

Triennio di primo livello in Graphic Design e Multimedia - 1° anno

PROGRAMMI

A.A. 2021/2022

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR19	GRAPHIC DESIGN	Prof. Ruggeri Diego	<ul style="list-style-type: none"> - richiesta materiali sviluppati nella scuola secondaria o in ambiti contigui alla disciplina - visione materiali sviluppati dagli allievi LABA • intro graphic design • Dal naturalismo all'astrazione; il segno e la sintesi visiva - la rappresentazione schematica della realtà: il pittogramma analisi dei pittogrammi e delle singole forme e stili applicati - disegno pittogrammi: scelta e brief - disegno a mano • lavoro sul pittogramma: definizione dello stile e dei sistemi che ne definiscono l'unitarietà e la riproducibilità nei differenti ambienti - valutazione bozze, considerazioni collettive e affinamento tecniche - lavoro su pittogrammi con vincolo di stile (linea, pieno, forma geometrica) • il segno come espressione di un concetto (ideogramma) - esempi di marchi come ideogrammi - disegno ideogrammi: scelta temi e brief - disegno a mano • lavoro sull'ideogramma: - valutazione bozze, considerazioni collettive e affinamento tecniche - trasposizione del lavoro in illustrator • Il marchio e logotipo - cenni storici ed evoluzione dei marchi nel 20esimo secolo - esempi e analisi di marchi noti - scelta del tema da sviluppare e brief - il marchio ai giorni nostri, evoluzioni, tendenze e avanguardie 	10



			<ul style="list-style-type: none"> - esempi ed analisi di marchi e logotipi contemporanei - analisi dei concept elaborati • La corporate identity - utilizzo del marchio e relative applicazioni - manuale della corporate ed esempi - applicazione dei marchi scelti agli strumenti di segreteria e ai differenti supporti per la comunicazione d'impresa. • il progetto editoriale: il libro d'artista - Introduzione/definizione delle fasi "tipiche" di progetto - esempi di progetti editoriali - Impostazione del tema e del relativo progetto editoriale: specifiche concettuali e specifiche tecniche - sviluppo concept creativo - sviluppo di alcune aperture del progetto: suggestioni iconografiche e di impaginazione - preparazione dei file per la stampa - analisi di documenti stampati con tecnologie digitali e con stampa Offset - le lavorazioni speciali - stampa del progetto con tecnologie digitali <p>BIBLIOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La linea Analitica dell'arte moderna - Filiberto Menna - Einaudi editore • Il manuale del Graphic design - progettazione e produzione - Gavin Ambrose, Paul Harris - Zanichelli editore • Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale - Bruno Munari - edizioni Laterza • Cataloghi, libri, e pubblicazioni di varia natura. 	
ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Stefani Andrea	<p>Fondamentali della grafica vettoriale. Tracciati, riempimenti, elaborazione e effetti atti alla realizzazione di composizioni vettoriali. Fondamentali della grafica raster/bitmap. Scontorno, trattamento immagini, correzione fotografica,</p>	8



			<p>manipolazione delle immagini e compositing. Fondamentali dell'impaginazione tipografica. Utilizzo del software, trattamento immagini per la stampa, conoscenza dei diversi formati e lavorazioni, esportazione per la stampa</p>	
ABPC66	STORIA E TEORIA DEI NUOVI MEDIA	Prof. Senaldi Marco	<p>Il presente corso intende disegnare un itinerario sia teorico che storico, per determinare l'autentico senso sociale e culturale dei media, nel loro passaggio dai pre- e old media ai post- e New media, analizzandone - accanto alle linee di sviluppo storico negli ultimi centocinquanta'anni - lo sviluppo in parallelo al pensiero moderno a partire dalla filosofia di Kant, per giungere alle analisi contemporanee di J. Bolter e D. Grusin, Lev Manovich, K. Goldsmith, R. Baricco, passando per le riflessioni "classiche" di Benjamin, McLuhan, Lyotard, Deleuze, Lacan. Osservando la nascita e lo sviluppo dei primi media - come il telegrafo - in parallelo al concetto stesso di "mediazione", se ne rintraccerà la presenza negli attuali new media, come Facebook (che implica il medium tipografico del "libro") o Instagram (il cui nome nasce da instant photo e telegraph). Si inizierà dunque con una ricognizione a partire dai pre-media del sec. XIX-XX (stereoscopio, strumenti ottico-psicologici) fino alla fotografia, arrivando ai media "classici" del XX secolo che vedono la centralità dell'immaginamento e della immagine psico-motrice (cinema e televisione), fino alla rivoluzione digitale (digital turn) degli anni 90. Da lì in avanti si esaminerà il significato, le forme e l'estetica della svolta neomediale e postmediale tra fine XX / inizio XXI secolo - con le tipiche forme di appropriazione, manipolazione,</p>	8



