



文化和旅游部人才中心
Human Resource Center of Ministry of Culture and Tourism



GLOBAL
ART
BASES

文化和旅游部人才中心

学艺五洲

青年艺术人才国际培养与交流推广计划

意大利基地课程介绍

通识课 General Courses

课程编号 Course Code	课程名称 Course Name	学分 Credits	总学时 Total Hours	学时分配 Composition	
				教学学时 Teaching Hours	实践学时 Personal Practice
GAB-MI001	初级意大利语言与文化 Italian language	2	24	24	
	课程介绍	这是一门入门级的意大利语课程，专为没有语言经验的学生设计。本课程的目标是使学生对意大利语的结构有一个基本的了解，并掌握听、说、读、写的基本技能。			
GAB-MI002	专业英语 Professional English	2	24	24	
	课程介绍	英语课程将通过建立语言水平评估来设计，使其适合不同层次的学生。本课程将重点拓展学生们在艺术、设计和时尚领域的词汇量和有效英语有效交流能力。			
GAB-MI003	意大利设计史 * Italian Design History	3	51	36	15
	课程介绍	课程探讨意大利对现代设计史的贡献。在意大利前卫的未来主义运动中，设计文化始终不仅仅是一种功能性的规划方法。由于许多参与者的努力和想法，“设计”一词已经成为意大利创造力的核心，成为其最有力的组成部分之一。学生通过对几个方面(文化、社会、艺术、工业)的分析，以及与国际形势和生产的年代对比，从而了解这段迷人的世界设计史。课程还将提供意大利平面设计历史的概览，以反映社会的演变。			
GAB-MI005	包装工作室 * Packaging Lab	3	51	36	15



	<p>课程介绍</p>	<p>包装设计学科显然大部分是由技术技能组成的，而相反，它是最全面的设计培训，在视觉设计的许多其他领域被证明是基础的，因为包装项目是由社论，图形/构成，多层构成的和后期制作技巧。包装是一种战略工具，可以在吸引力和与消费者之间的物理交互方面建立消费者与商业产品之间的关系。本课程的目的是提供包装设计在各种应用中的整体概述。通过讲座和作业，学生将获得设计和实现各种包装类型所需的理论和实践工具，从而对该学科抱有专业态度。</p> <p>本课程将处理以下主要主题，这些主题将根据更详细的程序逐步开发，并逐步提供：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 介绍 <ul style="list-style-type: none"> -包装是什么意思？它包括哪些学科？从定义到案例历史； -包装功能及其现代应用的历史演变。 -包装不只是一个盒子！ • 包装行业 <ul style="list-style-type: none"> -概述包装行业使用的主要工艺和材料； -从造纸到纸张转换； -通过观察现实，要求学生熟悉普通包装的标准尺寸和形状；通过引入一些更改和新功能来学习它们的制造方法并复制相似的物品（折叠普通纸板）。 <p>想象力是根本！</p> <ul style="list-style-type: none"> • 设计角色 <ul style="list-style-type: none"> -设计是一个过程，在其横向领域具有共同的特征； -如何解释公司简介并为其设计有效的解决方案？（在本课程中，有时我们确实分配了简短的课程。在其他情况下，它们是老师提供的课堂模拟）； -（包装）设计人员应能够管理哪些创意工具？从情绪板，思维导图和头脑风暴到图形和 3D 可视化... <p>毕竟，设计包装与设计建筑物没有太大不同。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 包装和品牌 <ul style="list-style-type: none"> -如何执行有效而成功的解决方案？从获得图形和品牌技巧到横向设计意识； -连贯的包装在传达品牌的独特特征方面起着什么作用，代表了营销联系和消费者满意度？包装通过形状和颜色传达产品和品牌的标识。 			
<p>GAB-MI007</p>	<p>设计方法论 * Design Methodology</p>	<p>3</p>	<p>54</p>	<p>36</p>	<p>18</p>



	课程介绍	<p>在过去的五十年里，产品设计已经达到了一个高度的复杂性。不同的设计方法和观点已经将宣言中的愿景概念化，这对设计文化产生了很大的影响。本课程的目的是让学生面对复杂的设计挑战，培养他们适应不同设计任务的能力，并掌握必要的文化、概念和技术工具的基本知识。本课程的结构是探索研究和设计经验，它不仅提供“如何做”的工具，而且帮助每个人找到他们这样做背后的理由。重点是发展研究技能，使学生能够获取相关资料，吸收和阐明相关发现;</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 设计方法:风格、语言、技术; ➢ 设计流程及决策(公司/材料/技术;) ➢ “通过创造来理解”：对项目进行反思、阐释和阐述。本课程的目标是提高对设计和技术的认知，提高对创新和开放创造力的批判，精研研究方法，并通过个人项目实践方法和技术，获得“知道怎么做”的知识。 			
GAB-MI008	品牌认知 * Brand Identity	3	54	24	18
	课程介绍	<p>品牌认知课程希望强调一个公司在市场上有一个坚实的、有特色的、独特的和令人难忘的形象的战略重要性。身份概念的不统导致个性认知的差异，因此品牌认知是顾客与公司之间的一组心理和功能联系的纽带。当今所需要的品牌意识，可以加强忠诚度、赢得良好声誉、加强可靠性，以及最重要的，在所有媒体中获得持续的反馈。这些关联可以包括图形资产(例如标识、公司颜色、布局和格式设计)、语言和语调(签名调、标语、文案风格和创作主旨)、一般承诺、优势，最重要的是，公司的核心价值观。本课程旨在培养学生研究、识别、分析和建立完整品牌个性的能力，从而将所有象征性的、有形的或无形的品牌价值转化为专业的、创造性的视觉效果。</p> <p>课程大纲</p> <p>品牌的历史路径，品牌当代源，品牌意识，品牌架构，品牌策略，品牌传播，品牌练习和工作室。</p>			
GAB-MI010	当代意大利社会 * Contemporary Italian Society	3	51	36	15
	课程介绍	<p>二战后，在墨索里尼 20 年的独裁统治下，意大利是一个发展中国家，主要以农业为主。相反，今天的意大利是一个富裕的国家，但有许多问题，如经济危机，贫穷的意大利南部，非法移民和犯罪。学生将探索从法西斯独裁统治(1922 年)到现在的意大利社会历史。</p>			
GAB-MI011	新媒体历史(电影和录像) * History of Cinema and Video	3	51	36	15
	课程介绍	<p>本课程提供了一段电影从诞生到当代制作的历史发展之旅。它带着学生从前卫的无声电影到有声电影，从工业的兴起到好莱坞流派以及现代电影的伟大作者。通过电影分析，学生将接触到一些重要的作品，并讨论它们的主要特点。</p>			



