

LABORATORIO DI GRAFICA MULTIMEDIALE

A.A. 2019/2020 – primo semestre

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 attraverso esercitazioni mirate alla riflessione sull'approccio metodologico più adatto da intraprendere. 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.

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.

CALENDARIO

Il laboratorio si articolerà in 16 lezioni da 2 ore ciascuna:

DATA	DALLE ORE	ALLE ORE	ARGOMENTO	AULA
22/10/2019	9:00	11:00		
25/10/2019	9:00	11:00		
29/10/2019	9:00	11:00		
05/11/2019	9:00	11:00		
08/11/2019	9:00	11:00		
12/11/2019	9:00	11:00		

DATA	DALLE ORE	ALLE ORE	ARGOMENTO	AULA
15/11/2019	9:00	11:00		
19/11/2019	9:00	11:00		
22/11/2019	9:00	11:00		
26/11/2019	9:00	11:00		
29/11/2019	9:00	11:00		
06/12/2019	9:00	11:00		
10/12/2019	9:00	11:00		
13/12/2019	9:00	11:00		
17/12/2019	9:00	11:00		
20/12/2019	9:00	11:00		

Varese, Settembre 2019

Raffaele Nurra Architetto