ArtsFor, società di consulenza e progettazione culturale e formazione. Lavora nel mondo delle arti e nelle sue diverse declinazioni creando progetti culturali e percorsi di cambiamento incentrati sullo sviluppo della persona. Filosofa e mediatrice umanistica del conflitto, ha collaborato con diverse organizzazioni promuovendo il "Leading by-heart", un nuovo modello di leadership inclusiva. Membro del CDA della Fondazione Adolfo Pini, dove ha ideato e dirige il progetto Casa dei Saperi, un luogo di apprendimento continuo e scambio pluri-disciplinare tra e con i millennials sul tema delle nuove utopie applicate alla vita e al lavoro. Dal 2015 è membro del comitato artistico di Triennale Milano Teatro.

COORDINATORE DIDATTICO

Martin Romeo

Visual Artist e Interaction Designer, la sua ricerca si basa sulla rappresentazione dei dati in forme e sulle interazioni che spaziano dalle installazioni multimediali alle performing arts.

Ha presentato i suoi lavori in numerosi contesti Europei e internazionali, partecipando a diverse iniziative artistiche, come ad esempio presso lo Swatch Art Peace Hotel a Shanghai. È stato fondatore e direttore artistico di Toolkit Festival e Screening Festival. Insegna nuove forme di comunicazione creativa connesse alla tecnologia sperimentale in diverse Università ed è membro del Leonardo Group di Science Gallery Venice. Ha rappresentato la Regione Veneto al Padiglione Italia dell'Expo 2017 di Astana in Kazakistan e ha curato il progetto multimediale del Padiglione Venezia per la Biennale di Venezia 2018.

TUTOR ACCADEMICO

Camilla Levi

Video Maker e Visual Artist. Collabora con Sky Italia come Creative Producer e Video Editor. Come freelance si occupa di contenuti audiovisivi per i settori moda e musica.

DOCENTI

I professionisti che si interfacciano con i partecipanti durante il corso appartengono all'ambito della curatela e della produzione multimediale: Visual Artist, Performance Designer, Artisti, Curatori, Designer di allestimenti, Art Director di musei e gallerie d'arte, Media Designer, Event Designer.

Paolo Antonini

Dopo un percorso accademico che ha attraversato sia le scienze economiche che quelle umanistiche, comincia a occuparsi di consulenza con l'intento di costruire progetti e programmi formativi che mettano la cultura umanistica al servizio dell'apprendimento organizzativo, prima in Trivioquadri e poi entrando come partner in ArtsFor e co-fondando Leading by Heart. Inoltre dirige e coordina progetti culturali come BookCity Milano e progetta eventi artistici e culturali.

Luca Coppola

Art Director e Graphic Designer, Co-fondatore insieme a Riccardo Berrone di AUT, collettivo di design che dal 2009 si interroga sul ruolo del progetto nella società contemporanea in relazione a tematiche specifiche come identità, processi di produzione, innovazione e comunicazione visiva. Con un background artistico si specializza nell'ambito della comunicazione visiva sviluppando progetti di immagine

coordinata e grafica editoriale, mantenendo forte il suo interesse per l'arte contemporanea e la promozione culturale. Ha collaborato con MART – Civica Trento e Rovereto, Massimo Bartolini – Galleria MDC, Venice Art Factory, Martino Gamper LTD, Odin Teatret, C/O Careof, Salviati, Veneta Cucine e Rinascente.

Paolo Ranieri

Filmmaker, Autore di ambienti multimediali e Video Designer. Nel 1993 ha iniziato a collaborare stabilmente con la casa di produzione video Studio Azzurro. Nel 2003 ha co-fondato la società di produzione N!o3, per la quale ha svolto il ruolo di Regista e Project Manager. Nel 2013 ha fondato con altri due Artisti visuali il gruppo KARMACHINA, con il quale attualmente realizza installazioni audiovisive, videomapping e progetti multimediali.

Leonardo Sangiorgi

Dopo gli studi all'Accademia di Belle Arti e varie esperienze nell'ambito delle arti visive, inizia l'esperienza di Studio Azzurro nel 1982. Numerosi i riconoscimenti conseguiti, tra cui: il Premio UBU per il teatro di ricerca 1988, il Gabbiano D'oro 1986 - Festival del cinema di Bellaria, il Premio Alinovi 1995, il Premio Quadriennale 1996, il Gran premio Transmediale 1998 - Berlino, Sole d'oro 1999 - Festival Video-Televisivo Riccione.