GAB-MI012	现代艺术史 * History of Modern Art		3	51	36	15
	课程介绍	本课程将艺术视为解释当代现象的关键：艺术的语言环境和范围，从工业时代早期到代表当代情景的技术和传播媒介发展，以及图像的操作和消费。学生将了解视觉艺术、建筑、设计、广告图像、多媒体之间的互相传达，以及它们深刻的、前所未有的在当代用作交流潜力。				
GAB-MI013	新媒体美学 New Media Aesthetics		3	51	36	15
	课程介绍	本课程是对美学、自然哲学、哲学人类学、技法史等学科核心主题的分析。目的是让学生有能力观察过去和现在文化体系中艺术、自然和技术之间的联系，并了解这些联系是如何创造了主体性的历史形式。				
GAB-MI014	数字文化 * Digital Cultures		3	51	36	15
	课程介绍	本课程在检视大众传播演变的历史阶段后，以现当代为重点，以批判的方式探讨与媒体相关的最显著现象，如社交媒体、电视、电影、音乐、游戏等。本课程遵循了数字革命的主要历史演变阶段，旨在对当今与技术、传播和媒体生产相关的现象进行批判性的讨论。				
GAB-MI015	市场营销&管理 * Marketing & Management		3	51	36	15
	课程介绍	<p>本课程是对集成营销策略的详细检查，目的是处理如何将产品或服务的价值传达给客户，以达到销售产品或服务的目的。 它还将研究可用于在国际范围内营销商品和服务的促销工具。</p> <p>课程大纲 学生将通过讲座、讲义(包含相关信息)、课堂作业、实地研究和实践学习来完成课程。我们期望并敦促学生进行自学和准备。最后，他们必须提交一份结业作品，将本学期所关注的所有要素组合起来。</p>				
GAB-MI0pa	风景摄影 * Landscape Photography		3	51	36	15
	课程介绍	<p>本课程主要研究影像及风景摄影技术。它为学生提供了一个关于图像力量的背景，以及摄影如何成为理解当代想象力的优先表达媒介。学生将接触到风景摄影的专业和表现方法。访问相关感兴趣的网站将整合理论视角。</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 摄影史 ➤ 视觉文化及相关历史背景 ➤ 将历史研究应用于项目定义 ➤ 设计策略 ➤ 景观摄影制作 				

	项目文化 Project Culture	3	51	36	15
GAB-MI017	课程介绍	本课程的目的是在西方文化和视野的更广泛发展中将摄影背景化。然后可以将其与其他学科以及人类发展的历史时间表联系起来。此外，它探索了不同的表现形式，以了解它们在整个艺术历史中是如何发展的，并最终进入了对视觉图像-摄影和电影的分析。			
专业课 Academic Courses					
课程编号 Course Code	课程名称 Course Name	学分 Credits	总学时 Total Hours	学时分配 Composition	
				教学学时 Teaching Hours	实践学时 Personal Practice
绘画与视觉艺术 Painting and Visual Arts					
学科负责人：Andris Brinkmanis					
	素描 Drawing	3	54	36	18
GAB-MI018	课程介绍	<p>绘图 I</p> <p>在对低年级学生的基础绘画课中，我们将着重为学生讲解视觉表达与图形表达之间的协调，还将引导学生识别自己的绘图风格，这个模块包括基础绘图和基础插图，课程将推动学生了解他们自己的绘画风格，参与团队合作，并且学习项目的开发和结果的讨论；另一方面课程将训练和提高学生的图形表达能力，旨在学习新的方法，并在绘画的背景下发展个人的工作方式。从基础绘画工具到尝试不同的表达方式和探索不同的可能性，以期待学生定义个人的风格。</p> <p>绘图 II</p> <p>对于高年级学生来说，我们的课程将着重为学生推介和完善绘图工具的学习和应用，以支持他们自己个人主题的研究。通过实践练习，直接或间接地引导学生定义和发展他们的个人项目，特别关注项目的方法和实施相关研究的练习。与传统的插图教学相比，这一部分插图的学习将着重于运用表达性和研究练习，从而引导学生有意识的成熟的运用他们的图形和插图能力，对各种技术和工具运用自如。</p>			
GAB-MI019	绘画和视觉艺术 * Painting & Visual Arts	3	54	36	18



