



Accademia di Belle Arti Sanremo

CORSO DI STUDI: Grafica e Illustrazioni

INSEGNAMENTO: ABTEC19 Grafica Multimediale

CFA: 6

Tipologia: Teorico/pratico

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: Francesca Sampietro

Indirizzo e-mail: Francesca.sampietro@accademiabelleartisanremo.it

Orario ricevimento: martedì 14:00

Il professore è disponibile a concordare orari personalizzati sulla base delle esigenze degli studenti concordandoli con la segreteria). Poiché il docente può occasionalmente essere occupato per altri impegni, è preferibile avvertire anticipatamente della propria intenzione a partecipare al ricevimento.

In ogni modo è sempre possibile concordare un ricevimento prima o dopo la lezione previo appuntamento con il docente.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO

Obiettivi generali del corso: (max 1000 battute)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso di Grafica Multimediale ha l'obiettivo di fornire agli studenti una comprensione approfondita dei principi e delle tecniche di progettazione per la creazione di contenuti multimediali coinvolgenti. Durante il corso, gli studenti svilupperanno competenze pratiche nell'animazione, nella progettazione di app e nell'esperienza multimediale, acquisendo una solida base teorica e pratica per creare prodotti multimediali di alta qualità.

CONTENUTI DIDATTICI

Il corso sarà strutturato attraverso una combinazione di lezioni teoriche, sessioni pratiche in laboratorio e progetti individuali o di gruppo. Gli studenti avranno l'opportunità di applicare le conoscenze acquisite attraverso l'utilizzo di software e strumenti specifici (Photoshop, After Effects, Premiere, Adobe Xd, Aero)

Argomenti:

Principi di progettazione per i media digitali. Strumenti e software utilizzati nella grafica multimediale

Progettazione Grafica: elementi di design visivo (composizione, tipografia) Teoria del colore e psicologia del design



MiUR - AFAM



Accademia di Belle Arti di Sanremo

Via Val del Ponte n.34 - 18038 SANREMO (IM)

Segreteria 0184/668877 e 0184/514955



Accademia di Belle Arti Sanremo

Animazione: principi di animazione. Tecniche di animazione tradizionali e digitali
Progettazione di App: concetti di base di progettazione delle interfacce utente
Esperienze Multimediali: creazione di contenuti interattivi
Progettazione di esperienze utente coinvolgenti: realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)
Produzione e Distribuzione di Contenuti Multimediali
Pubblicazione e distribuzione di contenuti multimediali su diverse piattaforme

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione
Utilizzo degli strumenti digitali in campo artistico

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate
Realizzazione di elaborati interattivi

Con riferimento alle abilità comunicative
Capacità di presentare l'idea e il progetto creativo

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Di seguito vengono indicate le unità didattiche in cui si articola il corso:

Nucleo tematico n° 1 Progettazione multimediale

Nucleo tematico n° 2 Animazione

Nucleo tematico n° 3 Prototipo app o esperienza immersiva

Syllabus delle Lezioni

1. Principi di progettazione per i media digitali
2. Strumenti e software utilizzati nella grafica multimediale
3. Progettazione Grafica: elementi di design visivo (composizione, tipografia). Teoria del colore e psicologia del design
4. Animazione: principi di animazione. Tecniche di animazione tradizionali e digitali
5. Progettazione di App: concetti di base di progettazione delle interfacce utente
6. Esperienze Multimediali: creazione di contenuti interattivi
7. Progettazione di esperienze utente coinvolgenti: realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)
8. Produzione e Distribuzione di Contenuti Multimediali. Formati e compressione dei file multimediali. Gestione dei progetti multimediali
9. Pubblicazione e distribuzione di contenuti multimediali su diverse piattaforme
10. Presentare il proprio progetto creativo (portfolio e mostra)



MiUR - AFAM



Accademia di Belle Arti di Sanremo

Via Val del Ponte n.34 - 18038 SANREMO (IM)

Segreteria 0184/668877 e 0184/514955



Accademia di Belle Arti Sanremo

METODOLOGIA

Lezioni frontali teoriche e pratiche con l'ausilio di proiettore, tavoletta grafica e dispositivi mobili su cui testare i lavori interattivi. Durante le lezioni ci sarà spazio per la discussione critica dei progetti proposti dagli studenti e le dimostrazioni software.

VERIFICHE PERIODICHE DEL PROFITTO

La valutazione degli studenti sarà basata su diversi criteri, tra cui la partecipazione attiva durante le lezioni, la realizzazione di progetti individuali o di gruppo e la presentazione dei lavori svolti. Saranno valutate la comprensione dei concetti teorici, la capacità di applicarli nella pratica e la creatività nel processo di progettazione.

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna Propedeuticità

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO ESAME

Esame **scritto** sulle tematiche affrontate durante il semestre e **orale** presentazione del portfolio accademico delle esercitazioni assegnate durante il semestre che deve essere necessariamente corredato di concetti stilistici e tecnici, scritti e impaginati in maniera appropriata.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà:
Relazione a supporto del progetto individuale
- Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà:
Elaborato personale (concordato con la docente) che metta in luce le tecniche acquisite durante il corso
- Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà:
Capacità di storytelling e documentazione del progetto svolto

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Sulla base dei criteri di valutazione sopra indicati, l'attribuzione del voto finale avviene attraverso i seguenti criteri:

- 1) Criteri di attribuzione del voto alla prova scritta 23pt:
 - a) le risposte alle domande aperte sono valutate su scala 0-3 punti, secondo i seguenti criteri:
 - 0 = risposta mancante, errata o priva di elaborazione personale;
 - 1 = prevalere complessivo di elementi non corretti con isolati spunti corretti;
 - 2 = contestualizzazione della risposta corretta, ma con presenza di elementi non corretti o esposta in modo non efficace o incompleto;
 - 3 = risposta corretta, ben esposta;



MiUR - AFAM





Accademia di Belle Arti Sanremo

Le esercitazioni sono valutate su una scala da 0 a 30 e contribuiscono al 30% della valutazione

- a. 15 – 17/30: presentazione non corrette e/o incomplete;
- b. 18/30 – 23/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte;
- c. 24/30 – 27/30: argomentazioni corrette, ben esposte e impaginate graficamente;
- d. 28/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza approfondita della materia ed elevata capacità espositiva, di valorizzazione grafica e di rielaborazione personale

Criteri di attribuzione del voto alla prova orale:

- a) 0/30 – 17/30: prevalenza di argomentazioni non corrette e/o incomplete e scarsa capacità espositiva;
- b) 18/30 – 23/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte;
- c) 24/30 – 27/30: argomentazioni corrette, ben esposte e impaginate graficamente;
- d) 28/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza approfondita della materia ed elevata capacità espositiva, di valorizzazione grafica e di rielaborazione personale

MATERIALE DIDATTICO

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando le lezioni frontali con i seguenti **testi consigliati**:

Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction di Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp

The Design of Everyday Things di Don Norman

Media, new media, postmedia. Di Domenico Quaranta

Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js

MATERIALI UTILI PER LA PARTE GRAFICA:

Abbonamento Studenti Adobe Creative Cloud

Tavoletta grafica Wacom o iPad con Apple Pencil

ATTIVITÀ DIDATTICHE

Attività frontale (ore di impegno stimato per lo studente):

- 40 ore di lezioni

Attività di Esercitazione (ore di impegno stimato per lo studente):

- 20 ore di esercitazioni

Attività di autoapprendimento (ore di impegno stimato per lo studente):

- 40 ore per disegnare, ricercare e organizzare il lavoro

CONSIGLI DEL DOCENTE

