

Programma del Corso Applicazioni digitali per l'arte / Progettazione Multimediale

Docente TURCO GINEVRA

Ore 80

TITOLO	Applicazioni digitali per l'arte / Progettazione Multimediale
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso è finalizzato a fornire agli studenti una solida comprensione dei principi fondamentali del Game Development e della creazione di videogiochi utilizzando uno dei motori di gioco più popolari al mondo. Potrebbe essere un'opportunità per gli studenti di esplorare la propria creatività e di creare qualcosa di unico e personale.
DURATA	80 ore
PREREQUISITI	Computer Windows, smartphone Android (preferibile)
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - Unity overview (interfaccia, Game Engines, blocking, import/export, componenti) - Funzionalità Github - Primo approccio a C#, set-up di un minigioco 3D, e interazioni - Uso di trigger, scripting, interfaccia utente, canvas, navmesh, animazioni, 2D, prefabs, singleton, materiali, respawn/destroy - Utilizzo di Mixamo, Vuforia, Build Android, Target Manager per arricchire il gioco - Implementazione dell'illuminazione per migliorare l'esperienza di gioco
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Le basi del mondo del Game Development e i vari ruoli coinvolti La conoscenza di Unity Engine, uno dei motori di gioco più popolari al mondo</p> <p>Competenze: Sviluppare meccaniche di gioco e creare prototipi di videogiochi utilizzando Unity Engine Utilizzare gli strumenti di Unity per creare scenari, personaggi e oggetti interattivi Implementare l'illuminazione e le animazioni in un gioco</p> <p>Capacità: Configurare un minigioco 3D e aggiungere interazioni utilizzando lo scripting in C# Utilizzare i trigger, gli script, l'interfaccia utente, il canvas, la navmesh, le animazioni, i prefab, i materiali, il respawn/destroy e l'illuminazione Arricchire il gioco utilizzando strumenti di terze parti come Mixamo e Vuforia Compilare il gioco per Android e windows</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Ogni settimana sarà richiesto di svolgere degli esercizi di cui verrà tenuto conto durante l'esame finale. Per l'esame finale verrà chiesto di sviluppare un prototipo di un videogioco utilizzato le conoscenze acquisite durante il corso.

BIBLIOGRAFIA	Verranno mandati durante il corso vari link integrativi, a seconda delle difficoltà incontrate durante le lezioni
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Supporto da remoto sulla piattaforma Discord. Progetti svolti in classe caricati settimanalmente su Google Drive.

Programma del Corso ART DIRECTION 1
Docente Valentina Pirritano
Ore 100

TITOLO	ART DIRECTION 1
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in luce i rapporti tra messaggio visivo, autore, azienda\ente\brand e fruitore del messaggio. • Acquisire le competenze per realizzare progetti di comunicazione visiva nel solco della contemporaneità. • Comprendere e padroneggiare il linguaggio visivo per costruire racconti non verbali con sensi profondi ed efficacia comunicativa.
DURATA	Un semestre
PREREQUISITI	Conoscenza dei principali software per la grafica digitale ed editoriale. Competenze nella progettazione grafica e comunicazione visiva.
CONTENUTI	<p>La didattica vedrà un mix di spiegazioni ed esempi del docente, esercitazioni ex tempore e revisioni di progetto con il docente.</p> <p>Al conseguimento di ogni unità didattica, verrà assegnata una esercitazione pratica, sulla quale applicare le teorie e le nozioni studiate.</p> <p>Alla fine del corso verrà impostata una esercitazione finale, in cui riepilogare consolidare il percorso formativo.</p> <p>Attraverso la valutazione dell'esercitazione finale e delle esercitazioni svolte durante l'anno, verrà valutato l'intero percorso formativo dello studente, l'impegno e le effettive skills acquisite durante il corso.</p> <p>Verranno proposti Case History e spunti legati anche all'arte contemporanea per una progettazione visiva integrata e sistemica, con particolare attenzione ai media e tecniche emergenti: realtà aumentata, interazione e app, consumer engagement, UI, UX ed eventi multimediali.</p> <p>Si imposterà poi una esercitazione finale impostata come una gara di agenzia in cui verrà dato un Brief da analizzare e si esploreranno le fasi di Brainstorming, la produzione di moodboard, la fase di debriefing e la finalizzazione del progetto.</p> <p>Durante il corso verranno altresì affrontate attraverso brevi esercitazioni Ex Tempore le macro aree relative all'uso della tipografia e del colore nel progetto grafico, così come lo studio del target.</p> <p>Sulla tipografia verranno fornite nozioni sulla morfologia, la storia e le classificazioni dei caratteri.</p> <p>Per quanto riguarda il colore, verranno fornite indicazioni sull'uso e significato del colore nel progetto grafico e sulla creazione di una cartella colore specifica.</p> <p>Il tutto finalizzato a creare una consapevolezza nella gestione del progetto grafico a tutto tondo, in tempi rapidi e con efficacia.</p> <p>La didattica vedrà un mix di spiegazioni ed esempi del docente, esercitazioni ex tempore e revisioni di progetto con il docente.</p> <p>Valutazione finale del progetto di comunicazione integrata sviluppato in autonomia dallo studente e delle esercitazioni ex-tempore realizzate in aula.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Il corso fornisce strumenti, competenze e bagaglio visivo\concettuale per approcciare in modo efficace il marketplace contemporaneo.</p> <p>Competenze: Si approfondirà la comprensione del rapporto tra Brief e Creatività, attraverso esercitazioni pratiche che culmineranno con la creazione di una brand Identity: dal logo design alla declinazione in diversi media comunicativi, editoriali e digitali.</p>

	<p>Capacità: Gestire un brief creativo, con creatività, innovazione, competenza e in tempi brevi. Applicare tecniche e strategie per realizzare progetti di comunicazione visiva significativi ed efficaci.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La valutazione sul conseguimento degli obiettivi formativi avverrà sulla base dell'apprendimento dei concetti espressi durante le lezioni e sull'applicazione della teoria per lo svolgimento dell'esercitazione finale</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>DIGITALE</p> <p>Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile Tecniche nuove</p> <p>Brand identikit. Trasformare un marchio in una marca Gaetano Grizzanti Fausto Lupetti editore</p> <p>Comunicazione sociale e media digitali Roberto Bernocchi, Alberto Contri, Alessandro Rea</p> <p>CREATIVITÀ Creatività e pensiero laterale Edward De Bono (Autore), F. Brunelli (Traduttore) Carocci, 2018</p> <p>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques Michael Michalko (Autore)</p> <p>Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive Bruno Munari Laterza, 2019</p> <p>Design e Comunicazione Visiva Bruno Munari Laterza, 2019.</p> <p>GRAFICA</p> <p>Graphic Design Visionaries Caroline Roberts, Laurence King Pub; 2013 Storia del Design Grafico Daniele Baroni, Maurizio Vitta Longanesi 2019</p> <p>Introduzione alla grafica Quentin Newark 2a edizione, Logos , 2006.</p> <p>Critica Portatile al Visual Design Riccardo Falcinelli Einaudi, 2018.</p> <p>Graphic Design. Guida alla progettazione grafica Gianni Latino LetteraVentidue, 2011</p>

The Designer And The Grid
Lucienne Roberts
Rotovision, 2005.

Grids for Graphic Designers
Gavin Ambrose, Paul Harris
Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.

Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica
Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di),
Zanichelli, 2010.

Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici
Simon Garfield, June
Tea editore 2015.

Segni & simboli. Disegno, progetto e significato,
Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini
(Traduttore)
Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.

Guida agli stili tipografici
Timothy Samara, Charles Coulston
Il Castello, 2006.

Illustration now!
Julius Wiedemann
Taschen, 2011.

Il libro del Graphic Design
Steven Heller e Gail Anderson
Vallardi, 2018.

Megg's History of Graphic Design
Philip B. Meggs, Alston W. Purvis
Wiley, 2016

COLORE
Semiotica dei colori
Marialaura Agnello
Carrocci editore, 2013

Interazione del colore
Joseph Albers
Il sagggiatore, 2019

Cromorama
Riccardo Falcinelli
Einaudi

SEMIOTICA

Identità visive. Waterman, Apple, Ibm, Chanel, Ikea e altri casi di marca
Jean-Marie Floch, 2016, Franco Angeli

Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto
L. Corrain; M. Valenti
Esculapio

	<p>SITOGRAFIA</p> <p>www.designboom.com www.juxtapoz.com www.colorlisa.com www.material.io/design www.fonts.google.com</p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	<p>Dispense e Case Histories fornite dal Docente</p>

Programma del Corso ART DIRECTION 2
Docente VALENTINA PIRRIANO
Ore 100

TITOLO	ART DIRECTION 2
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>La parte introduttiva del corso vedrà una analisi dello scenario globale della comunicazione visiva e della “società come macrosemiotica”, ed una breve introduzione storico critica al linguaggio visivo.</p> <p>Si imposterà poi una analisi del progetto grafico come sistema, guardando all’immagine come “testo sincretico”, alle regole e alle prassi dell’organizzazione percettiva, della composizione e del layout.</p> <p>Verranno proposti Case History e spunti legati anche all’arte contemporanea per una progettazione visiva integrata e sistemica, con particolare attenzione ai media e tecniche emergenti: realtà aumentata, interazione e app, consumer engagement, UI, UX ed eventi multimediali.</p> <p>Si imposterà poi una esercitazione finale impostata come una gara di agenzia in cui verrà dato un Brief da analizzare e si esploreranno le fasi di Brainstorming, la produzione di moodboard, la fase di debriefing e la finalizzazione del progetto.</p> <p>Durante il corso verranno altresì affrontate attraverso brevi esercitazioni Ex Tempore le macro aree relative all’uso della tipografia e del colore nel progetto grafico, così come lo studio del target.</p> <p>Sulla tipografia verranno fornite nozioni sulla morfologia, la storia e le classificazioni dei caratteri.</p> <p>Per quanto riguarda il colore, verranno fornite indicazioni sull’uso e significato del colore nel progetto grafico e sulla creazione di una cartella colore specifica.</p> <p>Il tutto finalizzato a creare una consapevolezza nella gestione del progetto grafico a tutto tondo, in tempi rapidi e con efficacia.</p> <p>La didattica vedrà un mix di spiegazioni ed esempi del docente, esercitazioni ex tempore e revisioni di progetto con il docente.</p>
DURATA	Un semestre
PREREQUISITI	Conoscenza dei principali software per la grafica digitale ed editoriale. Competenze nella progettazione grafica e comunicazione visiva.
CONTENUTI	<p>La comunicazione visiva come sistema significante</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione ● Progetto grafico come Sistema: struttura e fondamenti <p>Fondamenti: la Griglia Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La griglia grafica ● La Griglia: Tipologie e Possibilità ● Adobe Indesign: Basi - Costruzione della griglia ● Impostazione della griglia ● Esercitazioni ex-tempore <p>Fondamenti: la Griglia Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fondamenti: la tipografia ed il font ● Morfologia del carattere tipografico ● Le classificazioni ● Come abbinare i caratteri tipografici ● Esercitazioni ex-tempore <p>Fondamenti: la gerarchia e il lay out</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La gerarchia e i pattern di lettura

	<ul style="list-style-type: none"> • La gerarchia e il layout <p>La retorica formale: il linguaggio delle immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'indagine segnica: teoria, utilizzo, basi interdisciplinari • Esercitazioni ex-tempore • La retorica formale: procedimenti creativi • Le figure retoriche • Esercitazioni ex-tempore • La retorica formale: il racconto visivo ed il rapporto con il testo • Ettore Sottsass • Rinko Kawauchi <p>Il colore come sistema "significante"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il colore è un fenomeno sistemico • La cartella colore • L'effetto di Bezold • Note tecniche • Il simbolismo dei colori • Esercitazioni ex-tempore <p>Progetto finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di un BRAND come sistema Dal concept alla sua declinazione su diversi mi media
<p>OBIETTIVI</p>	<p>Conoscenze: Il corso fornisce strumenti, competenze e bagaglio visivo\concettuale per approcciare in modo efficace il marketplace contemporaneo.</p> <p>Competenze: Si approfondirà la comprensione del rapporto tra Brief e Creatività, attraverso esercitazioni pratiche che culmineranno con la creazione di una campagna multimediale: dal key visual alla declinazione in diversi media comunicativi, editoriali e digitali. Particolare attenzione verrà data ai media e tecniche emergenti: realtà aumentata, interazione e app, consumer engagement, eventi multimediali, in ottica sistemica.</p> <p>Capacità: Gestire un brief creativo, con creatività, innovazione, competenza e in tempi brevi. Applicare tecniche e strategie per realizzare progetti di comunicazione visiva significativi ed efficaci.</p>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>La valutazione sul conseguimento degli obiettivi formativi avverrà sulla base dell'apprendimento dei concetti espressi durante le lezioni e sull'applicazione della teoria per lo svolgimento dell'esercitazione finale.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p>DIGITALE</p> <p>Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile Tecniche nuove</p> <p>Brand identikit. Trasformare un marchio in una marca Gaetano Grizzanti Fausto Lupetti editore</p> <p>Comunicazione sociale e media digitali Roberto Bernocchi, Alberto Contri, Alessandro Rea</p>

CREATIVITÀ

Creatività e pensiero laterale

Edward De Bono (Autore), F. Brunelli (Traduttore)
Carocci, 2018

Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques
Michael Michalko (Autore)

Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive
Bruno Munari
Laterza, 2019

Design e Comunicazione Visiva
Bruno Munari
Laterza, 2019.

GRAFICA

Graphic Design Visionaries
Caroline Roberts, Laurence King Pub; 2013
Storia del Design Grafico
Daniele Baroni, Maurizio Vitta
Longanesi 2019

Introduzione alla grafica
Quentin Newark
2a edizione, Logos , 2006.

Critica Portatile al Visual Design
Riccardo Falcinelli
Einaudi, 2018.

Graphic Design. Guida alla progettazione grafica
Gianni Latino
LetteraVentidue, 2011

The Designer And The Grid
Lucienne Roberts
Rotovision, 2005.

Grids for Graphic Designers
Gavin Ambrose, Paul Harris
Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.

Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica
Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di),
Zanichelli, 2010.

Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici
Simon Garfield, June
Tea editore 2015.

Segni & simboli. Disegno, progetto e significato,
Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini
(Traduttore)
Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.

Guida agli stili tipografici

	<p>Timothy Samara, Charles Coulston Il Castello, 2006.</p> <p>Illustration now! Julius Wiedemann Taschen, 2011.</p> <p>Il libro del Graphic Design Steven Heller e Gail Anderson Vallardi, 2018.</p> <p>Megg's History of Graphic Design Philip B. Meggs, Alston W. Purvis Wiley, 2016</p> <p>COLORE Semiotica dei colori Marialaura Agnello Carrocci editore, 2013</p> <p>Interazione del colore Joseph Albers Il saggiatore, 2019</p> <p>Cromorama Riccardo Falcinelli Einaudi</p> <p>SEMIOTICA</p> <p>Identità visive. Waterman, Apple, Ibm, Chanel, Ikea e altri casi di marca Jean-Marie Floch, 2016, Franco Angeli</p> <p>Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto L. Corrain; M. Valenti Esculapio</p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	<p>Dispense fornite dal Docente</p>

Programma del Corso Architettura virtuale
Docente Matteo Taramelli
Ore 60 ore

TITOLO	Architettura virtuale
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso offre agli iscritti un percorso diretto all' esplorazione delle metodologie di modellazione 3D NURBS e parametrica per il design di spazi virtuali attraverso l' apprendimento del software Rhinoceros ed il plugin di modellazione algoritmica Grasshopper. Il corso approfondisce metodi di visualizzazione e rendering con l' utilizzo dell' engine di rendering integrato a Rhinoceros7, seguito dal processo di photo editing, collage e foto inserimento con Photoshop. Rhinoceros7 è un versatile strumento per la creazione di geometrie tridimensionali e pattern nei campi di design, architettura e arti visive. Questo programma risulta estremamente utile in tutte le fasi del processo progettuale e produttivo, dallo schizzo geometrico alla pianificazione di installazioni, dal disegno di sistemi modulari e di dettagli del prodotto all' estrazione di modelli per la digital fabrication. Durante le lezioni saranno introdotte le tecniche di rendering fotografico per offrire agli studenti le conoscenze necessarie alla produzione di visualizzazioni tramite l' applicazione di luci, materiali e texture alla scena tridimensionale da loro modellata.
DURATA	1 semestre
PREREQUISITI	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
CONTENUTI	Attraverso un approccio didattico learning-by-doing, le lezioni alternano dei momenti di tutorial dedicati all' apprendimento degli strumenti a delle sessioni di laboratorio in cui verranno sviluppati piccoli progetti individuali per consolidare le competenze ottenute. Il corso inizierà con una panoramica generale sul ruolo della modellazione 3D e dei sistemi di visualizzazione negli ambiti del design e dell' architettura, considerandone le potenzialità e i diversi campi di applicazione. Le sessioni di introduzione a Rhinoceros guideranno gli studenti dell' esplorazione dell' interfaccia e dei metodi di navigazione in ambiente 3D, nell' uso degli strumenti di disegno per la creazione di forme geometriche elementari, nelle tecniche di formazione di superfici e volumi e della loro trasformazione tramite punti di controllo, e nell' importazione ed esportazione di modelli e grafiche vettoriali. Saranno proposti dei tutorial che coprono i fondamentali metodi di modellazione NURBS in ambiente Rhinoceros con una serie di esercizi che includono la modellazione libera "free form" di semplici elementi architettonici e la riproduzione digitale tridimensionale di scene esistenti partendo dalla loro osservazione e dall' importazione di disegni e fotografie. Dopo aver ottenuto una visione generale sulle principali funzionalità del programma Rhinoceros, il corso proporrà un' introduzione a Grasshopper e alla logica dei sistemi di programmazione a nodi. Verranno infine esplorati metodi e tecniche di renderizzazione che permetteranno di produrre visualizzazioni dei modelli 3D precedentemente creati tramite l' impostazione di luci, materiali e textures. Nel corso del semestre gli studenti verranno supportati dal docente nella composizione di scene tridimensionali con l' obiettivo di sperimentare con la creazione di modelli 3D e visualizzazioni di spazi architettonici. In questa fase si utilizzerà Photoshop per fotoinserimenti e l' editing di immagini in postproduzione. Al termine del semestre i partecipanti avranno consolidato competenze metodologiche e tecniche spendibili nel campo della modellazione di elementi architettonici e nella produzione di visualizzazioni e grafiche digitali.
OBIETTIVI	Conoscenze: conoscenze specifiche relative ai metodi e alle tecniche di modellazione 3D con Rhinoceros e Grasshopper

	<p>Competenze: competenze necessarie per la creazione di nuovi modelli per il design del prodotto, architettura o arti visive, e per la produzione di grafiche e visualizzazioni.</p> <p>Capacità: capacità di applicare le competenze raggiunte nell'ambito della modellazione di spazi digitali con la consapevolezza necessaria per la gestione delle diverse fasi di progetto.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni attraverso gli elaborati creativi.</p> <p>In particolare verrà accertato che abbiano raggiunto le competenze necessarie nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modellazione 3D dettagliata in Rhinoceros - basi di modellazione parametrica specialmente applicata alla creazione di pattern su superfici con Grasshopper - visualizzazioni vettoriali e renderizzazione fotografica <p>La prova finale consisterà nella consegna di una scena 3D elaborata dai singoli studenti con Rhinoceros7, le relative visualizzazioni ed una presentazione del lavoro svolto.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Manuali, tutorial, riferimenti a siti web.</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso: **COMPUTER GRAPHIC (ABTEC38)**

Docente: **DURISHTI YLBERT**

Ore: **70**

TITOLO	COMPUTER GRAPHIC
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso offre agli studenti specifiche capacità tecniche e la conoscenza degli strumenti digitali necessari per creare il proprio progetto.</p> <p>La finalità è quella di imparare a realizzare una grafica professionale attraverso l'utilizzo di software grafici specifici, seguendo criteri che permettono sia di comunicare in modo chiaro il proprio messaggio, sia di avere un prodotto efficace dal punto di vista funzionale ed estetico.</p> <p>La didattica prevede un ciclo di lezioni specifico, attraverso l'analisi dettagliata di editing immagini raster e vettoriali con l'utilizzo della suite creativa di Adobe, in particolare: Photoshop, Illustrator e InDesign.</p>
DURATA	Semestrale
PREREQUISITI	Conoscenza nella gestione dei sistemi operativi desktop più conosciuti e diffusi come Windows o Mac OS, e utilizzo dei software generici.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Righelli, guide e griglie. • Strumenti di pittura e disegno: pennello, matita, gomma. • Strumenti vettoriali: testo, riempimento, tracciati, ecc. • Tecniche di selezione, salvataggio e modifica. • Selezioni, mascherature, logica ed uso dei livelli, fusione, trasparenze, ecc. • Comprendere i canali, modificare la morfologia, scala, rotazione, distorsione e trasformazione libera. • Esportazione ed importazione di immagini, formati per la stampa e per il web. • Preparazione dei file per un uso professionale. • Plotter, stampa digitale e stampa tipografica. • Riproducibilità, supporti e materiali.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: nell'apprendimento delle funzionalità dei software principali per la realizzazione di una grafica al computer, come i tool di Adobe.</p> <p>Competenze: saper procedere all'ideazione di un progetto grafico e nello sviluppo della realizzazione di un impaginato finale.</p> <p>Capacità: completare un progetto grafico al computer con l'utilizzo di vari software creativi della suite di Adobe.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Durante le verifiche lo studente dovrà dimostrando di aver appreso la logica del lavoro, presentando almeno due elaborati personali per la valutazione finale.</p> <p>I criteri generali di valutazione si fondano su tre parametri fondamentali: la qualità dell'esecuzione grafica, la preparazione "tecnica" di costruzione e la capacità di aver appreso le definizioni fondamentali, anche puramente teoriche di questa materia.</p>
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, Laterza Editore • Bruno Munari, Fantasia, Laterza Editore • Bruno Munari, Design e comunicazione visiva, Laterza Editore • Il canone Vignelli di Massimo Vignelli, Postmedia Books • Timothy Samara - Elementi di grafica, forma visiva e comunicazione - Logos • Gavin Ambrose, Paul Harris, Il manuale del graphic design, ed. Zanichelli • Dispense e materiali forniti dal docente
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Le lezioni svolte in aula saranno illustrate con svariate dispense, nonché registrate e archiviate sulla piattaforma dell'Istituto, utile sia agli studenti che frequentano e sia coloro che non frequentano dove potranno recuperare e chiedere una verifica personalizzata con le modalità stabilite durante il corso.

Programma del Corso Computer Graphic
Docente Luca Bastianelli
Ore 70

TITOLO	Computer Graphic
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Introduzione dei concetti basilari legati alle immagini che risulteranno fondamentali per la comprensione dei software Adobe per la progettazione grafica statica.
DURATA	70 ore
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<p>La parte iniziale del corso affronterà alcuni punti teorici fondamentali alla comprensione della manipolazione delle immagini e degli oggetti vettoriali, toccherà anche temi riguardanti risoluzione, metodi di colore e accenni di composizione.</p> <p>Successivamente si inizierà ad esplorare gli ambienti di lavoro di Adobe (Photoshop, illustrator, inDesign) per comprenderne il funzionamento.</p> <p>Infine si passerà allo studio dei singoli software, alternando teoria e pratica.</p> <p>Photoshop: gestione ottimale dei livelli, capacità di strutturare un progetto in maniera corretta, esportazione, maschere di livello e di ritaglio, composizione</p> <p>Illustrator: corretta strutturazione di un progetto, gestione di oggetti vettoriali, capacità di utilizzo degli strumenti di illustrazione</p> <p>inDesign: composizione editoriale, allestimento di un progetto, esportazione, stili ecc.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Adobe Photoshop, Illustrator, inDesign</p> <p>Competenze: Progettazione grafica di base, utilizzo dei font e dei colori</p> <p>Capacità: Tecniche e progettuali</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Lezioni teoriche.</p> <p>Prova in itinere alla fine di ogni software.</p> <p>Prova finale: progetto + prova scritta/orale</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari)</p> <p>Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli)</p> <p>Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli)</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari)</p> <p>Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli)</p> <p>Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli)</p> <p>Dispense del prof. Bastianelli</p>

Programma Accademico 2022/23

MATERIA: COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA

DOCENTE: STEFANO DONATI

TITOLO	COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>Il corso, partendo dalle principali nozioni legate alla scienza della comunicazione e alla comunicazione d'impresa, consentirà allo studente di avere una panoramica su tutte le attività strategiche ed operative che caratterizzano il mestiere di comunicatore e il "chi fa cosa" sia in ambito impresa (il cliente) che in ambito agenzia (l'operatore professionale). In particolare il corso approfondirà quelle attività in grado di creare valore aggiunto e accrescere la brand reputation, facendo leva sull'abbinamento tra mondo culturale ed imprenditoriale, traducendo in forma pubblicitaria un piano di marketing culturale e relazioni pubbliche.</p> <p>Al percorso teorico si affiancano attività pratiche ed esercitazioni sia singole che di gruppo, finalizzate alla sperimentazione dei concetti erogati, secondo la metodologia del "learning by doing".</p> <p>Si cercherà di coinvolgere anche un'attività imprenditoriale reale al fine di presentare un caso studio su cui far esercitare i discenti.</p>
PREREQUISITI	<p>Aver superato, o quanto meno l'aver frequentato l'insegnamento di "Teoria e metodo dei mass media".</p>
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1) Elementi di Comunicazione interpersonale: <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione al concetto di comunicazione. - Presentazione delle teorie comunicative. - I fattori della comunicazione: cinesica e prossemica, paraverbale, verbale. - Stili comunicativi: aggressivo, passivo, assertivo. 2) La comunicazione d'impresa: <ul style="list-style-type: none"> - Cosa si intende per comunicazione d'impresa. - I profili professionali della comunicazione. - Elementi di Marketing. - Elementi di Pubblicità. - Elementi di Relazioni Pubbliche. 3) Cultura e impresa: <ul style="list-style-type: none"> - Cultura e paesaggio come leva di comunicazione: <ol style="list-style-type: none"> a) La Convenzione europea del paesaggio. b) Il paesaggio culturale. - Il marketing culturale. - Le relazioni pubbliche finalizzate alla brand reputation. - La responsabilità sociale d'impresa. - Il networking. 4) Esercitazioni pratiche
OBIETTIVI	<p>Raggiungimento da parte dello studente di un sufficiente grado di autonomia nell'affrontare un'attività in campo pubblicitario sia sotto l'aspetto strategico che operativo.</p>

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	La verifica dell'apprendimento avverrà tramite prova orale: lo studente dovrà dimostrare di saper articolare con capacità critica e padronanza, i temi oggetto del corso. Concorrono alla valutazione finale anche l'attiva partecipazione e i risultati conseguiti nelle esercitazioni svolte durante il corso.
BIBLIOGRAFIA	Il materiale didattico è predisposto dal docente e prevede: dispense, slides, multimedia, esercitazioni. Testi consigliati per approfondimenti: <ul style="list-style-type: none"> - Volli U., (1994), <i>Il libro della comunicazione</i>, Milano, Il Saggiatore. Capitoli 5-6-7-9-10 - Cagno E. (2002), <i>Come risolvere i problemi - Tecniche per trasformare gli ostacoli in opportunità con il Pensiero Antitetico</i>, Milano, Franco Angeli - Ciorciolini L., (2016), <i>Iconautica - per cavarsela nel naufragio della comunicazione</i>, Roma, Timia Edizioni - Ferrarotti F. (2013), <i>La concreta utopia di Adriano Olivetti</i>, EDB, Bologna
Bibliografia per non frequentanti	idem

Programma del Corso: **CULTURA DEL PROGETTO**

Docente: Angela Rita Iacovino

TITOLO	CULTURA DEL PROGETTO
MOTIVAZIONE E FINALITA'	La finalità del corso è quella di offrire allo studente alcuni strumenti di orientamento sul progetto.
PREREQUISITI	Si presuppone la conoscenza di base della storia dell'architettura, la conoscenza delle tecniche della rappresentazione grafica manuale e/o digitale e la capacità di lettura e analisi di cartografie, elaborati di progetto, documenti, ecc.
CONTENUTI	<p>Prolusione al corso.</p> <p><i>Analisi critica di testo, progetto e opera:</i></p> <p><i>IL PARTENONE</i> <i>FIDIA</i> <i>LA ROTONDA</i> <i>IL PALLADIO</i> <i>VILLE SAVOYE</i> <i>LE CORBUSIER</i> <i>HOUSE XI</i> <i>EISENMAN</i></p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisire un metodo di ricerca sulla natura e struttura del progetto.</p> <p>Competenze: saper identificare i modelli e le capacità necessarie per muoversi con efficacia nella dinamica del progetto.</p> <p>Capacità: saper analizzare un progetto dalla fase di ideazione a quella compositiva ponendo l'attenzione sia sull'aspetto estetico-formale che su quello funzionale e strutturale.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La partecipazione degli studenti alle lezioni è il primo elemento di valutazione. Il docente richiede, dove possibile, che gli studenti prendano parte attiva alla discussione degli argomenti trattati. Alla fine di ogni lezione verrà assegnata una lettura prevista nella bibliografia. Nella lezione successiva si effettua una verifica di ciò.</p> <p>La prova d'esame consiste nella discussione critica sugli argomenti trattati.</p> <p>Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati anche su supporto informatico secondo modalità fornite successivamente.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>- BEARD M., <i>Il Partenone</i>, Laterza, Bari, 2006</p> <p>- PALLADIO A., <i>I quattro libri dell'Architettura</i>, Hoepli, Milano, 1945</p> <p>- LE CORBUSIER, <i>Verso una Architettura</i>, Longanesi, Milano, 1973</p>

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
CORSO DI DESIGN

ABPR17 – DESIGN

DOCENTE: **Prof. Arch. Carlo Iacchia** - a.a. **2022/2023**

TITOLO	DESIGN 1 (CFA:10) T.O.F.:
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	La finalità è quella di formare culturalmente e progettualmente lo studente sull'aspetto storico, artistico e tecnico relativamente allo spazio architettonico, scenografico e urbano; tali spazi sono caratterizzati dall'aspetto sociale e ambientale dei vari contesti storici e antropologici nei quali sono inseriti. L'obiettivo è quello di saper riconoscere tali aspetti e saperli analizzare per procedere ad una lettura completa per meglio definire gli interventi progettuali.
STIMOLO MOTIVANTE	L'uomo tramite il proprio Modus vivendi altera la realtà in cui vive e sviluppa un processo di modifica in base alle esigenze necessarie al miglioramento della vita relazionata all'ambiente naturale. L'architettura degli edifici, delle città e del paesaggio sono il risultato di un percorso progettuale che tende ad ottimizzare lo spazio e a renderlo contestualmente e storicamente coerente con l'intorno e a misurarsi con la stratificazione culturale sia dal punto di vista estetico-funzionale che da quello economico-sociale.
DURATA	120 ore Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	<p>Il corso prevede l'analisi e lo studio dell'architettura e dell'urbanistica attraverso un percorso storico che va dalla Roma Antica al Contemporaneo, focalizzando il punto su opere urbane della città e degli ambienti di vita quotidiana. Lo studente è tenuto allo studio preventivo di massima di un'opera urbana con il fine di esporre le proprie considerazioni su un ambiente specifico.</p> <p>Programma delle attività: (sottolineate le verifiche in itinere)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. -/-/2023 Introduzione al corso. 2. -/-/2023 Storia del Design. 3. -/-/2023 la nascita del design industriale, la prima esposizione universale 4. -/-/2023 .Indagini di mercato, gli oggetti di uso comune 5. -/-/2023 . Analisi, le strutture, tipi di strutture, strutture in ferro 6. -/-/2023 .Il disegno industriale 7. -/-/2023 La metamorfosi degli oggetti, nessun oggetto dura per sempre 8. -/-/2023 Il lavoro del designer 9. -/-/2023 . Il design d'interni 10. Laboratorio/elaborati grafici/ 11. Realizzazione del modello <u>Verifica in itinere degli elaborati svolti.</u> 12. Consegna elaborati.