	课程介绍	<p>该主题考虑艺术家和策展人活动的一个关键时刻，在此期间，艺术作品的创作后来成为一个批判和说明性的背景的一部分。该主题扩展了传统的绘画和视觉艺术的学术方法，通过实验研究不同的环境和技术，为学生提供指导，支持他们发展一个独特的方式来表达自己和他们的艺术思想。</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 摆脱艺术作品的说明性背景 ➤ 关键系统 ➤ 相变过程 ➤ 分视觉艺术环境和技术 ➤ 材料与技术 ➤ 设计的概念 ➤ 个人表达 				
GAB-MI020	绘画技巧与技术 Painting Techniques and Technologies		3	54	36	18
	课程介绍	<p>绘画技巧与技术</p> <p>本课程的目的是让学生学习绘画和雕刻中使用的传统技术，并领略每种技术带来的独特风格与魅力。课程将学习铜版雕刻，木版印刷术和亚油印刷术，这些技术的学习也将帮助学生获得图形表达和数字图像处理的技术。</p> <p>该课程分为两个模块，绘画模块旨在为学生提供艺术材料、结构和应用方面的具体知识，旨在为学生的创造力提供全面的技术/艺术支持。</p> <p>印刷模块分为两个部分:第一部分，学生学习铜版雕刻、蚀刻、染墨、印花、木版与亚油印刷技术和其他印刷技术；在第二部分，通过所学知识和技能，引导学生开展自己的艺术项目(书籍、海报等)。</p>				
GAB-MI021	艺术解剖学 Artistic Anatomy		3	51	36	15
	课程介绍	<p>本课程涉及人体解剖学研究及人体艺术的基本代表模型:科学与艺术的表现、手势与表情、空间与动作之间的关系。课程也带领学生学习 20 世纪的艺术课程，其中身体作为一个主题和模型，作为一个灵感或支持，在摄影、电影和视频中成为一种表达方式。</p>				
GAB-MI022	雕塑 Sculpture		3	54	36	18

	课程介绍	<p>雕塑 I</p> <p>雕塑模块：这门课从质疑今天雕塑的意义开始。从由艺术史的概念和口口相传的三维形象，到来自不同学科领域和使用不同工具的若干元素的组合。从食物到声音，从绘画到视频，从探索到沿着某种特定的风格前行。研究从一个物理元素开始，通过一个想法的发展，到达空间的管理。探索个人与周围环境之间关系的概念，本课程旨在理解定义当代艺术环境的准则、方法和场所。</p> <p>表演艺术模块：本模块旨在为学生提供表演艺术领域的理论和实践知识。它提供了在特定空间中创建身体、手势或物体的表演动作的技能。从一个精心设计的手势开始，手势作为视觉交流的主要表达方式，在交流中，尝试将这种天然地表达方式定义为文化和艺术身份的语言工具。将采用体能训练和演员训练的方法，提供相关知识，让学生对艺术的可能性，以及我们周围世界不可预测的方面，有更成熟的意识。因此，了解空间对于艺术的真实性，每个项目都聚焦于空间的戏剧化和非语言的表达方式。该模块将包括与艺术家和表演者合作的研讨会和讲习班。</p> <p>雕塑 II</p> <p>雕塑二将继续第二年开始的工作，鼓励个人作品和进一步思考关于如何修改“雕塑”一词以符合其当代意义的思考。以与艺术史有关的材料和语言构成的三维物体到来自不同学科领域的多种元素的集合，再到不同语言手段的运用。从实物到声音，从绘画到视频，从自由探索到沿着自身喜爱的艺术家的脚步前行。雕塑艺术课程从物理元素开始，通过发展一种思想来管理空间，探索个人与周围的宇宙之间的关系，探索定义现代艺术的密码，方法和场所。</p>				
	插画 Illustration		3	54	36	18
GAB-MI023	课程介绍	<p>插画 I</p> <p>在对低年级学生的基础绘画课中，当中我们将着重为学生讲解视觉表达与图形表达之间的协调，还将引导学生识别自己的绘图风格，在基础插图模块中，课程将训练和提高学生的图形表达能力，学习新的方法，并在绘画的背景下发展个人的工作方式。从基础绘画工具的学习到尝试不同的表达方式和探索不同的可能性，我们期待学生在此期间定义个人的风格。</p> <p>插画 II</p> <p>与传统的插图教学相比，这一部分插图的学习将着重于运用表达性和研究练习，从而引导学生有意识的成熟的运用他们的图形和插图能力，对各种技术和工具运用自如。</p>				
	公共艺术 Public Art		3	54	36	18
GAB-MI024	课程介绍	<p>自 80 年代中期以来，公共艺术的一个明显目标是介入一些基础设施，以一种全新的方式恢复广场或纪念碑的历史功能，从而将表达的概念融入社会整体空间。本课程涉及研究和干预项目，将引导学生批判性地学习，结合建筑和城市设计、城市规划和风景园林、视觉传达和一般的造型艺术。具体来说，学生们将以米兰市为例，通过对该地区的仔细分析，激发自身的艺术进程，使其能够与自然环境和社会环境进行交流。为此，本课程包括与来自艺术、社会学、人类学、经济学和城市规划领域的专业人士的会面。</p>				
GAB-MI001	绘图和视频动画 Drawing and Video Animation		3	54	36	18



