



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

⊙ PROF.	NOME	Carmela
⊙ PROF.SSA	COGNOME	Pignatelli
	E-MAIL	c.pignatelli@accademia-firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Linguaggi Multimediali		
DOCENTE LIVELLO	TRIENNIO		
INDIRIZZO	NTA		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8 (CFA)		
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico / Pratico		
AULA	27		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI	AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]	
<u>LUNEDÌ</u>	/	/	
<u>MARTEDÌ</u>	/	/	
<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/	
<u>GIOVEDÌ</u>	09:00 /	15:30 /	
<u>VENERDÌ</u>	/	/	
<u>SABATO</u>	/	/	

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso di Linguaggi Multimediali si propone di guidare gli studenti in un percorso che esplori il potenziale creativo e narrativo della multimedialità, fornendo loro le competenze necessarie per progettare esperienze innovative che uniscano estetica, tecnologia e narrazione.

Attraverso un approccio interdisciplinare, il corso indaga i linguaggi multimediali come strumenti espressivi e comunicativi, analizzando il loro impatto culturale e sociale, e incentivando una sperimentazione consapevole e creativa.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Il Corso di Linguaggi Multimediali parte dall'analisi storica dei principali sviluppi della multimedialità, a partire dalle prime forme di contaminazione tra arte e tecnologia fino alle moderne esperienze interattive e immersive. Si esplorano i linguaggi della multimedialità, evidenziandone l'evoluzione e le potenzialità narrative in ambito artistico, cinematografico, museale e pubblicitario.

In un contesto in cui i linguaggi espressivi sono in continua evoluzione, è essenziale esplorare le possibilità offerte dai nuovi scenari multimediali e digitali, al fine di sviluppare una consapevolezza progettuale che superi la pura abilità tecnica, promuovendo un approccio trasversale e lungimirante, che sappia rispondere alle esigenze del presente, ma anche anticipare le sfide future, trasformando le tecnologie in strumenti di dialogo culturale, sociale e artistico.

Argomenti trattati:

Gestalt applicata al layout / analisi degli elementi costitutivi del multimedia (testo, immagini, video, audio, interazione) / narrazione attraverso media integrati per creare esperienze coinvolgenti / il design delle esperienze orientate all'utente (analisi di touch point, User Experience per spazi museali, installazioni interattive, video narrazioni... ecc) / l'uso della realtà virtuale, aumentata e delle proiezioni immersive / le implicazioni estetiche ed etiche nell'utilizzo di tecnologie avanzate nei processi creativi (intelligenza artificiale e i sistemi generativi).

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 pianificazione di un progetto, a partire dalla raccolta delle idee di concept e moodboard alla definizione degli step successivi atti ad individuare stile e aree di applicazione. Durante il corso verranno progettate di esperienze interattive, sperimentazione di linguaggi differenti, ideazione di materiali multimediali di supporto.

I materiali didattici verranno condivisi su Classroom.

// CODICE CLASSROOM:
ypltsye

// LINK CLASSROOM:
<https://classroom.google.com/c/Njg5MjM3OTMwOTU0?cjc=ypltsye>



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 multimediale, multisupporto 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

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

D. Norman, La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani, traduzione di Gabriele Noferi, Giunti, 2019

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



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>		/	/