



# Accademia di Belle Arti Sanremo

**CORSO DI STUDI:** Pittura e Grafica

**INSEGNAMENTO:** Computer art

**CFA:** 6

**Tipologia:** Teorico/Pratico

**ANNO DI CORSO:** 2022/2023

**NOME DOCENTE:** Giulia Savorani

**Indirizzo e-mail:** giulia.savorani@gmail.com

**Orario ricevimento:**

martedì 13:00 – 13:30

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 )

Il corso ha come obiettivo sviluppare le conoscenze degli studenti riguardo alla cosiddetta New media art. Il corso intende inoltre aprire gli orizzonti progettuali degli studenti verso opere installative che utilizzino pc e software.

Questo corso si prefigge i seguenti obiettivi:

- Saper intervenire su progetti Processing, Arduino, Touchdesigner creati da altri
- Saper creare progetti semplici con Arduino, Processing e Touchdesigner
- Saper piegare le conoscenze tecniche alle proprie necessità creative
- Conoscere le riflessioni teoriche inerenti la New Media e Post Media Art

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





# Accademia di Belle Arti Sanremo

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione

- Comprendere le principali tendenze dell'arte contemporanea
- Conoscere le riflessioni teoriche a proposito della New Media Art

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

- Saper piegare le conoscenze tecniche alle proprie necessità creative
- Saper creare progetti semplici con Arduino, Processing e Touchdesigner

Con riferimento alle abilità comunicative

- Saper presentare adeguatamente il proprio lavoro
- Saper comunicare attraverso gli strumenti dell'arte

---

## PROGRAMMA DETTAGLIATO

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

### **Nucleo tematico n° 1**

Processing

### **Nucleo tematico n° 2**

Arduino

### **Nucleo tematico n° 3**

Touchdesigner

### **Nucleo tematico n° 3**

Lezioni teoriche

## **Syllabus delle Lezioni**

- 1 Presentazione del corso, lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Processing
- 2 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Processing
- 3 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Processing
- 4 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Processing e machine learning (Wekinator)
- 5 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Touchdesigner
- 6 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Touchdesigner e Arduino





# Accademia di Belle Arti Sanremo

- 7 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Touchdesigner
- 8 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino
- 9 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino
- 10 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino. Sviluppo lavori personali e revisioni
- 11 Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino. Sviluppo lavori personali e revisioni
- 12 Sviluppo lavori personali e revisioni

---

## EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna Propedeuticità

---

## MODALITÀ DI SVOLGIMENTO ESAME

L'esame si svolge in modalità orale e consisterà nella presentazione di un progetto personale realizzato e installato negli spazi dell'Accademia e del book/protfolio che deve essere necessariamente corredato da una presentazione appropriata.

---

## CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà:
    - la capacità di comprendere le principali tendenze dell'arte contemporanea
    - la conoscenza delle riflessioni contemporanee inerenti a New Media e Postmedia Art
  - Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà :
    - Capacità di sviluppare progetti semplici con Arduino, Processing e Touchdesigner
    - Capacità di sperimentazione e applicazione delle tecniche alle proprie necessità espressive
  - Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà:
    - Capacità di comunicare graficamente il proprio lavoro attraverso un portfolio
    - Capacità di presentare adeguatamente il proprio lavoro
    - Capacità di comunicare attraverso gli strumenti dell'arte
- 

## CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE





# Accademia di Belle Arti Sanremo

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:
  - 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;
  - c) le esercitazioni sono valutate su una scala di 30
    - a) 0/30 – 17/30: mancanti, incomplete e di scarsa qualità;
    - b) 18/30 – 21/30: prevalentemente corrette, adeguatamente presentate ;
    - c) 22/30 – 26/30: elaborati corretti e ben presentati;
    - d) 27/30 – 30/30 ed eventuale lode: elaborati realizzati con elevata capacità di rappresentazione, sperimentazione, approfondimento e rielaborazione.
- 2) Criteri di attribuzione del voto alla prova orale:
  - e) 0/30 – 17/30: prevalenza di argomentazioni non corrette e/o incomplete e scarsa capacità espositiva; elaborati mancanti, incompleti e di scarsa qualità;
  - f) 18/30 – 21/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte; elaborati prevalentemente corretti, adeguatamente presentati ;
  - g) 22/30 – 26/30: argomentazioni corrette e ben esposte; elaborati corretti e ben presentati;
  - h) 27/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza approfondita della materia ed elevata capacità espositiva, di approfondimento e di rielaborazione. Elaborati realizzati con elevata capacità di rappresentazione, sperimentazione, approfondimento e rielaborazione.

---

## MATERIALE DIDATTICO

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

- Media, New Media, Postmedia, Domenico Quaranta, Postmedia Books, 2020
- Getting Started with Processing: A Hands-On Introduction to Making Interactive Graphics, Casey Reas e eBen Fry,

## MATERIALI UTILI PER LA PARTE GRAFICA:





# Accademia di Belle Arti Sanremo

Pc (win o mac), minimo ram 8 gb, GPU minimo 4Gb driver Nvidia (Nvidia GeForce 800 Series Card o superiori, Nvidia Quadro K Series Card o superiori, Driver 472.47 o più recenti) o AMD GPU (AMD HD 7000 Series Card o migliore, AMD W or V Series Card o migliore). C'è la possibilità di usare alcuni computer dell'Accademia.

Mouse con 3 bottoni e rotellina

Starter Kit Arduino originale o Eleego (verranno date indicazioni), sensore ultrasuoni arduino

Per utenti windows: Kinect v1 o v2 di seconda mano con cavo per collegamento pc

---

## ATTIVITÀ DIDATTICHE

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

- 50 ore di lezioni;

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

- N. 50 ore di esercitazioni

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

- N. ore. 150 ore per disegnare, ricercare e organizzare il lavoro

---

## CONSIGLI DEL DOCENTE