	课程介绍	该教学旨在探索和分析动画产品生产构思和预可视化的所有阶段。它指导学生寻找自己的诗学。通过对当代生产案例研究的分析,学生们将在戏剧性和指导性方面发展出一致的项目。在整个课程中,还将研究布置作品的叙事世界(特别注意跨媒体讲故事的价值)。			
GAB-MI025	录像艺术 Video Art	3	54	36	18
	课程介绍	课程重点介绍实施音频/视频项目的技术方面。从设计阶段到实际实现(拍摄和编辑),后期制作和最终演示,它旨在为学生提供创建视频的的必要工具。该模块希望发展和发挥每个学生的视觉素养,并提高他们的艺术敏感性。			
GAB-MI026	风景摄影 Landscape Photography	3	54	36	18
	课程介绍	见通识课部分风景摄影课程介绍			
GAB-MI027	展示及策展 Display and Curatorship	3	51	36	15
	课程介绍	为了使学生熟悉艺术创作过程,包括当代展览系统,本课程将侧重于创建展览空间所采用的实践和模型,从二十世纪一开始到今日分析了展览历史和策展方法的典型实例和案例研究。本课程分为主题单元,旨在为学生提供方法论工具,以浏览展览的历史以及在策展实践的辩论中,使他们能够创建适合其展览规模的研究和实验领域。通过讲座和实践讲习,该课程计划旨在使学生认识到,二十世纪的艺术史充满了试图改变艺术实践发展与新的展览实验概念之间关系的尝试。为了使能够思考确定作品、展出形式和访客之间关系,从而对展出形式和空间有清楚的意识,这种意识至关重要。实际上,这些关系定义了作品所假定的顺序和配置,并赋予作品以某种角色和特定含义。			
平面设计 Graphic Design					
学科负责人: Patrizia Moschella					
GAB-MI028	布局和可视化技术 * Layout and Visualization Techniques	3	54	36	18
	课程介绍	<p>本课程旨在使学生掌握绘画的基本技巧,并对各种绘画提出正确的方法。本课程的第一部分将着重于可视化技术,从人体的简化绘图和透视开始。在第二部分中,我们将讨论不同的主题,如角色设计、阴影、灯光和色彩的表达。最后一部分将集中在图像的构图,故事叙述,以及绘图语言的不同专业应用,如故事板或插图。一个基本点是研究,目标是引导学生在绘画中找到自己的特长和特色,确立自己的风格。</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 可视化技术 ➤ 角色设计;颜色技术;富有表现力的照明 ➤ 图像组成;讲故事;绘画的语言 			



GAB-MI029	包装工作室 Packaging (Lab)	3	54	36	18
	课程介绍	见通识课部分包装工作室课程介绍			
GAB-MI030	平面设计工作室 * Editorial Graphic Design (Lab)	3	54	36	18
	课程介绍	<p>本课程将集中在了解平面设计的基本原则，以及在其数字化过程中所需的主要工具。在课堂上，通过练习和工作室研究，学生将学习如何建立杂志版面、书籍系列封面、小册子和其他社论的附加形式。他们将学会如何使内容更加吸引读者，包括分析不同的语言和主题领域的出版物。我们将致力于训练学生有效地聪明地将组合、布局和创造性的排版结合起来的技能，以便产生能够在广泛的编辑环境中形成交流的解决方案。</p> <p>课堂将讲解和学习 InDesign CC 工具，同时介绍平面设计的基础知识和相关的技术问题。技术和创意概念的比较学习将使 学生获得足够的知识有效应对需求带来的专业印刷出版的世界。</p> <p>课程大纲：</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 课程将被开发在理论和实践的基础上同时学习 InDesign 基本工具以及如何使用和管理文本、图像和颜色 ➤ 如何使用和管理不同的布局 ➤ 分析不同的编辑产品 ➤ 根据老师的要求在课堂上工作 			
GAB-MI031	绘图和视频动画 Drawing And Video Animation	3	54	36	18
	课程介绍	该教学旨在探索和分析动画产品生产构思和预可视化的所有阶段。它指导学生寻找自己的诗学。通过对当代生产案例研究的分析，学生们将在戏剧性和指导性方面发展出一致的项目。在整个课程中，还将研究布置作品的叙事世界（特别注意跨媒体讲故事的价值）。			
GAB-MI032	风景摄影 Landscape Photography	3	54	36	18
	课程介绍	见通识课部分风景摄影课程介绍			
时尚设计、造型、传播 Fashion Design & Styling & Communication 学科负责人：Colomba Leddi					
GAB-MI033	时尚人类学 * Fashion Anthropology	3	51	36	15



