



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

| | | |
|--|---------|------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> PROF. | NOME | ALFONSO |
| <input type="radio"/> PROF.SSA | COGNOME | FRAIA |
| | E-MAIL | a.fraia@accademia.firenze.it |

DATI CORSO

| | | | |
|------------------------------|--|--|--------------|
| CORSO DI | COMPUTER GRAPHIC | | |
| DOCENTE LIVELLO | I° LIVELLO - TRIENNIO | | |
| INDIRIZZO | ARTI VISIVE / PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE | | |
| SEMESTRE | <input type="radio"/> PRIMO | <input checked="" type="radio"/> SECONDO | |
| CREDITI FORMATIVI | 8 | (CFA) | |
| TIPOLOGIA DI CORSO | TEORICO/PRATICO | | |
| AULA | 29 | | |
| GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI | | AM [hh]:[mm] | PM [hh]:[mm] |
| | <u>LUNEDÌ</u> | / | / |
| | <u>MARTEDÌ</u> | / | / |
| | <u>MERCOLEDÌ</u> | 9 / 13 | 14 / 18 |
| | <u>GIOVEDÌ</u> | / | / |
| | <u>VENERDÌ</u> | / | / |
| | <u>SABATO</u> | / | / |

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso di COMPUTER GRAPHIC si propone di sviluppare nei partecipanti competenze pratiche e critiche, favorendo l'integrazione tra abilità tecnologiche e conoscenze culturali in senso ampio. Gli studenti saranno invitati a riflettere sul ruolo della tecnologia nella cultura contemporanea e a proporre interventi che uniscano valore tecnologico e semantico.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Nel campo della computer grafica, le tecnologie odierne si configurano come strumenti polivalenti che fungono da veri e propri agenti di supporto per l'operatore creativo, integrando funzionalità avanzate e qualità estetiche. Questa nuova realtà pone sfide urgenti e introduce criticità che richiederanno alle prossime generazioni lo sviluppo di competenze senza precedenti: la capacità di combinare conoscenze umanistiche e tecnologie digitali, di operare in un contesto multiforme, di ridefinire i paradigmi del rapporto uomo-macchina e di connettere il digitale al fisico, mantenendo intatto il valore intrinseco della natura umana.

STRUTTURA DEL CORSO

La computer graphic come linguaggio del contemporaneo.

Il segno e il disegno digitale come elementi dell'interfaccia uomo-macchina.

Differenze tecnologiche tra input vettoriale e raster: esempi e applicazioni pratiche.

COMPUTER GRAPHIC PER LA PRODUZIONE

Adobe InDesign: sviluppo di layout statici e dinamici per l'editoria cartacea e digitale.

Adobe Photoshop: post-produzione di contenuti per l'editoria e la comunicazione.

Adobe Illustrator: grafiche e illustrazioni vettoriali per interfacce interoperabili.



MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

MODALITÀ DIDATTICHE

Lezioni frontali: sessioni teoriche e dimostrative per l'acquisizione di concetti fondamentali e pratiche avanzate.

Laboratori pratici: esercitazioni con software e strumenti professionali.

Approfondimenti individuali e di gruppo: incontri con la docenza per la definizione e lo sviluppo di progetti personalizzati.

Progetto finale: elaborazione di un lavoro conclusivo che sintetizzi conoscenze artistiche, umanistiche e tecnologiche.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

COLLOQUIO E PROVA PRATICA

Descrizione:

Gli studenti realizzeranno un progetto integrato che dimostri l'acquisizione delle competenze teoriche e pratiche apprese. Le proposte, pensate per contesti artistici o museali, includeranno: Riviste digitali o materiali editoriali interattivi. Interfacce e infografiche per esperienze immersive. Applicazioni innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

You Are Not A Gadget: A Manifesto, Jaron Lanier, Penguin Book (2011)

Introduction to TouchDesigner 099 - Nvoid -LeanPub (2019)

Arte e tecnologia. Design digitale di Ada Ghinato editore Aracne Communication Strategies Lab (2012), Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality, Milano, Apogeo 2012, ISBN 9788850330706.

Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Interfaces, studies in visual culture, Autore Anna Munster, Editore UPNE, 2006

"Digitizing Artist Periodicals: New Methodologies from the Digital Humanities for Analysing Artist Networks." Crombez, Thomas¹, thomas.crombez@ap.be. 2014. Art Libraries Journal 39 (4): 6–11.

"Is There a 'Digital' Art History?" Visual Resources: An International Journal of Documentation, Drucker, Johanna, drucker@gseis.ucla.edu. 2013. 29 (1/2): 5–13. doi:10.1080/01973762.2013.761106.

'Reflections on Digital Art History.'" Fletcher, Pamela. 2015. "Pamela Fletcher. Essay on Caa.reviews, June. doi:10.3202/caa.reviews.2015.73

Managing Social and Environmental Performance in Iconic Brands Miguel Angel Gardetti, Ana Laura Torres Routledge, 8 set 2017 - 172 pagine

Dennic Chunman Lo ,Pattern Cutting.by Laurence King Publishing Ltd,London,2011

Adobe Suite Classroom in a book. corso ufficiale di Adobe Systems Olson, Daniel A. Adobe Photoshop for Textile Design. 2nd ed. New York: Fairchild Books, 2019.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

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

Descrizione:

SUPPORTI AUDIO E REGISTRAZIONI VIDEO PER STUDENTI CON
NECESSITÀ DIDATTICHE SPECIALI

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

For Erasmus students, specific sessions of the lessons will be
conducted in English to address their academic needs.

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> | | 16 / 00 | / |
| <u>VENERDÌ</u> | | / | / |
| <u>SABATO</u> | | / | / |