OBIETTIVI	<p>Il corso si propone di fornire allo studente una conoscenza puntuale degli elementi che costituiscono le tecnologie costruttive.</p> <p>Attraverso un sistematico smontaggio e ridisegno dell'oggetto da realizzare, entrando nelle specifiche dei vari elementi che lo costituiscono, il laboratorio focalizza l'attenzione verso l'analisi compositiva degli elementi da realizzare e l'analisi la comprensione di tutti gli elementi che formano l'oggetto.</p> <p>I temi trattati e le visite in laboratori e mostre, vogliono essere di fondamento alle esperienze professionali più mature, specificatamente al momento più significativo: la composizione.</p>
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Aula, luoghi di interesse culturale, libri di riferimento, materiali multimediali e audiovisivi, lezioni frontali e partecipate. Sviluppo di relazioni illustrative individuali e/o di gruppo su un progetto a scelta.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE Modalità di Verifica: A: prova finale scritta/orale B: prova in itinere	<p>La prova d'esame consiste in un colloquio durante il quale lo studente dovrà mostrare un progetto e di aver acquisito una buona conoscenza degli elementi costruttivi e alla consegna e alle scelte adottate.</p> <p>Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati su tavole realizzate a matita, al computer con programmi render in scala metrica.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>

Programma del Corso: DESIGN 2 Docente: Angela Rita Iacovino

TITOLO	DESIGN 2
MOTIVAZIONE E FINALITA'	La finalità del corso è di offrire allo studente una metodologia progettuale
PREREQUISITI	Si presuppone la conoscenza di base delle tecniche della rappresentazione grafica manuale e/o digitale e la capacità di lettura e analisi di cartografie, elaborati di progetto, documenti, ecc. Occorre aver sostenuto l'esame di Design 1.
CONTENUTI	<p>Prolusione al corso.</p> <p><i>Giardini storici;</i> <i>Parchi artistici;</i> <i>Parchi contemporanei;</i> <i>Parchi tematici;</i> <i>Skate Park;</i> <i>Il disegno delle aree verdi;</i> <i>Il progetto di un parco urbano.</i></p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisire un metodo sulla natura e struttura del progetto.</p> <p>Competenze: saper identificare i modelli e le capacità necessarie per muoversi con efficacia nella dinamica del progetto.</p> <p>Capacità: saper analizzare un progetto dalla fase di ideazione a quella compositiva ponendo l'attenzione sia sull'aspetto estetico - formale che su quello funzionale e strutturale.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La partecipazione degli studenti alle lezioni è il primo elemento di valutazione. Il docente richiede, dove possibile, che gli studenti prendano parte attiva alla discussione degli argomenti trattati.</p> <p>Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati anche su supporto informatico secondo modalità fornite successivamente.</p>

Programma del Corso DESIGN 3
Docente _ILARIA PETRENI
Ore 100

TITOLO	DESIGN 3
MOTIVAZIONE E FINALITA'	L'obiettivo del Corso è quello di trasmettere degli strumenti condivisibili di progetto e metodologie di sperimentazione utili alla padronanza e all'apertura verso la definizione di qualità ambientali e di prodotto. Il corso deve contribuire a dotare lo studente di un metodo progettuale per affrontare il tema dello spazio pubblico rafforzando le competenze di base, quelle tecniche progettuali ed infine quelle relative ad una conoscenza trasversale.
DURATA	Il Corso si svolgerà nel primo semestre dell'anno accademico 2022-23: In particolare dal 7 novembre al 2 febbraio con cadenza bisettimanale, per un totale di 100 ore.
PREREQUISITI	Il pre-requisito richiesto riguarda in particolare il sostenimento di eventuali esami propedeutici, come indicato dal regolamento del proprio anno di immatricolazione. Sono richieste competenze relative al disegno bidimensionale e tridimensionale con softwares di riferimento previsti dal programma di studio dell'Accademia.
CONTENUTI	Sono previste alcune lezioni di carattere generale sugli spazi pubblici ed espositivi: uffici, retail, allestimenti museali, involucri espositivi temporanei, temporary shop, allestimenti temporanei. Il lavoro verterà su una tipologia o nuovo concept di spazi espositivi/commerciali si prevede un'analisi relativa al marketing esperienziale ed alle più innovative teorie di approccio alla progettazione degli spazi ad uso collettivo. La flessibilità, l'economia legati al riuso, la riciclabilità verranno integrati al fine di un uso etico e sostenibile dello spazio pubblico. Di fondamentale importanza e parte integrante dell'insegnamento è la comunicazione del progetto e l'aderenza in termini di linguaggio tra il progetto ed il suo output .
OBIETTIVI	L'obbiettivo formativo è quello di aiutare lo studente nell'operazione di sviluppo ottimale del progetto, fornendo l'apporto teorico e metodologico, necessario per un progetto di allestimento temporaneo di limitata complessità di uno spazio pubblico, attraverso lezioni e analisi di casi studio. Il modulo sarà incentrati sul tema dell'architettura effimera e provvisoria come strumento per la modificazione di uno spazio pubblico. Il corso si organizza in una serie di lezioni teoriche orientate all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline, organizzata attraverso una serie di lezioni sugli strumenti e la semantica del progetto. Le lezioni saranno organizzate attraverso presentazioni powerpoint.

	<p>L'attività principale si fonda su una base esperienziale ben con solidata e sviluppata attraverso il lavoro sinergico docente/studente. Lo studente dovrà lavorare mettendo in campo tutte le conoscenze teoriche e tecniche apprese. Si utilizzeranno software grafici, ma anche tecniche rappresentative manuali, come lo schizzo di un dettaglio oppure le moodboard con materiali.</p>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>Si prevedono verifiche intermedie in cui viene stimolata la comunicazione non solo grafica, ma anche orale e scritta, sviluppando un'attitudine ad una comunicazione del progetto a 360</p> <p>E' prevista una integrazione tra le varie lezioni, a carattere teorico e di laboratorio, in modo che i due ambiti siano strettamente connessi.</p> <p>Il progetto finale a carattere individuale, unitamente alle esercitazioni previste, determinerà la valutazione finale.</p> <p>Il progetto verterà sulla rappresentazione grafica (concept con schemi 3d, disegni, viste 3d e moodboard realizzate manualmente) del manufatto utilizzando la metodologia di sperimentazione seguita durante il corso (esempio: progetto di uno spazio di retail, uno spazio pubblico esterno oppure uno spazio espositivo temporaneo) . Le esercitazioni svolte durante il laboratorio impaginate in un book concorreranno al voto finale.</p> <p>La comunicazione verbale e scritta del progetto, nonché l'aderenza tra grafica e concept, concorreranno alla valutazione.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p>Bibliografia di riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pietro Giorgieri- Il progetto dello spazio collettivo. Applicazioni progettuali- Franco Angeli. -Allestire per comunicare -Spazi divulgativi e persuasivi – Franco Angeli -Retail design. Progettare la shopping experience -di Michele Trevisan , Massimo Pegoraro - Franco Angeli -One To One The Essence of Retail: Branding and Design di Michel Van Tongeren -Bis -Dettagli di architettura contemporanea: retail design-di Drew Plunkett , Olga Reid -Logos -Scarpa, musei ed esposizioni- Jaca Book -I musei e gli allestimenti di Franco Albini- Einaudi -Exhibition. Eco design per gli allestimenti temporanei- E-pigraphe -Philip Jodidio- shopping- Architecture now!-Tashen -Philip Jodidio- Temporary- Architecture now!- Architettura effimera oggi-Tashen

<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	<p>Sono previste delle dispense che sintetizzino i concetti e le informazioni contenuti in questi testi in forma di slide.</p> <p>Sono possibili videolezioni.</p>
---	--

Programma del Corso: **DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE**
Docente: Prof. Arch. Carlo Iacchia
Ore: 70 – attività teorica pratica

TITOLO	DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE (CFA: 6)– T.O.F.: 2 attività teorico pratiche
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>Il corso è impostato in modo tale da chiarire agli studenti quali siano i metodi per rappresentare la realtà tridimensionale sul foglio da disegno, cioè per ottenere la rappresentazione bidimensionale dello spazio che ci circonda. Le lezioni si articolano a partire dal metodo più comunemente usato, quello delle Proiezioni Ortogonali, che servono per illustrare l'oggetto nel giusto rapporto e tale che sia comunque misurabile.</p> <p>In seguito vengono trattate la Proiezione Centrale ed in particolare la Prospettiva, utile per una visione d'insieme delle idee progettuali, così come l'Assonometria e la Prospettiva Parallela.</p> <p>Inoltre il corso si propone anche di far capire come questi metodi siano, fra loro, strettamente collegati e, tutto sommato, indispensabili al progettista in genere.</p>
STIMOLO MOTIVANTE	<p>“...La PERCEZIONE VISIVA è..</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Il più potente strumento di cui disponiamo per impadronirci delle forme, fino alla possibilità di conoscere la loro essenza ed il loro significato, la loro ragione di essere così e le possibilità di modificazione. Il vedere implica un'educazione, un allenamento, un vero e proprio lungo tirocinio con impegno con esercitazione rigorosa e sistematica. La strada dell'orecchiante, di chi lavora in modo estemporaneo, è la strada dei dilettanti: una strada breve, bruciata, un vicolo cieco, una strada che comunque non conduce molto lontano. Gli studi di metodologia artistica richiedono molta pazienza, forza di animo, costanza, durata e molta resistenza. Solo alla fine ci accorgiamo di possedere realmente il nostro mestiere, di essere maestri della nostra arte....”.</i>
DURATA	70 ore Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
PREREQUISITI	Forza di animo, costanza, durata e molta resistenza.
CONTENUTI	<p>Programma delle attività teorico/pratiche: (in corsivo le lezioni teoriche – sottolineate le verifiche in itinere esercitazione in classe)</p> <p>1. 08/11/2022 Il disegno tecnico: <i>Misure standard, lo spessore delle linee, le scale di riproduzione, simboli e definizioni principali, gli strumenti di lavoro.</i> <i>Punto, retta, Piano, angoli, l'alfabeto greco, il diedro (rappresentazione dello spazio) i piani principali, PO, PV, PL.</i> <i>I tre tipi di proiezione, ortogonale, obliqua e conica.</i> <i>Geometria piana, rette e punti, ortogonalità tra rette, angolo tra rette, la bisettrice di un angolo, costruzione di figure geometriche regolari, costruzione di un poligono regolare qualunque, raccordo tra due archi, raccordo tra due rette che si intersecano.</i> Rappresentazione di un gruppo di figure piane regolari.</p>

2. 15/11/2022

Le coniche:

Il cono, il cilindro, le sezioni coniche, la ellisse costruzione con il metodo dello spago, con il metodo del parallelogramma, costruzione dell'ellisse dati gli assi, la parabola, l'iperbole, le linee chiuse curve.

I templi suoi elementi costruttivi.

Rappresentazione di un gruppo di figure piane regolari.

3. 22/11/2022

Proiezioni ortogonali (metodo di Monge)

Intersezioni tra piani, piano ausiliario e generico,

Rotazione di un piano ausiliario e/o generico.

Retta ortogonale e/o generica uscente dal piano orizzontale, trovare le sue proiezioni e le tracce.

Intersezione tra piani ortogonali, inclinati e/o generici, trovare le proiezioni e tracce.

Intersezione di un piano generico con i piani principali trovare l'angolo del piano generico.

Rappresentazione di un gruppo di solido sui piani PO, PV, PL.

Cubo e Parallelepipedo con base inclinata a 30/60gradi rispetto ai piani verticali.

4. 29/11/2022

Gli archi: a tutto sesto, ogivale equilatero, ogivale acuto (moresco) a sesto ribassato, a tre centri, a quattro centri (tudor), a ferro di cavallo, a chiglia di nave, moresco policentrico (a fiamma).

Le volte, a crociera, a botte ogivale, a vela, a botte cilindrica, a botte cilindrica con lunette, costruzione geometrica degli archi, le modanature nei templi classici.

Rappresentazione geometrica degli archi.

5. 06/12/2022

Proiezione di un punto,

proiezione ortogonale di una figura piana,

proiezione ortogonale di una retta nel primo diedro,

proiezione di una retta uscente dal piano verticale ed orizzontale,

retta comunque inclinata uscente dalla linea di terra,

retta // ai piani orizzontale e verticale ed ortogonale al PL,

punto appartenente ad una retta,

intersezione tra piani,

retta di intersezione tra due piani,

retta appartenente ad un piano,

angolo di intersezione di due piani generici,

retta ortogonale ad un piano generico

punto di intersezione tra due rette complanari.

Rappresentazione geometrica

6. 13/12/2022

Le sezioni:

*Sezione di un solido con un piano // al PO ed ortogonale al PV
(sul PO **la pianta**).*

*Sezione di un solido con un piano ortogonale al PO e // al PV o al PL
(sul PV/PL **la sezione**).*

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PO.

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PV.

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PL.

7. 20/12/2022

Sezione di una piramide tagliata da un piano generico, vera forma della sezione.

Proiezione ortogonale di una piramide a base esagonale, sezionata da un piano generico, rappresentare la vera forma della sezione, misure e quote.

8. 10/01/2023

Teoria delle ombre, ombre //.

Proiezione ortogonale di un raggio luminoso nel primo diedro, $r1$ $r2$;

Le tracce d'intersezione con i piani principali, $tr1$, $tr2$.

Ombra propria e portata.

Proiezione ortogonale di una piramide a base pentagonale, trovare l'ombra del solido investito da un $r1/45^\circ$ e $r2/30^\circ$ ombra sul PO e PV, ombra propria e portata del solido.

9. 17/01/2023

Assonometria

Assonometria ortogonale:

Isometrica-Dimetrica-Trimetrica.

Rapporto di riduzione.

Rappresentazione di un cubo.

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.

Isometrica

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.V. in Ass. Dimetrica

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.L. in Ass. Trimetrica

10. 24/01/2023

Assonometria Obliqua.

Assonometria Isometrica Monometrica al PV

Assonometria Isometrica Monometrica al PL

Assonometria Isometrica. Cavaliera Militare al PO.

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.Cav.Mil.

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.V. in Assonometria

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.L. in Assonometria

11. 31/01/2023

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.Cav.Mil.

$30^\circ/60^\circ$, Il solido al suo interno e diviso in 5 compartimenti.

Ombra propria e portata degli elementi interni.

12. 07/02/2023

La Prospettiva

Le proiezioni coniche:

Punto improprio, triangolo limite, circonferenza limite, prospettività, la prospettiva, i piani principali, L.T. – L.O., il P.V., la distanza, Tr. e F. di una retta, Tr. e F. di un piano, il piano delle proiettanti e suo ribaltamento su P.V.(quadro), prospettiva di un quadrato, costruzione geometrica della visione spaziale sul P.O.

Esercitazione grafica in scala metrica di un cubo.

13. 14/02/2023

Le proiezioni coniche:

Rappresentazione di una retta // al P.V.(quadro), retta appartenente al P.O., rette non appartenenti al P.O., retta e piano, rappresentazione di un piano ortogonale al P.O., piano // al P.O., piano inclinato ed ortogonale al quadro, piani inclinati generici, i punti di misura, misura di un segmento prospettico, la prospettiva diretta e indiretta.

	<p><u>Esercitazione grafica in scala metrica di un gruppo di solidi.</u></p> <p>14. 21/02/2023 <u>Le proiezioni coniche:</u> <i>Ribaltamento del P.Vista (O), ribaltamento della proiettante, angolo di una retta con L.T., retta ortogonale alla L.T., la fuga e la traccia del piano orizzontale, il cerchio di distanza, il cerchio delle fughe, il cerchio delle proiettanti, retta // alla L.T., intersezione di una retta inclinata a 45° con la L.T., angolo di intersezione di due rette generiche, la prospettiva centrale.</i> Esercitazione grafica in scala metrica di un ambiente arredato con solidi //alla L.T.</p> <p>15. 28/02/2023 <u>Le proiezioni coniche:</u> <i>la prospettiva centrale di oggetti comunque disposti sul P.O. // alla LT, altezza di un segmento // al P.V.(quadro), piani // alla L.T., rette // alla L.O. e loro misura, la sezione prospettica.</i> <i>Traccia e fuga di un piano inclinato.</i> Esercitazione grafica in scala metrica di un ambiente a più piani.</p> <p>16. 07/03/2023 <u>Le proiezioni coniche:</u> <i>la prospettiva accidentale di oggetti comunque disposti sul P.O., altezza di un segmento // al P.V.(quadro), piani //, rette //, loro misura, la sezione prospettica (il Quadro).</i> Esercitazione grafica in rapporto metrica di un ambiente a più piani collegati da una scala.</p> <p>17. 14/03/2023 <u>Le proiezioni coniche:</u> <i>Costruzione diretta di un ambiente in prospettiva centrale, la sezione prospettica, la scala in prospettiva centrale, costruzione di una circonferenza in prospettiva centrale su un piano verticale e su un piano orizzontale, prospettiva centrale di una volta a crociera.</i> Esercitazione grafica in scala metrica di un ambiente a più piani collegati da una scala, finestre e porte sormontate da archi.</p> <p>18. 21/03/2023 (14.00-16.00) <u>Verifica finale:</u> <u>Revisione tavole, verifica ammissione all'esame.</u></p>
OBIETTIVI	Conoscere il metodo delle proiezioni coniche, saper disegnare a mano libera un ambiente da progettare e rilevare.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula, libri di riferimento esercitazioni in aula, dispensa.
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Dispensa del prof. Carlo Iacchia, ● LEZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA, Orseolo Fasolo edizioni K



Clivo di Monte del Gallo, 48 -00165 Roma
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano
info@istitutopantheon.it
Tel.:066786478

Programma del Corso: Disegno tecnico progettuale
Docente: Matteo Taramelli
Ore: 60

TITOLO	Disegno tecnico progettuale
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso fornisce agli iscritti un percorso volto all'acquisizione delle conoscenze e delle competenze necessarie alla lettura dello spazio e alla sua comunicazione tramite metodi e tecniche di rappresentazione grafica con strumenti digitali.
DURATA	1 semestre
PREREQUISITI	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
CONTENUTI	Attraverso un approccio didattico prettamente laboratoriale, le lezioni conducono i partecipanti nell'esplorazione ed apprendimento dei codici del disegno tecnico per la rappresentazione di spazi, figure geometriche, solidi ed oggetti. Dopo un'introduzione agli elementi fondamentali del linguaggio grafico, il corso prosegue con le basi del disegno geometrico, le proiezioni ortogonali, assonometriche e la prospettiva, le quotature, le convenzioni ed i sistemi di rappresentazione del progetto architettonico e di design. Durante il semestre verranno insegnati ed utilizzati strumenti digitali per la creazione di disegni tecnici ed elaborati creativi bidimensionali e tridimensionali.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Fondamenti di percezione dello spazio e del disegno, basi di geometria descrittiva, strumenti per il disegno, metodi delle proiezioni ortogonali, assonometriche e delle prospettive, convenzioni grafiche e sistemi di rappresentazione del progetto.</p> <p>Competenze: leggere ed interpretare lo spazio per tradurlo e comunicarlo con i codici del disegno tecnico; utilizzare strumenti grafici digitali per la creazione di disegni bidimensionali e semplici modelli tridimensionali.</p> <p>Capacità: leggere, analizzare e riprodurre disegni tecnici; osservare, immaginare ed analizzare spazi ed oggetti per poterli rappresentare graficamente; saper utilizzare strumenti digitali di disegno e gestire le fasi di lavoro per la creazione di rappresentazioni e modelli.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Sono programmate verifiche in itinere ed una consegna finale per la valutazione dei progressi dimostrati dagli studenti e degli obiettivi raggiunti.

BIBLIOGRAFIA	Scienza del disegno. M. Docci, M. Gaiani, D. Maestri
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso **ABAV01 Anatomia Artistica Elementi di Morfologia e Dinamiche della forma**

Docente Alessandra Cecili
Ore 60

TITOLO	ELEMENTI DI MORFOLOGIA E DINAMICHE DELLA FORMA
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso è rivolto agli studenti del I anno, con il fine di trasferire competenze in merito all'evoluzione della rappresentazione dello spazio, degli elementi iconografici e della figura umana nelle arti visive, a partire dall'antichità. Attraverso lo studio delle raffigurazioni nel corso dei secoli, prendendo ad esempio alcuni degli artisti e dei movimenti artistici più importanti, gli studenti acquisiscono metodologie per il ragionamento critico, come inizio del percorso triennale che li vedrà poi cimentarsi nella trasposizione figurativa nel campo digital. La seconda parte del corso si concentra infatti in particolare sulla valorizzazione culturale attraverso il digitale, tramite l'analisi di case histories significative.
DURATA	60 ore
PREREQUISITI	nessuno
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - panoramica relativa all'iconografia artistica - evoluzione della forma e della composizione delle immagini - valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l'evoluzione digitale <p>Durante le lezioni teoriche, verranno presentate le opere figurative, con relativa contestualizzazione storica. Alcuni argomenti oggetto di approfondimento potranno essere studiati "sul campo" tramite organizzazione di visite guidate in alcuni Musei romani.</p> <p>Il corso si completa con alcune esercitazioni da svolgere in classe, con lo scopo di trasferire competenze non solo a livello di contenuti ma anche di strumenti per il ragionamento critico (stesura di testi, slides, tesine).</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Panoramica sull'arte moderna (linee guida per l'analisi delle opere) Conoscenze sulla creazione di esperienze innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale Case histories relative e musei, opere ed esperienze digitali immersive</p> <p>Competenze: saper analizzare e descrivere un'opera attraverso i principali elementi morfologici e compositivi, contestualizzarne il periodo, valutare le potenzialità di un progetto legato alle tecnologie innovative.</p> <p>Capacità: stesura di testi scritti e tesine, produzione di slides, analisi e descrizione di opere, pitch di presentazione, lavoro in team per obiettivi</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Produzione di un elaborato (tesina) Verifica orale.
BIBLIOGRAFIA	<p>Falcinelli, R. <i>Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram</i>, Einaudi 2020</p> <p>Manuale di Storia dell'Arte a scelta dello studente</p> <p>Dispense e slides fornite durante il corso</p>

MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Da concordare
--	---------------

Programma del Corso: **Elementi di Grafica Editoriale**
Docente: **Stefano Arduini**
Ore: **60**

TITOLO	GRAPHIC DESIGN
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso di “ Elementi di Grafica Editoriale ” ha l’obiettivo di affinare le tecniche d’impaginazione, dall’ideazione all’esecuzione del <i>Finish Layout</i> . Dal posizionamento all’identificazione del target di riferimento. Importante sarà l’interazione fra gli allievi al fine di creare confronto ma soprattutto attività di <i>Brainstorming</i> da cui far nascere il progetto editoriale.
DURATA	60 Ore
PREREQUISITI	BUONA CONOSCENZA DI: ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN - ACROBAT
CONTENUTI	<p>Il programma ha l’obiettivo di trasferire i principali tools del software. Analizzeremo i processi tipografici e di allestimento approfondendone le esigenze. Gli errori tipografici: dalle lastre all’allestimento: <i>brossura cucita o filo refe e brossura fresata o a colla</i> fino al <i>punto metallico</i>. La tipologia e i vari formati carta: <i>dal digitale all’offset</i>. La carta patinata opaca, lucida, satinata, uso mano e uso mano patinata. I Pantoni e le loro categorie: <i>Coated, Uncoated e Metallic</i>.</p> <p>RICERCA DEI CONTENUTI</p> <p>Approfondiremo le principali banche immagini per la ricerca del contenuto fotografico: Getty Images, Magnum e Contrasto fino a Pinterest. Analisi dei website più importanti: dal <i>Fashion</i> al <i>Luxury</i>.</p> <p>Tutte le prove concorreranno a formare la valutazione finale. <u>Il docente proporrà all’Accademia di inserire nel proprio database cartaceo ed informatico i lavori degli studenti più meritevoli.</u></p>

<p>OBIETTIVI</p>	<p>Il percorso didattico si dividerà in due fasi:</p> <p>Teorico: Studio e approfondimento dei principali designer contemporanei: Milton Glaser, David Carson, Neville Brody, Stefan Sagmeister</p> <p>Pratico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pieghevole a 4 ante formato quadrato (20x20 chiuso)</i> 2. <i>Pieghevole a fisarmonica a 6 ante (15x20 chiuso)</i> 3. <i>Brochure di pag. 16/32 pag. +cop. (20x20 chiuso);</i> 4. <i>Table Book fotografico</i>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p><i>Il libro del graphic design.</i> Ediz. illustrata Copertina flessibile di Gail Anderson, Steven Heller</p> <p>Carson D., <i>Trek</i>, Ginko Press, 2004;</p> <p>Rivers C., Book art. <i>Grafica editoriale e innovazione</i>, Logos, 2007;</p> <p><i>Grafica: graphic design referenced</i> di <u>Bryony Gomez-Palacio</u>, <u>Armin Vit</u></p> <p><i>Grid Systems in Graphic Design / Raster Systeme Fur Die Visuele Gestaltung:</i> <i>Ein Handbuch für Grafiker, Typografen und Ausstellungsgestalter.</i> <i>A visual... typographers and three dimensional designers</i></p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	



Programma del Corso **ELEMENTI DI PRODUZIONE VIDEO**
Docente **CLAUDIA MAMMUCARI**
Ore **60**

TITOLO	Elementi di Produzione Video
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso si prefigge di offrire una panoramica dettagliata sul work flow di uno spot pubblicitario, analizzando le quattro fasi che lo costituiscono: PRE PRODUZIONE, PRODUZIONE, POST PRODUZIONE e DISTRIBUZIONE.</p> <p>Il corso sarà quindi strutturato intorno a queste quattro macro-aree, che verranno analizzate progressivamente, facendo attenzione al ruolo dell'agenzia pubblicitaria e alle maestranze necessarie alla realizzazione.</p> <p>La parte più importante del corso, per numero di ore dedicate e quantità di nozioni, sarà costituita dalla POST PRODUZIONE, dove oltre alla parte teorica verranno introdotti tre software fondamentali nel panorama audiovisivo, è cioè: Adobe Premiere come software di editing video, Adobe After Effects come software di motion graphics e, infine, DaVinci Resolve come software di color correction.</p>
DURATA	60 ore suddivise in lezioni settimanali della durata di 4 ore
PREREQUISITI	Conoscenza di base del linguaggio e degli strumenti propri dell'advertising e della produzione audiovisiva.
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none">1) Introduzione al work flow di un prodotto audiovisivo2) La PRE PRODUZIONE3) Il Concept e lo Script4) Lo STORIBOARD e la SHOOTING LIST5) La Location6) Il Casting7) PPM e ODG8) La PRODUZIONE9) Lo Shooting10) La POST PRODUZIONE11) Introduzione ad Adobe PREMIERE12) Introduzione ad Adobe AFTER EFFETCS13) Introduzione a DaVINCI RESOLVE14)La DISTRIBUZIONE
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Acquisizione dei processi di produzione, creativa e produttiva, alla base della realizzazione di uno spot pubblicitario, e delle nozioni fondamentali per l'utilizzo dei software Adobe Premiere, Adobe After Effects e DaVinci Resolve.</p> <p>Competenze: Dimestichezza con il work flow di una campagna adv e con le strutture e le maestranze impegnate in essa.</p> <p>Capacità: Saper affrontare ognuna delle fasi della produzione audiovisiva, e saper realizzare un montaggio video, completo di color correction ed effetti visivi.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Il corso prevede momenti teorici di spiegazione e sintesi degli argomenti trattati durante le varie lezioni, con esercitazioni individuali e simulazioni in gruppo con suddivisione dei ruoli secondo le attitudini dei singoli studenti.</p> <p>Le prove costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al momento della consegna del materiale realizzato. Ogni consegna verrà seguita da un confronto in aula sulle difficoltà riscontrate e sui risultati raggiunti.</p> <p>La prova finale sarà pratica, e consisterà nella consegna di un video che dimostri le competenze acquisite durante il corso.</p>



Clivo di Monte del Gallo, 48 -00165 Roma
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano
info@istitutopantheon.it
Tel.:066786478

**MATERIALE
INTEGRATIVO
PER STUDENTI
NON
FREQUENTANTI**

Durante le lezioni verranno offerti materiali esemplificativi ed esplicativi sugli argomenti trattati.
La strategia di apprendimento è di tipo pratico, in modo da riprodurre un'approccio professionale alla lavorazione.
Ogni lezione sarà registrata e rimarrà a disposizione degli studenti.