	课程介绍	<p>本课程介绍人类学的历史，从殖民的历史根源到最近的发展(应用人类学)，然后从人类学的角度主要关注时尚领域。</p> <p>它将研究人类学的民族和殖民起源，考虑西方在 19 - 20 世纪与非西方民族的相遇如何引发了关于历史、经济、宗教、语言、性和个人身份的问题。我们将特别关注服装的历史，它是形成文化的一种形式和美学，并指出时装研究领域的最新发展。本课程将介绍社会文化人类学的主要理论和争论，如仪式与宗教、性与性别、文化相对主义和全球化。</p> <p>本课程将着重于美的历史，即美的标准在整个人类历史中是如何变化的:从古代文明到文艺复兴，从新古典主义到后现代主义。学生将会得到艺术、文学、时尚和流行文化作品的范例。经过半个多世纪的怀疑和质疑，自 20 世纪 80 年代末以来，美在视觉实践和话语中的复兴引发了激烈的批判性辩论。从先锋派到概念时代，反审美策略一直抵制美，因为它被视为与主导的制度和意识形态相勾结。因此，当美被政治化并被打开以进行批判时，它便与当代视觉文化产生了联系，不再维持单一或普遍的意义，而是总是有争议的。</p> <p>作为一个概要，学生将会被介绍“丑陋”的历史:探索艺术和文学中的丑陋和排斥，以及这些概念如何影响和塑造了当代的服装美学。</p> <p>课程的最后一部分将致力于分析反主流文化，以及他们如何形成特定的着装规范，这些规范大多与主流社会相悖。突出的反主流文化的例子将介绍，包括朋克运动及其当代衍生(即蒸汽朋克、哥特朋克和赛博朋克)。</p>
GAB-MI034	课程介绍	<p>时尚与服饰史 * History of Fashion & Costume</p> <p>3 51 36 15</p> <p>本课程的目的是让学生对时装和服装的历史有一个大致的了解。时尚是一种语言形式，用来传达我们是谁，来描述我们的社会、经济、宗教和许多其他事情;它代表了“时代精神”。这就解释了为什么现在心理学家、社会学家、经济学家、人类学家和艺术史学家都在研究服装。</p> <p>本课程从分析意大利文艺复兴时期时尚现象的起源，以及从法国大革命到现在时尚作为个人或群体语言的一种形式，作为社会交流的一种形式的历史演变开始。从历史和社会学的角度将会看到不同的时尚风格。时尚代表着我们所说的“时代精神”，它总是与文化、艺术、社会状况和潮流联系在一起。课程还包括当今意大利时装体系和最重要的意大利时装品牌的信息。</p>
GAB-MI035	课程介绍	<p>时尚趋势与预测 * Fashion Trends & Forecasting</p> <p>3 51 36 15</p>



	课程介绍	<p>时尚预测是一个复杂的过程,结合了不同来源的趋势信息用于时尚专业人士,包括设计师,买家或造型师。流行趋势预测是一个基本的工具在时尚行业为了理解在即将到来的时代什么是受欢迎的。它也被用来决定市场和客户的行为,以及他们将来想买什么。</p> <p>研究和灵感是预测策略和设计过程中必不可少的步骤;艺术、产品设计、电影、街道风格或沟通等资源有助于为这一有趣而令人惊叹的领域的专业人士发展个人创新视野。趋势预测的工作是发现即将到来的趋势和产品;研究是设计过程中至关重要的一步,没有深入、丰富和多样的研究来源,创新就不可能存在</p> <p>Cool Hunting 作为一种研究方法,也是一个强大的工具,以创造一个新的时尚愿景,能够赋予独特的工作的结果。</p> <p>课程大纲 学生们将会被激发出一种专注于研究的感觉,与他们周围和时尚界正在发生的事情相比;他们会被激励有目标感,鼓励他们努力工作,并推动他们发展自己的想法和技能。在整个课程、实践作业和演示中,学生们都将专注于他们的目标,即期末考试。</p>				
GAB-MI036	<p>时尚造型 * Fashion Styling</p> <p>课程介绍</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="699 976 815 1061">3</td> <td data-bbox="815 976 1018 1061">54</td> <td data-bbox="1018 976 1246 1061">36</td> <td data-bbox="1246 976 1453 1061">18</td> </tr> </table> <p>时尚造型I</p> <p>时尚设计的主旨在于让学生了解意大利的时尚风格,对于意大利的形象和风格做一个基础的把控,我们会让学生接触到最重要作品的起源,以清楚意大利时尚风格的原始脉络。该课程将培养学生对图像样式的初步了解和经验,以此作为时尚项目设计的基础,其目的是进一步的激发他们的潜能,尤其在作国际时尚之都的米兰更是研究时尚专业的理想之地,学生将通过观看参观美术馆和时装商店在街上拍照以及采访专业时尚人士来达到目的。营销和社会宏观趋势是从哪里开始产品造型线流程的主要基础。从艺术到社会趋势:学生将学习如何整合所有信息,以便在考虑营销策略的情况下创新应用趋势技能。</p> <p>时尚造型 II</p> <p>时尚造型旨在让学生了解时尚视觉图像的过程。特别关注意大利时尚品牌。米兰是一个战略城市,国际时尚之都。意大利主要品牌的形象策略中心。奢华与潜移默化的工艺。业务和可穿戴的创造力。在这个完美的地方,可以浏览整个系统,从企业形象,展厅购买办公室,样式和广告到零售设计和服务体验。该课程将培养学生对样式搜寻和图像样式的初步了解和经验,以此作为时尚和项目方法的基础,目的是进一步激发他们的潜在技能。</p> <p>从市场营销和社会趋势中学习:学生将学习如何整合所有信息以创新地应用趋势技能。</p>	3	54	36	18
3	54	36	18			
GAB-MI037	<p>时尚设计 * Fashion Design</p> <p>课程介绍</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="699 1872 815 1957">3</td> <td data-bbox="815 1872 1018 1957">54</td> <td data-bbox="1018 1872 1246 1957">36</td> <td data-bbox="1246 1872 1453 1957">18</td> </tr> </table>	3	54	36	18
3	54	36	18			



