



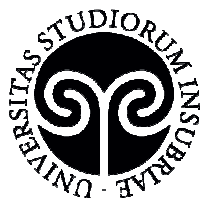
LABORATORIO DI GRAFICA MULTIMEDIALE E APPLICATA

(4 cfu o 6 seminari di approfondimento)

Docente: Raffaele Nurra

DATA	DALLE ORE	ALLE ORE	ARGOMENTO	AULA
30/10/2018	15:00	18:00	La grafica multimediale: significati e funzioni	Aula 13 MTG Monte Generoso
06/11/2018	15:00	17:00	Esercitazione: analisi in aula di esempi di grafica multimediale reperiti dagli alunni	Aula 13 MTG
08/11/2018	14:00	16:00	Gli elementi di un progetto di grafica multimediale (prima parte)	Aula 1 PM Morselli
13/11/2018	15:00	17:00	Gli elementi di un progetto di grafica multimediale (seconda parte)	Aula 13 MTG
15/11/2018	14:00	16:00	Gli elementi di un progetto di grafica multimediale (terza parte)	Aula 1 PM
20/11/2018	15:00	18:00	Esercitazione: sviluppo in aula di progetti di grafica multimediale	Aula 13 MTG
27/11/2018	15:00	17:00	Analisi dei progetti realizzati durante l'esercitazione	Aula 13 MTG





29/11/2018	14:00	16:00	Le scelte linguistiche nella grafica multimediale	Aula 1 PM
04/12/2018	15:00	17:00	Presentazione dei programmi di grafica multimediale (Adobe Illustrator e Adobe Indesign)	Aula 13 MTG
06/12/2018	14:00	17:00	Presentazione dei programmi di grafica multimediale (Sketchup e Adobe Photoshop)	Aula 1 PM
11/12/2018	15:00	17:00	Presentazione di programmi di grafia multimediale con specifico riferimento a cinema, video e televisione	Aula 13 MTG
13/12/2018	14:00	16:00	Presentazione di programmi di grafia multimediale con specifico riferimento a cinema, video e televisione	Aula 1 PM
18/12/2018	14:00	17:00	Esercitazione: la grafica multimediale applicata all'autopromozione	Aula 13 MTG
20/12/2018	14:00	16:00	Lezione riepilogativa del corso	Aula 1 PM

OBIETTIVI

Il concetto di grafica multimediale è vasto e soggetto a molteplici utilizzi. Durante il laboratorio gli studenti apprenderanno il significato nonché molteplici applicazioni della stessa. Verranno illustrate le principali tecniche, le strategie e gli strumenti base della grafica multimediale. L'approccio sarà di tipo pratico e gli studenti si cimenteranno anche direttamente sui contenuti proposti. Il corso propone di approfondire creativamente l'aspetto interattivo-multimediale attraverso l'uso e la sperimentazione in ambienti di sviluppo software dedicati alla produzione multimediale.



PROGRAMMA

Gli studenti saranno chiamati a declinare la propria creatività e ricerca verso l'uso dei linguaggi e dei media elettronici. Verrà approfondito, anche con esercitazioni pratiche, il concetto di multimedialità in tutte le sue accezioni. Più media visivi, multisensorialità e interattività consentiranno agli studenti la produzione di opere realizzate da mix media, cartacei ed elettronici, o che utilizzano le potenzialità audiovisive. Verrà indagata la necessità di utilizzare linguaggi fra loro diversi con particolare riferimento alle finalità di comunicazione. Le molteplici possibilità interattive saranno applicate a specifici progetti che esulano dalla costruzione di ordinari siti web. Lo sviluppo ad oggetti è il mezzo col quale lo studente potrà affrontare la produzione di interactive media system, real-time visuals, 3d interaction, ecc.

Il laboratorio si articolerà in 14 lezioni da 2/3 ore ciascuna.

Le lezioni teoriche e le esercitazioni consentiranno agli studenti di:

- Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo dei vari ambiti della produzione grafica;
- Conoscere le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- Sapere individuare le corrette procedure di approccio del progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione multimediale;
- Sapere identificare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica;
- Conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.

Per ottenere l'idoneità, è necessario frequentare con profitto almeno il 75% delle lezioni.