Programma del Corso Economia e Mercato della Grafica
Docente _Marco Pesci
Ore 30

TITOLO	Economia e mercato della Grafica Progettazione della brand identity
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso approfondisce il concetto di brand: che cos'è e come crearne di di successo, segmentando i consumatori in modo appropriato. Verrà esaminato il posizionamento del brand e l'importanza che tale processo riveste nel raggiungimento della notorietà definendo le mappe percettive. Saranno analizzati in dettaglio gli aspetti visivi: logo, nome, colori per comprendere come viene realizzata l'identità di un brand. Oltre ai significanti della marca.
DURATA	
PREREQUISITI	Conoscenza di base del linguaggio dei media e degli strumenti utilizzati in ambito pubblicitario.
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione all'identità di marca. 2. La segmentazione 3. Il posizionamento 4. La costruzione di un brand 5. L'identità visuale 6. Le linee guida
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisizione delle componenti necessarie alla formazione di un'identità di marca e comprensione del ruolo del graphic designer nel processo di sviluppo.</p> <p>Competenze: saper procedere all'ideazione di un piano di posizionamento del brand in maniera distintiva.</p> <p>Capacità: Sviluppare un piano di differenziazione per un brand e identificarne le dimensioni chiave. Creare una proposta di valore per il brand: come può essere posizionato e mappato. Sviluppare la struttura e il contenuto di una linea guida del marchio.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Il corso prevede, per ogni singola lezione, momenti teorici di inquadramento e di sintesi, case history ed esercitazioni individuali e di gruppo. Le prove in itinere, costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al termine delle esercitazioni stesse. Nella valutazione in itinere è previsto il feedback collettivo. La prova finale sarà orale, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti anche con prove scritte per il singolo allievo, svolte durante l'esame orale.

BIBLIOGRAFIA	<p>L. Minestrone, "Il manuale della marca. Consumatore Cultura Società", Fausto Lupetti Editore, Bologna</p> <p>Kevin Lane Keller, Vanitha Swaminathan "Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity", Pearson Education</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Agli studenti verranno fornite dispense e altro materiale integrativo.</p>

Programma del Corso **ESTETICA**
Docente **PROF. PIETRO POLIERI**
Ore **36**

TITOLO	ESTETICA E AN-ESTETICA. UN PERCORSO DALLE TEORIE CLASSICHE DEL GUSTO ALLE FILOSOFIE 'NEUTRE' DEL DIGITALE.
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il Corso si propone di accompagnare gli studenti in un viaggio filosofico nel mondo smerigliato delle trasformazioni della teoresi estetica partendo dalla sua fondazione concettuale ed estetica, incardinata nel gusto e nel tentativo di una sua universalizzazione; passando per le speculazioni liminari ed eccedenti relative alla produzione artistica contemporanea; arrivando alla formulazione di teorizzazioni radicalmente astratte e impersonali dell'oggettualità digitale, fino all'orizzonte della 'chimerica videoludica' e alla para-dimensionalità metaversale.
DURATA	novembre 2022-marzo 2023
PREREQUISITI	Nessuno in particolare, se non un'insaziabile curiosità euristica e indagativa
CONTENUTI	<p><u>CONTENUTI ESSENZIALI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'esperienza estetica e i sensi: l'empirismo 'artistico' • Dalla relatività all'universalità: la Critica del Giudizio kantiana come processo di elevazione/sublimazione del 'sentire' e del 'giudizio di gusto' • Dal razionalismo estetico al declino della 'sistemica' speculativa della rappresentazione • L'estetica fenomenologica • L'estetica tra ontologia e fenomenologia • Estetica del perturbante • Il sex appeal dell'inorganico • Estetica del disgusto • Verso la dis-articolazione estetica • Estetica (d)e(l) digitale: il sublime tecnologico e le sue declinazioni • Estetica, sogno video-ludico e capitalismo • Estetica del metaverso: la de-strutturazione/ri-strutturazione dell'esperienza
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> Lo Studente al termine del Corso dovrà evidenziare un corposo scarto conoscitivo in positivo rispetto al momento di approccio inaugurale allo studio dei contenuti dello stesso e mostrare disinvoltura e agilità d'approccio al lessico e alla concettualità specifici della disciplina studiata. • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> Lo Studente dovrà essere in grado traferire sul piano dell'analisi delle dinamiche sociali la pregnanza dei contenuti appresi durante lo studio, al fine di educarsi alla considerazione di tutti gli aspetti concorrenti alla formazione di una valutazione seria e profonda della realtà, oltre a traslare ad essa l'inarcamento critico, tipico della disciplina. • <i>Autonomia di giudizio</i> Lo Studente sarà in grado di individuare, organizzare e mettere a proficuo frutto i modelli e le conoscenze acquisiti al fine di elaborare risultati argomentativi sinottico-esplicativi coerenti con le premesse impiegate e capaci di sollecitare essi stessi provocazioni ulteriori di studio e di discussione • <i>Abilità comunicative</i> Lo Studente sarà in grado di impiegare debitamente il linguaggio tecnico-disciplinare non solo nel senso dell'espressione corretta dei contenuti appresi, ma anche, e soprattutto, del coinvolgimento tematico dei propri interlocutori, siano essi specialisti o semplici uditori inesperti eppure interessati, così che la scienza, di cui sarà portatore, possa essere veicolata all'esterno dei soli ristretti confini accademici e realizzare pienamente la propria missione.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Capacità di apprendere</i> <p>Lo Studente al termine del Corso avrà conoscenza delle nozioni e delle sfumature complesse degli oggetti tematici caratterizzanti i dibattiti attuali all'interno della disciplina studiata, così da poter sviluppare tanto l'interesse per un approfondimento di alcune questioni – considerate nodali o anche marginali dagli attori principali dell'indagine filosofico-sociale –, in modo anche comparativo con altre territorialità scientifiche affini o remote, quanto la volontà di proseguire nella ricerca nello stesso ambito accademico o in altri attigui.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>L'esame viene svolto in forma scritta sui contenuti del Corso effettivamente esposti e svolti oltre che sui testi indicati nel Programma e sulle dispense che eventualmente dovessero essere fornite dal Docente ad integrazione del materiale già consigliato.</p> <p>È prevista anche una Prova in itinere in corrispondenza di poco più della metà del percorso didattico.</p>
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • FEDERICO VERCELLONE – ALESSANDRO BERTINETTO – GIANLUCA GARELLI, <i>Storia dell'estetica moderna e contemporanea</i>, il Mulino, Bologna 2003. • ALFIE BOWN, <i>Il sogno videoludico</i>, Luiss University Press, Roma 2022. • SERAFINO MURRI, <i>Sign(s) of the times. Pensiero visuale ed estetiche della soggettività digitale</i>, Meltemi, Milano 2020. • MATTEW BALL, <i>Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà, e perché sta rivoluzionando le nostre vite</i>, Garzanti, RomaMilano 2022.
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Da concordare in base anche alle esigenze degli studenti.</p>



Programma Accademico

MATERIA: Ecodesign I

DOCENTE: Prof. Arch. Alice Buzzone

TITOLO	Ecodesign I
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Ecodesign come approccio necessario per i designer di oggi. Saranno acquisiti i parametri base della disciplina per ottenere una capacità progettuale che segua i criteri dell'Ecodesign. Saranno enunciate le basi storiche che hanno portato il design verso un'ottica sostenibile. Verranno studiati i materiali ecologici classici e si avrà una panoramica su quelli innovativi e sulle pratiche ecologiche. Si lavorerà utilizzando un approccio sistemico e attento al ciclo di vita e alle sfide ambientali contemporanee (economia circolare, prevenzione degli impatti, ecc)
PREREQUISITI	Le tecniche di rappresentazione utilizzate all'interno del corso potranno essere libere. Se lo studente non ha conoscenze di base di software grafici, potrà lavorare a mano, esprimendosi come più ritiene. Saranno inoltre eventualmente prodotti dei plastici di studio in materiali semplici come il cartone e il cartoncino.
CONTENUTI	1- Introduzione al corso: come nasce l'Ecodesign. Campi d'applicazione dell'Ecodesign. Spiegazione della struttura del corso, delle modalità d'esame, degli elaborati necessari da produrre per arrivare all'esame finale. 2- L'importanza del consumatore all'interno della filiera del Design. Importanza della comunicazione ambientale del prodotto e del packaging.. 3-4-5 Contenuti metodologici della progettazione LCD, strategie di ecodesign, casi studio. 6-7 La seconda vita delle cose e il concetto di plug-in 8-9 Caratteristiche e proprietà di Carta e Cartone. La produzione, i macchinari e le lavorazioni, gli inchiostri, gli spessori: gli strumenti per utilizzare il cartone in modo ecologico. Oggetti e Architetture in Carta e Cartone: casi studio. Approfondimento su differenti tipi di Packaging presenti nel mercato. Riciclo e seconda vita del Packaging. Potenzialità dell'involucro di un oggetto. Materiali sostenibili per il packaging. 10-11 Padiglioni temporanei in materiali sostenibili: saranno esposti e analizzati alcuni casi studio. Analisi di possibili funzioni interne delle strutture temporanee orientate alla promozione di pratiche ecosostenibili. 12- Interior eco-design: casi studio Ore di laboratorio-one to one

	Revisione collettiva in aula. Ogni studente presenta il suo stato di avanzamento del progetto: è richiesta una partecipazione attiva e critica da parte di tutti sui singoli progetti.
OBIETTIVI	Conoscere i principali strumenti e materiali per fare Ecodesign acquisendo una panoramica che va oltre l'oggetto progettato e che si estende a tutta la filiera del prodotto sino ad arrivare al consumatore-prosumer

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Le lezioni saranno sia teoriche sia pratiche. Ci saranno alcune lezioni in cui è prevista una partecipazione attiva collettiva.
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	In fase di esame finale si valuteranno i lavori eseguiti in aula durante il corso. Sarà valutato l'apprendimento, la partecipazione in aula e l'approccio alla progettazione di ogni alunno; il progetto sarà valutato in base all'uso consapevole dei materiali e all'impatto dello stesso (sociale, economico, ambientale). Saranno esaminate le tavole progettuali e la tavola contenente un'infografica che spiegherà un'attività o pratica sostenibile. Sarà valutato il grado di approfondimento personale degli argomenti trattati.
BIBLIOGRAFIA	Vezzoli C.- Mazzini E., Design per la Sostenibilità ambientale, Zanichelli, Bologna 2007 Fuad Luke A., The Eco-Design handbook, Logos, 2003. Tamborrini P., Design sostenibile. Oggetti sistemi e comportamenti, di Electa, Milano 2009
Bibliografia per non frequentanti	Vezzoli C.- Mazzini E., Design per la Sostenibilità ambientale, Zanichelli, Bologna 2007 Fuad Luke A., The Eco-Design handbook, Logos, 2003. Tamborrini P., Design sostenibile. Oggetti sistemi e comportamenti, di Electa, Milano 2009



Programma del Corso _____ ECODESIGN _____

Docente _____ Carolina Pinto _____

Ore _____ 60 _____

TITOLO	ECODESIGN 2
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Sensibilizzazione nel metodo progettuale, nella scelta dei materiali e sulla loro fine.
DURATA	60
PREREQUISITI	Ogni studente potrà presentare il proprio lavoro con la tecnica che preferisce e che più ritiene adeguata. Saranno prodotti dei prototipi di studio con materiali semplici. Si lavorerà in gruppi di 2,3 studenti per incrementare la collaborazione in team.
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione alla materia: cos'è l'Ecodesign, campi d'applicazione, sensibilizzazione verso una progettazione Eco. 2. Presentazione dei principi di un'economia circolare (eco progettazione, modularità e versatilità, energie rinnovabili, approccio ecosistemico, recupero dei materiali) Esercitazione in gruppi: ricerca di materiali eco ed il loro utilizzo. 3. Metodo progettuale a confronto. Ragionamento logico di una progettazione che segue i principi dell'Ecodesign 4. Collaborazione con l'Azienda FitAndGo, progettazione di un desk da inserire nei loro negozi. Analisi del Brief progettuale. 5. Avanzamento del progetto 6. Revisione del concept degli studenti. Presentazione collettiva dello stato di avanzamento dei progetti. 7. Importanza della comunicazione di un prodotto, come viene venduto, slogan ed immagini pubblicitarie. Laboratorio: creare un'immagine comunicativa che sensibilizzi al consumo della plastica. 8. Presentazione di materiali naturali, le loro lavorazioni ed il loro utilizzo. 9. Seconda vita e riciclo. Laboratorio: avanzamento del progetto sulla base dei principi dell'economia circolare. Il progetto dovrà essere raccontato tramite una presentazione formato .pdf ed un prototipo di studio. 10. Laboratorio: ricerca collettiva, si lavora in aula, mappa concettuale, gioco creatività. 11. Laboratorio: ricerca collettiva, si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti. 12. Laboratorio: si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale 13. Presentazione all'Azienda dei progetti
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Conoscere i materiali, le tecniche e il processo progettuale per fare Ecodesign, dalla materia prima fino al prodotto finito. Sensibilizzazione verso un metodo progettuale intelligente ed ecologico. Approccio biomimetico per un design sostenibile.</p> <p>Capacità: Acquisire i principi di una progettazione basata sull'economia circolare.</p>



SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA	Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare sia con il digitale o mano libera. Tamborrini P., Design sostenibile. Oggetti sistemi e comportamenti, di Electa, Milano 2009 Vezzoli C.- Mazzini E., Design per la Sostenibilità ambientale, Zanichelli, Bologna 2007 Mascitti, Bio-inspired Design. Le prospettive di un design per la sostenibilità ambientale guidato dalla natura 2019
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Dispense in formato .pdf

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECNOLOGY

Corso di Diploma Accademico di 1° Livello M.V. (A-B), SEM (II)

Codice: ABPR17 "DESIGN"

CF: __6__

MATERIA DI INSEGNAMENTO: 'Ecodesign 3'

DOCENTE: Arch. PhD Maria Elena Marani

TITOLO del Corso di Studi	"DESIGN"
MOTIVAZIONE e FINALITÀ	<p>La progettazione viene concepita in una nuova modalità di 'eco-progettazione' e di 'green-design', dalla 'Rigenerazione Urbana' ai giardini e parchi cittadini. Nella società contemporanea si percepisce un desiderio crescente verso una sensibilità 'ambientale', quale presupposto di un vivere più sano. In risposta a questo crescente desiderio sociale, le aziende si sono sempre più impegnate e specializzate nella ricerca di prodotti e materiali sostenibili ed <i>eco-friendly</i>. Dalle aziende alla progettazione che deve seguire il trend di rinnovamento globale verso la sperimentazione di materiali innovativi ed ecosostenibili, ma allo stesso tempo la riscoperta delle tecniche antiche e dei materiali caratteristici di un dato luogo.</p> <p>La comprensione del ciclo di produzione del prodotto e del suo impiego nella progettazione, è alla base della riuscita di un progetto veramente sostenibile; il progettista dovrà considerare l'aspetto ambientale e sociale del progetto, ma anche l'aspetto della fattibilità economica, alla facile manutenzione e gestione dell'opera realizzata.</p> <p>L'Ecodesign è lo strumento fondamentale per realizzare un progetto più sostenibile, partendo dal suo 'ciclo di produzione' alla sua applicazione e alla sua riutilizzazione nel tempo.</p> <p>Il corso di Ecodesign 3 dovrà far acquisire ai neo-progettisti, del corso di studi in "Design", una maggiore consapevolezza nelle principali tematiche della 'sostenibilità ambientale', sia in ambito architettonico, paesaggistico-ambientale, sia in ambiente domestico. Inoltre l'obiettivo sarà quello di formare un designer capace di intervenire sia nella grande scala, progettazione urbana, con progetti di 'rigenerazione urbana', in sinergia con le figure professionali preposte quali architetti paesaggisti, ingegneri ambientali e altre figure specialistiche, sia nella piccola scala con interventi più puntuali anche in ambito architettonico e dell'architettura degli interni.</p>
PREREQUISITI	<p>Il discente già in possesso di un '<i>background culturale</i>' in termini di '<i>green thinking</i>', acquisito durante i primi anni del Corso di 'Design', potrà ulteriormente affinare la pratica progettuale nella modalità della 'sostenibilità ambientale'.</p>

	<p>Per acquisire una metodologia di progettazione 'GREEN', i discenti dovranno mostrare interesse ed impegnarsi a fondo sia nello studio dell'architettura, sia dell'urbanistica sia del contesto ambientale-paesaggistico e naturalistico delle città contemporanee. Sarà importante inoltre avere una predisposizione ed una sensibilità rispetto all'argomento affrontato.</p>
<p>CONTENUTI DEL PROGRAMMA</p>	<p>Durante il corso di Eco-design si affronterà una trattazione esaustiva delle strategie atte a perseguire, durante una progettazione attenta e sensibile, la conservazione delle 'risorse naturali' e la corretta 'gestione' delle stesse, con una particolare attenzione nell'impiego di 'materiali ecosostenibili', sia nel recupero delle preesistenze architettoniche, che nel recupero ambientale/paesaggistico delle aree urbane ed extraurbane (rigenerazione urbana).</p> <p>In primis si porrà l'attenzione alla conoscenza del contesto paesaggistico in cui ricadrà l'intervento progettuale. In secondo luogo ci si soffermerà sullo 'spirito del luogo', sulle componenti ambientali, e sul rapporto inscindibile che esiste tra il patrimonio architettonico, lo spazio urbano e il contesto 'naturale' e 'paesaggistico'.</p> <p>Il corso fornirà gli elementi indispensabili per lo svolgimento dell'indagine indiretta, dello 'stato dei luoghi', risalendo alle fonti storico-iconografiche e alla documentazione cartografica di base come supporto per lo sviluppo dell'idea progettuale. Lo studio riguarderà anche gli aspetti costruttivi (i materiali e le tecniche adottate) e impiantistici (illuminazione, irrigazione e deflusso delle acque) per la parte realizzativa del progetto.</p> <p>Una breve analisi paesaggistica, finalizzata al censimento e alla successiva classificazione delle componenti 'naturali' preesistenti e di 'nuovo inserimento' (le specie vegetali).</p> <p>Una indagine diretta volta alla conoscenza del 'paesaggio fisiografico' (le componenti fisiche, morfologia, geologia, idrologia, altimetria, e ambientali, flora e fauna, e climatologia, temperatura, precipitazioni, etc.) dell'area di progetto.</p> <p>Una particolare attenzione verrà posta all'analisi del 'paesaggio sensibile' (l'atmosfera, la percezione sensoriale) e del paesaggio storico/culturale/testimoniale (i valori immateriali che si riferiscono a un dato luogo).</p> <p>Durante la fase di indagine diretta verranno compiuti sopralluoghi, nell'area di progetto, durante i quali si procederà al rilievo degli elementi naturali e artificiali, alla catalogazione delle specie vegetali preesistenti in schede botaniche dedicate.</p> <p>Inoltre gli studenti saranno informati delle norme e degli strumenti urbanistici vigenti di riferimento (piani e normativa) volti alla tutela, alla salvaguardia, alla valorizzazione e alla trasformazione, del contesto paesaggistico di riferimento,</p>

orientando il campo di intervento progettuale nel rispetto dello specifico contesto paesaggistico. La normativa riguarderà anche le direttive e i regolamenti che governano l'eco-design. La conoscenza di tali strumenti permetterà loro di essere più disinvolti in una modalità di intervento 'ecosostenibile'.

Durante la progettazione verranno sperimentate soluzioni tecnologiche innovative e sostenibili, esteticamente belle, ma allo stesso tempo funzionali in termini di 'risparmio energetico', di basso 'impatto ambientale' e di sostenibilità ambientale (in termini di costi di realizzazione e di gestione del progetto).

Una progettazione 'green' che va dalla grande scala della 'rigenerazione urbana' e del mantenimento della biodiversità, alla scala di dettaglio di un 'elemento di design', in ambito urbano o nello spazio abitativo (interno/esterno), in linea con il concetto di 'circle economy', quale cambiamento radicale del modello economico e del pensiero culturale comune.

Il progetto del verde alla grande scala dovrà tenere conto del contesto naturale o paesaggistico preesistente nel mantenimento della biodiversità e nel rispetto dell'ambiente, mentre il progetto dell'elemento di 'green design' dovrà considerare, oltre dell'inserimento nel contesto specifico, anche dell'intero ciclo di vita del prodotto (estrazione e fornitura delle materie prime, la produzione, distribuzione, impiego, durata nel tempo e possibilità di recuperare le materie) in prospettiva appunto dell'economia circolare, risparmiando e ottimizzando le risorse naturali.

Il progetto realizzato dovrà corrispondere ai criteri di sostenibilità ambientale (consumo di materie prime, di energie, le sostanze inquinanti rilasciate nell'ambiente, l'impatto climatico e l'impatto sulla biodiversità). La progettazione 'ecosostenibile' spazierà dalla rigenerazione urbana all'elemento di design (outdoor/indoor), agli allestimenti ma non si escludono progetti per allestimenti temporanei e installazioni effimere in ambito outdoor e indoor come anche soluzioni ecosostenibili legate all'illuminazione e all'irrigazione. I progetti potranno riguardare anche l'involucro architettonico con soluzioni verso il risparmio energetico e l'impiego dei materiali naturali.

L'Ecodesign rappresenta la nuova frontiera della progettazione volta alla protezione dell'ambiente in cui viviamo; una filosofia e una modalità di pensare 'green' basata su un modello di vita più sostenibile.

OBIETTIVI

Durante il corso si potrà sperimentare (in relazione alle capacità dei discenti e al monte ore di lezioni a disposizione) **una breve progettazione 'esperienziale creativa'** dove "*s'impara a fare, facendo*", immersi nell'ambiente fisico (reale) e sensibile (percettivo); l'esperienza di progettazione potrà essere svolta preferenzialmente in gruppi di lavoro di 2/4 persone, ma anche individualmente se di preferenza dello studente. La progettazione strategica verrà supportata da **steps teorico/pratici** (presentazione di casi di studio e workshop in video conferenza e in presenza):

- 1. Inquadramento Territoriale e Geografico di Contesto in Relazione All'ambito di Intervento** (rigenerazione urbana o intervento puntuale in ambito pubblico o privato): analisi conoscitiva degli strumenti urbanistici generali (piani e riferimenti normativi vigenti) e delle direttive e regolamenti che governano l'Ecodesign e quali sono le modalità di utilizzo.
- 2. Indagine del Paesaggio Sensibile:** analisi percettiva dei luoghi nella duplice consistenza fisico/spaziale e storico/culturale; valutazione dell'inserimento dell'intervento progettuale e del suo impatto ambientale/paesaggistico.
- 3. Indagine del Paesaggio Fisiografico:** analisi paesaggistica relativa all'area di intervento (aspetti fisici, ambientali e climatici); chiavi di lettura per il riconoscimento delle specie vegetali preesistenti e loro classificazione binomiale, utile per le future opere di manutenzione e gestione.
- 4. Rilievo dell'Area Verde:** rilievo dello stato fitosanitario e verifica della stabilità degli alberi (VTA) nell'area di intervento (necessaria in ambito pubblico per la fruibilità in sicurezza di potenziali fruitori della aree a verde); 'valutazione empirica' della tipologia e della fisiologia del terreno e delle tecniche correttive di miglioramento e di concimazione, piantagione e di trapianto; verifica della componente irrigua e modalità di intervento.
- 5. Rilievo degli elementi architettonici dell'area di progetto:** considerazione sullo stato di degrado dei materiali artificiali (costruzioni, elementi di arredo, impianti tecnici di irrigazione e di deflusso delle acque, illuminazione, pavimentazioni, recinzioni, etc.) e loro classificazione gerarchica nello stato dei luoghi e rispetto alle nuove realizzazioni ex-novo.
- 6. Progettazione ed approfondimenti tecnici per le Opere a Verde da impiegare per la Rigenerazione Urbana:**

	<p>progettazione definitiva ed esecutiva delle opere a verde; valutazione di tecniche e materiali tradizionali e di avanguardia (materiali di riciclo lavorati, ecosostenibili, a basso impatto ambientale, orientati al risparmio energetico).</p> <p>7. Aspetti Tecnico/Impiantisti: indicazione di massima degli impianti (irrigui e illuminotecnici) nell’ottica del risparmio energetico e dell’impiego delle energie rinnovabili (energia solare, eolica, etc.), con una valutazione funzionale/estetica/ della componentistica adottata. Gli impianti verranno studiati nell’ottica del risparmio energetico e con l’implementazione delle energie rinnovabili.</p> <p>8. Elaborazione di un Computo Metrico/Estimativo di massima: valutazione delle opere da realizzare con le relative quantità (unitarie e complessive) e loro valutazione economica in riferimento ai prezziari regionali, ai cataloghi generali dei grandi vivaisti italiani (Assoverde, Vivai Tor San Lorenzo, per le opere a verde e altri cataloghi di settore per le opere costruite e impiantistiche etc.) per le opere a verde, di urbanizzazione, del costruito e per le opere tecnico/impiantistiche.</p> <p>9. Elaborazione di un Piano di Gestione Strategica e di Manutenzione dell’Opera a Verde e Costruita: individuazione delle figure preposte alla gestione dell’area di progetto e redazione di un piano di manutenzione (monitoraggio nel tempo) e di gestione (verifica delle sostenibilità economica).</p> <p>SPERIMENTAZIONE GRAFICA: per la rappresentazione grafica, che va dalla grande scala urbana alla scala di dettaglio di design, verranno sperimentate ‘tecniche miste’ tradizionali manuali, disegno dal vero e schemi di rilievo (eidotipo), disegno tecnico e sperimentazioni pittoriche, e tecniche informatico/digitali (software dedicati) in funzione delle abilità grafiche dei discenti.</p>
<p>SPAZI STRUMENTI e STRATEGIE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Lecture</i> in aula e laboratori progettuali finalizzati alla redazione del progetto. 2. <i>Lecture</i> in aula e laboratori progettuali finalizzati alla redazione del progetto. 3. Sopralluoghi e visite nell’area di studio con applicazioni di analisi da svolgere in situ con schede e questionari.

	<p>4. <i>Briefing</i> progettuale, periodici, con gli allievi e laboratori di progetto (workshop).</p> <p>5. Esoneri (2) con <i>extempore</i> e focus progettuali.</p> <p>6. Revisioni programmate con la condivisione degli elaborati di progetto e presentazioni in Powerpoint o altri programmi digitali di preferenza dello studente.</p> <p>7. Esame finale con la presentazione descrittiva e grafica del progetto svolto durante i laboratori. Scritto critico su un progetto di <i>Landscape</i> che ha ispirato la sperimentazione progettuale.</p> <p>Durante i laboratori di progettazione gli allievi potranno avvalersi di computer e programmi dedicati (Autocad, Photoshop, Illustrator, Indesign) oltre a spazi agevoli per il disegno manuale e la progettazione.</p> <p>Potranno inoltre avere la necessità di sviluppare dei plastici di studio o modelli in 3D per la comprensione del progetto (3d max, Rhinoceros, Revit, o disegni tridimensionali con tecniche manuali, assonometrie, prospettive, plastici, <i>etc.</i>).</p> <p>Proiezioni di diapositive (PowerPoint, Keynote, Indesign, <i>etc.</i>).</p> <p>Elaborazioni di schede, tabelle e grafici di sintesi rappresentativi del lavoro svolto.</p> <p>Materiale didattico in formato cartaceo e digitale, documentazione fotografica, <i>abstract</i> riassuntivi delle singole lezioni ed mp3 audio (disponibile in Dropbox nel materiale didattico).</p> <p>Eventuali contributi esterni di specialisti del settore.</p>
<p>VERIFICHE e VALUTAZIONE T.O.F.1. Lezioni Teoriche M.V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere</p>	<p>Prova finale (scritta e orale) in presenza o in videoconferenza. Prova finale di presentazione del progetto (Manifesto in formato digitale e/o cartaceo) e relazione teorica (tesina 'critica' e di 'analisi' a scelta dello studente).</p> <p>B. Prove in itinere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisioni programmate delle elaborazioni grafiche, inerenti la sperimentazione progettuale, e presentazioni in PowerPoint o file in PDF o altro. • Esoneri di verifica di apprendimento (validi per la prova finale).
<p>BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA</p>	<p>BIBLIOGRAFIA LIBRI DI RIFERIMENTO PER LA PROGETTAZIONE (DI INDIRIZZO) M.L. GOTHEIN, "<i>Storia dell'arte dei giardini</i>", 1/2 vol. (ediz. italiana a cura di M. de Vico Fallani e M. Bencivenni), Città di Castello 2006.</p>

M. ROHDE, *"La cura dei giardini storici: teoria e prassi"*, ed. italiana a cura di M. de Vico Fallani, Firenze 2012.

C. W. MOORE, W. J. MITCHELL, W. TURNBULL, "The poetics of gardens", MIT Press 1988, (trad. it. *Poetica dei giardini*, Padova, F. Muzzio, 1991).

M. DE VICO FALLANI, *Il vero giardiniere coltiva il terreno – tecniche colturali della tradizione italiana*, Leo S. Olschki, Firenze 2009.

M.G. CIANCI, *"La rappresentazione del paesaggio. Metodi, strumenti e procedure per l'analisi e la rappresentazione del paesaggio"*, Alinea Editrice, Firenze 2008.

S. CROWE, "Il progetto del giardino", Franco Muzzio Editore, Padova 2013.

M. H. BÉNETIÈRE, *"Jarden vocabulaire typologique et technique, éditions du patrimoine"*, Paris 2000.

V. TATANO, *"Verde: naturalizzare in vertical"*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2006.

M. CORRADO, *"Natural Design"*, Wolters Kluwer Italia, Milanofiori Assago (MI)

C. M. Alonso, "Architecture Today Landscape. 44 I Migliori Architetti Paesaggisti Paesaggisti Internazionali".

E. Bit, *"Come Costruire la città verde. Dalla riqualificazione edilizia all'urban farming"*, Se Sistemi editoriali, Napoli, 2014.

P.Villa, "Solido come un parco. Esperienze e proposte di verde urbano", Edagricole, Milano, 2011.

P. Lassini, G. sala, L. Bertin, *"Spazi Verdi. Manuale di Progettazione e gestione agro-alimentare"*, Edagricole, Milano, 2014.

S. Mengoli, "Fare Verde Urbano", Edagricole, Milano 2013.

M.Agliata, V.Cingolani, A. Ferraretto, *"Progetto e Ambiente. La progettazione ambientale e gli interventi nelle aree naturali protette"*, Carocci editore, Roma, 1998.