		<p>一个时装设计师需要能够解释想法和受到周围世界的启发，以便把他的想法转化为视觉呈现。无论是为自己的品牌工作，还是为公司做顾问，创意的过程都是一样的，都是研究、设计、开发、编辑、展示。</p> <p>时装设计课程将教授学生如何设计一个时装项目，如何协调和展示一个时装系列。研究实践的概述将使学生了解概念、情绪和主题是如何构思和发展的，从而为服装、颜色和形状提供灵感。 将鼓励学生表达自己的创意通过工作室和车间实践技能。</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 介绍课程 ➤ 什么是时装系列？如何开始收集？ ➤ 灵感：开发，面料采购，设计项目，编辑一个集合。 ➤ 研究：看趋势，不同的市场设计、准备 moodboards,选择 颜色,创建和设计集合的素描风格。 ➤ 如何协调时装系列？ ➤ 作品集设计：简介、作品集和最终展示。 			
GAB-MI038	<p>时尚配饰 * Fashion Accessories</p>	3	36	24	12
	<p>课程介绍</p>	<p>学生就能接触到意大利的时尚配饰设计领域由此了解到当代奢侈品的演变，意大利定制手工产品在时尚行业的地位以及意大利的生态工业。各种的配饰当中，如包、鞋、小皮具的设计中，这些配饰设计被称为最有趣的当代时尚创意市场亦是当今经济中最重要的领域之一并与全球时尚体系紧密相连。在课程中，学生将学习如何设计一个概念，并创建一个配件集合，以满足市场需求。</p> <p>本课程以理论与实务相结合的三个主要部份为架构。课程的第一部分着重于了解意大利饰品的知识。为了调查和区分配件的关键元素，学生们将受益于导赏参观，探索主要的配件品牌商店，他们将接触产品考察活动，并拍照游览，以分析商店的橱窗和消费风格。参观应包括领先的国际展会 Micam 和 Mipel 和 Lineapelle，一个材料和组件库。此外，参观制鞋厂将促进生产过程的第一手经验。</p> <p>在理论课上，教师将探索鞋和包的主要模型及其特点。学生还将学习识别材料，如不同种类的皮革、毛皮和织物。此外，他们将学习识别考虑到鞋跟和鞋底组件，同时还可以获得 3D 打印技术进步的信息。这些活动将使学生了解有关配件制造过程的技术建设步骤。</p> <p>在第二部分，课程将集中在概念发展，学生将开始设计一个集合，并利用所有的专业投入创造它的作品。每个学生将设计自己的模型的鞋子和包通过实现学习的技能,根据他的设计的灵感。学生将能够为他们的收藏品的每一个模型构造颜色材料规格表。制革颜色图表将提供，以促进新思想的产生。</p>			



GAB-MI039	录像艺术 Videoart		3	54	36	18
	课程介绍	见视觉艺术中的课程介绍				
GAB-MI040	织物设计 Textile Design		3	54	36	18
	课程介绍	<p>纺织设计 I 通过理论和实践活动，该课程向学生介绍了纺织品的多种特性，为他们提供了用于纺织和针织面料的技术和设计工具。</p> <p>纺织设计 II 时尚设计模块：在整个课程中，学生将通过图像，图纸和纺织品印刷技术的处理来设计纺织品图案，并特别关注传统印刷技术； 他们还将学习定义模块，变体和重复。</p>				
GAB-MI041	时尚布景 Fashion Setting		3	54	36	18
	课程介绍	<p>时尚布景 I 时尚造型与传播：通过讲座和实践课程，本课程探索了时装、传播和市场营销之间的联系，重点探讨了时装造型的作用及其多方面的应用:时装系列、时装秀、广告活动及社论。</p> <p>时尚布景 II 时尚造型与传播模块：本课程的目的是了解时尚世界中典型的传播模式，并学习设计系统，旨在为时尚产品的推广创造传播策略。通过对服装品牌的当代情景分析，品牌策略的识别与分析，促使学生了解服装品牌的市场定位，以及品牌形象推广与传播的策略。</p>				
GAB-MI042	服装设计出版 Fashion Design Publishing		3	54	36	18
	课程介绍	本课程探索服装设计的发布场景，与服装系统的交互，对信息和表达语言的理解以及发布项目的起草。				
GAB-MI043	多媒体设计(时尚视频) Multimedia Design (Fashion Video)		3	54	36	18
	课程介绍	时尚视频模块：本课程深入探讨视觉传达的文化在不同的领域的影响：如时装，电影，网络，数字传播等。本文将对产品设计中的项目问题进行研究，对所讨论的问题进行综合和具体化的论述。				
GAB-MI044	交互设计 Interaction Design		3	54	36	18



