



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 1/4**

<input checked="" type="radio"/> PROF.	<b>NOME</b>	Gerardo
<input type="radio"/> PROF.SSA	<b>COGNOME</b>	Paoletti
	<b>E-MAIL</b>	g.paoletti@accademia.firenze.it

**DATI CORSO**

<b>CORSO DI</b>	Computer Graphics		
<b>DOCENTE LIVELLO</b>	II° Fascia		
<b>INDIRIZZO</b>	Graphic Design		
<b>SEMESTRE</b>	<input checked="" type="radio"/> <b>PRIMO</b>	<input type="radio"/> <b>SECONDO</b>	
<b>CREDITI FORMATIVI</b>	8	<b>(CFA)</b>	
<b>TIPOLOGIA DI CORSO</b>	Teorico pratico		
<b>AULA</b>	23		
<b>GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI</b>		<b>AM [hh]:[mm]</b>	<b>PM [hh]:[mm]</b>
	<b>LUNEDÌ</b>	/	/
	<b>MARTEDÌ</b>	/	/
	<b>MERCOLEDÌ</b>	/	/
	<b>GIOVEDÌ</b>	09:00 /	17:00 /
	<b>VENERDÌ</b>	/	/
	<b>SABATO</b>	/	/

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO**

**Descrizione:** Acquisizione delle basi teorico-pratiche delle tecniche pittoriche e la loro espansione digitale, della progettazione grafica, del fotoritocco, dell'impaginazione e della digitalizzazione multimediale, con l'utilizzo di software quali Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, e Hype Tumult. L'obiettivo è quello di formare competenze artistiche e professionali che, tenendo conto del pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche, siano in grado di sviluppare una ricerca profonda nell'ambito del vasto panorama visivo odierno considerando tutto il bagaglio culturale "tradizionale" e "contemporaneo".



---

**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 2/4**

---

**PROGRAMMA DEL CORSO**

---

**Descrizione:**

Le competenze oggi necessarie per affrontare la Computer Graphics sono sicuramente molteplici in un ambito operativo dove la multimedialità introduce una pluralità dei linguaggi, di tecniche e tecnologie. La multimedialità, in effetti, ponendosi all'incrocio fra molteplici procedure tecniche, costituisce per la sua specifica natura trasversale un condensato di pratiche e di esperienze sensoriali le cui coordinate sono simultaneamente di natura temporale e spaziale. Per tale fondamentale aspetto, oggi, la creazione di un progetto grafico necessita di varie competenze professionali contemporaneamente in quanto converge in un unico "prodotto": immagini, video, audio e interattività. Figure professionali come il graphic designer, il web designer, il videomaker, il sound engineer, lo web developer ecc., ad oggi collaborano alla creazione di "prodotti grafici multimediali" all'interno di progetti molto articolati e con un budget di spesa elevato. Un progetto grafico multimediale però può essere affrontato anche con tecnologie e risorse disponibili anche per uno studente. Attraverso software dedicati come ADOBE PHOTOSHOP (corrispettivo open source GIMP), ADOBE ILLUSTRATOR (corrispettivo open source INKSCAPE) ecc... insieme a eccellenti prodotti innovativi e a basso costo come HYPE TUMULT per lo sviluppo visuale dell'HTML5 ecc... è possibile completare con livelli di alta professionalità progetti grafici multimediali complessi. L'intento del programma di seguito elencato è quello di sviluppare conoscenze sufficienti per rendere lo studente autonomo nel progettare in maniera multimediale.

---

**MODALITÀ DELLA DIDATTICA**

---

**Descrizione:**

Lezioni teoriche, Applicazioni pratiche, Progettazione elaborati.



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 3/4**

**TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE**

**TIPOLOGIA**

**Descrizione:**

La valutazione del corso si svolgerà attraverso la verifica di un progetto concordato all'inizio del corso.

**BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME**

Bibliografia consigliata

“Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi” di Rosalind Kraus, Mondadori , 2005.  
“Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea”, Angela Vettese, Editori La terza 2010.  
“La sparizione dell'arte”, Jean Baudrillard, Abscondita, 2015.  
“L'Aleph”, Jorge Luis Borges, Biblioteca Adelphi ,1998.  
“Scolpire il tempo” di Andrej Tarkovskij, Ist. Internazionale Tarkovskij, 2015.  
“Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio” Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, Garzanti, 2019.  
“Impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea” Daniele Perra, Baskerville, 2007.  
“Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea” Marco Mancuso, Mimesis, 2018  
Guide generali Pacchetto Adobe sul sito: <https://helpx.adobe.com/it/photoshop/user-guide.html>  
Guida Hype Tumult sul sito: [https://tumult.com/hype/documentation/Hype%20User %20Manual.pdf](https://tumult.com/hype/documentation/Hype%20User%20Manual.pdf)



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

PAG. 4/4

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

Descrizione:

I materiali didattici impiegati a lezione sono tutti accessibili e inclusivi. Su richiesta delle studentesse e degli studenti, sarà possibile concordare con la docente strategie personalizzate per sostenere l'esame.

**STUDENTI ERASMUS**

Descrizione:

Richiedere appuntamento con la docente.

**RICEVIMENTO DOCENTE**

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
* Da concordare con il docente tramite invio richiesta scritta alla e-mail istituzionale.	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/