G. Ferrara, G. Campioni, "Paesaggi sostenibili", Il Verde Editoriale, Milano, 2003.

P. Piccarolo, G. Sala, "Spazi verdi pubblici e privati. Progetto, Manutenzione, Gestione", Hoepli, Milano 1995.

A. Pirani, "Il verde in città. La progettazione del verde negli spazi pubblici", Edagricole, Bologna, 2004.

A. Toccolini, "Piano e progetto delle aree a verde. Manuale di progettazione", Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN), 2015.

LETTURE DI APPROFONDIMENTO

G. Caneva, *"La Biologia Vegetale per i Beni Culturali, Vol. II"*, Nardini Editore, Firenze 2005.

Caneva, *"La Biologia Vegetale per i Beni Culturali, Vol. I"*, Nardini Editore, Firenze 2007.

T. Pericoli, *"I Paesaggi"*, Adelphi Edizioni S.P.A., Milano 2013.

T. Richardson, *"Avant Gardeners"*, Thames & Hudson, New York, 2008.

	<p>F. Zagari, L. Sacchi, "L'interpretazione del paesaggio", Testo & immagine, Torino, 2003.</p> <p>C. Cassatella, F. Bagliani, "Paesaggi indecisi", AlineaEditrice, Firenze, 2007.</p> <p>R.B.Marx, "Landscape Design, Myles Baldwin, Charles Bridgeman", Lambert M. Surhone, Mariam T. Tennoe, Susan F. Henssonow (Ed.)</p> <p>A. Sánchez Vidiella, "Atlante di architettura del Paesaggio" logos, Modena, 2008.</p> <p>G. Cooper, G. Taylor, "Paradise Transformed. <i>The Private Garden For The Twenty-First Century</i>", The Monacelli Press, New York, 1996.</p> <p>F. Bagliani, "Paesaggio: un'esperienza multiculturale. Scritti di Bernard Lassus", Edizioni Kappa, Roma, 2010.</p> <p>C. Zanfi, "Green Island. I giardini di Piet Oudolf", Bolis Edizioni, Milano, 2014.</p> <p>C. Simon, "Piccoli spazi urbani: indicazioni per aree gioco di qualità", Maggioli Editore politecnica, Santarcangelo di Romagna (RN), 2010.</p> <p>H. Brunon, M. Mosser, "Le jardin contemporain", Scala, Paris, 2011.</p> <p>G. Vázquez Consuegra, "Barragan. Opera Completa", Logos, Modena, 1996.</p> <p>P. Resatny, "Dani Karavan", Prestel, Munich, 1992.</p> <p>J. Leenhardt, A. Lambertini, M. Ciampi, "Giardini in verticale", verbavolant, Londra, 2007.</p> <p>A. Rocca, "Gilles Clement. Nove giardini planetari", 22 Publishing srl, Milano, 2007.</p> <p>B. Baker, "Contemporary.Designers own gardens", Garden Art Press, New York, 2013.</p> <p>J. Burns, "Lawrence Halprin, paesaggista", edizioni Dedalo, Bari, 1982.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA PER I NON FREQUENTANTI</p>	<p>V. TATANO, "<i>Verde: naturalizzare in vertical</i>", Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2006.</p> <p>M. CORRADO, "<i>Natural Design</i>", Wolters Kluwer Italia, Milanofiori Assago (MI).</p> <p>C. Cassatella, F. Bagliani, "Paesaggi indecisi", AlineaEditrice, Firenze, 2007.</p> <p>G. Ferrara, G. Campioni, "Paesaggi sostenibili", Il Verde Editoriale, Milano, 2003.</p> <p>A. Pirani, "Il verde in città. La progettazione del verde negli spazi pubblici", Edagricole, Bologna, 2004.</p> <p>F. Zagari, L. Sacchi, "L'interpretazione del paesaggio", Testo & immagine, Torino, 2003.</p>
<p>SITOGRAFIA SPECIFICA</p>	<p>SITOGRAFIA (integrare) www.sistemieditoriali.it www.aiap.it istitutoquasar.com www.ortobotanicoitalia.it/lazio/romalasalapienza www.giardino-romano.misiedo.com www.italianostra.org</p>



Programma del Corso **Fenomenologia dei Media**

Docente **Valeriana Berchicci**

Ore **80**

TITOLO	Il rapporto che intercorre tra sperimentazione artistica e mezzi di comunicazione di massa attraverso un'analisi multidisciplinare.
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>I mezzi di comunicazione, dai più semplici e naturali, come i gesti e la voce, ai più complessi ed elaborati, come i nuovi media elettronici, hanno costantemente modificato la società e l'uomo stesso, trasformandosi a loro volta con l'ambiente sociale che li aveva generati. Per tentare di appropriarci della nostra storia per diventarne protagonisti, vale la pena anche di chiedersi come i mezzi di comunicazione abbiano influito nella trasformazione delle civiltà passate e nella formazione della società presente. Essi sono stati a volte strumento di liberazione e a volte strumento di controllo sociale, e sempre veicolo del progresso tecnico - scientifico, per la loro capacità di immagazzinare e trasmettere il sapere.</p> <p>L'acquisizione delle conoscenze verrà veicolata attraverso la Metodologia del Progetto che vedrà gli studenti confrontarsi con un metodo pratico sperimentale per la realizzazione dei loro progetti.</p>
DURATA	80 ore
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<p>Il corso si articola partendo da un discorso multidisciplinare; viene affrontata brevemente una panoramica delle prime fonti di comunicazione dalla preistoria all'età moderna e contemporanea sintetizzando i loro aspetti formali, estetici e comunicativi. Corollario di questo obiettivo sarà l'esigenza di analizzare il medium cinematografico approfondendolo da un punto di vista evolutivo, partendo dagli anni della sua scoperta ad oggi. Si affronteranno studi storici, teorici, estetici sul film e nello specifico un focus di approfondimento sulla fruizione dello spettatore, con gli ultimi studi ottenuti dalla neurofisiologia sulla simulazione incarnata (<i>embodiment</i>), sviluppati con la scoperta dei neuroni specchio. Inoltre, capire la collocazione dell'arte definita nei termini di apprendimento e uso a fini artistici delle tecnologie digitali dal video digitale creativo, all'applicazione estetica dei nuovi media nelle modalità dell'interattività, dell'immagine virtuale, della comunicazione via rete.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La premessa multidisciplinare: Le scienze sociali; Scienze del linguaggio; La scuola di Palo Alto; La semiotica. 2. Scienze del linguaggio: Il modello Jakobson; Marshall McLuhan: Media caldo / Media freddo e villaggio globale. 3. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica: Analisi dell'opera di Walter Benjamin; 4. Breve storia della comunicazione. 5. L'uso artistico del Nuovi Media: Storia della fotografia. 6. La Fotografia, Il fotomontaggio tra sperimentazione artistica e comunicazione di massa. 7. L'uso artistico del Nuovi Media: Il corpo e la performance. 8. Gli strumenti precinema e le prime sperimentazioni cinematografiche (dagli anni 10 ai 30); 9. Il cinema sperimentale: La Direct Animation e le sperimentazioni del New American Cinema. 10. Cinema 1: Fratelli Lumiere versus George Melies; Cine-pugno VS cine-occhio: Eizenstejn versus Vetrov. 11. Tecniche del montaggio. 12. Cinema 2: Embodiment / simulazione incarnata; Il piano-sequenza; Le tecniche di inquadratura: Zoom/Carrello/Stadicam; Tecniche del montaggio. 13. Nascita della TV (storia e tecnica); Estetica dello schermo; Embodiment / simulazione incarnata; Lo Zapping come montaggio; 14. L'uso artistico del Nuovi Media: la Video Arte. \ La nascita della Rete: nascita della rete; 1993 internet: passività dello spettatore/utente; 2003 internet 2.0: prosumer, attività partecipativa dello spettatore/utente.

	<p>15. Laptop e smartphone: Lo schermo del computer; Lo schermo dello smartphone; Embodiment / simulazione incarnata: le immagini e video a 360°.</p> <p>La Metodologia del Progetto: Un approccio sperimentale pratico come guida alla realizzazione di un progetto</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Sociologia, Scienze del Linguaggio, Cinema, Fotografia, Radio, Video Arte, Internet, Filosofia ed Estetica dei Media.</p> <p>Competenze: Acquisizione di conoscenze sulla base di intersezione di discipline umanistiche, scientifiche e filosofico/estetiche unite e subordinate alla pratica artistica.</p> <p>Capacità: Attraverso l'applicazione della Metodologia del progetto, gli studenti del corso saranno in grado di applicare le conoscenze acquisiti e subordinarle alla pratica artistica, al mondo del lavoro</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Verifiche: Applicando la Metodologia del Progetto, un approccio sperimentale pratico come guida alla realizzazione di un progetto, gli studenti verranno sottoposti a degli esercizi a cadenza settimanale, una verifica chiamata Mid Term, a metà del corso semestrale.</p> <p>Valutazione: Applicando la Metodologia del Progetto, l'esame sarà "End Term" del corso in cui lo studente presenterà il progetto che ha realizzato tramite la metodologia.</p> <p>Inoltre, dovranno per obbligo studiare le Dispense del Docente e scegliere un caso di studi all'interno del percorso delle lezioni frontali: es. Fotografia, Cinema etc. (minimo 2 libri a scelta in bibliografia sull'argomento)</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Bibliografia ragionata:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispense del Docente; - Barthes R. La chambre claire. Note sur la photographie, Cahiers du Cinéma – Édition Gallimard – Seuil, Paris; trad.it. La camera chiara. Nota sulla fotografia, Einaudi, Torino 1980; - Barthes R. Mythologies, Editions du seuil, Paris 1957; trad. it. Miti d'oggi, Einaudi, Torino 1974; - Bauman Z., Modernità liquida, Bari, Laterza, 2002; - Ulrich Beck, La società del rischio: verso una seconda modernità, Roma, Carocci, 2000; - Benjamin W., L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, (1936), Edizione Piccola Biblioteca EINAUDI, 2000; - Benjamin W., Piccola storia della fotografia, in L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, (1936), Edizione Piccola Biblioteca EINAUDI, 2000; J. D. Bolter, R. Grusin - M. Buonanno, L'età della televisione. Esperienze e teorie, Roma-Bari, Laterza, 2006 - Calefato P., Moda, corpo, mito. Storie, mitologia e ossessione del corpo vestito, Castelvechi, Roma 1999; - Casetti F. L'occhio dello spettatore, EDUCatt Università Cattolica, 2000; - Casetti F. L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità, Bompiani, 2005; - M. Castells, La nascita della società in rete, Milano, Università Bocconi Editore, 1996; - Codeluppi V., Consumo e comunicazione. Mercè, messaggi e pubblicità nelle società contemporanee, Milano, Franco Angeli, 2003; - Costa M., L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia, Castelvechi, Roma 1999; - Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi (a cura di Alberto Marinelli), Milano, Guerini e Associati, 2002; - Eco U., Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee 1962 Casa Editrice Valentino - Bompiani, Milano Collana Portico Critica e Saggi Prima edizione Finito di stampare il 30 aprile 1962; - M. Douglas, B. Isherwood, Il mondo delle cose. Oggetti, valori, consumo, Bologna, Il Mulino, 2008; - Flügel J.C., Psicologia dell'abbigliamento, Franco Angeli, Milano 1986; - Gallesse V., Guerra M., Lo schermo empatico, Raffaello Cortina Editore, 2015;

	<ul style="list-style-type: none"> - Giddens A., Le conseguenze della modernità, Bologna, Il Mulino, 1994; - Grandi R. Griswold W., Sociologia della cultura, Bologna, il Mulino, 2005 - Jenkins H., Cultura convergente, Milano, Apogeo, 2007; - Krauss R., Le Photographique, Macula, Paris 1990; trad. it. Teoria e storia della fotografia, Bruno Mondadori, Milano 1978. - Leroi-Gouran A., Le geste et la parole, Michel Paris 1964-65: trad. it. Il gesto e la parola, Einaudi, Torino 1977; - Lievrouw L. A., Livingstone S., Capire i new media, Milano, Hoepli, 2007; Man Ray, Self Portrait, 1963; trad. it. Autoritratto, MARzotta, Milano 1965; - McLuhan M., Understanding Media, McGraw-Hill, New York 1964; trad. it. Gli strumenti del comunicare, Il Saggiatore, Milano 1976; - McLuhan M., - Fiore Q., Il medium e il massaggio (1967), Feltrinelli, Milano 1968. McLuhan M., The Gutenberg Galaxy, University of Toronto Press, Toronto 1962; trad. it. La Galassia Gutenberg, Armando, Roma 1967; - McQuail D., Sociologia dei media, Bologna, Il Mulino, 2007 Meyrowitz J. - Moholy-Nagy L., Malerei Fotografie Film (1929) (ed. ampliata 1967); trad. it. Pittura Fotografia Cinema, Einaudi, 1987; - Moores S., Il consumo dei media. Un approccio etnografico, Bologna, Il Mulino, 1998; - Morcellini M. (a cura di), Il Mediaevo italiano. Industria culturale, tv e tecnologie tra XX e XXI secolo, Roma, Carocci, 2005 (1 ed 2000); - Guida C., Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti, Franco Angeli, 2012. - Morcellini M., Comunicazione e media, Milano, EGEA, 2013; - Pinotti A., Somaini A., Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi, Einaudi 2016. - Sklovsky V., L'arte come procedimento (1929), in Todorov T. I formalisti russi, Einaudi, Torino 1969; - Sklovsky V., (1923); Trad. it. La mossa del cavallo, De Donato, Bari 1967; Somaini A., Eizenstein. Il cinema, le arti, il montaggio, Einaudi, 2011; - Sontag S., On Photography, Farrar, Strauss and Girox, New York 1973; trad. it. Sulla Fotografia, Einaudi, Torino 1978; - Thompson J.B. , Mezzi di comunicazione e modernità, Bologna, Il Mulino, 1998; Valentini V. – Le pratiche del video, Bulzoni Editore, 2003; - Volli U., Block Modes, Lupetti, Milano, 1998; - Volli U., Il libro della comunicazione, Il Saggiatore, Milano 1994; - Wolf M., Teorie delle comunicazioni di massa, Milano, Bompiani, 1985 <p>Possibilità di ampliamento su temi specifici su richiesta dei singoli percorsi di studio degli studenti.</p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANT I</p>	<p>Su richiesta in base alle specifiche tematiche d'interesse proposte nel corso.</p>



Programma del Corso **FONDAMENTI DI DISEGNO INFORMATICO**
Docente **Arch. VIRGINIA NINNI**
Ore **60**

TITOLO	FONDAMENTI DI DISEGNO INFORMATICO
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso di FONDAMENTI DI DISEGNO INFORMATICO è finalizzato all'acquisizione di competenze nell'uso delle principali funzioni del software Autocad. Lo studente sarà quindi acquisirà competenze in ambito 2D per creare, modificare e gestire disegni e progetti in ambito tecnico.
DURATA	60 ore
PREREQUISITI	Conoscenza informatica di base.
CONTENUTI	<p><i>Introduzione al software;</i></p> <p><i>Introduzione ai comandi di disegno;</i></p> <p><i>Le primitive di disegno;</i></p> <p><i>Comandi di trasformazione e modifica delle entità grafiche;</i></p> <p><i>Personalizzazione dei comandi;</i></p> <p><i>Strumenti di annotazione;</i></p> <p><i>Strumenti di quotatura;</i></p> <p><i>Creazione e gestione di blocchi e gruppi di entità;</i></p> <p><i>Blocchi dinamici e strumenti parametrici;</i></p> <p><i>Impaginazione e stampa;</i></p> <p><i>Entità annotativa;</i></p> <p><i>Inserimento di elaborati grafici in un disegno.</i></p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze:</p> <p>Competenze:</p> <p>Capacità:</p>

VERIFICHE E VALUTAZIONE	Lezioni teoriche con esercitazioni pratiche (fad); Verifica in itinere (scritta) (fad); Verifica finale (esame) (in aula o fad).
BIBLIOGRAFIA	
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Per coloro che non frequentano le lezioni in aula è possibile ritrovare i contenuti del corso nella guida ufficiale online in lingua italiana del sito web Autodesk. Si riporta di seguito il link: http://help.autodesk.com/view/ACD/2019/ITA/

Programma del Corso: **FONDAMENTI DI INFORMATICA (ABTEC39)**

Docente: **DURISHTI YLBERT**

Ore: **50**

TITOLO	<i>Fondamenti di Informatica</i>
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>La motivazione principale è affrontare e superare la linea base dei Fondamenti di Informatica secondo le linee guida della Patente Europea del Computer (ECDL) come un percorso di conoscenza dei concetti chiave delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ITC) da una prospettiva artistica e culturale.</p> <p>La finalità è lo studio e la conoscenza delle componenti hardware e software del computer attraverso la teoria e la pratica con i sistemi operativi e le diverse applicazioni commerciali e open source, da Office 365 a Open Office. Conoscere e sperimentare l'alternativa online per gestire progetti, fogli di calcolo, presentazioni, timeline con vari collaboratori come l'utilizzo della Suite di Google Workspace oppure con l'applicativo Trello e simili.</p>
DURATA	Semestrale
PREREQUISITI	Conoscenza base nell'utilizzo dei sistemi operativi desktop più conosciuti e diffusi come Windows o Mac OS, e utilizzo dei software generici.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti basilari nella gestione dei file nel computer, dai Dati ad Algoritmi; • Le basi del digital imaging: concetti assolutamente fondamentali quali qualità, dell'immagine, risoluzione/definizione, compressione, pixel e d.p.i.; • Strumenti hardware quali scanner, stampante, macchina fotografica digitale; • Comprensione delle estensioni più comuni di file audio e video; • Strumenti per la produttività personale e la condivisione; • Gestione delle reti di computer, Internet ed il Web; • Nozioni basilari della programmazione e del linguaggio per ipertesti "HTML".
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: nell'apprendimento delle funzionalità dei sistemi operativi, software principali per la progettazione grafica al computer e la condivisione online dei file online.</p> <p>Competenze: gestire i file tra vari device, mobile, tablet e PC, nonché la padronanza della manipolazione dei contenuti e la condivisione online e offline.</p> <p>Capacità: utilizzare vari applicativi per un progetto al computer con le funzionalità principali dei vari software creativi per la gestione / condivisione online.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Durante il corso verranno svolte verifiche che si uniranno in una prova di valutazione finale, dove lo studente dovrà dimostrare di aver appreso la logica della gestione dei software trattati, presentando un elaborato concordato con il docente.</p> <p>I criteri generali di valutazione si fondano sulla preparazione "tecnica" e la capacità di aver appreso le definizioni fondamentali, anche puramente teoriche di questa materia.</p>
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Informatica di base. Con aggiornamento online di A. Marengo e Alessandro Pagano, Editore McGraw-Hill Education • Fondamenti di informatica. Con e-book, Editore, McGraw-Hill Education • Dispense e materiali forniti dal docente
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Le lezioni svolte in aula saranno illustrate con svariate dispense, nonché registrate e archiviate sulla piattaforma dell'Istituto, utile sia agli studenti che frequentano e sia coloro che non frequentano dove potranno recuperare e chiedere una verifica personalizzata con le modalità stabilite durante il corso.

Programma del Corso Fondamenti di informatica
Docente Matteo Taramelli
Ore 40 ore

TITOLO	Fondamenti di informatica
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso intende fornire agli studenti una panoramica sugli strumenti digitali a disposizione per un'efficace gestione del lavoro, individuale e in team. In particolare verranno presentate le principali piattaforme di lavoro collaborativo per la condivisione di file e per la produzione di testi, tabelle e presentazioni, nonché applicazioni per l'organizzazione e distribuzione di mansioni all'interno di gruppi di lavoro.
DURATA	1 semestre
PREREQUISITI	Conoscenze minime del funzionamento di un computer.
CONTENUTI	Le lezioni alterneranno tutorial prettamente tecnici a simulazioni che coinvolgeranno gli studenti nell'organizzazione di progetti di gruppo, calandoli nel sistema organizzativo tipico dell'organico di uno studio o di un'associazione. Nel corso del semestre verranno introdotte e testate le piattaforme più utilizzate nel mondo del lavoro, come il pacchetto di Google Drive per la gestione e condivisione di cartelle, la produzione di file di testo, tabelle e presentazioni, Asana per un'organizzazione strutturata dei team di lavoro ed un efficiente sistema di comunicazione interna, Git per ottimizzare il lavoro collaborativo digitale e tener traccia delle molteplici versioni di documenti creati e modificati dagli utenti coinvolti. Il laboratorio propone una serie di lezioni pratiche sull'uso dei software sopra elencati, presentando esempi specifici e proponendo agli studenti sperimentazioni di gruppo per mettere in pratica le conoscenze acquisite ed affinare le loro competenze nella gestione delle dinamiche di lavoro collettivo e del project management.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Sistemi disponibili per gestione del lavoro in team, condivisione di file e sviluppo di progetti collaborativi online.</p> <p>Competenze: Uso consapevole degli strumenti del pacchetto Google, Asana, Git</p> <p>Capacità: Organizzazione lavori di gruppo, gestione, sviluppo e comunicazione di progetti su più livelli</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni. Inoltre ci sarà una verifica finale che comprenderà un esame orale e la valutazione complessiva dei risultati raggiunti nei lavori sviluppati durante il semestre.
BIBLIOGRAFIA	Manuali, tutorials e pagine web

<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	
---	--

Programma del Corso CULTURA DEL PROGETTO
Docente: Angela Rita IACOVINO

TITOLO	CULTURA DEL PROGETTO
CONTENUTI	<p>L'obiettivo è quello di acquisire un metodo di ricerca sulla natura e struttura del progetto attraverso un excursus storico e una analisi comparativa di opere/testi, progetti di autori considerati tra i più rilevanti per la capacità di esprimere in termini progettuali la cultura del proprio tempo:</p> <p>FIDIA IL PARTENONE Pianta, prospetto e assonometria Analisi funzionale, strutturale e formale Analisi critica di testo, progetto e opera Relazione</p> <p>IL PALLADIO LA ROTONDA Pianta, prospetto e assonometria Analisi funzionale, strutturale e formale Analisi critica di testo, progetto e opera Relazione</p> <p>LE CORBUSIER VILLE SAVOYE Pianta, prospetto e assonometria Analisi funzionale, strutturale e formale Analisi critica di testo, progetto e opera Relazione</p> <p>EISENMAN HOUSE XI Pianta, prospetto e assonometria Analisi funzionale, strutturale e formale Analisi critica di testo, progetto e opera Relazione</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Nell'esame finale si valuteranno le prove in itinere e il colloquio finale. La prova d'esame finale, in particolare, consisterà nella discussione dei contenuti teorici illustrati durante il corso e nella presentazione degli elaborati delle esercitazioni.</p>

BIBLIOGRAFIA	<p>Per Fidia e il Partenone : - BEARD M., Il Partenone, Laterza, Bari, 2006</p> <p>Per Palladio e la Rotonda : - PALLADIO A., I quattro libri dell'Architettura, Hoepli, Milano, 1945 - WITTKOWER R., Principi architettonici dell'età dell'Umanesimo, Einaudi, Torino, 1964</p> <p>Per Le Corbusier e Ville Savoye : - LE CORBUSIER, Verso una Architettura, Longanesi, Milano, 1973 - TENTORI MONTALTO F., DE SIMONE R., Le Corbusier, Laterza, Bari, 2006</p> <p>Per Eisenman e House XI : - EISENMAN P., La fine del Classico e altri scritti, Mimesis, Milano – Udine, 2009 - CIORRA P., Peter Eisenman, opere e progetti, Electa, Milano, 1993</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso _____ DISEGNO PER LA DECORAZIONE _____
Docente _____ Giulia Gardelli _____
Ore _____ 80 _____

TITOLO	DISEGNO PER LA DECORAZIONE
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Conoscenza della teoria del colore e delle tecniche decorative. Attenzione al rapporto tra opera decorativa e architettura / ambiente / arredo. Applicazione della ricerca nel progetto/ disegno/ esecuzione Simulazione progetto decorativo tramite il programma Blender
DURATA	80
PREREQUISITI	Ogni studente potrà sperimentare individualmente alcune tecniche di decorazione precedentemente trattate in via teorica. Successivamente si applicherà la ricerca a un progetto più personale e specifico. L'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative ed espressive. L'attività di formazione, ricerca e realizzazione prevede sia l'uso delle tecniche legate agli strumenti e ai materiali della tradizione sia a quelli delle nuove tecnologie.
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione alla materia: cos'è la Decorazione, tecniche decorative utilizzate nella storia, decorazione come espressione storico-culturale. William Morris. Esercitazione: riproduzione disegno decorativo tramite quadrettatura. 2. Decorazione legata al design: stoffe, utensili e arredo.. Stilizzazione elemento decorativo e sua ripetizione. Esercitazione: primo approccio alla tecnica dell'incisione, creazione di un modulo, stampa. 3. Decorazione legata all'architettura. La figura professionale del decoratore. Esempio di lavoro effettuato in un locale commerciale. Uso del colore. Esercitazione: approfondimento della tecnica dell'incisione. Stampa a più colori, prove di incisione in positivo/negativo dello stesso elemento. 4. Decorazione legata all'ambiente e al contesto urbano. Esercitazione: Introduzione alla tecnica dell'acquerello e alla teoria del colore. Studio dei colori Primari. 5. Cosa è e come si crea un pattern. Studio delle sue possibili applicazioni. Studio dei colori secondari. 6. Esercitazione: creazione del cerchio cromatico. Ricerca dei colori terziari. 7. Esercitazione: studio dei colori complementari. Creazione di una composizione di colori a piacere come tavola conclusiva sullo studio della tecnica dell'acquerello e sulla teoria del colore. 8. Introduzione alla tecnica dell'acrilico. Esercitazione: primo approccio alla tecnica. La sfumatura. Studio delle varie applicazioni e possibili interazioni. 9. Ricerca del colore e loro applicazione con l'acrilico. Scelta, analisi e studio dell'elemento decorativo a scelto di progetto. 10. Revisione collettiva dell' elemento decorativo a scelta e sua riproduzione con le tecniche precedentemente affrontate. 11. Revisione dello stato di avanzamento dei progetti. Digitalizzazione dell'elemento e sue possibili manipolazioni e applicazioni. 12. Creazione di una moodboard con l'inserimento del proprio disegno decorativo. Laboratorio: si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale. 13. Simulazione in realtà virtuale tramite il programma Blender del proprio progetto di decorazione
OBIETTIVI	Conoscenze: Conoscere le principali tecniche pittoriche e di disegno, dal loro uso nella storia alla loro applicazione nella progettazione e nell'esecuzione di un'opera. Simulazione virtuale del proprio progetto decorativo tramite il programma Blender.