Vinicio Bordin

Videomaker, collabora attivamente con lo studio N!o3 di Milano. Insieme a Paolo Ranieri e Rino Stefano Tagliaferro è Fondatore di KARMACHINA, studio di visual design.

Marco Cadioli

Artista e Docente. Laureato in Fisica, ha seguito l'evoluzione dei Nuovi Media dai primi anni '90, affiancando alla ricerca artistica l'attività di docenza in diverse accademie. La sua indagine si è focalizzata sullo sfumare il confine tra reale e virtuale, dalle prime esperienze come fotoreporter dei mondi virtuali alla rappresentazione del mondo di dati in Google Earth. Autore di *Io reporter in Second Life Shake* Edizioni 2007. In molti suoi lavori c'è una sovversione dell'uso del software piegato a generatore di immagini nate dall'errore. Ha esposto in mostre personali e collettive a livello nazionale e internazionale.

Azalea Seratoni

Storica dell'Arte e Curatrice. La sua ricerca si colloca nel territorio disciplinare di confine che si estende fra arte e design. Ha curato la mostra Bruno Munari: basic designer, con la collaborazione di Bruno Danese (2006). Collabora con il progetto Reprogrammed Art, tramite il quale

Artisti digitali hanno riprogrammato opere pionieristiche degli anni '60 implementandole con la tecnologia del terzo millennio.

Rino Stefano Tagliaferro

Regista, Art Director e Video Artist. Realizza opere di video-arte, cortometraggi, ambienti multimediali e video installazioni.

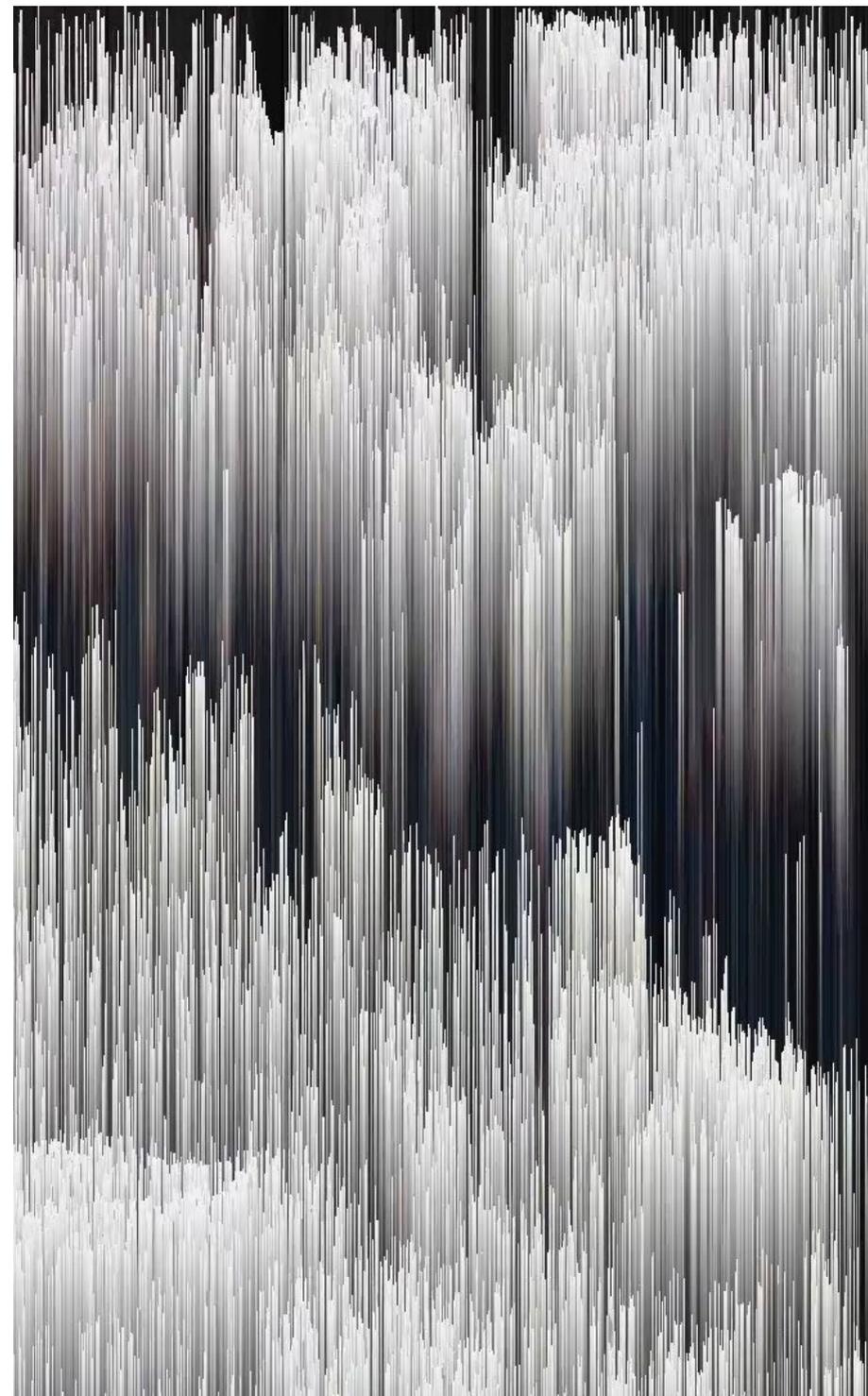
Ha co-fondato lo studio KARMACHINA, col quale ha curato la direzione artistica de' *L'albero della Vita* per Expo 2015 e il museo multimediale M9 di Mestre.

