



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

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

DATI CORSO

CORSO DI	Multimedialità per i Beni Culturali		
DOCENTE LIVELLO	Triennio		
INDIRIZZO	Didattica per i musei		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	6	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico / Pratico		
AULA	12		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	09:00 /	14:00 /
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso di Multimedialità per i Beni Culturali offre un percorso teorico-pratico che esplora il potenziale delle tecnologie multimediali nella valorizzazione, conservazione e comunicazione del patrimonio culturale.

L'obiettivo è formare professionisti capaci di progettare strumenti e strategie innovative per raccontare e rendere accessibile il patrimonio artistico, storico e archeologico attraverso l'uso di linguaggi digitali e interattivi. Il corso combina lezioni teoriche, che approfondiscono le implicazioni culturali e sociali delle tecnologie, con esercitazioni pratiche, finalizzate allo sviluppo di competenze operative per il settore culturale.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Nel panorama contemporaneo, è essenziale comprendere il ruolo che i contenuti multimediali svolgono nel comunicare idee, valori e storie, sia attraverso un'opera d'arte digitale, un'installazione interattiva, un progetto museale o una piattaforma virtuale.

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. Si affronterà anche l'impatto che i nuovi media hanno avuto e continuano ad avere nella trasformazione delle modalità di fruizione dell'arte, del design e del patrimonio culturale, e come essi abbiano ridefinito i confini tra il reale e il virtuale.

Argomenti trattati:

Narrazione multimediale per la comunicazione (strategie per progettare percorsi espositivi che integrino contenuti digitali e interattivi, rivolti a diverse tipologie di pubblico); scelta e 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.

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:

ajqijbb

// LINK CLASSROOM:

<https://classroom.google.com/c/NzU2NDEyNTk4NTIx?cjc=ajqijbb>



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 (Piano Editoriale multiplatforma) di un evento, 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

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>		/	/