	课程介绍	<p>产品设计模块：本课程将探讨使用不同技术的用户与设计系统之间的交互思想。该课程提供为期六个月的讲习班项目，使学生可以亲身体验电子与设计领域的互连方法。目的是为学生提供多种回答各种项目问题（甚至更好地识别新问题）的方法。</p> <p>室内设计模块：本课程探讨“信息”概念与设计相关的含义。这包括数据的产生和传播，它们的转换，使它们易于理解，可导航，可管理和可编辑的界面，新方案以及对现有模型的重新编程。信息社会和 Web 的兴起带来了至关重要的思想和动力，如今这些思想和动力已渗透到文化和设计中：系统，网络，系统之间的交换，生态系统，采样，黑客，后期制作，赫兹空间，数字，实时虚拟现实和增强现实...在课堂活动期间，本课程将分析并提供有关该范式工作方式的第一手经验，提供工具和方法来读取这些模型并对其进行重新编程，以设计新的未来并重新考虑在空间上的互动，以顺应新出现的需求或愿望。</p>
室内设计 Interior Design		
学科负责人：Luca Poncellini		
	展览设计 * Exhibit Design	3 54 36 18
GAB-MI045	课程介绍	<p>本课程以理论课、即时工作坊和参观展览(博物馆、陈列室和画廊)为基础。本课程的目的是解释展览的主要元素: 这些元素在真实的环境中是有价值的(展览和表演);课程的最后一部分是一个展览项目。</p> <p>本课程提供设计展览或临时装置的基本概念。学生们将从分析展览中展示的物品，到设计布景、图形、灯光和其他有助于建立展览的元素。学生要学习如何管理展览设计的过程。他们将能够从一个情绪板开始，提出项目的第一个想法，然后交流项目的发展，以设计和交流展览的全球视角(比例模型和/或效果图，图纸，草图，...)</p>
	室内设计 Interior Design	3 54 36 18
GAB-MI047	课程介绍	<p>本课程的目标是通过室内和相关空间的转换的不同问题的探讨，培养设计意识。本课程由两个项目组成: 一个独立项目和一个小组项目。学生必须创建室内布局的物理模型，使用不同的材料和技术，强调以快速、简单和非常有效的方式解释和表示空间和环境的能力，以支持概念生成和项目比例。</p> <p>本课程以学生与老师在课堂上的对话，发展专题为基础。类似工作室的课程与特定主题的讲座相结合。学生被要求使用他们所有的设计和交流工具，从绘画到物理建模到语言交流。</p>
产品设计 Product Design		
学科负责人：Dante Donegani		
GAB-MI048	布局和可视化技术 Layout and Visualization Techniques	3 54 36 18

	课程介绍	见平面设计部分的课程介绍			
GAB-MI049	包装工作室 Packaging Lab	3	54	36	18
	课程介绍	见通识课包装工作室课程介绍			
GAB-MI050	技术工作室 Experimental Lab of Technology	3	54	36	18
	课程介绍	<p>本课程从产品设计师的角度介绍材料世界，通过我们使用的物品，以及工业生产中常用的材料和工艺，让学生了解材料在日常生活中的重要性。基本了解各种材料和过程，这是开发项目的基础，也是课程中教授的基本技能知识，将使學生能够以技术的方式表达自己。</p> <p>课程大纲</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 第一部分：介绍材料的世界和材料的历史与演变 ➢ 第二部分：材料和制造工艺 ➢ 第三部分：技术技能 			
媒体设计 & 多媒体艺术 Media Design& Multimedia Arts					
学科负责人：Vincenzo Cuccia					
GAB-MI052	艺术指导 > 电影解析 > 艺术指导 Direction > Seminar on Film Analysis > Direction	3	54	36	18
	课程介绍	<p>方向 I</p> <p>本课程旨在提供有关视听项目的概念和创作中专业能力的基本理论和实践知识。还需要进行个人分析，以指导学生塑造自己的诗学。在整个电影分析研讨会中，学生将观看，讨论和分析电影史上的相关工作，重点是当代电影的叙事实验和开创性的艺术前卫。</p> <p>方向 II</p> <p>本课程分为两个模块：指导和制作，目的是向学生传达有关构想和创建视听项目的专业技能。通过对当代电影作品和作者的分析，在指导模块中，学生将体验并定义自己的诗学，以便从艺术和创作的角度展示其最终作品。在流派，叙事语境和文体元素之间的融合中，特别关注分析视听产品（无论是电影还是纪录片）所实施的现实。该课程还旨在为学生提供专业环境中所需的设计和组织的技能。</p>			
GAB-MI053	多媒体设计 I (电影制作专业) > 电影纪录片 > 音频纪录片 Multimedia Design I (Film)	3	54	36	18

	Making Major) > Film Documentary > Audio Documentary				
	课程介绍 多媒体设计 I 本课程向学生介绍多媒体产品的概念和创作，旨在发展纪录片制作中的故事讲述技巧。通过分析现有的设计方法，使学生在戏剧性和方向性方面开发出一致的项目。 多媒体设计 II 该课程使学生有机会通过老师讲解的不同流派和技术进行实验，从而探索动画项目的各个方面。此外，将对动画的特定领域中的生产实践进行分析和处理，为学生提供与该行业的专业实践相关的计划技能。				
	艺术中的数字应用（高级编剧） Digital Applications for Art II (Advanced Screenwriting)	3	54	36	18
GAB-MI054	课程介绍 艺术中的数字应用 I 本课程提供阅读和分析静态图像的理论能力，以及使用最常见的照片编辑和矢量绘图软件程序的基本信息。此外，本课程还探讨了用于生产多层视听产品的合成图像处理和相关的主要技术。 艺术中的数字应用 II 本课程提供了用于动画和 videogame 制作的 3D 角色创建方面的高级艺术和技术能力。通过使用 3D 动画软件，探索了高级角色建模的各个方面以及生产流水线的功能资产的创建。				
	互动理论与技术 > 交互设计 > 游戏文化 Interaction Theories and Techniques > Interaction Design > Game Culture	3	54	36	18
GAB-MI055	课程介绍 通过使用 Arduino 和对基本电子元件的理解，学生学会操纵旨在构造交互式对象和装置的理论交互式想法。此外，本课程概述了数字时代最有意义的表现形式之一：电子游戏。从对最成功的 videogame 作品的分析开始，本模块介绍了指导设计完整的虚拟缩影的准则。				
	数字动画技术（游戏设计/动画专业） > 2D 动画技术 > 3D 建模 Digital Animation Techniques (Game Design/Animation Major) > 2D Animation Techniques	3	54	36	18
GAB-MI056					