Come autore ha partecipato con le sue opere digitali *Beauty* e *PeepShow* a diverse mostre d'arte contemporanea internazionali.

Roberta Tenconi

Curatrice di Pirelli HangarBicocca, dalla sua nomina ha curato importanti mostre personali di: Cerith Wyn Evans, Giorgio Andreotta Calò, Matt Mullican, Leonor Antunes, Eva Kot'átková, Rosa Barba, Laure Prouvost e Petrit Halilaj. È stata co-curatrice della mostra collettiva *Take Me (I'm Yours)*, e assistente curatrice per *The Encyclopedic Palace*, Esposizione Internazionale Della Biennale di Venezia. Nel 2006 ha fatto parte del team curatoriale della 4a Biennale di Berlino ed è stata Visiting Curator presso Melbourne Contemporary Art Spaces.

IED si riserva la facoltà di apportare eventuali modifiche in relazione alle esigenze didattiche o dell'Istituto stesso.



CAREER SERVICE

Il **Career Service IED** ha l'obiettivo di supportare gli studenti nei contatti con il mondo del lavoro attraverso relazioni costanti con aziende, agenzie e liberi professionisti e un'attività personalizzata di supporto e monitoraggio. Già durante il percorso di studi gli studenti sono affiancati per la preparazione dei propri CV e portfolio con **attività ad hoc**. Hanno la possibilità di incontrare società esterne e partecipare a colloqui di selezione per l'attivazione di stage, tirocini formativi o collaborazioni una volta terminato il percorso di studi.

Ogni anno IED organizza inoltre i **Career Days**: incontri mirati con aziende e agenzie finalizzati alla selezione e ricerca di profili da inserire nei propri team. In queste occasioni gli studenti presentano direttamente il loro lavoro, mettendo in luce motivazioni, creatività e aspirazioni.

PARTNER

3M, Accenture, Adidas, Alessi, Alfa Romeo, Amnesty International, Apple, Arnoldo Mondadori Editore, Aston Martin, Barilla, Benetton, BMW, Bottega Veneta, Bulgari, Calvin Klein, Canon, Campari, Cappellini, Coca Cola, Damiani, De Agostini, Diesel, Dior, Dolce&Gabbana, Ducati, EDI Effetti Digitali Italiani, Edizioni Condé Nast, Emergency, Emilio Pucci, Endemol Shine Italy, Ermenegildo Zegna, Fendi, Ferrari, Ferrero, FIAT Chrysler Automobiles, Flos, Fontana Arte, Ford, Fox Italia, Freeda, Gianni Versace, Giorgio Armani, Herno, Hewlett Packard, Honda, IBM, Illy, Ikea, Inditex Group, Jaguar, Jil Sander, JINGLE BELL Voice & Music, JWT, Lamborghini, Lancia, Lavazza, Lego, Leo Burnett, Louis Vuitton, Luxottica, Marni, Maserati, Martini, Max Mara, Mediaset, Microsoft, Milestone, Missoni, Moschino, Movimenti Production, MTV, Nestlé, Nike, Nintendo, Nivea, Piaggio, Pirelli, Pixar, Polaroid, Pomellato, Prada, Proxima Milano, Puma, RCS, RAI, Redbull, Renault, Roberto Cavalli, Salvatore Ferragamo, Sergio Rossi, SKY, Sony, Swarovski, Swatch, Tbwa, Tod's, Toyota, Universal Studios, Valentino, Volkswagen, We Are Social, WWF Italia, Yoox.

