



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input type="radio"/> PROF.	NOME	Carmela
<input checked="" type="radio"/> PROF. SSA	COGNOME	Pignatelli
	E-MAIL	c.pignatelli@accademia-firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Applicazioni Digitali per l'Arte		
DOCENTE LIVELLO	BIENNIO		
INDIRIZZO	GRAFICA		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico / Pratico		
AULA	28		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	09:00 /	15:30 /
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso teorico/laboratoriale ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti teorici e pratici per affrontare con consapevolezza e flessibilità, i nuovi scenari visuali, artistici, comunicativi e grafici. Il corso è organizzato in modo da sviluppare il Design Thinking, e di far maturare un pensiero critico e consapevole dei limiti e delle potenzialità delle nuove tecnologie.

Si analizzerà l'impatto dei nuovi media sul sociale e sulla percezione della realtà, trasformata dalla manipolazione digitale. In un'epoca di intelligenza artificiale generativa e sovrabbondanza di contenuti, è essenziale imparare a gestire strumenti, selezionare risorse e affrontare sfide progettuali sempre più complesse.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Il corso si sviluppa in lezioni teoriche e pratiche, proponendo un percorso esplorativo che cercherà di offrire una panoramica il più possibile esaustiva degli strumenti dell'arte visiva digitale. Nel corso verranno utilizzati software di grafica (Photoshop CC, Illustrator CC, InDesign CC, Procreate, Firefly, Leonardo Ai), indagate le potenzialità dell'intelligenza Artificiale generativa e la gestione dei prompt, identificate le strategie utili per una efficace ricerca di risorse e immagini, nonché approfonditi i principali processi e tecniche progettuali: pensiero laterale, pensiero divergente e convergente, sviluppo di mind map su brainstorming o su libere associazioni.

Panoramica generale sulle nuove forme espressive delle arti visive (Manipolazione, ibridazione, alterazione del reale, falso tridimensionale, overpainting digitale, motion graphics, gif memes, arte tridimensionale, arte generativa, photobashing) - Le caratteristiche della comunicazione digitale - Il messaggio viene prima o dopo il progetto? - Lo strumento giusto al momento giusto - Brainstorming e mindmap - Processi creativi stabili e instabili - Coerenza di un progetto su qualsiasi supporto - Panoramica sui principali software - Esercitazioni (layout, editing digitale, composizione surreale, impaginazione e presentazione progetti, gallery virtuale).

Il corso, concentrandosi sulla capacità di far convergere le competenze e di esplorare i mondi espressivi attualmente a nostra disposizione, si ripromette di sviluppare una consapevolezza progettuale che vada oltre il semplice strumento tecnico.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

La didattica si basa su lezioni teoriche, intervallate da sperimentazioni pratiche, esercitazioni, revisioni e presentazioni dei lavori degli studenti. Le esercitazioni pratiche saranno sia collettive, sia individuali, per facilitare l'acquisizione delle competenze e la maturazione di un personale senso critico.

La parte pratica del corso comprende:

- Introduzione ai principali software di gestione dell'immagine: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign
- Nozioni sui principi di un'efficace presentazione di un progetto
- Utilizzo della piattaforma Open Souce ArtSteps, per creare una galleria artistica in Realtà Virtuale, progettando uno spazio e un percorso di navigazione completamente personalizzati.

I materiali didattici verranno condivisi su Classroom.

// CODICE CLASSROOM:

osuj2nd

// LINK CLASSROOM:

<https://classroom.google.com/c/NzIzMTAwOTE3NTE3?cjc=osuj2nd>



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Teorico / Pratico

Descrizione:

La valutazione si baserà sulla presentazione dei lavori più significativi svolti durante il corso consegnati in digitale, e realizzazione di un Progetto di illustrazione Finale su brief assegnato (comprendente Gallery Virtuale, Presentazione, Catalogo e rationale del percorso creativo.

L'esame prevede un colloquio con il docente riguardo gli aspetti teorici e lo sviluppo del concept del Progetto Finale. La valutazione finale terrà conto di presenza e interazione durante il corso, apprendimento e utilizzo degli strumenti, qualità del progetto e della presentazione.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

B. Munari, Arte come mestiere, Editori Laterza, 1999

Falcinelli R., Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram. Ediz. illustrata, Einaudi 2020

Falcinelli R., Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design, S.Alternativa & Graffiti

De Bono E., Sei cappelli per pensare. Manuale pratico per ragionare con creatività ed efficacia, Rizzoli, 2013



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 checked="" type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		/	/
<u>MARTEDÌ</u>		/	/
<u>MERCOLEDÌ</u>		/	14:00 / 14:00
<u>GIOVEDÌ</u>		/	/
<u>VENERDÌ</u>		/	/
<u>SABATO</u>		/	/