



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Pietro Alex
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Marra
	E-MAIL	p.marra@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Sistemi Interattivi		
DOCENTE LIVELLO	I° Fascia		
INDIRIZZO	Nuove Tecnologie dell'Arte		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	12	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	25		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	9:00 / 14:30	/
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	13:00 / 18:00
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

L'obiettivo del corso è fornire agli studenti gli strumenti critici e sperimentali per la progettazione, sviluppo e creazione di sistemi interattivi. L'insegnamento adotta una metodologia interdisciplinare per analizzare i più recenti approcci alla mediazione tecnologica e all'interazione uomo-macchina nelle installazioni multimediali e nella performance contemporanea.max 800 caratteri spazi inclusi.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

L'insegnamento approfondisce le tematiche relative all'interazione tra esseri umani e tecnologie, con particolare attenzione alla progettazione di sistemi avanzati che sfruttano diverse meccaniche per garantire un elevato livello di coinvolgimento dell'utente. Si prenderanno in esame, inoltre, agenti intelligenti in grado di "dialogare" con gli utenti, esplorando le interrelazioni delle diverse concezioni dell'intelligenza artificiale. Il corso, articolato in due semestri indipendenti, per un totale di 12 crediti, mira a fornire solidi principi e metodi per la creazione di interfacce utente avanzate, caratterizzate da interazione multimodale full-body, embodiment e immersività, in contesti di interazione non verbale. Verrà affrontata la programmazione a blocchi per la creazione di contenuti multimediali interattivi in tempo reale. Una parte rilevante del corso è dedicata alle tecnologie immersive, con particolare attenzione a realtà virtuale, aumentata ed estesa, con le loro applicazioni nel campo delle interfacce utente.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Il corso si suddivide in moduli:

- Moduli lezioni teoriche e pratico laboratoriali:

- Storico-Estetico: Studio delle opere di artisti chiave della scena digitale come Blast Theory, Troika Ranch, Stelarc, Merce Cunningham, Char Davies, Ryoji Ikeda, Amon Tobin e altri. Analisi dell'uso dei sistemi interattivi in teatro, danza, arti visive e musica.
- Concetti Fondamentali: Studio delle nozioni di interfaccia, interattività, corpo virtuale, immersività, mediazione e presenza dal punto di vista filosofico.
- Laboratorio Interattivo: Introduzione al software Resolume Arena e TouchDesigner e alle funzioni principali.
- Progetti di Gruppo: Realizzazione di progetti personali che consentano agli studenti di approcciare la creazione artistica attraverso tecnologie interattive.

Si consigliano conoscenze di informatica di base.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Mista: esame orale e presentazione progetto pratico

Descrizione:

La valutazione finale si baserà sulla partecipazione attiva alle lezioni, sosterranno una prova orale per verificare le conoscenze teoriche acquisite sui contenuti illustrati a lezione e dei testi di riferimento presenti in bibliografia. Gli studenti individualmente o in piccoli gruppi (max 2-3 persone) esporranno il relativo iter progettuale pratico che presenteranno in diversi modi dall'installazione, al prototipo di un'opera o anche come performance ma sotto forma di video documentata e creata appositamente per sostenere l'esame finale.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Testi di riferimento consigliati, ricerche web con chiarimenti e proiezioni in aula:

Consigliata:

- Estetica del virtuale, R. Diodato, Milano, Mondadori, 2005.
- Nello sciame. Visioni del digitale, Byung-chul Han, Roma, Nottetempo, 2015.
- Interazione uomo-macchina, Alan J. Dix, Gregory Abowd, Janet E. Finlay, McGraw-Hill Companies, 2004.

Testi facoltativi:

- Aesthetics of Interaction in Digital Art, Cambridge (Mass.), K. Kwastek, MIT Press, 2013.
- Arte, scienza e tecnologia. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione della New Media Art contemporanea, M. Mancuso, Mimesis, 2018.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

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

Descrizione:

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

max 750 caratteri spazi inclusi

RICEVIMENTO DOCENTE

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