	<p>Capacità: Acquisire strumenti teorici, analitici, critici e tecnici da utilizzare nel futuro lavoro di ideazione, comunicazione e realizzazione del progetto.</p>
<p>SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA</p>	<p>Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare con le tecniche manuali e successivamente elaborarle digitalmente.</p> <p>A.Racinet & A. Dupont-Auberville, <i>The World of Ornament</i>, TASCHEN, Bibliotheca Universalis</p> <p>Anna Starmer, <i>I Love Color</i>, Rizzoli, Milano 2019.</p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	<p>Lezioni registrate su esempi di progettazione e realizzazione di decori murali e nozioni sulla storia della decorazione.</p>

Programma del Corso Digital Video
Docente: Roberto Faccenda
Ore: 80

TITOLO	Digital Video
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso avrà come finalità l'insegnamento della pre e post produzione video inerente al Cinema e alla Video Arte.</p> <p>I discenti saranno motivati attraverso l'uso sul campo di attrezzature professionali per la produzione e post produzione quali Mdp, registratori audio digitali, boom microfoni, luci green screen ecc.</p> <p>Verranno utilizzate applicazioni come Adobe Premiere Pro, Audition, si esaminerà l'intero flusso di lavoro a partire dalla creazione di un nuovo progetto fino alla sua archiviazione.</p>
DURATA	80 ore
PREREQUISITI	Buona conoscenza di base del computer, sistema operativo Mac o Pc.
CONTENUTI	<p>Il corso sarà suddiviso in due parti: Produzione e Postproduzione</p> <p>PRODUZIONE Attrezzatura tecnica audio-video (tipi di macchina, gli obiettivi, treppiedi e microfoni) Tecniche di ripresa a mano e in movimento Conoscere la luce (l'esposizione, temperatura colore e il bilanciamento del bianco) Comporre l'immagine (tipologie dell'inquadratura e movimenti di camera) L'illuminazione artificiale Scegliere il soggetto e lo stile Tecnica di ripresa audio con registratori digitali boom e radiomicrofoni</p> <p>Conoscenze pre-produzione produzione Programmare i tempi e l'ordine delle riprese, definendo le location ed allestendo eventuali ambientazioni Valutare l'intensità della luce nella location di ripresa allestendo eventuali supporti di illuminotecnica Valutare la necessità del cavalletto per la realizzazione delle riprese e sua collocazione nel set di ripresa Programmare le inquadrature e le scene, i campi e i piani di ripresa e loro accostamento necessario Predisporre un copione tecnico per condurre la ripresa Realizzazione delle riprese in interni ed esterni</p> <p>POSTPRODUZIONE</p>

	<p>Nella prima, propedeutica alla tecnica del montaggio, verrà illustrato il programma Adobe Premiere in modo che gli studenti siano a conoscenza delle possibilità offerte dal software.</p> <p>Nella seconda parte si organizzerà un laboratorio suddiviso in gruppi che realizzerà un montaggio seguendo le proprie sensazioni ed intuizioni con l'utilizzo di sequenze girate dagli studenti stessi. L'elaborato finale sarà realizzato dagli studenti a partire da un'idea comune e poi realizzato dagli stessi che posizioneranno il lavoro finale in un video contest attraverso le piattaforme più comuni di crowdsourcing. (zooppa, userfarm)</p> <p>Di seguito gli argomenti che verranno trattati:</p> <p>PRELIMINARI E SETTAGGI INIZIALI: - panoramica dei vari standard e formati video; - creazione di un nuovo progetto in Adobe Premiere Pro CC; - importazione dei vari media (audio, video, immagini e grafica) in Premiere; - organizzazione dei media; - creazione e settaggio di una sequenza; - panoramica sui vari spazi di lavoro predefiniti; - personalizzazione dello spazio di lavoro per il montaggio.</p> <p>MONTAGGIO DEI MEDIA IN UNA SEQUENZA: - aggiunta dei media in una sequenza; - panoramica degli strumenti per operare sui media; - panoramica degli shortcuts principali; - analisi della forma d'onda di un file audio; - sincronizzazione di audio e video; - montaggio di clip all'interno di una sequenza; - controllo della velocità video (slow / fast motion); - inserimento di voci e musica; - creazione di titoli in Premiere, - scambio di media e progetti tra le varie applicazioni Adobe (Audition); - utilizzo dei file proxy per la gestione di media ad alta risoluzione; - creazione di sottotitoli.</p> <p>MASCHERE EFFETTI E TRANSIZIONI - utilizzo delle maschere sia in modo statico che dinamico (tramite motion tracking); - trasparenze e blending mode per l'integrazione della parte grafica con il video; - panoramica sui vari effetti video e sulle transizioni; - riduzione del rumore e perfezionamento dell'audio (anche mediante l'utilizzo di Adobe Audition); - panoramica su plugins di terze parti.</p> <p>ESPORTAZIONE DEL MONTAGGIO E BACKUP DEL PROGETTO - esportazione del montaggio per il web; - esportazione del montaggio per il cinema o per la video arte; - esportazione del montaggio per la creazione di un master declinato sui vari media di riferimento; - pulizia del progetto dai media non utilizzati e predisposizione per l'archiviazione.</p>
<p>OBIETTIVI</p>	<p>Conoscenze: conoscenze base sulla postproduzione (editing cut e delivery di contenuti audio video).</p>

	<p>Competenze: Saper usare Adobe Premiere, Audition</p> <p>Capacità: L'obiettivo finale è arrivare a produrre un prodotto audiovisivo a partire dal concept, sviluppo, produzione riprese e post produzione con delivery finali declinato per i vari media.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>2 prove intermedie in itinere consistenti nella creazione di un trailer a partire da un film visto a lezione e uno spot in base ad un tema assegnato</p> <p>1 prova finale da realizzare in aula della durata di 4 ore dove a partire da un concept gli studenti dovranno realizzare l'elaborato audiovisivo. In fine a partire dall'elaborato svoto ci sarà una discussione finale.</p>
BIBLIOGRAFIA	Dispense del docente sui temi specifici
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Dispense del docente sui temi specifici

Programma del Corso **Graphic design 1**
Docente Renato Astolfi
Ore 100

TITOLO	BASIC DESIGN TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Conoscere i meccanismi della percezione visiva Introdurre le basi della progettazione grafica
DURATA	
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator
CONTENUTI	<p>Un percorso nel mondo delle percezioni sensoriali e dei processi cognitivi. Il corso illustra le teorie scientifiche che spiegano il funzionamento dei nostri sensi mettendole in relazione con le ricerche della psicologia della forma. Si affrontano anche i principi di teoria del colore (armonie e contrasti cromatici, colori complementari, significato e applicazione) e, attraverso la pratica di laboratorio, si analizza il rapporto tra oggetto, spazio e persona. Fondamentale per tutte le discipline della progettazione, la psicologia della forma mette in relazione i meccanismi percettivi con le tematiche legate all'uso della forma e la conseguente elaborazione dei linguaggi creativi.</p> <p>Introduzione alla teoria della percezione. Il fenomeno della percezione analizzato dal punto di vista del ricevente. Cenni di psicologia della percezione (Gestalt). Il rapporto figura/sfondo: grandezza relativa delle parti, rapporti topologici, tipi di margine, orientamento spaziale, localizzazione spaziale, uniformità di larghezza dei margini, simmetria, reversibilità. L'ambiguità e le illusioni ottiche. Le leggi della configurazione: fattori di unificazione del campo percettivo: vicinanza, somiglianza, continuità di direzione, orientamento nello spazio, chiusura, semplicità, articolazione senza resti, pregnanza. La costanza percettiva: profondità, grandezza relativa, posizione e gradienti. La struttura del campo pittorico e la sua organizzazione: forze e tensioni all'interno del campo pittorico, griglia, modulo, texture. La gestione del formato del campo pittorico, il family feeling. Gestione degli elementi base della comunicazione visiva: forma, disposizione, colore. Il controllo dei significati tra gli elementi della comunicazione: la sinestesia, i parallelismi tra colori parole e suoni. I principi fondamentali del design: l'unità, il ritmo, l'armonia, l'enfasi, il bilanciamento. La ricerca dell'attenzione: il punto focale, il degrado dell'enfasi. L'equilibrio compositivo: equilibrio simmetrico e asimmetrico. Introduzione al colore.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Conoscere i fondamenti della percezione visiva per una corretta progettazione grafica</p> <p>Competenze: Gestione degli equilibri, delle proporzioni e dei significati nella comunicazione visiva</p> <p>Capacità: Tecniche e progettuali</p>

VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>ESERCITAZIONI SUI TEMI rapporto figura/sfondo - cambio di significato - creazione di texture creazione di un punto focale - bilanciamento asimmetrico – colore utilizzo delle figure primarie e dei pittogrammi</p> <p>Realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Adrian Frutiger. Segni & simboli: disegno, progetto e significato. Stampa Alternativa/ Graffiti editori, 1998</p> <p>Attilio Marcolli, Teoria del campo. Sansoni, 1970</p> <p>Wassily Kandinsky. Punto linea superficie. Adelphi, 1968</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso **Graphic design 1**

Docente Renato Astolfi

Ore __100__

TITOLO	LETTERING DALL'ORIGINE DEGLI ALFABETI AL LORO UTILIZZO
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Obiettivo di questo corso è la conoscenza dei caratteri tipografici, dei criteri di scelta e abbinamento, degli elementi di base della tipografia, strumenti essenziali per di diventare progettisti consapevoli.
DURATA	
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator Conoscenza di base di Adobe InDesign
CONTENUTI	<p>Il carattere tipografico, la composizione nello spazio, la gestione delle immagini e il colore sono gli elementi grammaticali di base di ogni progetto di comunicazione visiva. Per utilizzare efficacemente i caratteri è necessario conoscerne la storia, la morfologia, i loro valori e gli aspetti tecnici.</p> <p>Durante il corso saranno fornite le competenze necessarie a mettere in pagina gli elementi del lettering per ottimizzare, rendere fruibile, caratterizzare ed esaltare il messaggio. Si passerà attraverso la comprensione dei concetti di ideogramma e pittogramma, la conoscenza delle diverse famiglie di caratteri, la struttura, la composizione, per acquisire la gestione dei font sia dal punto di vista compositivo/astratto che da quello editoriale.</p> <p>Introduzione e piccola storia della scrittura. Segni e alfabeto. Esercitazione: ricerca personale con esempi e analisi scritta. Le famiglie di caratteri. Stili, caratteristiche, evoluzioni. Focus su: Garamond, Bodoni, Times, Helvetica, Franklin, Futura, etc Esercitazione: ricerca e analisi di applicazioni di queste font I caratteri e la stampa. Breve storia e nozioni base. Esercitazione: composizione di testi assegnati. Disegnare un carattere. Esempi di costruzione Proporzioni e correzioni ottiche Esercitazione: disegno a mano libera dello scheletro dell'alfabeto > bastoni e graziati. I caratteri gestuali e calligrafici. Evoluzione grafica e utilizzo contemporaneo Esercitazione: lettering con pennelli, calami e penne calligrafiche. Segni e simboli. Comunicare subito a tutti Esercitazione: lettering con l'utilizzo di caratteri speciali. Composizione con calligrammi. Disegnare con i caratteri Esercitazione: disegno di forme assegnate con l'utilizzo dell'alfabeto Composizione editoriale. Le basi dell'impaginazione e della gestione del testo Esercitazione: progettazione di articoli per un magazine</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Acquisire le conoscenze storiche e tecnico-progettuali attraverso lo studio e la pratica di laboratorio</p> <p>Competenze: Gestione della struttura tipografica</p> <p>Capacità: Tecniche e progettuali</p>

VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Durante tutto il corso si svolgono verifiche e commenti sul lavoro svolto, si analizzano applicazioni e case history nelle aree della grafica, dell'editoria, della comunicazione e del video.</p> <p>ESERCITAZIONI SUI TEMI Realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Adrian Frutiger. Segni & simboli: disegno, progetto e significato. Stampa Alternativa/ Graffiti editori, 1998</p> <p>B. Munari, Design e comunicazione visiva, Laterza, 1991</p> <p>Iliprandi, Lorenzi, Pavessi, Dalla lettera al lettering. Grammatica del comunicare, Lupetti, 2004</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso: **Graphic Design 2**
Docente: **Stefano Arduini**
Ore: **100**

TITOLO	GRAPHIC DESIGN
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso di “ Graphic Design 2 ” vuole stimolare la sensibilità creativa dell’allievo affinché, attraverso l’approfondimento dei software, possa ottimizzare i processi principali che lo porteranno all’ideazione e realizzazione finale del prodotto nonché allo studio del Logo fino alle sue applicazioni più essenziali. Capire la differenza tra Logo-Logomarchio e Logotipo . Analisi di alcuni importanti <i>Case History</i> . Il ritmo visivo : analisi e approfondimento del lettering . Capire come associare font Serif con Sans Serif .
DURATA	100 Ore
PREREQUISITI	BUONA CONOSCENZA DI: ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN
CONTENUTI	<p>Il programma ha l’obiettivo di trasferire i principali tools del software. Analizzeremo l’evoluzione di alcuni Brand specifici per capirne l’evoluzione e l’involuzione in alcuni casi eclatanti: Zara, Cotral, GAP, ITA. Come realizzare un segno attraverso un processo di sintesi: dalla semplicità, allo stile e all’identificazione: Il Sistema dei Segni. Il bianco e nero come scelta cromatica di alcuni importanti Brand dell’Automotive: BMW, ALFAROMEO.</p> <p>I marchi di moda prediligono font minimal Balmain, Saint Laurent, Balenciaga, Burberry, Calvin Klein, Celine</p> <p>Il Type Design europeo <i>Martin Majoor, Jan Middendorp, Dieter Rams, Gerard Unger</i> <i>Erik Spiekermann. Piet Zwart, Richard Niessen, Jan Tschichold</i></p>

<p>OBIETTIVI</p>	<p>Il percorso didattico si dividerà in due fasi:</p> <p>Teorico: Studio ed approfondimento del <i>Branding</i>: <i>Case History: I principali loghi dell'automotive:</i> Bmw, Volkswagen, Renault, Citroen, Kia.</p> <p>Carolyn Davidson, Ruth Kedar, Rob Janoff, Antonio Romano</p> <p>Pratico: Ideazione e realizzazione <i>Corporate Identity</i></p> <p>Programma da svolgere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Identità visiva e sintesi</i> 2. <i>Ideazione di pittogrammi, il sistema dei segni</i> 3. <i>La sezione Aurea e il codice Fibonacci</i> 4. <i>Differenza tra logo, logotipo e logomarchio</i> 5. <i>Ideazione del naming</i> 6. <i>Ideazione del logo e conseguente logotipo</i> 7. <i>Ideazione del logomarchio</i> 8. <i>Applicazioni: positivo/negativo, colore, riduzione</i> 9. <i>Infografica</i> <p>Lo studio del lettering</p> <p>Caratteri tipografici serif - sans serif: <i>Bodoni, Garamond, Helvetica, Didot, Rockwell</i> <i>Futura, Baskerville, Montserrat, Avenir, Avantgarde</i></p> <p>Case History: Blur di Neville Brody</p> <p>Tutte le prove concorreranno a formare la valutazione finale. <u>Il docente proporrà all'Accademia di inserire nel proprio database cartaceo ed informatico i lavori degli allievi più meritevoli</u></p>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.</p>

<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p><i>Logo Modernism</i> <u>Jens Müller, R. Roger Remington</u> Hardcover, 24.6 x 37.2 cm, 432 page</p> <p><i>Logo Design. Global Brands</i> <u>Julius Wiedemann</u> Hardcover, 14 x 19.5 cm, 608 pages</p> <p><i>Type. A Visual History of Typefaces & Graphic Styles</i> <u>Cees W. de Jong, Alston W. Purvis, Jan Tholenaar</u> Hardcover, 25 x 31.7 cm, 720 pages</p> <p><i>The graphic language of Neville Brody 2,</i> Wozencroft J., Universe, 2002.</p> <p><i>Teoria del type design - Gerard Unger</i> <i>Trek - David Carson</i></p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	

Programma del Corso **Lingua Inglese**
Docente **Coletta Roberta**
Ore **30**

TITOLO	INGLESE A.A. 2022/2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Conseguimento del Livello B1 – Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue Moderne – secondo cui, chi ne è in possesso:</p> <p><i>“È in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale. È in grado di esprimere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni, e anche di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti.”</i></p> <p>La finalità del Corso sarà, quindi, l’acquisizione degli strumenti, delle capacità e delle conoscenze volti a una corretta interazione in Lingua Inglese in contesti di studio, di lavoro e di vita quotidiana.</p>
DURATA	30 ore
PREREQUISITI	Conoscenza base della Lingua Inglese (Livello A1)
CONTENUTI	<p>Grammatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articles - Prepositions - Adjectives and Adverbs - Personal, Relative and Possessive Pronouns - Verb Tenses - Irregular Verbs - Modal Verbs - Conditionals - False Friends - English Idioms - Phrasal Verbs <p>Altro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading and Comprehension - Listening - Speaking - Group exercises - Linguaggio settoriale e approfondimenti (i.e. “How to write a work e-mail”, “How to write a resume”, Computer vocabulary 101, ...)
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Acquisizione delle conoscenze di base - grammaticali e lessicali - in modo tale da non dover più “temere” l’interazione in Lingua Inglese.</p> <p>Competenze: Saper approcciare un testo / video / audio in Lingua Inglese, riconoscerne le strutture grammaticali e lessicali e comprenderne le tematiche trattate.</p> <p>Capacità: Riuscire con successo nella comprensione e nell’espressione in Lingua Inglese in contesti di studio, lavoro e vita quotidiana, sia in forma scritta che orale.</p>

VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Il Corso non prevede prove in itinere. Verranno tenute in considerazione sia la partecipazione durante le lezioni che i miglioramenti attestati durante lo svolgimento del Corso.</p> <p>La Prova finale conterà di un test scritto e un test di comprensione orale, svolti contestualmente.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Testi Consigliati:</p> <ul style="list-style-type: none">- “<i>English is not Easy</i>”, Lucy Gutierrez, Rizzoli 2014- “<i>Essential Grammar in Use</i>”, Raymond Murphy, Cambridge University Press 2015- “<i>English for Everyone – English Vocabulary Builder</i>”, Dorling Kindersley Inc. 2016
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Grammar: https://learnenglish.britishcouncil.org/grammar/b1-b2-grammar; Vocabulary: https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/b1-b2-vocabulary; https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/vocabulary-games; Listening: https://learnenglish.britishcouncil.org/skills/listening/b1-listening; Reading: https://learnenglish.britishcouncil.org/skills/reading/b1-reading.</p>

Programma del Corso: Inglese
Docente: Manuel Diaz
Ore: 30

TITOLO	INGLESE
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Conseguimento del Livello B1 – Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue Moderne secondo cui, chi ne è in possesso.</p> <p><i>“È in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale. È in grado di esprimere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni, e anche di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti.”</i></p> <p>La finalità del Corso sarà, quindi, l’acquisizione degli strumenti ed delle conoscenze volti a una corretta interazione in lingua Inglese sia in contesti di studio che in contesti lavorativi.</p>
DURATA	30 Ore
PREREQUISITI	Conoscenza base della lingua inglese (Livello A1)
CONTENUTI	<p>Grammatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articles - Prepositions - Adjectives and Adverbs - Personal, relative and possessive pronouns - Verb Tenses - Irregular Verbs - Modal Verbs - Conditionals - False Friends - English Idioms - Phrasal Verbs <p>Altro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading and Comprehension - Listening - Speaking - Group exercises <p>Linguaggio settoriale e approfondimenti (i.e. “How to write a resume”, “How to write a formal e-mail”, Computer language 101, etc.)</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Grammatica, Livello B1</p> <p>Competenze: Linguaggio settoriale</p> <p>Capacità: Comprensione ed espressione orale e scritta.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Il Corso non prevede prove in itinere ma verranno tenute in estrema considerazione sia la partecipazione durante le lezioni che i miglioramenti attestati durante lo svolgimento del Corso.</p> <p>La Prova finale conterà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un TEST SCRITTO a risposta multipla in cui verranno testate le conoscenze grammaticali; - COLLOQUIO ORALE (argomento a scelta dal studente)
BIBLIOGRAFIA	<p>Testi Consigliati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “English is not Easy”, Lucy Gutierrez, Rizzoli 2014 - “Essential Grammar in Use”, Raymond Murphy, Cambridge University Press 2015 - “English for Everyone – English Vocabulary Builder”, Dorling Kindersley Inc. 2016

	Esercitazioni e “quick Grammar Review”: www.learnenglish.britishcouncil.org
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	-

Programma del Corso Informatica per la Grafica
Docente Federico Scarchilli
Ore 60 ore

TITOLO	Informatica per la grafica
MOTIVAZIONE E FINALITA'	A fine corso lo studente sarà in grado di muoversi all'interno di un laboratorio di stampa e allo stesso tempo utilizzare i software più importanti richiesti in questo ambito.
DURATA	60 ore
PREREQUISITI	Si richiede una minima conoscenza per quanto riguarda il sistema Mac. Inoltre è consigliato possedere un computer per le esercitazioni a casa.
CONTENUTI	Il corso prevede di affrontare tutte quelle nozioni legate al mondo della stampa digitale come le tipologie di stampanti, le caratteristiche delle carte e degli inchiostri, i rivestimenti e i problemi legati agli artefatti. Saranno affrontate le differenze e le accortezze da seguire nella lavorazione input di un dispositivo insieme a quella di output . Particolare attenzione verrà data alla profilazione del colore , utilizzata per avere una corretta resa di stampa, partendo da un appropriato uso dei profili colore (Adobe RGB, sRGB, Lab, CMYK) fino ad operare sulla correzione colore. Per concludere lo studente sarà formato sotto il profilo tecnico per quanto riguarda la conoscenza dei formati raster (jpg, tiff, raw, pdf), i pixel, dpi e ppi e risoluzione. Superata la parte teorica si procederà a quella pratica con l'utilizzo di software impiegati per la stampa, l'impaginazione. Infine si vedrà come migliorare l'immagine grazie ai processi di cropping, softproofing, pulizia, spotting, sharpening e correzioni delle luci e dei contrasti.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: modalità di acquisizione e trasmissione dell'immagine, funzionamento delle stampanti e dei monitor, differenze fra profili tricromatici e quadricromatici, scelta del giusto formato dell'immagine</p> <p>Competenze: applicazione profili colore, ridimensionamento immagini, salvataggi ed esportazione immagini, correzione e gestione colore, elaborazione dell'immagine, stampa, correzione artefatti</p> <p>Capacità: utilizzo di Adobe Photoshop, Camera Raw e Adobe Indesign per una corretta immagine in fase di stampa</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Durante il corso si assegneranno esercitazioni sul posto di cui si terrà conto nella valutazione. La verifica finale viene eseguita attraverso una prova orale dove lo studente dovrà esporre un portfolio progettato interamente da lui, allo stesso tempo, dimostrare di essere in grado di saper rispondere a domande riguardanti l'aspetto teorico della materia.
BIBLIOGRAFIA	Bruno Munari - Fantasia

**MATERIALE
INTEGRATIVO
PER STUDENTI
NON
FREQUENTANTI**

Bruno Munari - Fantasia

Jeffe Schewe - La Stampa Digitale

Clivo di Monte del Gallo, 48 -00165 Roma
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano
info@istitutopantheon.it
Tel.:066786478

Programma del Corso _Illustrazione____
Docente _Dario De Marco_____
Ore _50 ore_____

TITOLO	Illustrazione, mezzi e metodi
MOTIVAZIONE E	Capacità di analisi, di osservazione e progettazione di elaborati illustrati e
DURATA	50 ore
PREREQUISITI	Conoscenza base Adobe Illustrator e Adobe Photoshop
CONTENUTI	<p>Panoramica Storia dell'illustrazione (dalla nascita dell'illustrazione editoriale, alla produzione di materiale pubblicitario e propagandistico contemporaneo)</p> <p>Teoria della composizione (Cosa si intende con Composizione, Bilanciamento, Ritmicità, Direzione, Punto Focale e Psicologia della linea)</p> <p>Percezione visiva (percezione dei contorni, degli spazi, delle tonalità, e della Gestalt)</p> <p>Teoria del colore (tonalità, saturazione, luminosità)</p> <p>Psicologia del colore</p>
OBIETTIVI	Conoscenze: Nascita e sviluppo dell'illustrazione, teorie
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Esonero teorico con domande aperte Produzione di un elaborato finale da presentare in sede di esame
BIBLIOGRAFIA	Senza obbligo di consultazione: Comorama (Riccardo Falcinelli) Figure (Riccardo Falcinelli) Il racconto della grafica (Andrea Rauch) Disegnare con la parte destra del cervello (Betty Edwards)
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Slide del docente Comorama (Riccardo Falcinelli) Figure (Riccardo Falcinelli) Il racconto della grafica (Andrea Rauch) Disegnare con la parte destra del cervello (Betty Edwards)

Programma del Corso: LINGUAGGI MULTIMEDIALI

Docente: Alfredo Arciero

Ore: 70

TITOLO	SCRIVERE UN VIDEOGIOCO
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Obiettivo del corso è quello di accompagnare gli allievi in un percorso formativo che gli consenta di aprire una finestra sulle varie forme di scrittura creativa in generale e in particolare a familiarizzare con terminologie specifiche e strumenti narrativi necessari a sviluppare tecniche utili per strutturare e scrivere una storia adatta al gaming: ideazione, sviluppo e interazione con il team di finalizzazione di un videogioco.
DURATA	Dal 7 Novembre 2022 al 20 Marzo 2023
PREREQUISITI	Conoscenza di base del linguaggio dei media.
CONTENUTI	<p>SCRITTURA IN GENERALE e CREATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenni sulla nascita del linguaggio, della scrittura e della sua evoluzione. - La regola delle cinque W. - Raccontare un evento e il ruolo del narratore. I vari modelli di scrittura. <p>DALL'IDEA ALLA SCENEGGIATURA PER UN VIDEOGIOCO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione: Cenni di storia del videogioco. L'industria dei videogiochi e il ruolo dello scrittore. Analizzare tendenze. Scegliere il focus target. - L'esposizione sintetica dell'idea iniziale. Log line e premessa narrativa. Scrivere un soggetto. La posta in gioco. Il mito e gli archetipi. Esercizi. - Dal soggetto alla sceneggiatura. Cos'è una sceneggiatura. Cos'è la struttura? - Strutturare la storia. Trama e struttura in tre atti. I 22 passi di Truby. Generare il conflitto. Il mondo narrativo. Credibilità. I generi. Il dialogo. - Sceneggiatura per un videogioco. Differenze ed analogie. Sviluppo. - Modelli di sceneggiatura. Case history di successo. Esercizi. - Coerenza: ambientazione, dialoghi e testi. Tono di voce e metalinguaggio - Creare la scena. Quali scene usare, dove collocarle. Creare una sequenza di scene. - Cutsce e narrazione immersiva - Gamification. Doppiaggio e musiche. - Società di sviluppo e opportunità - Crowdfunding <p>IL PERSONAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affrontare i problemi del personaggio. Che cosa rende efficace un personaggio. - Impostazione e costruzione di un personaggio efficace. Caratterizzazione. - L'arco di trasformazione del personaggio. - Creazione e sviluppo di personaggi in un videogioco.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisizione di tecniche di base di scrittura e sceneggiatura per ideare una storia, strutturarla e adattarla a un videogioco.</p> <p>Competenze: saper procedere all'ideazione di un videogioco: Concept, genere, storia e personaggi, target.</p> <p>Capacità: saper sviluppare il tessuto narrativo completo di un videogioco e interagire con il team di sviluppo per la creazione complessiva del design del progetto finale.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Il corso prevede, per ogni singola lezione, momenti teorici di inquadramento e di sintesi, case history, esercitazioni individuali e di gruppo. Le prove in itinere, verranno valutate direttamente dal docente al termine delle esercitazioni stesse. Nella valutazione in itinere è previsto il feedback collettivo. La prova finale sarà orale, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti anche con prove scritte per il singolo allievo, svolte durante l'esame orale.

BIBLIOGRAFIA	<p>Evan Skolnick, "Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques", Potter Craft (ENG)</p> <p>Lorenzo Mosna - Il Videogioco. Storie, forme e linguaggi. Dino Audino Editore.</p> <p>Stephen King, <i>On writing</i>, - Sperling, 2001</p> <p>John Truby – Anatomia di una storia – Dino Audino Editore. 2009</p> <p>Robert McKee, <i>Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura</i>. Roma, International Forum Edizioni, 2000.</p> <p>Cristopher Vogler, <i>Il viaggio dell'eroe</i>, Roma, Dino Audino, 2008.</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Eventuali dispense fornite dal docente.</p>

Programma del Corso: **Lettering**
Docente: **Stefano Arduini**
Ore: **80**

TITOLO	LETTERING
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso di “ Lettering ” ha l’obiettivo di affinare le tecniche d’impaginazione, dall’ideazione all’esecuzione del <i>Finish Layout</i> . Dal posizionamento all’identificazione del target di riferimento. Importante sarà l’interazione fra gli allievi al fine di creare confronto ma soprattutto attività di <i>Brainstorming</i> da cui far nascere il progetto editoriale.
DURATA	60 Ore
PREREQUISITI	BUONA CONOSCENZA DI: ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN
CONTENUTI	<p>Il programma ha l’obiettivo di trasferire i principali tools del software. Analizzeremo l’evoluzione dei principali magazine: <i>Vogue, Elle, MarieClaire, Lampoon, L’Officiel, Icon, Harper’s Bazaar</i>. Tre scuole di pensiero su cui si è evoluta l’editoria del ‘900. Da Anna Wintour a Carine Roitfeld a Franza Sozzani: i più grandi Direttori dell’ultimo sec. Da Henri Toulouse Lautrec (<i>Manifesti del Mouline Rouge</i>) a Fortunato Depero (<i>Manifesto Campari</i>), da Mary Blair a Saul Bass.</p> <p>La storia del type design: <i>Gerard Unger, Jan Middendorp, Martin Majoor, Piet Zwart Jan Tschichold, Albert-Jan Pool, Claes Iversen, Erik Spiekermann Paul Renner. Da David Carson, Neville Brody a Stefan Sagmeister</i></p> <p>Da <i>Giambattista Bodoni</i> a <i>Eduard Hoffmann</i> e i più grandi tipografi L’utilizzo del type design nell’ATL e nel Cinema</p> <p>Affronteremo i più grandi fotografi: Karl Lagerfeld, Richard Avedon, Annie Leibovitz, David LaChapelle, Terry Richardson, Patrick Demarchelier, Helmut Newton e altri dell’Alta Moda e coloro che hanno reso famoso il calendario “<i>The Call</i>” targato Pirelli. Il prodotto finale, in questo caso, dovrà avere <i>appeal</i> sotto il profilo grafico. Il tema non sarà casuale, ma finalizzato a valutare la capacità di realizzazione editoriale che sia in grado, dal punto di vista stilistico, di confrontarsi con la propria sensibilità estetica senza tralasciare un percorso di ricerca</p>

OBIETTIVI	Programma da svolgere 1. Ideazione del naming da applicare ad un <i>Table Book</i> 2. Realizzazione House Organ di pag. 160+cop. (22x29);
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.
BIBLIOGRAFIA	Teoria del type design di Gerard Unger Dutch Type di Jan Middendorp Trek di David Carson The Graphic Language of Neville Brody The Graphic Language 2 of Neville Brody Things I Have Learned in My Life So Far di Stefan Sagmeister Grid Systems in Graphic Design di Joseph Muller Brockman
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso: METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
Docente: Angela Rita Iacovino

TITOLO	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Gli elementi che questa progettazione modulare vuole promuovere negli studenti sono diversi (vedi obiettivi).</p> <p>Partendo dallo studio di progetti conosciuti, vissuti quotidianamente, di design, interior design, architettura e spazi esterni, attraverso la de-strutturazione dei loro processi creativi si vuole trasmettere ai discenti una metodologia progettuale applicabile a qualsiasi processo creativo. L'acquisizione di tale comprensione e lo sviluppo conseguente di strumenti critici rispetto ai fenomeni percettivi che stanno alla base di un qualsiasi sviluppo cognitivo permettono, partendo dalla osservazione/manipolazione e attraverso il metodo scientifico, di arrivare fino alla conoscenza e alla progettazione/produzione creativa.</p> <p><i>"(...) Creatività non vuol dire improvvisazione senza metodo: in questo modo si fa solo della confusione e si illudono i giovani a sentirsi artisti liberi e indipendenti. La serie di operazioni del metodo progettuale è fatta di valori oggettivi che diventano strumenti operativi nelle mani di progettisti creativi".</i> B. Munari.</p>
PREREQUISITI	Conoscenza delle tecniche base della rappresentazione grafica manuale.
CONTENUTI	<p>Prolusione al corso.</p> <p><i>Introduzione al corso;</i> <i>Il metodo Munari;</i> <i>I concetti di "Progettazione" e "Metodologia".</i> <i>Rapporto tra Progettazione e Ideazione;</i> <i>Rapporto tra Progettazione e Rappresentazione;</i> <i>Rapporto tra Progettazione e Sensazione/Percezione;</i> <i>Rapporto tra Progettazione e Ideazione;</i> <i>Il metodo Edward De Bono.</i></p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenza: apprendimento dei maggiori autori/progettisti che hanno offerto interessanti percorsi metodologici in campo progettuale. Per mero esempio, v. Vitruvio, Munari, De Bono, ecc.;</p> <p>Competenze: saper procedere alla lettura dei diversi aspetti che compongono un progetto;</p> <p>Capacità: saper concepire ed elaborare un progetto, dalla fase di ideazione a quella di realizzazione.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Nell'esame finale si valuteranno le prove in itinere e il colloquio finale.</p> <p>La prova d'esame finale, in particolare, consisterà nella discussione dei contenuti teorici illustrati durante il corso e nella presentazione degli elaborati meta-progettuali.</p> <p>N. b. Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati anche su supporto informatico secondo modalità fornite successivamente.</p>
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Edward De Bono, anno 2001, <i>Creatività e pensiero laterale</i>, Biblioteca Universale Rizzoli; • Bruno Munari, anno 1972, <i>Design e comunicazione visiva</i>, Laterza, Bari; • Bruno Munari, anno 1975, <i>Arte come mestiere</i>, Laterza, Bari; • Bruno Munari, anno 1996, <i>Da cosa nasce cosa</i>, Laterza, Bari; • Edward Bono, anno 2000, <i>Il pensiero laterale</i>, Bur; • Edward Bono, anno 2013, <i>Sei cappelli per pensare</i>, Bur; • Marco Vitruvio Pollione, <i>De Architectura</i>.

