



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

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

DATI CORSO

CORSO DI	Progettazione Multimediale		
DOCENTE LIVELLO	BIENNIO		
INDIRIZZO	Curatela Artistica e Didattica dell'Arte		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico / Pratico		
AULA	12		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	/
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	09:00 /	17:30 /
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso di Progettazione Multimediale si propone di guidare gli studenti in un percorso che esplori il potenziale narrativo della multimedialità all'interno del contesto artistico, fornendo loro le competenze necessarie per progettare esperienze innovative che uniscano estetica, tecnologia e racconto.

Attraverso un approccio interdisciplinare, il corso indaga i linguaggi multimediali come strumenti espressivi e comunicativi. Analizza il loro impatto culturale e sociale, nonché la trasformazione che essi hanno determinato sulle modalità di fruizione dell'arte, ridefinendo i confini tra reale e virtuale e le modalità stesse di percezione e interazione del pubblico.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Il Corso di Progettazione Multimediale ha l'obiettivo di offrire una panoramica teorico-pratica sul ruolo delle tecnologie multimediali nella progettazione di nuovi percorsi educativi e narrativi. Il corso mira a fornire gli strumenti necessari per ideare e realizzare progetti che utilizzino la multimedialità per valorizzare il patrimonio artistico e culturale, favorendo l'apprendimento, l'interazione e la partecipazione attiva del pubblico.

Il percorso didattico parte da un'introduzione storica, analizzando l'evoluzione del ruolo della multimedialità nella comunicazione, nell'arte e nella didattica museale, fino ad arrivare alle più recenti sperimentazioni con realtà aumentata, virtuale e interattiva.

Alcuni argomenti trattati:

Narrazione multimediale per la comunicazione (strategie per progettare percorsi espositivi che integrino contenuti digitali e interattivi, rivolti a diverse tipologie di pubblico); uso dei media digitali per ampliare e favorire visibilità, accessibilità e inclusività; narrazione transmediale (tecniche per raccontare il patrimonio culturale e artistico attraverso media differenti come video, suono, testi interattivi, esperienze immersive); etica e accessibilità (riflessioni sull'inclusività nell'utilizzo delle tecnologie per la didattica e la curatela).

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.

Gli studenti saranno inoltre accompagnati nella progettazione di esperienze interattive, sperimentazione di linguaggi differenti, ideazione di materiali multimediali di supporto.

I materiali didattici verranno condivisi su Classroom.

// CODICE CLASSROOM:

4cahua4

// LINK CLASSROOM:

<https://classroom.google.com/c/NzU2NDEyMjI0ODg1?cjc=4cahua4>



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Teorico / Pratico

Descrizione:

La valutazione si baserà sulla presentazione e consegna di alcuni lavori significativi svolti durante il corso, e sulla realizzazione di un Progetto Finale (Curatela e comunicazione di una mostra virtuale) su un brief assegnato.

È previsto un colloquio con il docente sugli aspetti teorici e lo sviluppo del Progetto Finale.

Per la valutazione finale saranno tenuti in considerazione i seguenti criteri di valutazione: presenza e interazione durante il corso, livello di apprendimento e utilizzo di strumenti e tecniche presentati, valutazione del progetto, presentazione del progetto finale.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

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

Falcinelli R., Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network. Ediz. illustrata, Einaudi 2014

Falcinelli R., Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design, S.Alternativa & Graffiti, 2011

Studio Azzurro, Musei di narrazione. Ambienti, percorsi interattivi e altri affreschi multimediali. Ediz. italiana e inglese, Silvana 2011

Mandarano N., Il digitale per i musei. Comunicazione, fruizione, valorizzazione, Carocci Editore, 2024

Vitale G., Design di sistema per le istituzioni culturali. Il museo empatico, Zanichelli, 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>	/		/