



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Pietro Alex
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Marra
	E-MAIL	p.marra@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	DIGITAL VIDEO II		
DOCENTE LIVELLO	I° Fascia		
INDIRIZZO	Nuove Tecnologie dell'Arte		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	7		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	8:30 / 16:00	/
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Gli obiettivi formativi del corso saranno multipli, forniranno una solida base teorica a quella pratica nel campo del video projection mapping, una disciplina all'avanguardia che combina arte e tecnologia. Attraverso un approfondito studio dei principi fisici e informatici alla base di questa tecnica, in questo modo potranno progettare e realizzare installazioni video immersive e interattive di elevata complessità. Il corso si focalizzerà sull'analisi critica delle opere di riferimento nel settore, sulla sperimentazione di software e hardware specifici, per poi sviluppare un progetto finale che metterà in pratica le conoscenze acquisite attraverso la comprensione approfondita dei principi teorici e delle tecniche operative del video projection mapping.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Le lezioni saranno un approfondimento dedicato alle tecniche e dei concetti alla base del video mapping. Attraverso un percorso formativo che combina lezioni teoriche dalle basi della storia delle proiezioni architettoniche, per sfociare al lavoro laboratoriale pratico con esercitazioni pratiche che permetteranno agli studenti di familiarizzare con gli strumenti e le tecniche di base. Una sezione del corso sarà dedicata alle competenze fondamentali per la creazione di superfici virtuali da proiettare. Gli studenti apprenderanno come creare progetti con contenuti video per mostre, eventi, live e a prepararli per la mappatura. Parallelamente, verranno approfondite le tecniche di creazione di contenuti video, dalla realizzazione di animazioni alla produzione di effetti speciali e contenuti interattivi. La parte centrale del corso sarà dedicata alla progettazione di installazioni video. Gli studenti saranno guidati nella creazione di concept, storyboard e nella definizione delle caratteristiche tecniche delle loro installazioni. Il corso si concluderà con un'analisi critica delle opere di riferimento nel settore, al fine di stimolare la riflessione sugli sviluppi futuri del video projection mapping e di fornire agli studenti gli strumenti per sviluppare un proprio stile autoriale.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Fondamenti teorici dalla storia, all'evoluzione e applicazioni del video projection mapping, le tecniche di proiezione (Geometria proiettiva, calibrazione, mappatura, blending.), i software specifici che si utilizzeranno con introduzione dei principali software utilizzati nel settore (Resolume Arena, Notch, etc.). La fase di modellazione verrà affrontata solo in modo teorico per la preparazione della creazione di modelli per la mappatura. Fase della creazione di contenuti video con realizzazione di animazioni, effetti speciali e contenuti interattivi con il software digitale (Adobe After Effects). Progetto finale con sviluppo di un'installazione video personalizzata, dalla progettazione alla realizzazione. Il corso si avvale di un approccio didattico integrato, che combina lezioni frontali, esercitazioni pratiche in laboratorio e analisi di casi studio. Gli studenti saranno seguiti individualmente nello sviluppo del proprio progetto finale.

Si consigliano conoscenze di base di software di editing video e grafica.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Mista: esame orale e presentazione progetto pratico

Descrizione:

La valutazione finale degli studente si baserà sulla partecipazione attiva alle lezioni, sulla qualità dei lavori prodotti durante il corso e sulla presentazione del progetto finale, verranno poste alcune domande per la parte teorica (esame orale) sui contenuti illustrati a lezione e dei testi di riferimento presenti in bibliografia.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Testi di riferimento consigliati e dispensa del docente, ricerche web con chiarimenti e proiezioni in aula:

- Expanded Cinema. Gene Youngblood (Autore) (1970), Pier Luigi Capucci e Simonetta Fadda (Curatore); Edito: Clueb, 2013 – ISBN-10: 884912788X/ISBN-13: 978-8849127881.
- Gli strumenti del comunicare. McLuhan - Il Saggiatore; Garzanti edizione, 2015 – ISBN:978- 8842821137 (da pag. 302 a pag. 315)
- Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media. Fabio Ciotti, Gino Roncaglia – Laterza, 2010 - ISBN: 9788842059745



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

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

Descrizione:

Inserire le indicazioni di riferimento per gli studenti con disabilità e/o DSA (Max 750 caratteri spazi inclusi)

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

max 750 caratteri spazi inclusi

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input 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>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/