



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Federico
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Bucalossi
	E-MAIL	f.bucalossi@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Computer Graphic		
DOCENTE LIVELLO	I		
INDIRIZZO	Trasversale		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	Cenac		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	/
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	09.00 / 13.00	14.00 / 18.00
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

La continua ed urgente necessità di ricerca di nuove tecniche e nuove modalità di "fare" ha da sempre plasmato ed influenzato l'ambiente, la società, la cultura e l'ideazione creativa nei suoi aspetti complessi e affascinanti, nutrendosi di esperienze e sensazioni fino a realizzarsi, a volte inaspettatamente, in nuove direzioni inesplorate.

Oggi viviamo nell'era dell'informazione e le strumentazioni digitali permettono di velocizzare la progettazione e la realizzazione di espressioni artistiche e multimediali ampliando i panorami visivi, spostando gli orizzonti e generando nuove fonti di ispirazione condivisa.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Il corso prevede uno stimolo continuo della capacità immaginativa fornendo i conseguenti strumenti e competenze digitali per materializzare le idee in base alle attitudini, alla poetica ed all'approccio "filosofico" degli studenti.

Le tappe per ottenere interessanti prodotti e progetti finali toccheranno: brainstorming, progettazione multimediale creativa, videoscrittura, elaborazione immagini, fotomontaggio, pittura digitale, animazione, lettering, computer graphic, colori digitali, immagini per la rete e social network, stampa digitale, supporti di stampa, presentazione di progetti e idee.

Un percorso formativo per un approccio intuitivo e soprattutto creativo nell'uso critico e controllo di tecnologie informatiche e software.

Software utilizzati: videoscrittura, fotoritocco, impaginazione, disegno, montaggio video, animazione e software sperimentali online, Adobe Creative Suite Photoshop, Illustrator, Indesign.

link al programma pdf

<https://drive.google.com/file/d/1Xmab7qJlcZIU1e78eUUTTqlqdfgRNTof/view?usp=sharing>

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Modulo 1

- Comunicazione visiva multimediale. Segni, simboli e suoni dell'immaginario contemporaneo.
- Un percorso nelle tappe che hanno portato all'era della comunicazione contemporanea. Storia delle tecnologie, storia del computer, storia di internet, storia dell'informatica, storia dei videogame.
- Glossario di argomenti, modalità e terminologie informatiche
- Analisi di software, pratiche digitali e poetiche dei maggiori artisti e autori multimediali del XX e XXI secolo.
- Per ricreare o infrangere le regole è necessario prima conoscerle sviluppando una propria visione e senso critico. Design/Antidesign
- Intelligenza Artificiale. Come i nuovi algoritmi possono amplificare i messaggi visivi/narrativi ed ampliare le possibilità creative.

Modulo 2

- Come si progetta un'opera digitale multimediale? Dal brainstorming alla progettazione, presentazione e realizzazione.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Esposizione professionale del lavoro finale

Descrizione:

Realizzazione di un proprio progetto di opera multimediale. Scelta delle tematiche comunicative e delle migliori tecniche espressive. Progettazione visiva e presentazione professionale di un progetto con testo, immagini, teaser e simulazioni per poter in futuro partecipare a call for entries e contest. Tecniche usate: elaborazioni fotografiche, illustrazione vettoriale, pittura e disegno digitale.

- Tre esercitazioni intermedie di verifica livelli acquisiti. Videoscrittura, fotomontaggio creativo, disegno digitale, impaginazione.
- Realizzazione di elaborati visivi utilizzando gli strumenti

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Bibliografia

1. ARTE ELETTRONICA di Silvia Bordini – Giunti ed
2. GENERATIVE ART – Realtà Alterate. Ricerca di Tesi di Alessio Mortillaro 2022 [pdf]

Per ogni progetto sarà consigliata inoltre una bibliografia ad hoc per approfondire temi, poetiche e attitudini degli studenti.

Bibliografia consigliata per sperimentare nuovi orizzonti espressivi/percettivi

- IL MONDO NUOVO - Aldous Huxley 1932
 - 1984 - George Orwell 1949 [download]
 - IO ROBOT - Isaac Asimov 1950
 - FAHRENHEIT 451 - Ray Bradbury 1953
 - MA GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE? - Philip K. Dick 1968
 - NEUROMANTE - William Gibson 1984
 - HYPERION - Dan Simmons 1989
 - SNOW CRASH - Neal Stephenson 1992 [download]
 - BATTLE ROYALE - Koushun Takami 1996
 - METRO 2033 - Dmitrij Gluchovskij 2002
- [bonus]
- THE RED BOOK - Carl G. Jung ed illustrata 1913/1930 [download]
 - ALCHEMIA E MISTICA. Segni e meraviglie - Alexander Roob 2014



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Per gli studenti con disabilità DSA viene incentivato l'uso degli strumenti tecnici di base e la formazione di un dizionario visivo e multimediale al fine di poter sviluppare le capacità espressive/progettuali e dare forma e senso alle proprie idee e forma mentis.

Proprio in questi luoghi accademici privilegiati di formazione viene sviluppata e stimolata la sperimentazione di nuovi linguaggi anche non conformi agli "standard" in modo da poter percorrere strade personali di realizzazione. La produzione della narrazione visiva ha anche un ruolo catartico per poter visualizzare ciò che viene ritenuto un "disagio". Gli studenti sono seguiti singolarmente in base alle attitudini.

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

Per gli studenti Erasmus e per non di lingua madre italiana, sono previsti dal docente degli approfondimenti ad hoc in lingua inglese per assicurarsi della comprensione dei temi.

Inoltre ad ogni lezione viene pubblicata una chiara dispensa in Pdf degli argomenti trattati con i relativi approfondimenti e link.

La dispensa è preparata per essere tradotta in tutte le lingue con le risorse di AI e traduzione.

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input checked="" type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		/	/
<u>MARTEDÌ</u>		/	/
<u>MERCOLEDÌ</u>		/	/
<u>GIOVEDÌ</u>		/	/
<u>VENERDÌ</u>		09.30 / 12.30	/
<u>SABATO</u>		/	/