Programma Accademico

MATERIA: METODOLOGIA E TECNICHE DEL CONTEMPORANEO

DOCENTE: Paolo Emilio Colombo

TITOLO	Farsi ascoltare _ la cattura dell'attenzione nel contemporaneo
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Accompagnare gli studenti verso una comprensione ampia del mondo del lavoro in ambito comunicazione, dotandoli di strumenti e tecniche specifiche sia per quanto concerne la gestione delle fasi di un piano di comunicazione (individuazione e analisi del target, modellazione delle strategie, scelta dei canali, creatività e monitoraggio dei risultati), sia per quanto concerne la content creation (ped, articoli, podcast, audiovideo, spot, eventi, experience, vr...).
PREREQUISITI	È richiesta agli studenti una conoscenza di base sugli ambiti: Digital communication Strategia crossmediale e transmediale Comunicazione politica Targeting & Monitoring SEO & SEM Gli strumenti della comunicazione Podcast Copywriting
CONTENUTI	La battaglia per l'attenzione Le fasi della comunicazione Il reale meno i fatti Target e Profilazione CRM Architettura delle informazioni Analisi e strategia Tecniche audiovideo Analisi audiovideo La comunicazione B2C La comunicazione B2B La comunicazione interna La comunicazione politica La comunicazione attraverso gli eventi fisici La comunicazione attraverso gli eventi digital e phygital I processi nel marketing Nuovi mercati abilitati dalla blockchain e il metaverso Branded Content

	Branded Journalism Branded Podcast
OBIETTIVI	Il corso si concentra sulla coppia di concetti valore/valori come base per esplorare i diversi ambiti della comunicazione: B2B e B2C. Verranno analizzate sia le caratteristiche della comunicazione rivolta al marketing sia quella rivolta alla gestione del marchio e alla sua memorabilità, così che gli studenti possano acquisire un metodo di lavoro.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Il corso è costituito di una parte teorica, comprensiva dello studio di case history , di una pratica basata su esercitazioni e di una serie di “testimonianze” , organizzata in lecture su temi specifici tenute da professionisti del settore. Le esercitazioni verranno presentate e commentate attentamente poiché faranno parte della valutazione finale.
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Viene effettuata un’esercitazione a metà percorso per verificare le conoscenze acquisite e preparare gli studenti verso la prova finale. L’esercitazione si basa sull’analisi e interpretazione di un brief e sulla progettazione di una proposta di comunicazione rispondente alle richieste. Il Metodo di valutazione della prova finale, basata sulla realizzazione di un progetto di comunicazione in team e sulla sua presentazione orale, considera sia la valutazione della presentazione secondo criteri di originalità, coerenza, efficacia, fattibilità, chiarezza sia sulla media ponderata della valutazione dei singoli studenti, basata sui criteri di frequenza, partecipazione, progresso, livello di competenza raggiunto. Vengono individuate delle soglie (<3; >3<4; >4<5; =5) che si traducono in 1/30, 2/30 o 3/30 da aggiungere alla valutazione del singolo studente.
BIBLIOGRAFIA	

Bibliografia per non frequentanti	
--	--

Programma del Corso _ METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

Docente _ Renato Astolfi _____

Ore _ 60 _____

TITOLO	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Conoscere i meccanismi della progettazione visiva e acquisire la consapevolezza del percorso creativo.
DURATA	
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator e InDesign
La c	<p>Creazione di percorsi dalla fase di progettazione al risultato finale, in diverse aree della comunicazione.</p> <p>Introduzione al mestiere del graphic designer attraverso la conoscenza basica degli strumenti di lavoro, la carta, i formati, le tecniche di stampa, i sistemi cromatici, gli allestimenti, i supporti e le altre figure professionali con le quali interagiamo. La parte teorica comprende l'analisi dei percorsi di metodologia della progettazione dal pensiero laterale al metodo Munari.</p> <p>Il vero corpo del corso sono le esercitazioni su temi specifici ed in ambiti differenti, dalla visione della propria immagine al packaging, all'editoria, seguendo un preciso percorso progettuale ed esecutivo.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Conoscere le dinamiche dello sviluppo del pensiero progettuale e creativo</p> <p>Competenze: Capacità di comprensione del brief assegnato, di applicare un metodo a qualsiasi tipo di progetto.</p> <p>Capacità: Tecniche e progettuali</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>ESERCITAZIONI SUI TEMI</p> <p>Il pianeta personale, realizzazione di un book editoriale su un graphic designer a scelta, la progettazione di un packaging a tema assegnato ed una ricerca sul colore.</p> <p>La valutazione avverrà commentando la realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio</p>
BIBLIOGRAFIA	Bruno Munari – Da cosa nasce cosa.
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso _ METODOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

Docente _ Renato Astolfi _____

Ore ___40_____

TITOLO	METODOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Conoscere i meccanismi della comunicazione visiva e acquisire la consapevolezza del percorso creativo.
DURATA	
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator e InDesign
La c	<p>Creazione di percorsi dalla fase di progettazione al risultato finale, in diverse aree della comunicazione.</p> <p>Introduzione al mestiere dell'art director attraverso la conoscenza basica degli strumenti di lavoro, la carta, i formati, le tecniche di stampa, i sistemi cromatici, gli allestimenti, i supporti e le altre figure professionali con le quali interagiamo.</p> <p>La parte teorica comprende l'analisi dei percorsi di metodologia della progettazione dal pensiero laterale al metodo Munari.</p> <p>Il vero corpo del corso sono le esercitazioni su temi specifici ed in ambiti differenti, dalla visione della propria immagine al poster, all'editoria, seguendo un preciso percorso progettuale ed esecutivo.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Conoscere le dinamiche dello sviluppo del pensiero progettuale e creativo</p> <p>Competenze: Capacità di comprensione del brief assegnato, di applicare un metodo a qualsiasi tipo di progetto.</p> <p>Capacità: Tecniche e progettuali</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>ESERCITAZIONI SUI TEMI</p> <p>Il pianeta personale, realizzazione di un book editoriale su un art director o copy a scelta, la progettazione di un poster a tema assegnato, una ricerca sull'immagine fotografica e illustrata.</p> <p>La valutazione avverrà commentando la realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>David Ogilvy – Confessioni di un pubblicitario.</p> <p>Jaques Seguela – Hollywood lava più bianco.</p> <p>Munari - Fantasia</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso Metodologia progettuale della comunicazione visiva
Docente Luca Marchionni
Ore 40

TITOLO	<i>Metodologia progettuale della comunicazione visiva</i>
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Fornire conoscenze sulla vasta materia relativa al Game Design per lo sviluppo di competenze che possano trasformare le idee in veri prototipi di gioco.
DURATA	40 ore
PREREQUISITI	Adobe Illustrator e Photoshop
CONTENUTI	<p>Le materie che fanno parte del percorso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei generi di gioco • Game Design • Meccaniche di gioco • Prototipazione • Grafica e Packaging per i giochi da tavolo • Copy per giochi da tavolo • Progettazione e gestione del progetto • Playtesting • Publishing e Copyright • Canali di comunicazione • Realizzazione di un gioco da tavolo • Gamification e applicazione dei giochi per business e cultura <p>saranno trattate attraverso un primo approccio teorico, per poi rafforzare la comprensione della spiegazione con case history che diano immediata concretezza. La maggior parte dei punti trattati saranno seguiti da project work/esercitazioni per mettere in pratica ciò che è stato spiegato tramite slide e con il fine ultimo di diventare sempre più competenti nella produzione di giochi da tavolo e consapevoli dei tool che necessitano.</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: conoscenza nel suo complesso del mondo del game design e delle meccaniche e sbocchi professionali riguardanti i giochi da tavolo</p> <p>Competenze: competenze pratiche nella progettazione nel suo complesso di giochi da tavolo</p> <p>Capacità: capacità di comprendere tutti i passaggi, e le varie complessità del mondo del game design e in particolare dei giochi da tavolo</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Esercitazione pratica a fine corso con valutazione: non competente, abbastanza competente, competente, molto competente

BIBLIOGRAFIA	La progettazione dei giochi da tavolo di Walter Nuccio Giochi da prendere sul serio, Gamification, storytelling e gamedesign di A. Maestri, J. Sassoon e P. Polsinelli Gamestorming. 100 giochi da fare in team per innovatori, facilitatori e decision maker Condividi di Dave Gray (Autore) Sunni Brown (Autore) James Macanufò Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto di Maresa Bertolo, Ilaria Mariani
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Slide lezioni

DIPARTIMENTO DI ARTI VISIVE
 ABPR15 – METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

DOCENTE: Prof. Arch. Angela Rita Iacovino - a.a. 2022/2023

TITOLO	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE (CFA: 6) T.O.F.: 2 attività teorico pratiche
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>Gli elementi che questa progettazione modulare vuole promuovere negli studenti sono diversi (vedi obiettivi).</p> <p>Partendo dallo studio di progetti conosciuti, vissuti quotidianamente, di design, interior design, architettura e spazi esterni, attraverso la de-strutturazione dei loro processi creativi si vuole trasmettere ai discenti una metodologia progettuale applicabile a qualsiasi processo creativo. L'acquisizione di tale comprensione e lo sviluppo conseguente di strumenti critici rispetto ai fenomeni percettivi che stanno alla base di un qualsiasi sviluppo cognitivo permettono, partendo dalla osservazione/manipolazione e attraverso il metodo scientifico, di arrivare fino alla conoscenza e alla progettazione/produzione creativa.</p> <p><i>"(...) Creatività non vuol dire improvvisazione senza metodo: in questo modo si fa solo della confusione e si illudono i giovani a sentirsi artisti liberi e indipendenti. La serie di operazioni del metodo progettuale è fatta di valori oggettivi che diventano strumenti operativi nelle mani di progettisti creativi".</i> B. Munari.</p>
STIMOLO MOTIVANTE	Instillazione di una conoscenza storico-critica e metodologica al fine di sviluppare una progettazione consapevole.
DURATA	60 ore Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
PREREQUISITI	Conoscenza delle tecniche base della rappresentazione grafica manuale.
CONTENUTI	<p>L'attività didattica sarà articolata in 15 lezioni ognuna delle quali suddivisa in 2 parti: una teorico-metodologica e l'altra analitico-meta-progettuale.</p> <p>Programma delle attività teorico/pratiche:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 28/03/2023 (9.00/13.00) 1° parte: <i>Introduzione al corso: I concetti di "Progettazione" e "Metodologia".</i> 2° parte: Ricerca su Bruno Munari 2. 04/04/2023 (9.00/13.00) 1° parte: <i>Rapporto tra Progettazione e Ideazione: il metodo di Bruno Munari (pg. 1-62)</i> 2° parte: Raccolta di esempi di problemi di Design per ciascun settore 3. 11/04/2023 (9.00/13.00) 1° parte: <i>Rapporto tra Progettazione e Rappresentazione: I vari tipi di Disegno (pg. 63-101)</i> 2° parte: Raccolta e analisi critica di vari tipi di disegno 4. 18/04/2023 (9.00/13.00) 1° parte: <i>Un'operazione inversa alla progettazione: l'analisi (pg. 102-108 + 148-159)</i> 2° parte: Scheda di analisi di un progetto di design 5. 02/05/2023 (9.00/13.00) 1° parte: <i>Un'operazione inversa alla progettazione: l'analisi (pg. 109-132)</i> 2° parte:

Scheda di analisi di un progetto di autore ignoto

6. 09/05/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *La semplificazione e la coerenza formale (pg. 132-147)*

2° parte:

Raccolta e analisi critica di esempi

7. 16/05/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Uno strumento conoscitivo:*

l'analisi (pg. 160-326)

2° parte:

Scheda di analisi di un progetto di Bruno Munari (n.1 x stud.)

8. 23/05/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Sensazione/Percezione: elementi di Psicologia Generale (pg. 327-335)*

2° parte:

Raccolta e analisi critica di esempi

9. 30/05/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Definizioni:*

Bionica, Prosemica, Ergonomia, Illuminotecnica (pg. 336-360)

2° parte:

Raccolta e analisi critica di esempi

10. 06/06/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Sensazione/Percezione: progettazione per tutti i sensi (pg. 379-381)*

2° parte:

Raccolta e analisi critica di esempi

11. 13/06/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Ideazione: la triade di Vitruvio Firmitas*

2° parte:

Rapporto tra Progettazione e Costruzione: Materiali e Tecnologie.

analisi di un progetto

12. 20/06/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Ideazione: la triade di Vitruvio Utilitas*

2° parte:

Rapporto tra Progettazione e Spazio: Cenni di Ergonomia, Ottica e Acustica.

analisi di un progetto

13. 27/06/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Ideazione: la triade di Vitruvio Venustas*

2° parte:

Rapporto tra Progettazione e Geometria/Matematica: la Geometria come regola per costruire.

analisi di un progetto

14. 04/07/2023 (9.00/13.00)

1° parte: *Rapporto tra Progettazione e Ideazione: Creatività tra pensiero verticale e pensiero laterale. Il metodo Edward De Bono*

2° parte:

Mind Map / Brain Storming / Mood Board

	15. 11/07/2023 (9.00/13.00) verifica finale
OBIETTIVI	<p><i>Conoscenze:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • apprendimento dei maggiori autori/progettisti che hanno offerto interessanti percorsi metodologici in campo progettuale. Per mero esempio, v. Vitruvio, Munari, De Bono, ecc.; • apprendimento di alcune opere significative in ambito metodologico. • apprendimento delle problematiche e delle tecniche di progettazione e di produzione. <p><i>Competenze:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • saper procedere alla lettura dei diversi aspetti che compongono un progetto; • saper individuare i piccoli singoli problemi che si nascondono nei sottoproblemi di una progettazione; • saper applicare le conoscenze essenziali in ambito progettuale. <p><i>Capacità:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • saper potenziare la capacità di esprimersi evocando sia la materia che la forma delle cose; • saper comprendere il rapporto tra pensiero culturale e rappresentazione; • saper concepire ed elaborare un progetto, dalla fase di ideazione a quella di realizzazione; • sapersi muovere con competenza e sicurezza in un ambito caratterizzato da molteplici problematiche all'interno di un gruppo di lavoro.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Le lezioni si terranno presso le aule e i laboratori. Gli strumenti formativi utilizzati nell'attività saranno vari e diversificati poiché cercheranno di attivare modalità di lavoro dinamiche, operative, senza escludere lezioni frontali o momenti di studio, riflessioni individuali e mappe concettuali con disegni. L'impostazione delle attività tenderà a coinvolgere gli studenti in ogni fase del percorso, sollecitando autonomia operativa nello svolgimento delle stesse, condivisione del lavoro e collaborazione fra pari. Inoltre verranno proposti esercizi individuali per rinforzare i concetti appresi.</p> <p>La metodologia adottata, quindi, farà perno sull'approfondita conoscenza delle condizioni soggettive degli allievi per favorire il consolidamento e lo sviluppo delle specifiche capacità di ognuno.</p> <p>Pertanto si avranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lezioni frontali e partecipate; - percorsi individualizzati; - lavoro di gruppo; - lavoro assistito in aula; - conversazione collegiale in aula; - esercitazioni in aula; - eventuali visite guidate.
VERIFICHE E VALUTAZIONE Modalità di Verifica: B: prova in itinere C: progetto/elaborato finale	<p>Nell'esame finale si valuteranno le prove in itinere e il colloquio finale. La prova d'esame finale, in particolare, consisterà nella discussione dei contenuti teorici illustrati durante il corso e nella presentazione degli elaborati meta-progettuali.</p> <p>N. b. Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati anche su supporto informatico secondo modalità fornite successivamente.</p>
BIBLIOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Marco Vitruvio Pollione, <i>De Architectura</i>; • Bruno Munari, anno 1972, <i>Design e comunicazione visiva</i>, Laterza, Bari; • Bruno Munari, anno 1975, <i>Arte come mestiere</i>, Laterza, Bari; • Bruno Munari, anno 1996, <i>Da cosa nasce cosa</i>, Laterza, Bari; • Edward Bono, anno 2000, <i>Il pensiero laterale</i>, Bur; • Edward De Bono, anno 2001, <i>Creatività e pensiero laterale</i>, Biblioteca Universale Rizzoli; • Edward Bono, anno 2013, <i>Sei cappelli per pensare</i>, Bur.



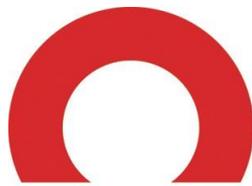
Programma Accademico

CAMPO DISCIPLINARE: COMPUTER ART / NET.ART

DOCENTE: EUGENIO IORIO

TITOLO	COMPUTER ART / NET.ART
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>La Computer Art, nata negli anni cinquanta, è una pratica che ha generato un ventaglio di estetiche e capolavori durante la sua storia.</p> <p>I cambiamenti del paradigma tecnologico si intrecciano alla ricerca artistica con il computer generando un complesso legame tra società, potere, tecnologia e linguaggi.</p> <p>Il corso si concentrerà sullo studio delle pratiche artistiche native della rete, che raccoglie l'eredità delle avanguardie e dei movimenti contro-culturali operativi tra gli anni '70 e '80 del Novecento.</p> <p>In particolare sarà studiata la Net.Art, pratica artistica che facendosi portavoce di un'etica eversiva, utilizza il gioco identitario, l'appropriazionismo e il plagiarismo come armi per distruggere i concetti di originalità, paternità e chiusura dell'opera d'arte nell'era digitale.</p> <p>Lo studente verrà progressivamente introdotto alla produzione artistica e simbolica di immagini ed immaginari con il computer analizzando come le pratiche sopra descritte siano entrate nel dominio del marketing e dell'advertising.</p>
PREREQUISITI	ABTEC38 - Applicazioni digitali per l'arte ABST47 - Estetica
CONTENUTI	<p>Il corso comprende una parte di lezione teorica frontale e una di lavoro laboratoriale.</p> <p>Il percorso teorico si comporrà di un programma generale e di una parte monografica. Il programma generale cercherà di offrire una panoramica il più possibile esaustiva della storia della computer art, dalle sue radici fino alla net art ovvero le pratiche di networking.</p> <p>La Net.Art, nata negli anni novanta del secolo scorso, sottolinea la distinzione tra le forme d'arte che fanno parte del web da quelle che se ne servono per la loro diffusione.</p> <p>Al suo interno si muovono esperienze come quelle di artisti che, come proponeva già Duchamp, non mirano alla creazione di oggetti estetici ma ad attivare operazioni culturali.</p> <p>Nella prima parte del corso sarà, quindi, studiato l'utilizzo di Internet, non come mezzo di diffusione dell'opera artistica, ma di creazione artistica e culturale.</p> <p>A tal fine sarà studiata la manipolazione dei flussi informativi nell'estetica del macchinico e nel gioco identitario i filoni principali della net.art, presenta alcuni esempi di net.art intesa come activism (art+activism), hacktivism (hacking+activism) e comunicazione-guerrilla.</p> <p>Nella parte laboratoriale, gli studenti saranno invitati a sviluppare, in maniera individuale o collettiva, progetti sulla base di queste sollecitazioni, e a portarli a compimento entro la fine delle lezioni.</p> <p>Lo scopo del laboratorio è quello di realizzare opere esponibili nello spazio online e traducibili nello spazio fisico attraverso lo studio di un progetto.</p>
OBIETTIVI	Lo studente verrà progressivamente introdotto alla produzione di immagini ed immaginari, come forma di arte, nella contemporaneità e con il computer, perseguendo i seguenti obiettivi:

	<p>millennio;</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificare le forze attrattive del computer come mezzo creativo; - orientarsi nella pluralità di forme e linguaggi della rete, e di proporre e realizzare progetti che manifestino il livello di comprensione raggiunto; - comprendere le relazioni tra arte, trasformazione della società contemporanea e potere; - sviluppare una comprensione personale in una delle arti con il computer; - apprendere in maniera empatica (domande, ricerche, lavori in corso).
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Le metodologie impiegate saranno la didattica laboratoriale e didattica Flipped classroom.</p> <p>Le strategie individuate da utilizzare;</p> <ul style="list-style-type: none"> - lavori individuali; - interventi individualizzanti; - lavori di gruppo; - ricerche guidate; - attività progettuali; - partecipazione a concorsi; - attività laboratoriali in classe o all'esterno. <p>Saranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori dell'Istituto; - libri di testo, materiale integrativo; - ebook e dispositivi informatici. <p>Gli spazi utilizzati saranno le aule e l'aula magna per l'esposizione dei lavori finali.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	<p>L'accesso all'esame, oltre alla regolarità della frequenza, richiede tre verifiche intermedie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (di tipo B): una relazione in forma di intervista; - (di tipo B): il progetto personale o di gruppo per un'opera con il computer; - (di tipo A): la realizzazione dell'opera e l'allestimento di un'esposizione con tutti i lavori del corso.
BIBLIOGRAFIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deseriis M., Marano G., Net.art. L'arte della connessione, Shake Edizioni, Milano 2003 2. Bazzichelli T., Networking. La rete come arte, Costa & Nolan, 2006 3. Luther Blisset, Sonja Brünzels, Autonome Afrika gruppe (a cura di), Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione, Derive Approdi, 2001
BIBLIOGRAFIA PER NON FREQUENTANTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valentino Catricalà, Media Art. prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione, Mimesis editore, Milano 2016 2. Deseriis M., Marano G., Net.art. L'arte della connessione, Shake Edizioni, Milano 2003 3. Quaranta D., Deep Surfing, Selfpublishing, 2016 Quaranta D., Deep Surfing, Selfpublishing, 2016 4. Bazzichelli T., Networking. La rete come arte, 2006, Costa & Nolan 5. Domenico Quaranta, Media, New Media, Postmedia, Milano, Postmediabooks 2010 6. Luther Blisset, Sonja Brünzels, Autonome Afrika gruppe (a cura di), Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione, Derive Approdi, 2001



Programma Accademico

CAMPO DISCIPLINARE: NET MARKETING

DOCENTE: EUGENIO IORIO

TITOLO	NET MARKETING
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>Il Corso disegnando un'ampia panoramica del mondo digitale, rende possibile immaginare ogni attività offline e online come parte di un sistema più complesso.</p> <p>Viene affinata la capacità di valutare la situazione del brand, identificare obiettivi e sviluppare una strategia di net marketing adatta a raggiungerli.</p> <p>A supporto della pianificazione di campagne digitali, vengono approfonditi i temi del digital advertising, del marketing applicati alle nuove frontiere di realtà aumentata e realtà virtuale, dei metaversi e della misurazione dei risultati rispetto agli investimenti.</p> <p>Saranno presentati e discussi casi reali di utilizzo di marketing applicato ai social media e ai metaversi, con l'intento di comprenderne punti di forza ed ambiti di replicabilità in contesti aziendali differenti.</p> <p>Si sperimenteranno tour virtuali aziendali, per il retail e la produzione per accrescere la reputazione dell'azienda e avvicinare il cliente alla realtà aziendale.</p>
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<p>Il Corso È strutturato per rispondere al bisogno che le Aziende hanno di giovani in grado di entrare in relazione con i consumatori e i propri pubblici, utilizzando capacità d'analisi e di gestione con un approccio innovativo alla soluzione dei problemi.</p> <p>In un mondo sempre connesso, la relazione tra i consumatori e le marche si sviluppa attraverso i canali digitali e i social network in forma di conversazione in tempo reale. Le aziende che intendono sfruttare le opportunità di interazione senza precedenti offerte dal digitale, devono saper individuare correttamente gli strumenti e le tecnologie che permettono di gestire la nuova relazione con il cliente, relazione che deve essere interattiva, partecipativa e cross-mediale secondo il modello imposto dai social media.</p> <p>La comunicazione digitale comprende tutte le iniziative di comunicazione, pubblicità e marketing veicolate attraverso strumenti di natura digitale. È un ambito molto vasto ed estremamente stimolante, che amplia continuamente i propri confini sia dal punto di vista dell'innovazione tecnologica sia da quello delle modalità di impiego a fini informativi, commerciali e di entertainment.</p> <p>È caratterizzato da competenze specifiche e diversificate: dal marketing propriamente detto al content management, dalla programmazione dei siti e delle mobile app allo UX/UI design, dal social media management al semantic web, dal video making all'ottimizzazione sui motori di ricerca (SEO), dal digital PR alla gestione delle piattaforme e-commerce, e molto altro.</p>
OBIETTIVI	<p>Finalità del corso è mettere in grado i partecipanti di sviluppare soluzioni per raggiungere gli obiettivi del cliente, elaborando strategie rilevanti per i brand e i consumatori sulla base di consumer insight, analisi dei trend, utilizzo dei dati e delle tecnologie che giocano un ruolo nella vita del consumatore e padroneggiando tutti gli approcci metodologici e gli strumenti -tradizionali, digital/social- a disposizione per raggiungere l'obiettivo.</p>

	<p>La metodologia interdisciplinare mira a costruire valore attraverso messaggi media neutral declinati sui molteplici canali di contatto col pubblico, da quelli classici ai più attuali (Internet, Mobile, Digital TV, Social Media, Metaversi), e coerenti con i bisogni, le aspettative ed i desideri del consumatore. Il metodo dell'apprendimento attivo stimola e valorizza le soft skills in termini di competenze relazionali e comportamentali che sono sviluppate e affinate nella realizzazione dei numerosi progetti veri dove i partecipanti al gruppo (team diversi per ciascun progetto) sperimentano sul campo le loro capacità di analisi, sintesi, leadership, collaborazione, pianificazione, organizzazione, gestione dei rapporti interpersonali, del tempo e delle priorità, orientamento al risultato e tolleranza allo stress.</p>
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Le metodologie impiegate saranno la didattica laboratoriale e didattica Flipped classroom.</p> <p>Le strategie individuate da utilizzare;</p> <ul style="list-style-type: none"> - lavori individuali; - interventi individualizzanti; - lavori di gruppo; - ricerche guidate; - attività progettuali; - partecipazione a concorsi; - attività laboratoriali in classe o all'esterno. <p>Saranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori dell'Istituto; - libri di testo, materiale integrativo; - ebook e dispositivi informatici. <p>Gli spazi utilizzati saranno le aule e l'aula magna per l'esposizione dei lavori finali.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	<p>L'accesso all'esame, oltre alla regolarità della frequenza, richiede una verifica intermedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (di tipo B): il progetto personale o di Gruppo.
BIBLIOGRAFIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kotler P., Kartajaya H., Setiawan I, (2021) Marketing 5.0: Tecnologie per l'umanità, Hoepli, ISBN 978-8836005567
BIBLIOGRAFIA PER NON FREQUENTANTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kotler P., Kartajaya H., Setiawan I, (2021) Marketing 5.0: Tecnologie per l'umanità, Hoepli, ISBN 978-8836005567

Programma del Corso : **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

Docente: GRASSI EDOARDO

Ore: 100

TITOLO	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE a.a 2022-2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso approfondisce le tematiche inerenti all'intera pipeline di lavoro, soprattutto sulla figura del 3D Modeler e dell'importanza del suo ruolo all'interno del team; inoltre si cercherà di incanalare le skills acquisite dallo studente per rendere visivamente reale un concetto astratto di idea atto poi alla messa in produzione del prodotto. Il corso sarà diviso in diverse parti dove verranno trattati argomenti di simile natura ma con fini diversi, in modo da rendere elastiche le competenze dello studente. Il fine ultimo del corso sarà acquisire competenze adatte per creare modelli 3D attraverso un software "industry standard" per un videogioco funzionante su piattaforma Unity.
DURATA	100 ore + 4 ore di esame
PREREQUISITI	---
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione al mondo del 3D, pipeline di produzione, workflow e tecnicismi 2. Introduzione e approfondimento di tools e plugins del software Maya 3. 3Dizionario (etimologia e contestualizzazione pratica di termini tecnici) 4. Modellazione 3D partendo da una reference 2D 5. Modellazione 3D in freestyle 6. Modellazione 3D High Poly 7. Modellazione 3D Low Poly 8. Modellazione 3D di assets, props, environment e character per piattaforma Unity 9. Retopology 10. LOD (levels of details) 11. UV Maps 12. Fotogrammetria
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisizione delle teorie e delle pratiche della figura del modellatore 3D; partire dall'idea di un progetto per arrivare alla messa in produzione; conoscenze del software Maya, della pipeline di produzione e termini tecnici</p> <p>Competenze: saper utilizzare al meglio tools e plugin del software Maya in modo da realizzare un modello 3D; abituare lo studente ad automatizzare il focus mentale su un oggetto ancor prima di realizzarlo in 3D; rispettare le scadenze di consegna previste</p> <p>Capacità: lavorare in team e saper procedere all'idealizzazione e allo sviluppo di un modello 3D funzionale alla produzione videoludica e cinematografica</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Il corso prevede momenti teorici di inquadramento e di sintesi, esercitazioni individuali e di gruppo. Le prove in itinere, costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al termine delle esercitazioni stesse. Nella valutazione in itinere è previsto il feedback collettivo. La prova finale sarà pratica, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti con prove orali per il singolo allievo.

BIBLIOGRAFIA	
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<ul style="list-style-type: none">- Modelli 3D atti allo studio di volumi e shape- Modelli 3D e reference 2D utilizzati per le esercitazioni in classe- Eventuali dispense- Eventuali meet online o incontri face to face fuori dall'orario scolastico atti al chiarimento di argomenti o messa in pari con la classe- Totale disponibilità da parte del docente- Link esterni su determinati argomenti

Programma accademico 2023

MATERIA: Storia della stampa e dell'editoria

DOCENTE: Amedeo La Mattina

DURATA

12 settimane- 3 ore a lezione

PREREQUISITI

Conoscenza generale del contesto storico di riferimento, soprattutto del Novecento.