	> 3D Modelling				
	课程介绍	本课程具有一般性的学习方向，目的是使学生从数字动画的不同制作阶段（从插页到情节提要，以及一些定格动画的典型技术）开始学习视听语言，为他们做好准备。本课程旨在为机械或有机虚拟 3D 对象建模提供技术和方法技巧。			
GAB-MI057	多媒体设计 > 动画制作 > 游戏设计 Multimedia Design > Animation Production > Game Design	3	54	36	18
	课程介绍	<p>多媒体设计 I 动画 该教学旨在探索和分析动画产品生产中的构思和预可视化的所有阶段。它指导学生寻找自己的诗学。通过对当代生产案例研究的分析，学生们将在戏剧性和指导性方面发展出一致的项目。在整个课程中，还将研究布置作品的叙事世界（特别注意跨媒体讲故事的价值）。</p> <p>游戏设计 该教学向学生介绍了以非线性开发为特征的多媒体产品的概念和创造，其中，关键的角色是用户的决策过程。在整个课程中，学生将学习必要的指导原则，以建立和发展角色和场景，这些角色和场景根据承载它们的交流媒体而发展。</p> <p>多媒体设计 II 该课程使学生有机会通过老师讲解的不同流派和技术进行实验，从而探索动画项目的各个方面。此外，将对动画的特定领域中的生产实践进行分析和处理，为学生提供与该行业的专业实践相关的计划技能。</p>			
GAB-MI059	多媒体装置（电影） Multimedia Installations (films)	3	54	36	18
	课程介绍	该课程向学生介绍多媒体装置的设计，即能够在感官和内容层面与观众互动的系统。学生将获得技术和理论工具，以便同时管理不同的媒体，重点是视听表演。			
舞台美术设计 Set Design					
学科负责人：Magherita Palli					
GAB-MI061	场景设计 > 戏剧场景设计 > 剧院建设 Scene Design > Theatre Scene Design > Theatre Constructions	3	54	36	18



	课程介绍	<p>场景设计 I 本课程旨在通过将舞台作为戏剧机器来学习，从而提供剧院场景设计的基本技能。这两个模块通过技术图纸和比例模型的开发，分析了剧院透视图表示系统和场景元素及其相关的构建方法。</p> <p>场景设计 II 本课程旨在为剧院和装修提供高级的场景设计技巧。这两个模块通过舞台的实际示例分析场景元素，在整个安装阶段记录下来，并为实验室开发施工技术图纸。</p> <p>场景设计 III 本课程分为两个模块，旨在巩固先前获得的技术知识。一方面，它着重于舞台机械的复杂性。另一方面，它将再现艺术家作品的真实场景。</p>			
GAB-MI062	视觉艺术数字应用（戏剧和歌剧专业） > 剧院的 3D 可视化 > 计算机辅助设计用于戏剧设计 Digital Applications for Visual Arts (Theatre and Opera Major) > 3D visualizations for Theatre > Theatre design with CAD	3	54	36	18
	课程介绍	该课程分为两个模块，旨在通过使用 2D 和 3D 绘图软件精心制作技术图纸和可视化效果，提供开发展览会项目的所有工具。			
<p>课外项目及制作 Extracurricular Projects and Productions (包含但不限于以下列表活动)</p>					
编号	项目名称 Name	学分 credits	研究&实践形式 Teaching & Practice Form	项目成果 Results	导师 Professor
艺术研究&城市阅读系列 Art Research & Read the City					
研究课题一 Research Topic 1	欧洲文艺复兴探索与研究 Study of the European Renaissance	2	教学&研讨&采风&实践&小组 作业 Seminar Art Tour Workshop	成果汇报 展览展示 成果发表 荣誉证书 导师推荐信 研究奖学金 入选艺术人才库 Presentation	
研究课题二 Research Topic 2	威尼斯艺术、设计、建筑研究 Study of Arts, Design and Architecture of Venice	2			
研究课题三 Research	意大利时尚&市场研究 Italian Fashion & Marketing	2			



Topic 3			Group Practice	Exhibition Publishing Recommendation Letter Scholarship	
研究课题四 Research Topic 4	设计创新与可持续发展研究 Design Innovation and Sustainability	2			
研究课题五 Research Topic 5	意大利影视艺术研究 Italian film and television art	2			
其他活动一	项目开幕和闭目仪式和晚宴 Project opening and closing ceremony and dinner	0	活动		
其他活动二	艺术作品慈善义卖活动 Art work charity sale	0	活动		证书
其他活动三	海外深造&职业生涯规划辅导 Direction of Abroad Study & Career Development	0	讲座及辅导咨询		
其他活动四	海外及归国成果汇报 Italy Study Presentation in China	0	演讲及展示		