UN NETWORK INTERNAZIONALE

IED si propone come realtà di formazione radicata sul territorio e come network internazionale con sedi in Italia, in Spagna e in Brasile e con rapporti di collaborazione in tutti i continenti.

Sono **170 le partnership accademiche** distribuite in Europa, Asia, Stati Uniti e Canada, Australia, Nuova Zelanda e America Latina. Molte di queste garantiscono agli studenti dei corsi Triennali la possibilità di partecipare all'**Exchange Study Program** e all'**Erasmus+** e di frequentare un semestre all'estero.

IED è **membro dei network accademici e culturali** più strategici all'interno del panorama mondiale: CUMULUS - International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media; ELIA - The European League of Institutes of the Arts; WDO - World Design Organization; ENCATC - European Network on Cultural Management and Policy.

Coltiva inoltre **rapporti di collaborazione e confronto** con importanti Associazioni di riferimento: ADI - Associazione per il Disegno Industriale, NAFSA - Association of International Educators, EAIE - European Association for International Education.

La dimensione e la vocazione internazionale sono confermate anche dalla presenza di **studenti provenienti da oltre 100 paesi del mondo**. IED è un ambiente di studio ricco di scambi e confronti continui tra culture diverse e contribuisce alla formazione di una nuova generazione di professionisti contemporanei e preparati rispetto al mercato.

ALUMNI

Oltre 120.000 ex studenti. Una **comunità mondiale, multiculturale e interdisciplinare**: un luogo di scambio, di comunicazione e di servizi personalizzati, un incubatore di opportunità, di relazioni e di visibilità. Chi ha passato anche una piccola parte della sua vita nelle nostre aule, tramite la piattaforma dedicata, ha la possibilità di entrare in contatto con altri alumni dell'Istituto, provenienti da contesti internazionali, di informarsi sul network IED, di ricevere inviti a eventi, iniziative e seminari esclusivi per la community, e di tenersi informato sulla selezione di offerte di lavoro dedicate.

I MASTER

I Master, fortemente radicati nei principi che muovono il design italiano quali spirito di curiosità, intraprendenza e crescita, garantiscono una combinazione di competenze, tecnica e creatività per dare risposte sempre più efficaci a chi vuole eccellere negli ambiti della creatività e del management. Progettati in collaborazione con le aziende, i Master preparano ad affrontare il mercato del lavoro e permettono di costruire la propria identità professionale.

DESIGN

MILANO	ROMA	TORINO
Design - Innovation Strategy and Product Inglese // Full-time	Interior Design Inglese // Full-time	Exhibit Design Italiano // Part-time
		Transportation Design Inglese // Full-time

COMUNICAZIONE

MILANO	ROMA	TORINO	FIRENZE / BARCELLONA
Creative Direction Italiano // Full-time	Digital Communication Strategy Italiano // Part-time	Event Management Italiano // Full-time	Brand Management and Communication Italiano // Full-time
		Brand Management Italiano // Part-time	Marketing e Comunicazione Italiano // Part-time
			Brand Design and Management - Food, Wine and Tourism Inglese // Full-time

ARTI VISIVE

MILANO	FIRENZE	ROMA
Animation Design Italiano // Full-time	Visual Arts for the Digital Age Italiano // Full-time	Graphic Design - Focus on New Media Inglese // Full-time
	Graphic Design Italiano // Part-time	Digital Art Direction Italiano // Part-time

MODA

MILANO	ROMA	FIRENZE	COMO
Fashion Communication and Styling Inglese // Full-time	Fashion Design Inglese // Full-time	Comunicazione e Marketing per la Moda Italiano // Part-time	Jewelry Design Inglese // Full-time
	Fashion Marketing Inglese // Full-time		Fashion Business Inglese // Full-time
			Textiles* Inglese // Full-time

* Master erogato da Accademia di Belle Arti Aldo Galli.

ARTE

FIRENZE	FIRENZE / ROMA
Curatorial Practice Inglese // Full-time	Museum Experience Design Italiano // Full-time
	Arts Management Inglese // Full-time

INFORMAZIONI PRATICHE



Visual Arts
for the Digital Age

LINK UTILI

ied.it/iscriviti-al-master
ied.it/master-tariffari
ied.it/borse-e-agevolazioni
ied.it/servizi
ied.it/alumni

DIPLOMA

La frequenza è obbligatoria. Il Diploma Master di I Livello viene rilasciato agli studenti che hanno frequentato con profitto la totalità delle attività formative in misura non inferiore all'80% discutendo il Progetto di Tesi di fronte alla Commissione di Valutazione. Il voto conclusivo è espresso in centodecimi.