TITOLO

Storia della stampa e dell'editoria

MOTIVAZIONI E FINALITÀ

Il corso ha l'obiettivo di approfondire i cambiamenti sociali, artistici, politici ed economici che sono stati determinati dallo sviluppo tecnologico dei mezzi di comunicazione. Il passaggio dal manoscritto all'invenzione della stampa a caratteri mobili apre la strada dell'era moderna: il libro è il primo esempio di produzione di massa, il primo oggetto uniforme e ripetibile. La storia dell'umanità fa un passo da gigante. Viene rivoluzionato il linguaggio, il modo di scrivere, l'arte figurativa.

Ci concentreremo sugli ultimi cinque secoli, e ancora di più sugli ultimi due, quelli della rivoluzione industriale, della nascita della borghesia e dell'opinione pubblica favorita dalla critica e della lettura nei salotti e nei caffè.

La comprensione di questi passaggi storici serve per calarci nelle dinamiche di oggi, nelle nuove forme mediatiche, nel nuovo modo di scrivere e di creare.

CONTENUTI

Un focus particolare verrà riservato alla nascita dei giornali e del giornalismo che si intreccia all'evoluzione dell'editoria libraria a cominciare dal Settecento, fino ad arrivare al secolo scorso. È nel XX secolo infatti che l'accelerazione tecnologica sconvolge il panorama editoriale e giornalistico. Parleremo della nascita delle case editrici in Italia e del boom economico degli anni Sessanta che ci porterà all'era digitale. Il web mette in crisi il libro, l'industria editoriale e delle immagini. Internet modifica le modalità di lettura e di scrivere, rivoluziona la narrazione per immagini e la produzione culturale. Nascono nuovi mestieri e nuovi comunicatori come gli youtuber, i nuovi opinionisti che influenzano le idee delle nuove generazioni.

Ogni nuovo strumento di comunicazione, accorciando le distanze e i tempi, ha trasformato profondamente le abitudini quotidiane di un numero sempre maggiore di persone. Anche il libro si è rinnovato grazie al crescente successo delle graphic novel dove disegno e racconto hanno dato vita ad un moderno storytelling assumendo la struttura del romanzo, quindi autoconclusive e un intreccio sviluppato.

OBIETTIVI

Il corso ha l'obiettivo di focalizzare l'evoluzione della scrittura come la forma più evoluta che l'uomo ha inventato per comunicare a tutti i livelli, da quello più prosaico del commercio al più elevato per esprimere emozioni, fantasia, creatività. Approfondire la storia del libro significa incrociare grafica e testo, immagini ed emozioni. Approfondiremo l'impatto che ha e soprattutto avrà nei prossimi anni l'intelligenza artificiale sul mondo dell'editoria. Entreremo nelle redazioni dei giornali per scoprire

come è cambiato il lavoro dei giornalisti con l'avvento dei siti web. Faremo delle prove di scrittura giornalistica e creativa, verificando come questa cambia se finalizzata al supporto cartaceo oppure ai siti web che stanno prendendo il sopravvento. Il nostro sarà uno sguardo in evoluzione della storia dell'editoria e del libro che si intreccia con i video, la grafica e la fotografia per orientare in maniera pragmatica chi vuole inserirsi nel mondo produttivo di oggi.

SPAZI,STRUMENTI E STRATEGIE

Lezioni frontali, discussioni su temi singoli, prova di scrittura di articoli giornalistici.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

A: Colloquio orale sulle lezioni e sui testi segnalati in bibliografia.

B: Prova in itinere riservata agli studenti frequentanti il corso.

BIBLIOGRAFIA

- L'INVENZIONE PERFETTA - STORIA DEL LIBRO di FEDERICA FORMIGA ed. LA TERZA
- STORIA DELL'EDITORIA ITALIANA di MICHELE GIOCONDI ed. GOWARE
- IL MIRACOLO ECONOMICO di ANDREA VILLA TRECCANI.IT
- DISPENSE FORNITE A LEZIONE

MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI

Studio dei testi della bibliografia, delle dispense che verranno fornite e visione dei programmi:

- RAISTORIA ALESSANDRO BARBERO LA RIVOLUZIONE DELLA STAMPA

Programma del Corso: **Stile, Storia dell'Arte e del Costume – ABST47**

Docente: **Federica Grande**

Ore: 40

TITOLO	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME a.a. 2022-2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso intende ripercorrere le tappe più importanti dello sviluppo della storia dell'arte dal Neoclassicismo alle Avanguardie Storiche, per fissarne di volta in volta i canoni, le idee, le tendenze e gli stili dominanti.</p> <p>L'analisi e il confronto particolare tra opere d'arte permetteranno di individuare il rapporto più generale tra arte e contesto storico (trasformazioni sociali e politico-economiche), così come quello tra arte e altre produzioni dello spirito umano.</p> <p>La definizione degli stili, delle correnti e delle poetiche dei singoli artisti permetterà di comprendere le trasformazioni in atto soprattutto tra '800 e '900 e di inquadrare il fenomeno delle Avanguardie Storiche in un più ampio panorama artistico che arriva ai nostri giorni.</p>
PREREQUISITI	Conoscere il quadro storico, filosofico e letterario di riferimento.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzione alla materia con definizione di <i>stile</i> e di altre categorie estetiche funzionali all'analisi delle opere. - L'arte classica come modello nella storia dell'arte occidentale. - Il Neoclassicismo tra arte e contesto storico-politico. - La poetica romantica in Europa tra '700 e '800. - Pittura di paesaggio, generi pittorici e novità di stile e soggetti nelle opere di metà 800. - Dal Realismo agli <i>Ismi</i> di fine '800. - Le Avanguardie Storiche: protagonisti, poetiche, opere e contesti.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere lo sviluppo della storia dell'arte dal Neoclassicismo alle Avanguardie Storiche (1750 c. – 1930 c.): artisti, stili, correnti, ecc. <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina. - Utilizzare un approccio multidisciplinare nella definizione degli stili. <p>Capacità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper ricondurre ad un quadro culturale di sintesi i contenuti appresi. - Compiere autonomamente la lettura di un'opera d'arte. - Saper formulare e motivare ipotesi critiche e di riconoscimento stilistico anche su opere non direttamente analizzate a lezione.
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Prova <i>in itinere</i> riservata agli studenti frequentanti (scheda opera d'arte). <p>Modalità esame: Colloquio orale sui temi trattati a lezione e sui testi in bibliografia.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Studiare gli argomenti oggetto del corso e riferiti al periodo tra il Neoclassicismo e le Avanguardie Storiche - dal 1750 al 1930 circa – su</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emanuela Pulvirenti, <i>Artelogia</i>, vol. 3, Zanichelli ed., Bologna 2021 (o succ.) <p>Inoltre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mario De Micheli, <i>Le Avanguardie Artistiche del Novecento</i>, Universale Economica Feltrinelli Editore, Milano 2014 (o succ.)
BIBLIOGRAFIA PER NON FREQUENTANTI	Gli studenti non frequentanti sono tenuti a studiare INTEGRALMENTE i testi in bibliografia e a contattare la docente per concordare un'opera per la schedatura.

Programma del Corso: STORIA DEL DESIGN
Docente: Angela Rita Iacovino

TITOLO	STORIA DEL DESIGN
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso tratterà in generale della storia del design a partire dalla metà del XIX secolo sino ai giorni nostri. Un'attenzione specifica verrà posta sul concetto di "sistema degli oggetti" rispetto al contesto domestico guardando specificatamente al rapporto tra il progetto degli interni e il disegno degli oggetti d'uso per la casa.</p> <p>In particolare le lezioni trattano il percorso storico dell'esperienza italiana (sempre letta nel quadro internazionale) per la sua specifica capacità di sviluppare un originale linguaggio del design a partire da un rapporto dialettico e innovativo con la progettazione degli spazi interni dell'architettura siano essi permanenti o temporanei (spazi domestici, museali, commerciali, espositivi, fieristici, ecc.).</p>
PREREQUISITI	<p>Conoscere i fenomeni sociali, culturali ed artistici dal XVII al XX sec.</p>
CONTENUTI	<p>Prolusione al corso.</p> <p><i>Le origini dell'industrial design;</i> <i>Il design del XIX secolo;</i> <i>Il design del XX secolo;</i> <i>Dalla Biennale di Monza alla Triennale di Milano.</i></p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenza: storia del design attraverso l'analisi delle teorie, degli autori e dell'evoluzione degli oggetti dalla fine del XIX secolo ad oggi. Dal concetto di arti applicate alla definizione di industrial design, con particolare attenzione alla produzione di design italiano della seconda metà del novecento e ai rapporti con l'arte contemporanea</p> <p>Competenze: aver chiaro il concetto di arti applicate alla definizione di industrial design, con particolare attenzione alla produzione di design.</p> <p>Capacità: saper coniugare l'architettura del Novecento con i rapporti con l'arte contemporanea, alla luce di un'affermazione della produzione del design nella società contemporanea.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La preparazione dello studente sarà valutata considerando il livello di apprendimento dei contenuti trattati nelle lezioni, tenendo conto della capacità analitica dei contenuti trattati durante il semestre. Sono previste prove in itinere, che concorrono a determinare l'acquisizione dei contenuti formativi d'apprendimento. La valutazione finale si svolgerà con una prova scritta e/o orale a carattere sommativo.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>R. DE FUSCO, <i>Storia del design</i>, Roma-Bari, Laterza, 2002</p>

Programma del Corso Storia dell'arte Contemporanea
Docente Benassi Giuliana
Ore 36

TITOLO	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA a.a. 2022-2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso intende affrontare la storia dell'arte contemporanea attraverso la lente dei new media e l'utilizzo delle tecnologie nell'ambito dei linguaggi d'arte contemporanea.</p> <p>Dopo una prima introduzione finalizzata all'individuazione delle "rivoluzioni" dell'arte negli ultimi decenni, sarà affrontata in particolare la video arte, l'arte digitale e la contaminazione con i linguaggi e gli immaginari dei videogame. Sono previste esperienze nel metaverso secondo le ultime evoluzioni di progetti espositivi virtuali.</p>
DURATA	Dal 9 Novembre 2022 all'8 febbraio 2023 (le lezioni si svolgeranno tutti i mercoledì pomeriggio dalle ore 14 alle ore 17)
PREREQUISITI	Conoscenza di base dell'arte moderna e contemporanea; nonché degli strumenti tecnologici e digitali del nuovo millennio..
CONTENUTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione: le principali figure della storia dell'arte contemporanea che hanno introdotto una "rottura" nel linguaggio e nel modo di intendere l'arte. (Da Marcel Duchamp a Maurizio Cattelan) 2. La video arte. Nascita e sviluppo. 3. Le installazioni multimediali e interattive. Le origini. 4. L'arte e il web. 5. Le nuove tecnologie e gli sviluppi dell'arte contemporanea. 6. Gli artisti oggi: tra nuove tecnologie e la smaterializzazione dell'opera. 7. Approfondimenti online.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Acquisire le conoscenze dei principali linguaggi artistici, dei principali artisti e degli spazi espositivi che negli ultimi decenni hanno segnato la svolta del rapporto tra Arte e Tecnologia.</p> <p>Competenze: Acquisizione di capacità critico-estetiche circa i contenuti multimediali riferibili all'arte contemporanea.</p> <p>Capacità: Sviluppare capacità argomentative e tecniche sul discorso arte e tecnologia.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La verifica sarà orale.</p> <p>Sono previste elaborazioni di contenuti digitali, in preparazione all'esame.</p>

BIBLIOGRAFIA	<p>Saggi e capitoli dai seguenti testi:</p> <p>C. G. Saba, V. Valenti, <i>Il video rende felici</i>, Treccani, 2022</p> <p>A. Balzola, A. M. Monteverdi, <i>Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio</i>, Garzanti, 2019</p> <p>C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, <i>Arte e tecnologia del terzo millennio</i>, Electa, 2021 (scaricabile gratuitamente da: https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html)</p> <p>V. Tanni, <i>Memestetica. Il settembre eterno dell'arte</i>, NERO, 2020</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>integralmente i seguenti testi:</p> <p>C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, <i>Arte e tecnologia del terzo millennio</i>, Electa, 2021 (scaricabile gratuitamente da: https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html)</p> <p>Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, <i>Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio</i>, Garzanti, 2019</p>

Programma del Corso Tecniche di modellazione digitale - computer 3D
Docente Matteo Taramelli
Ore 60 ore

TITOLO	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso offre agli iscritti un percorso diretto all'esplorazione delle metodologie di modellazione 3D NURBS e un'introduzione alla progettazione parametrica attraverso l'apprendimento del software Rhinoceros7 ed il plug-in di modellazione algoritmica Grasshopper. Rhinoceros7 e Grasshopper sono versatili strumenti per la creazione di geometrie tridimensionali e pattern nei campi di design, architettura e arti visive. Questo programma risulta estremamente utile in tutte le fasi del processo progettuale e produttivo, dallo schizzo geometrico alla pianificazione di installazioni, dal disegno di sistemi modulari e di dettagli del prodotto all'estrazione di modelli per la digital fabrication.
DURATA	1 semestre
PREREQUISITI	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
CONTENUTI	Attraverso un approccio didattico learning-by-doing, le lezioni alternano dei momenti di tutorial dedicati all'apprendimento degli strumenti a delle sessioni di laboratorio in cui verranno sviluppati piccoli progetti individuali per consolidare le competenze ottenute. Il corso inizierà con una panoramica generale sul ruolo della modellazione 3D e dei sistemi parametrici negli ambiti del design, considerandone le potenzialità e i diversi campi di applicazione, dalla grafica alla digital fabrication. Le sessioni di introduzione a Rhinoceros7 guideranno gli studenti nell'esplorazione dell'interfaccia e dei metodi di navigazione in ambiente 3D, nell'uso degli strumenti di disegno per la creazione di forme geometriche elementari, nelle tecniche di formazione di superfici e volumi e della loro trasformazione tramite punti di controllo, e nell'importazione ed esportazione di modelli e grafiche vettoriali. Saranno proposti dei tutorial che coprono i fondamentali metodi di modellazione NURBS in ambiente Rhinoceros7 con una serie di esercizi che includono la modellazione libera "free form" di semplici oggetti fittizi e la riproduzione digitale tridimensionale di oggetti esistenti partendo dalla loro osservazione e dall'importazione di disegni e fotografie. Nella seconda parte del corso, le lezioni proporranno un'introduzione a Grasshopper e alla logica dei sistemi di programmazione a nodi. Verranno sperimentate diverse tecniche, quali la tassellazione di superfici e proliferazione di componenti modulari, strumenti pensati per un processo progettuale dinamico e responsivo, indirizzato allo sviluppo di modelli che coniugano elementi estetici, produttivi e strutturali.
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: conoscenze specifiche relative ai metodi e alle tecniche di modellazione 3D parametrica con Rhinoceros7 e Grasshopper.</p> <p>Competenze: competenze necessarie per la creazione di nuovi modelli per il design del prodotto, architettura o arti visive, e per la produzione di grafiche e visualizzazioni.</p> <p>Capacità: consapevole gestione delle fasi di progetto e capacità di applicazione delle competenze raggiunte a casi progettuali specifici</p>

VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni attraverso gli elaborati creativi. In particolare verrà accertato che abbiano raggiunto le competenze necessarie nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none">- modellazione 3D dettagliata in Rhinoceros7- modellazione parametrica specialmente applicata alla creazione di pattern su superfici con Grasshopper <p>La prova finale consisterà nella consegna di una scena 3D elaborata dai singoli studenti con una relativa presentazione del lavoro che include visualizzazioni del prodotto sviluppato.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Manuali, tutorials e pagine web.</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	



Programma Accademico

CAMPO DISCIPLINARE: TECNICHE DEGLI AUDIOVISI PER IL WEB

DOCENTE: EUGENIO IORIO

TITOLO	TECNICHE DEGLI AUDIOVISI PER IL WEB
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	<p>Il Corso si pone come obiettivo l'analisi delle tecniche di storytelling, da un lato, e di ripresa e montaggio, dall'altro, nella loro applicazione finalizzata alla realizzazione di un prodotto audiovisivo adatto alla distribuzione negli ambienti mediologici della rete, in particolare sui social media e nei metaversi.</p> <p>Il corso si propone di affrontare gli aspetti del linguaggio audiovisivo in una prospettiva legata alla prassi relativamente ai diversi formati di narrazione presenti negli ambienti digitali dell'Infosfera. In particolare si sofferma sull'analisi dei concept mediali nelle sue diverse forme osservando i dispositivi narrativi e le modalità tecniche di realizzazione.</p> <p>Lo studente verrà progressivamente introdotto alla produzione artistica e simbolica di immagini ed immaginari con il computer analizzando come le pratiche sopra descritte siano entrate nel dominio del marketing e dell'advertising.</p>
PREREQUISITI	<p>ABTEC38 - Videografica ABTEC38 - Elaborazione digitale dell'immagine ABTEC43 - Digital Video ABPR31 - Fotografia digitale</p>
CONTENUTI	<p>Il corso comprende una parte di lezione teorica frontale e una di lavoro laboratoriale.</p> <p>Il corso tratterà le tematiche dello storytelling e della costruzione degli immaginari, e le tipologie di produzione video digitale (pubblicitaria, istituzionale, documentaristica, cinema e fiction, ecc.).</p> <p>Il corso propone un quadro di conoscenza approfondita sull'Infosfera e, in genere, internet analizzando non solo in ambito di sistema audiovisivo i formati, le tipologie di prodotto, i mercati, i pubblici e le audience, ma anche i contesti di fruizione e i meccanismi di diffusione e spreadability dei contenuti, con attenzione alla memetica e ai processi di viralità,</p> <p>In particolare si soffermerà su un uso pratico dei tools operative nei social media e nei metaversi, oggi esistenti nell'Infosfera principalmente per scopi di marketing e infotainment.</p> <p>Inoltre dedicherà un modulo delle lezioni attenzione alla scienza della percezione applicata al visual storytelling.</p> <p>Nella parte laboratoriale, gli studenti saranno invitati a sviluppare, in maniera individuale o collettiva, progetti sulla base di queste sollecitazioni, e a portarli a compimento entro la fine delle lezioni.</p> <p>Lo scopo del laboratorio è quello di realizzare un Filmato Digitale (cortometraggio, AD spot, pilota webserie) specifico per un ambiente digitale definite e/o per i metaversi.</p>

OBIETTIVI	<p>Obiettivi del corso sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ conoscenza e comprensione degli ambienti e linguaggi della rete: conoscenza dei social media; conoscenza delle modalità produttive dell'audiovisivo in relazione ai diversi contesti di riferimento di internet. ■ capacità di applicare conoscenza e comprensione: capacità di applicare le conoscenze acquisite alla interpretazione critica e consapevole dei prodotti audiovisivi e alla loro progettazione, ideazione e realizzazione.
	<p>modo chiaro e articolato sia in forma verbale che scritta; capacità di ideare narrazioni col linguaggio audiovisivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ capacità di apprendimento: acquisizione di competenze in senso dinamico e problematico con capacità di adeguare le conoscenze alle mutate condizioni operative in cui lo studente si troverà in sede lavorativa. <p>L'obiettivo è di formare un professionista capace di inserirsi in un attuale contesto lavorativo e di ideare immagini, video e linguaggi per il web ad alto impatto visivo e che siano in grado di trasmettere nel modo corretto informazioni e concept del target di riferimento.</p>
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Le metodologie impiegate saranno la didattica laboratoriale e didattica flipped classroom.</p> <p>Le strategie individuate da utilizzare;</p> <ul style="list-style-type: none"> - lavori individuali; - interventi individualizzanti; - lavori di gruppo; - ricerche guidate; - attività progettuali; - partecipazione a concorsi; - attività laboratoriali in classe o all'esterno. <p>Saranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori dell'Istituto; - libri di testo, materiale integrativo; - ebook e dispositivi informatici. <p>Gli spazi utilizzati saranno le aule e l'aula magna per l'esposizione dei lavori finali.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	<p>L'accesso all'esame, oltre alla regolarità della frequenza, richiede tre verifiche intermedie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (di tipo B): una relazione in forma di intervista; - (di tipo B): il progetto personale o di gruppo per un'opera con il computer; - (di tipo A): la realizzazione dell'opera e l'allestimento di un'esposizione con tutti i lavori del corso.
BIBLIOGRAFIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daniel E. Miller (2022) METAVERSE: La guida completa al METAVERSO e agli NFT. Scopri tutti i segreti della REALTA AUMENTATA per il nuovo mondo virtuale, ISBN 9798775951085, Independently published, p. 112 2. Fontana A. (2017), Storytelling for dummies. Ideare un piano di storytelling efficace. Sviluppare la tua campagna di narrazione: di marca, prodotto o vita. Creare contenuti testuali e visivi, adattati ai diversi media, per il tuo storydoing on-life, Hoepli 3. Dilg B., Perché ti piace questa foto?, 2019, Gribaudo
BIBLIOGRAFIA PER NON FREQUENTANTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daniel E. Miller (2022) METAVERSE: La guida completa al METAVERSO e agli NFT. Scopri tutti i segreti della realtà aumentata per il nuovo mondo virtuale, ISBN 9798775951085, Independently published, p. 112 2. Fontana A. (2017), Storytelling for dummies. Ideare un piano di storytelling efficace. Sviluppare la tua campagna di narrazione: di marca, prodotto o vita. Creare contenuti testuali e visivi, adattati ai diversi media, per il tuo storydoing on-life, Hoepli 3. Dilg B., Perché ti piace questa foto?, 2019, Gribaudo

Programma del Corso Tecniche di Montaggio
Docente: Roberto Faccenda
Ore: 100

TITOLO	Tecniche di montaggio
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso avrà come finalità l'insegnamento della postproduzione video inerente il montaggio cinematografico identificandolo come un vero e proprio linguaggio.</p> <p>L'arte del montaggio è sostanzialmente il linguaggio per raccontare con le immagini in movimento: in breve, come sosteneva già Eizenstejn, è il cinema. Si affronteranno tutti gli aspetti connessi al "linguaggio visivo" e alla comunicazione audiovisiva nel senso più ampio - dal documentario alla sit com, dal video musicale alla fiction cinematografica -, analizzandone i problemi, evidenziandone convenzioni, illustrandone tipologie, strumenti, tecniche.</p> <p>I discenti saranno motivati attraverso l'uso di laboratori informatici all'avanguardia su piattaforma Mac e avranno a disposizione contenuti video per effettuare prove pratiche in autonomia.</p> <p>Verranno utilizzate applicazioni come Adobe Premiere Pro, Audition, Davinci Resolve e si esaminerà il flusso di lavoro a partire dai contenuti realizzati in fase di produzione fino alla fase di delivery.</p>
DURATA	100 ore
PREREQUISITI	Buona conoscenza di base del computer, sistema operativo Mac o Pc e sistemi NLE (adobe Premiere)
CONTENUTI	<p>Di seguito gli argomenti che verranno trattati:</p> <p>RECAP di concetti già trattati in DIGITAL VIDEO: PRELIMINARI E SETTAGGI INIZIALI; MONTAGGIO DEI MEDIA IN UNA SEQUENZA; ESPORTAZIONE DEL MONTAGGIO E BACKUP DEL PROGETTO - aggiunta dei media in una sequenza; - panoramica degli strumenti per operare sui media; - panoramica degli shortcuts principali; montaggio di clip all'interno di una sequenza; - utilizzo dei file proxy per la gestione di media ad alta risoluzione; esportazione del montaggio per il web; - esportazione del montaggio per il cinema o per la video arte; - esportazione del montaggio - pulizia del progetto dai media non utilizzati e predisposizione per l'archiviazione.</p> <p>Montaggio</p> <p>Cos'è e a cosa serve il montaggio Gli strumenti del montaggio invisibile Schemi di montaggio Montaggio continuo e discontinuo Alternato e parallelo Campo e controcampo (lead in lead out) Ellissi temporali Inquadrature Soggettive Continuità dell'ambiente sonoro Raccordi di montaggio tra scene Attacchi e Inquadrature Simmetrie Regole di continuità Flusso e ricorsività Concatenazione Accumulo</p>

	<p>Inseri e piani d'ascolto Analisi dell'azione scenica Analisi dell'azione umana Sintesi Costruzione del senso Film di montaggio Effetti di transizione tra significato e tecnica</p>
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Basi del linguaggio cinematografico del montaggio</p> <p>Competenze: L'obiettivo finale è arrivare a editare un prodotto audiovisivo a partire dal da materiale precedentemente registrato e successivamente esportato per vari media di riferimento.</p> <p>Capacità: L'obiettivo finale è arrivare a montare un prodotto audiovisivo a partire dal concept, sviluppo, produzione riprese ed elaborare i contenuti (postproduzione – montaggio) con delivery finale dando attenzione a quelle che sono le tecniche di montaggio audiovisivo canoniche dal punto di vista cinematografico esposte nel corso.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>B: 1 prova intermedia in itinere consistente nel montare diverse scene date secondo standard di montaggio A: 1 prova finale dove a partire da un concept o materiale assegnato gli studenti dovranno realizzare un montaggio audiovisivo. In fine a partire dall'elaborato svolto ci sarà una discussione finale.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>Dispense del docente sui temi specifici</p>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Dispense del docente sui temi specifici Libri: Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva Diego Cassani, Fabrizia Centola Manuale di Premiere</p>

Programma del Corso: **Teoria dei nuovi media integrati**
Docente: **Stefano Arduini - Luca Bastianelli**
Ore: **60**

TITOLO	TECNICHE DEI NUOVI MEDIA INTEGRATI
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso di “Tecniche dei nuovi media integrati” ha l’obiettivo di approfondire l’<i>expertise</i> del singolo allievo al fine di distinguere nettamente le differenze tra UI e UX. Due figure diverse ma strettamente legate. Lo UI mira a formare professionisti del <i>Digital Design</i> nonché l’assimilazione delle principali tecniche di realizzazione grafica e interattiva: dalla progettazione, prototipazione delle interfacce all’interazione dell’utente. Lo UX mira alla definizione dei personaggi (<i>Personas</i>) e percorsi decisionali (<i>User/Customer journey</i>). Siamo nell’era della Digital Transformation e della multimedialità dove si fondono testi, immagini fisse e in movimento e suoni ad alta fedeltà. Questo cambia radicalmente il DNA dell’industria della comunicazione, con maggiori sinergie tra produttori di differenti media dove i vari device permetteranno ai grandi gruppi editoriali di affrontare il mondo dell’interattività. Dalla tradizione all’innovazione dove l’estetica “<i>lascia il posto all’usabilità</i>” con un prodotto altamente fruibile. Cambiano i bisogni e le esigenze del nostro utente finale dove tutto è iper-connesso.</p>
DURATA	60 Ore
PREREQUISITI	BUONA CONOSCENZA DI: PHOTOSHOP - XD

CONTENUTI	<p>PROGETTARE UN LAYOUT GRAFICO</p> <p>WIREFRAMING</p> <p>La realizzazione dei wireframe è uno step importante in qualsiasi processo di UI. Consente di definire la gerarchia delle informazioni, rendendo più facile pianificare il layout a seconda di come si desidera che un utente elaborari le informazioni. Come in architettura, realizzando diagrammi in bianco e nero bidimensionali prima si capisce come costruire una casa, allo stesso modo, non è possibile iniziare a costruire pixel layout in photoshop, o scrivere blocchi di codice, senza sapere dove devono andare le informazioni. A un livello più profondo, un wireframe è anche molto utile nel determinare come l'utente interagisce con l'interfaccia. Ad esempio, un wireframes può contenere vari stati di comportamento di un bottone o di un menu.</p> <p><i>Consistency</i></p> <p><i>Usability</i></p> <p><i>Readability</i></p> <p><i>Responsiveness</i></p> <p>GESTALTICA</p> <p>Come funziona la nostra mente. Il nostro cervello cerca, sempre, di dare un senso al mondo confrontandolo con esperienze precedenti o schemi visivi. Questo ci consente di usarli per influenzare la percezione e guidare l'attenzione dell'utente per risolvere i problemi legati all'utilizzo di un'interfaccia. Processo che viene identificato come Psicologia della Gestalt. Corrente che tratta la psicologia della forma nata in Germania agli inizi del XX secolo.</p> <p>I DIFFERENTI PRINCIPI DELLA GESTALT</p> <p><i>Vicinanza</i></p> <p><i>La Zona comune</i></p> <p><i>Uguaglianza</i></p> <p><i>La Forma chiusa</i></p> <p><i>La Simmetria</i></p> <p><i>La continuità</i></p> <p><i>Il Destina comune</i></p> <p>Sviluppo del linguaggio</p> <p>Workflow</p>
------------------	--

<p>OBIETTIVI</p>	<p>Realizzazione Digital sui device: <i>Desk</i> <i>Tablet</i> <i>Smartphone</i></p>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p>BIBLIOGRAFIA</p> <p><i>Manuale di sopravvivenza per UX Designer.</i> <i>Guida pratica alla progettazione</i></p> <p><i>Don't make me think.</i> <i>n approccio di buon senso all'usabilità web e mobile</i></p> <p><i>The Essential Guide to User Interface Design:</i> <i>An Introduction to GUI Design Principles and Techniques</i></p> <p><i>La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani</i></p> <p><i>User eXperience design.</i> <i>Progettare esperienze di valore per utenti e aziende</i></p> <p><i>UI is Communication: How to Design Intuitive,</i> <i>User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication</i></p> <p><i>Usabilità. Individuare e risolvere i problemi</i></p> <p><i>Emotion driven design.</i> <i>Progettare contenuti per interfacce in sintonia con le persone</i></p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	

Programma del Corso _____
 Docente ANDREA GIANANTI
 Ore _____

TITOLO	Tecniche e tecnologie per la grafica
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze base per la realizzazione di progetti multimediali utilizzando strumenti e tecnologie digitali , inclusi l'utilizzo di realtà virtuale e aumentata e l'intelligenza artificiale in ambito di produzione.
DURATA	40 ore
PREREQUISITI	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di base del computer, inclusi il sistema operativo e le applicazioni di uso comune come il browser web e il software di produttività, come Microsoft Office o Google Docs; - Conoscenza di base delle applicazioni di grafica, come Adobe Photoshop, Illustrator o InDesign, sarebbe un vantaggio, ma non è strettamente necessario; - Conoscenza di base dei principi di design visuale e della tipografia, sarebbe un vantaggio, ma non è strettamente necessario; - Avere accesso a un computer con le specifiche tecniche necessarie per eseguire il software di grafica richiesto e di realtà virtuale e aumentata; - Avere accesso a una connessione Internet stabile per accedere ai contenuti del corso e per il download del software richiesto.
CONTENUTI	<p>Utilizzo del software di grafica e di realtà virtuale e aumentata (14 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione a RunwayML, Adobe Modeler e Adobe Firefly. - Utilizzo delle principali funzioni e strumenti di ciascun software - Lavorazione di immagini e creazione di grafiche - Utilizzo di strumenti di realtà virtuale e aumentata per la creazione di progetti grafici <p>Teoria e pratica del Workflow (2 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La gestione del workflow comprende la progettazione e l'implementazione di processi, nonché la valutazione e l'ottimizzazione delle attività svolte al fine di garantire efficienza e qualità. <p>Introduzione alla Pipeline Management (4 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il pipeline manager è la figura chiave responsabile della gestione del workflow in un'organizzazione o un progetto. - Il loro ruolo consiste nell'organizzare e coordinare le attività di tutti i membri del team, assicurandosi che i processi siano fluidi e efficienti, e che i tempi di consegna siano rispettati. - Il pipeline manager deve avere una visione d'insieme del progetto e deve lavorare a stretto contatto con i membri del team per risolvere eventuali problemi e garantire il successo del progetto. <p>Project work, learning by doing (16 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming e ideazione del progetto - Sviluppo del concept progettuale - Realizzazione del progetto, utilizzando anche strumenti di realtà virtuale e aumentata e intelligenza artificiale <p>Preparazione dei file per la produzione e distribuzione (4 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisione progettuale - Pubblicazione e ricezione critica - Analisi feedback utente

OBIETTIVI	<p>Conoscenze: -comprendere i principi fondamentali della grafica e del design visuale; -utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali, inclusi quelli di realtà virtuale e aumentata e di intelligenza artificiale, per la creazione di immagini e disegni;</p> <p>Competenze: -sviluppare la capacità di valutare e migliorare i propri progetti grafici;</p> <p>Capacità: -acquisire familiarità con le tecnologie di Intelligenza Artificiale, realtà virtuale e aumentata in ambito di produzione</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>La valutazione degli studenti include una varietà di metodi, come test scritti, valutazione delle attività pratiche, progetti individuali e di gruppo, e presentazioni orali. In questo modo, si può valutare non solo la conoscenza teorica degli studenti, ma anche le loro competenze operative e di problem-solving. Inoltre, la valutazione è mirata a misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento del corso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feedback e autovalutazione: La verifica comprende anche feedback regolari ai singoli studenti, che permettano loro di monitorare il proprio apprendimento e di correggere eventuali lacune. Inoltre, gli studenti sono incoraggiati a partecipare alla valutazione del proprio lavoro, attraverso l'autovalutazione e l'auto-riflessione. Ciò li aiuterà a sviluppare una maggiore consapevolezza delle proprie abilità e a migliorare la propria capacità di autovalutazione critica.
BIBLIOGRAFIA	<p>Distribuita in dispense, qui i testi completi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foley, J.D., van Dam, A., Feiner, S.K., & Hughes, J.F. (2018). Computer Graphics: Principles and Practice. Addison-Wesley Professional. - Giebel, R. (2019). Augmented Reality: Principles and Practice. Apress. - Karpathy, A. (2016). Convolutional Neural Networks for Visual Recognition. Stanford University.
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	<p>Per i non frequentanti è obbligatoria la lettura <u>integrale</u> dei seguenti testi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foley, J.D., van Dam, A., Feiner, S.K., & Hughes, J.F. (2018). Computer Graphics: Principles and Practice. Addison-Wesley Professional. - Giebel, R. (2019). Augmented Reality: Principles and Practice. Apress. - Karpathy, A. (2016). Convolutional Neural Networks for Visual Recognition. Stanford University. - McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Harper Perennial. - Ware, C. (2012). Information Visualization: Perception for Design. Morgan Kaufmann. - Ebert, D.S., & Rheingans, P. (2005). Volume Rendering. A.K. Peters. - Sorkin, A. (2003). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Morgan Kaufmann.

