



Accademia di Belle Arti Sanremo

CORSO DI STUDI: Grafica e illustrazione 3, Pittura 2

INSEGNAMENTO: Computer art

CFA: 60

Tipologia: T/P

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: Giulia Savorani

Indirizzo e-mail: giulia.savorani@accademiabelleartisanremo.it

Orario ricevimento:

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 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 Art in relazione ai contenuti del libro *Media, New Media, Postmedia*, Domenico Quaranta





Accademia di Belle Arti Sanremo

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

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°

Processing

Nucleo tematico n°

Arduino

Nucleo tematico n°

Touchdesigner

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 e machine learning (Wekinator)
4. Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Touchdesigner Mapping
5. Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Touchdesigner e Arduino
6. Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino
7. Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino
8. Lezione frontale teorica, Laboratorio pratico: Arduino





Accademia di Belle Arti Sanremo

9. Sviluppo lavori personali e revisioni
10. Sviluppo lavori personali e revisioni

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna Propedeuticità

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO ESAME

L'esame si svolge in modalità orale per quanto concerne la presentazione del book/portfolio/progetto che deve essere necessariamente corredato di concetti stilistici e tecnici, scritti in maniera 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 oltre alla conoscenza delle riflessioni contemporanee inerenti a New Media e Postmedia Art
 - Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità di sviluppare progetti semplici con Arduino, Processing e Touchdesigner e la capacità di sperimentazione e applicazione delle tecniche alle proprie necessità espressive
 - Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà: la capacità di comunicare graficamente il proprio lavoro attraverso un portfolio, la capacità di presentare adeguatamente il proprio lavoro, la capacità di comunicare attraverso gli strumenti dell'arte
-

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:
 - 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...30..





Accademia di Belle Arti Sanremo

2) 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 – 21/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte;
- c) 22/30 – 26/30: argomentazioni corrette e ben esposte;
- d) 27/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza approfondita della materia ed elevata capacità espositiva, di approfondimento e di 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:

ATTIVITÀ DIDATTICHE

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

- 30 ore di lezioni;

-

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

- N. 30 ore di esercitazioni

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

- N. 90 ore per disegnare, ricercare e organizzare il lavoro

Totale ore: 150 (come da normativa 1 credito ogni 25 ore), divise tra 60 corso in aula, 90 autoapprendimento





Accademia di Belle Arti Sanremo

CONSIGLI DEL DOCENTE