REQUISITI DI AMMISSIONE

Possono inviare la domanda di ammissione tutti coloro che siano in possesso di un Diploma Accademico di Primo Livello, di un Diploma di Laurea o di altro titolo equivalente, privato o conseguito all'estero e riconosciuto idoneo in base all'attuale normativa. Possono partecipare anche i laureandi purché conseguano il titolo entro la data di discussione del Progetto di Tesi.

REQUISITI LINGUISTICI

Il Master è erogato in lingua italiana. Per comprendere pienamente i contenuti del Master è richiesta, agli studenti non madrelingua, una conoscenza pari al Livello B2 - Vantage or upper intermediate - Common European Framework of Reference for Languages. Per attestare le conoscenze linguistiche, i candidati che non sono madrelingua dovranno presentare certificato linguistico o richiedere in IED un colloquio di valutazione linguistica. Costituisce titolo preferenziale la conoscenza della lingua inglese.

SELEZIONE E AMMISSIONE

Per iniziare il processo di ammissione al Master è necessario effettuare l'accesso all'area riservata con le proprie credenziali, caricare i documenti richiesti per l'ammissione al corso e completare le informazioni personali. Il tuo Admission Advisor ti supporterà in tutto il processo di selezione, ammissione e iscrizione al corso. Puoi ottenere le credenziali di accesso inviandogli una mail di richiesta. Se non sei ancora in contatto con un Admission Advisor, compila il form "iscriviti online" e riceverai una mail con i riferimenti utili e le informazioni relative al corso selezionato. Rispondendo direttamente al messaggio, porterai avanti il processo e riceverai le credenziali.

I documenti necessari per accedere alla fase di selezione sono:

- domanda di ammissione al corso, disponibile on line nell'area personale;
- lettera motivazionale nella lingua di erogazione del corso;
- Curriculum Vitae aggiornato;
- copia del Diploma di Laurea se già in possesso;
- transcript degli esami universitari;
- documento d'identità;
- autocertificazione di residenza;
- codice fiscale.

I Master sono a numero chiuso.

Una volta completato il caricamento di tutti i documenti e verificata l'idoneità al percorso scelto sarai invitato a un colloquio motivazionale finalizzato ad approfondire e valutare le competenze acquisite durante gli studi, il titolo e la votazione conseguiti, le eventuali esperienze professionali effettuate, le attitudini individuali, la motivazione alla partecipazione al Master e a verificare ulteriormente la conoscenza adeguata della lingua di erogazione del corso.

ISCRIZIONE

Una volta superata la fase di selezione, riceverai il certificato di ammissione e i regolamenti da firmare e caricare nell'area personale. Contestualmente potrai procedere al saldo della tassa di iscrizione, riservandoti così un posto in aula.

BORSE DI STUDIO E AGEVOLAZIONI

IED sostiene i giovani creativi attuando una politica di agevolazione economica e tramite l'attivazione o erogazione di borse di studio. Sono previste, inoltre, per gli studenti italiani, possibilità di finanziamento a tasso agevolato.

ADMISSION OFFICE

In ogni sede IED, il team degli Advisor dell'Admission Office offre costante assistenza e supporto agli studenti e a coloro che richiedono informazioni sui corsi e sulle attività dell'Istituto. Contattando l'Admission Office, chiunque fosse interessato ad approfondire l'offerta formativa potrà essere guidato al meglio nella scelta e avere indicazioni dettagliate su organizzazione dei percorsi di studio, contenuti, obiettivi e scenari professionali.

GIORNATE DI PRESENTAZIONE DEL MASTER

Gli Open Day di marzo, luglio e settembre rappresentano le occasioni più importanti dell'anno per conoscere nel dettaglio l'offerta formativa IED. Sono previsti, inoltre, momenti di incontro, in sede oppure online, con i coordinatori, le aziende partner e lo staff della Scuola, durante i quali verranno presentate la struttura, i contenuti e le opportunità professionali del Master e sarà possibile richiedere chiarimenti sul percorso di studi.

PER INFORMAZIONI

IED Milano
Via A. Sciesa, 4 - 20135 Milano
t. +39 02 5796951

50 ANNI DI ESPERIENZA
11 SEDI NEL MONDO
10.000 STUDENTI
ALL'ANNO
+100 NAZIONALITÀ
DI PROVENIENZA
+60 CORSI
POST-DIPLOMA
+150 TITOLI MASTER
E DI FORMAZIONE
CONTINUA
1900 DOCENTI