	<ul style="list-style-type: none">- Tufte, E.R. (2001). The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Press.- Ware, C. (2004). Information Visualization: Perception for Design. Morgan Kaufmann.
--	---

Programma del Corso **ABST58 -Teoria della percezione e psicologia della forma**

Docente Alessandra Cecili
Ore 24

TITOLO	Psicologia della forma: le emozioni, lo studio della percezione, e il loro ruolo rispetto alla creazione di percorsi espositivi
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso è rivolto agli studenti con il fine di trasferire competenze in merito alle percezioni cognitive che interessano l'occhio umano di fronte a un'opera d'arte. Il programma prevede di affrontare tematiche legate allo studio classico oltre che al campo delle tecnologie immersive.
DURATA	24 ore
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - il movimento degli occhi: cosa, dove e perchè puntiamo il nostro sguardo - il ruolo delle emozioni nei percorsi espositivi e nelle opere d'arte - la "f.o.m.o." nelle esperienze di Realtà Virtuale, la percezione della figura umana e ulteriori approfondimenti relativi alle arti nel digitale - applicazioni AI nei Musei
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: principali teorie legate alla psicologia nell'arte; conoscenze sulle principali tecnologie immersive legate alla valorizzazione del patrimonio culturale</p> <p>Competenze: competenze teoriche, capacità di ragionamento critico, formazione di un bagaglio di conoscenze utile al percorso complessivo da affrontare per gli anni di studio successivi.</p> <p>Capacità: capacità critiche; stesura di testi, produzione di slides, lavoro in gruppo</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Produzione di un elaborato (tesina). Verifica orale
BIBLIOGRAFIA	dispense e slides fornite durante le lezioni
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Da concordare

Programma del Corso **ABST58 -Teoria della percezione e psicologia della forma**

Docente Alessandra Cecili
Ore 24

TITOLO	Psicologia della forma: le emozioni, lo studio della percezione, e il loro ruolo rispetto alla creazione di percorsi espositivi
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso è rivolto agli studenti con il fine di trasferire competenze in merito alle percezioni cognitive che interessano l'occhio umano di fronte a un'opera d'arte. Il programma prevede di affrontare tematiche legate allo studio classico oltre che al campo delle tecnologie immersive.
DURATA	24 ore
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - il movimento degli occhi: cosa, dove e perchè puntiamo il nostro sguardo - il ruolo delle emozioni nei percorsi espositivi e nelle opere d'arte - la "f.o.m.o." nelle esperienze di Realtà Virtuale, la percezione della figura umana e ulteriori approfondimenti relativi alle arti nel digitale - applicazioni AI nei Musei
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: principali teorie legate alla psicologia nell'arte; conoscenze sulle principali tecnologie immersive legate alla valorizzazione del patrimonio culturale</p> <p>Competenze: competenze teoriche, capacità di ragionamento critico, formazione di un bagaglio di conoscenze utile al percorso complessivo da affrontare per gli anni di studio successivi.</p> <p>Capacità: capacità critiche; stesura di testi, produzione di slides, lavoro in gruppo</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Produzione di un elaborato (tesina). Verifica orale
BIBLIOGRAFIA	dispense e slides fornite durante le lezioni
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Da concordare

Programma del Corso _____ Graphic & Game Design
 Docente _____ Taddei Mario
 Ore _____ 60

TITOLO	Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo con riferimenti al gaming
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>I videogiochi moderni non sono i semplici coin up di una volta. Tutti i più importanti videogiochi moderni sono una combinazione di tecnica e storia.</p> <p>Ormai il 3D in tempo reale e la grafica è uno standard imprescindibile, la differenza tra un buon prodotto e un esperimento grafico sta nella storia che si è in grado di comunicare. La storia viene raccontata attraverso sequenze cinematografiche inserite nei videogiochi in ogni momento a partire dalla spiegazione iniziale. Queste sequenze cinematografiche utilizzano lo stesso linguaggio del cinema e ad esso sono ispirate. La storia del cinema, soprattutto di fantascienza è alla base di tutte le sequenze cinematografiche. Studiarne la storia ed il linguaggio permette di poter progettare un videogioco che rimanga nella storia.</p> <p>Il videogioco in se, soprattutto quello in VR è l'evoluzione artistica del cinema.</p>
DURATA	60 ore - 6 CFA
PREREQUISITI	Una conoscenza di base del software Photoshop e Premiere sarebbe di aiuto alla realizzazione dei progetti, nonché dei principali software di editazione e impaginazione grafica per realizzare anche la presentazione e le ricerche.
CONTENUTI	<p>Il corso di Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo con riferimenti al gaming offre un percorso formativo con una combinazione di conoscenze sia teoriche che tecniche volte alla preparazione professionale dello studente e che gli consentiranno di realizzare progetti multimediali gestendone tutte le fasi.</p> <p>Una prima parte riguarda l'analisi del linguaggio del cinema, lo studio degli effetti speciali e la storia della scenografia che si ritrova in ogni prodotto di intrattenimento e di spettacolo come i videogiochi. Una volta studiate le sequenze ed i linguaggi si proverà a realizzare il progetto per una sequenza cinematografica da inserire in un videogioco. Lo studente dovrà saper controllare il processo di generazione di sequenze cinematografiche per la realizzazione di videogioco che va dalla fase di progettazione e programmazione alle successive fasi di realizzazione dei video, montaggio e pianificazione dell'utilizzo dei moderni canali di diffusione multimediale e video. A tal scopo lo studente dovrà essere in grado di utilizzare i software di base per il foto ritocco, montaggio video, editing audio ed eventualmente anche un modellatore 3D (3ds Max) per la generazione di immagini di rendering e animazioni per il montaggio video. Sarà inoltre introdotto il sistema moderno di realizzazione di video cinematografici con effetti speciali basati su Unreal Engine strumento con il quale gli studenti saranno in grado di visualizzare scenografiche in tempo reale oltre che sviluppare video 3D. Il corso punta inoltre all'acquisizione di conoscenze affini al tema in oggetto riguardanti in particolare tecnologie emergenti quali l'utilizzo di video nel metaverso e in ambienti cinematografici. In oltre saranno introdotte tecnologie quali video 360°, Virtual Reality e utilizzo di AI (intelligenza artificiale).</p>

OBIETTIVI	<p>Conoscenze: Una conoscenza di base del software Photoshop e Premiere sarebbe di aiuto alla realizzazione dei progetti, nonché dei principali software di editazione e impaginazione grafica per realizzare anche la presentazione e le ricerche.</p> <p>Competenze: Lo studente sarà formato per saper utilizzare in autonomia i programmi di montaggio video (Premiere / DaVinci resolve) abbinato ai software di fotomontaggio (Photoshop / Gimp) e di saper integrare queste conoscenze con eventuali futuri approfondimenti. Sarà in grado di comprendere le logiche e le tecniche di montaggio video, utilizzabili anche con altri software di funzionamento analogo. Sarà in grado di rappresentare quanto progettato e presentarlo attraverso l'elaborazione e la post produzione di video e pianificazione. Verrà inoltre introdotto il tema di effetti speciali e scenografia virtuale in tempo reale e di registrazione video in tempo reale attraverso Unreal Engine, nonché verrà fatto cenno alle nuove tecnologie emergenti specialmente in ambito Virtual Reality (UE5) e piattaforme Metaverso. Lateralmente verrà introdotto il tema della generazione di immagini attraverso Intelligenze Artificiali del tipo Text-to-Image. Particolare attenzione verrà data ad una analisi critica nei confronti di queste tecnologie evidenziando vantaggi svantaggi e implicazioni, soprattutto in riferimento al livello di concorrenza/competizione tra professionisti e utenti social comuni.</p> <p>Capacità: Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in tutti quegli ambiti dove è richiesta sia la realizzazione di video /ripresa / pianificazione che il successivo montaggio e presentazione di prodotti video multimediali, nonché nella progettazione e creazione di scenografie per i video. I principali sbocchi professionali riguardano generalmente gli ambiti Cinematografici, Produzione video, Management Social, Produzioni pubblicitarie e Teatrali e in qualsiasi altro dove vi sia necessità di dover comunicare attraverso video e prodotti multimediali.</p>

<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE</p>	<p>Durante il corso saranno svolti test ed esercizi di analisi del materiale studiato in classe.</p> <p>E' prevista una consegna/ elaborato intermedio di analisi di uno o più film da un punto di vista storico, tecnico e di effetti speciali.</p> <p>E' prevista per la seconda parte del corso la realizzazione di storiboard, con tecniche diverse di film, animazioni e progetto finale.</p> <p>Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso e in modo individuale. Comprenderà sia i file originali le grafiche e i disegni, eventuale progetto in premiere o DaVinci Resolve del fideo. E' richiesta una presentazione finale riassuntiva, descrittiva ed esplicativa di quanto svolto e appreso durante il corso (PDF) stampato anche su carta. L'esposizione avverrà sottoforma di slide presentate in un pdf o sulla stampa della ricerca de del progetto finale e tutto di quanto prodotto durante il corso, evidenziando ed illustrando le varie fasi, i processi nonché gli aspetti teorici che hanno portato alla generazione del prodotto finale.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p>Manuale di storia del cinema, di G. Rondolino e D. Tomasi - 9788860084064</p> <p>Cartoon. Storia mondiale del cinema d'animazione. - 9788874550852</p> <p>Storia degli effetti speciali. Dai fratelli Lumière ad «Avatar» - 978-8894818611</p> <p>Parasite: A Graphic Novel in Storyboards - 978-1538753255</p> <p>Jodorowsky's Dune Storyboard</p> <p>AI - Intelligenza Artificiale Creativa - Rivoluzione - Inganno – Strumento ISBN-13 : 979-8387206276</p> <p>Come diventare Leonardo da Vinci – I veri segreti del genio svelati: ISBN : 979-8428095029</p> <p>E se...? IL MULTIVERSO FANTASTICO DI Leonardo da Vinci - 9798353744504</p> <p>Leonardo da Vinci & la realta' virtuale dalla Gioconda al Metaverso - 979-8779181631</p> <p>Creare videogiochi. Con 3DS Max e Director - ISBN 978-8825620306</p>
<p>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</p>	<p>https://www.adobe.com/it/ https://www.videomakers.net/ https://www.videomakers.net/tutorials/ https://www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve https://it.cyberlink.com/blog/i-migliori-editor-video/905/miglior-software-di-montaggio-video-per-pc https://www.unrealengine.com/en-US https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/ENU/</p>



Programma Accademico

MATERIA: TIPOLOGIA DEI MATERIALI

DOCENTE: ARCH. FLORIANA CANNATELLI

TITOLO	TIPOLOGIA DEI MATERIALI
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso fornisce agli studenti gli strumenti necessari a controllare il processo di realizzazione di un prodotto industriale, offrendo una panoramica sui principali materiali tradizionali ed innovativi presenti sul mercato ed approfondendo le tecnologie relative a quattro famiglie di materiali: legno, metalli, polimeri e vetro, al fine di offrire una esaustiva capacità di controllo del processo progettuale
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	<p>Il corso si propone di evidenziare le peculiarità di singoli materiali relativi al design in relazione ad un loro utilizzo razionale nell'ambito della produzione industriale. Si valuteranno dunque le proprietà fisico- chimiche e meccaniche del materiale preso in esame in rapporto alle possibili tecnologie, tenendo conto delle innovazioni, dei vantaggi e dei livelli di rischio di ciascuna lavorazione. Sottolineando la differenza sostanziale fra materia prima e materiali derivati, verranno affrontati i vari criteri di lavorabilità e saranno forniti esempi di applicazioni. Verranno comparati prodotti realizzati in diversi materiali rispetto alla loro fruizione, affrontando problematiche legate ai requisiti ambientali e alle caratteristiche percettive del prodotto, (l'aspetto tattile, cromatico, le texture,...), e sarà dato ampio spazio a tematiche relative alla sostenibilità, al riciclo, al riuso. Relativamente alle tecnologie produttive saranno analizzate in maniera esaustiva in riferimento ai materiali più tradizionali come legno, metallo e vetro e anche a quelli più innovativi come i polimeri. Sarà infatti dedicata particolare attenzione al mondo delle materie plastiche, con particolare sguardo alla loro evoluzione più recente, dai compositi ai tecnopolimeri, ai biopolimeri, ai materiali "sensibili". Verrà presentata la tecnica della prototipazione rapida quale strumento di progettazione e di verifica</p>

	<p>tecnologicamente sempre più sofisticato, nonché come tecnologia relativa a preserie e prodotti in piccola serie.</p> <p>Saranno valutati i materiali più innovativi ed interessanti presenti sul mercato, attraverso la valutazione delle loro caratteristiche fisiche ed estetiche, al fine di offrire agli studenti un esaustivo campo di possibilità applicative nell'ambito dei loro progetti. Lo studente potrà visionare il materiale attraverso i siti internet di riferimento, campionature e case histories di realizzazioni. Per approfondimenti ci si avvarrà del data base di Material Connexion, e dei siti delle aziende di eccellenza del settore. Una parte della tesina di fine anno sarà dedicata all'elaborazione di schede tecniche su prodotti anche di eco design. Le lezioni saranno corredate sempre da video e materiale didattico frutto della ricerca maturata in più di venti anni di esperienza.</p>
OBIETTIVI	<p>L'acquisizione di competenze relative a materiali e tecnologie, sono la base necessaria per l'elaborazione di una metodologia progettuale interdisciplinare ed integrata. Il corso intende fornire gli elementi fondamentali connessi all'uso dei materiali e dei processi produttivi come strumenti imprescindibili per la progettazione.</p>

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	<p>Il corso verterà su una serie di lezioni frontali, integrate a video e immagini di specifici materiali e tecnologie, più l'elaborazione da parte degli studenti di una tesina di schede prodotto.</p> <p>Nel dettaglio saranno trattati i seguenti argomenti:</p> <p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI</p> <p>1: I materiali polimerici. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Tecnologie di trasformazione dei termoplastici: Colata, Estrusione Calandratura</p> <p>2: I materiali polimerici Stampaggio a iniezione, Soffiaggio, Stampaggio rotazionale, Tecniche di formatura a caldo di semilavorati in lastra</p> <p>3: I materiali polimerici. Espansi. Tecnologie di trasformazione dei termoindurenti. Gli elastomeri. Prototipazione rapida</p> <p>4: Il legno. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Materiali di prima lavorazione. Materiali di seconda lavorazione</p> <p>5: Il legno. Produzione dei pannelli (compensati, paniforti, tamburati, pannelli di fibra) Legno lamellare. Finiture superficiali: impiallacciate, laccature, verniciature</p>
-------------------------------------	--

6: Il legno. Curvature del legno e tecniche di giunzione e di incollaggio. Le macchine utensili e macchinari CNC Revisione elaborati studenti

7: Il vetro. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Processo di formatura del vetro Revisione elaborati studenti

8: Il vetro Lavorazioni industriali del vetro. Tecniche di formatura del vetro piano. Lavorazioni industriali del vetro. Tecniche di formatura del vetro cavo. Revisione elaborati studenti

9: Il vetro. Seconde lavorazioni su vetro. Le fibre di vetro. Lavorazioni artigianali del vetro Revisione elaborati studenti

10: I materiali metallici. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Tecnologie di trasformazione dei materiali metallici: Estrusione, Laminazione. Revisione elaborati studenti

11: I materiali metallici. Forgiatura, Processi di fonderia, Tecniche di formatura, Lavorazioni meccaniche. Revisione elaborati studenti

TIPOLOGIA DEI MATERIALI

1: Introduzione alla materia

2: Laminati innovativi : Fenix e Textured Metal

3: Le nuove frontiere del gres porcellanato in basso spessore : Laminam e non solo

4: Cementi e legni traslucidi

5: Bencore - 3 Form - Design Pannell

6: Le nuove frontiere della pietra Prima parte : 3D Stone - Dlayer

7: Seconda parte : Stonethica - Archi3ex

8: Nuove frontiere della televisione che si nasconde in uno specchio.

9: Il vero lusso attraverso l'utilizzo della pelle e del cristallo con Wallpaper Crystal

10: Pannelli decorati in alluminio ed acciaio by Alrock Pannelli in Alluminio con nitura Extramirror o Opaca by Digital Diffusion

11: Soluzioni a parete per creare effetti tridimensionali : Wall Art -

Sublidot 12: I mille volti del PMMA colato

13: L'Ecosostenibilità dei materiali innovativi

14: Pavimenti liquidi senza fughe: Ceramica continua

15: Camini in bioetanolo

16: Art diffusion - Laser Wall

17: Vetro innovativo

18: Pavimenti in legno esterno innovativi quali Accoya e legni

ricomposti 19: Corian e similari 20: Studio Art per i rivestimenti in pelle

21: Ultime novità nel mondo dei pavimenti in gomma

22: Carte da parati contemporanee in esterne ed ambienti umidi

23: L'acciaio applicato all'ultima frontiera degli in3ssi minimali

24: Dukta e similari

25: Materiali innovativi. Materiali ecologici. Materiali sensibili.

	<p>26: Bendywood</p> <p>27: Camini di luce</p>
<p>VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche M. V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere</p>	<p>Al fine di supportare l'adeguata compilazione delle schede prodotte, che costituiranno consegna d'esame, dopo le prime lezioni frontali si procederà a revisioni settimanali o quindicinali sulle tematiche svolte di pari passo a lezione.</p> <p>A supporto del materiale didattico e bibliografico durante il Corso viene illustrato materiale fotografico e video proveniente dai reparti produttivi delle seguenti Aziende: 3M ; Alcoa Trasformazioni ; Almeco ; Antrox ; Aqua Creations Ltd. ; Arditi ; Artemide ; Codema ; Danese ; DGA ; Elshine ; Erco ; Esedra ; European Aluminium Association ; F.lli Brumana ; Flos ; Fonderia Fratelli Carnevale ; Fontana Arte ; Foscarini; Future Lighting Solution Italy ; Giplast ; GPS ; Hess AG Form Und Licht ; Igus ; iGuzzini Illuminazione ; Ilti Luce ; In4ate Products Ltd.; Intermark Sistemi ; Kundalini ; Luceplan ; Martin Professional A/S; Material Connexion ; Materioteca ; Metra ; Nonesiste ; OLUCE ; Osram ; Philips Lighting ; Philips Lumileds Lighting Company ; PPML ; Ricerca & Progetto ; Schröder ; Seves ; Shady Shade ; Simes ; Slamp ; Solar Project ; Star Glass ; Targetti Sankey; Technogel ; Thorn Europhane ; Zumtobel Illuminazione</p> <p>La prova finale verterà sulla discussione orale e sulla tesina di schede prodotte elaborata durante il corso.</p> <p>La verifica dell'apprendimento disciplinare si baserà prevalentemente su colloqui, esercitazioni intermedie, revisione degli elaborati di analisi e di progetto richiesti, esame finale. Una parte delle ore di lezione sarà dedicata alle revisioni degli elaborati svolti durante le esercitazioni in aula e a casa. I parametri di valutazione degli studenti si baseranno su presenza in aula, interesse e partecipazione agli argomenti trattati, capacità di comunicazione, verifica dell'apprendimento disciplinare.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>- THOMPSON R, "Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi; Zanichelli 2012</p> <p>- ALASTAIR FUAD-LUKE , Eco-Design. Progetti per un futuro sostenibile" ; Logos 2003 Logos 2003</p> <p>- Beylerian, George M. , The Global Resource of New and Innovative Materials ;</p> <p>Material Connexion</p>
Bibliografia per non frequentanti	<p>- THOMPSON R, "Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi; Zanichelli 2012</p> <p>- ALASTAIR FUAD-LUKE , Eco-Design. Progetti per un futuro sostenibile" ; Logos 2003 Logos 2003</p> <p>- Beylerian, George M. , The Global Resource of New and Innovative Materials ;</p>

	Material Connexion
--	--------------------

Programma del Corso: **Usò dei software per il web**

Docente: **Lorenzo De Angelis**

Ore: **60 ore**

TITOLO	Usò dei software per il web a.a. 2022 - 2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso ha la finalità di fornire una formazione professionale nell'ambito degli strumenti per lo sviluppo web.</p> <p>Il corso è diviso in due parti. La prima verte sullo studio degli strumenti e linguaggi per lo sviluppo di applicazioni software orientate al web.</p> <p>La seconda parte si focalizza sull'acquisire competenze pratiche nella gestione del flusso di lavoro per la costruzione, il versionamento e la pubblicazione di un applicativo mediante l'uso dei software dedicati allo sviluppo web.</p> <p>Al termine del corso lo studente sarà in grado di progettare, realizzare e gestire siti web su diverse piattaforme, avvalendosi degli strumenti e delle metodologie di analisi più di frequente utilizzati dai professionisti del settore.</p>
DURATA	60 ore
PREREQUISITI	
CONTENUTI	<p>Durante il corso di Web Design 2 verranno trattate le tematiche inerenti la progettazione e la realizzazione grafica di un sito web. Durante il corso verranno trattati i principali argomenti legati al web design:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infrastruttura dominio e hosting; • Il Browser e strumenti di debug • Editor testuali per lo sviluppo del codice • Basi di HTML5 e CSS3; • Basi di Javascript e jQuery; • Estensioni di linguaggio • Terminale e CLI • Strumenti per il versionamento del codice • Sistemi di gestione contenuti (CMS / WordPress);
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisizione delle conoscenze degli standard di sviluppo web del W3C, gestione di progetti e applicativi web scalabili nel tempo e gestione di infrastrutture hosting.</p> <p>Competenze: saper procedere alla progettazione, alla scelta degli strumenti e al mantenimento di un applicativo web dalla grafica allo sviluppo.</p> <p>Capacità: Saper scegliere a seconda delle esigenze di un progetto o applicativo web la migliore soluzione software e architettonica.</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Il corso si svolgerà con lezioni online col fine di sperimentare la produzione di un elaborato digitale. L'esame sarà in forma orale avente ad oggetto la presentazione e discussione di un elaborato digitale. Lo studente dovrà dimostrare di aver appreso gli argomenti del programma e affrontare le problematiche potenziali dello sviluppo per il web con disinvoltura e coerenza.</p>

BIBLIOGRAFIA	
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	

Programma del Corso WEB DESIGN 1
Docente ANTONINO PANDOLFINI
Ore 80

TITOLO	User experience e web design
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Realizzare un sito internet con CMS Wordpress
DURATA	80 ore
PREREQUISITI	///////
CONTENUTI	<p>User Experience ed User Interface</p> <ul style="list-style-type: none"> - Processi di ricerca ed analisi - Personas e scenari <p>Architettura dell'informazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare la navigazione - Gerarchia dei contenuti - Le convenzioni nel web design <p>Homepage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Branding e Obiettivi <p>Immagini per il web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profilo colore e risoluzione - I differenti formati (jpg, gif, png) <p>Creazione di una bozza layout</p> <p>Domini, hosting e database</p> <p>Cosa è un cms: Wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> - Installazione e configurazione - Plugin e widget - Page builder - Costruzione di un sito internet
OBIETTIVI	Saper realizzare un sito internet con CMS Wordpress, Page Builder plugin, metodi di user experience e user interface
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Verifica della parte teorica mediante domande a risposta multipla. Prove in itinere pratiche sugli argomenti trattati in classe. Esame finale con ideazione e realizzazione pratica di un proprio sito internet.
BIBLIOGRAFIA	Manuali e appunti forniti dal docente



**ISTITUTO
PANTHEON
DESIGN
& TECHNOLOGY**

Clivo di Monte del Gallo, 48 - 00165 Roma
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano
info@istitutopantheon.it
Tel.: 066786478

MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	videotutorial realizzate dal docente
--	--------------------------------------

Programma del Corso: **Web Design 2**

Docente: **Lorenzo De Angelis**

Ore: **80 ore**

TITOLO	WEB DESIGN 2 a.a. 2022 - 2023
MOTIVAZIONE E FINALITA'	<p>Il corso ha la finalità di fornire una formazione professionale nell'ambito del web design. Il corso è diviso in tre parti. La prima verte sullo studio dell'infrastruttura software per lo sviluppo di un progetto web. La seconda parte si focalizza sullo studio degli strumenti e sull'approfondimento dei linguaggi richiesti per lo sviluppo web. La terza parte infine si concentrerà sulla progettazione effettiva di un sito internet.</p> <p>Al termine del corso lo studente sarà in grado di progettare, realizzare e gestire siti web su diverse piattaforme, avvalendosi degli strumenti e delle metodologie di analisi più di frequente utilizzati dai professionisti del settore.</p>
DURATA	80 ore
PREREQUISITI	Conoscenza di base di progettazione grafica
CONTENUTI	<p>Durante il corso di Web Design 2 verranno trattate le tematiche inerenti la progettazione e la realizzazione grafica di un sito web. Durante il corso verranno trattati i principali argomenti legati al web design:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infrastruttura dominio e hosting; • Strumenti per lo sviluppo e il debug del codice. • Linguaggi HTML5 e CSS3; • Studio dei principali framework per il web design (Bootstrap) • Basi di Javascript e jQuery; • Sistemi di gestione contenuti (CMS / WordPress);
OBIETTIVI	<p>Conoscenze: acquisizione delle conoscenze degli standard di sviluppo web del W3C, gestione di CMS e gestione hosting.</p> <p>Competenze: saper procedere alla progettazione di un'applicazione web dalla grafica allo sviluppo</p> <p>Capacità: saper implementare personalizzazioni grafiche ad un progetto web</p>
VERIFICHE E VALUTAZIONE	<p>Il corso si svolgerà con lezioni frontali utilizzando l'aula multimediale col fine di sperimentare la produzione di un elaborato digitale. L'esame sarà in forma orale avente ad oggetto la presentazione e discussione di un elaborato digitale. Lo studente dovrà dimostrare di aver appreso gli argomenti del programma e affrontare le problematiche potenziali dello sviluppo per il web con disinvoltura e coerenza.</p>

BIBLIOGRAFIA	<i>"HTML e CSS. Progettare e costruire siti web", Jon Duckett, Apogeo.</i>
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	