			<p>condivisione. Questa analisi sarà accompagnata da un inquadramento storicometodologico sul significato filosofico dei media in generale, e sarà abbinata dalla visione e discussione in parallelo di documenti audiovisivi e dalla lettura di testi, interventi e interviste sull'estetica mediale e neo-mediale, di volta in volta forniti in aula. La parte finale del corso (ultime 4 lezioni) sarà dedicata a un approfondimento monografico sulla figura e l'opera di Marcel Duchamp in relazione ai media e alla capacità di manipolare, creare trompe-l'oeil mediali, fake-images e stratagemmi per mettere alla prova il gusto estetico. Stante la possibilità di effettuare lezioni in presenza, si prevedono incontri (online, o in presenza) con alcuni ricercatori dell'attuale panorama teorico dei new media, ed eventuali uscite didattiche per visite a mostre o esposizioni.</p> <p>BIBLIOGRAFIA Testi obbligatori: (acquistabili online) M. Senaldi, Obversione. Media e disidentità, Postmedia, Milano 2014 M. Senaldi, Duchamp. La scienza dell'arte, Meltemi, Milano 2019 M. Senaldi, "Trasparenza e opacità nei media", in: Manuale dei Nuovi Media, a c. di K. Purgar, Carocci, Roma 2022 (in corso di stampa - anteprima in pdf) Altri testi (a scelta fra i seguenti - che verranno illustrati in aula [scelta da concordare col docente]): R. Baricco, The Game, Einaudi, 2018 Bolter, D, R. Grusin, Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi, Guerini, Milano, 2002 K. Goldsmith, Perdere tempo su Internet, Einaudi, 2017 K. Goldsmith, Duchamp is My Lawyer. The Polemics, Pragmatics, and Poetics</p>	
--	--	--	--	--



			<p>of UbuWeb, Columbia U.P., 2020 (non tradotto)</p> <p>R. Krauss, L'arte nell'era postmediale, Postmedia, Milano 2005 insieme a R. Krauss, Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte di oggi, tr. it., Bruno Mondadori, Milano 2005</p> <p>L. Manovich, The Aesthetic Society: Instagram as a Life Form, 2019 (pdf) insieme a</p> <p>L. Manovich, Software Culture, tr. it., Edizioni Olivares, Milano 2010</p> <p>L. Manovich, Il linguaggio dei nuovi media, Edizioni Olivares, 2002</p> <p>M. Senaldi, Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea, Bompiani, Milano 2008</p> <p>Hito Steyerl, Duty free art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria, Johan & Levi, Milano 2018</p> <p>S. Žižek, Hegel e il cervello postumano, Ponte alle Grazie, Milano 2021.</p>	
ABPR19	LETTERING	Prof.ssa Goglio Luisa	<p>Per cominciare, ti racconto una storia da Gutenberg al PostScript in tre lezioni frontali, in cui attraverso la proiezione di slide si inizia a osservare l'evoluzione delle forme dei caratteri anche in rapporto al periodo storico in cui essi vengono concepiti, e una classificazione in famiglie.</p> <p>lezione 1 (22/10): introduzione al corso; forma e anatomia dei font;</p> <p>lezione 2 (29/10): serif;</p> <p>lezione 3 (05/11): sans-serif; fancy, script, stencil, modulari, ecc.</p> <p>esercitazione 1: type safari</p> <p>esercitazione 2: prova a disegnarli a mano! la giusta distanza dopo la forma, la composizione. come si mettono le</p>	4



			<p>lettere una accanto all'altra? e una riga sotto l'altra? più vicine? più lontane? come cambia l'effetto del testo lavorando con track, kern e interlinea? come si allinea il testo? quando si usa la sillabazione e quando no? cos'è la legibility di un testo? cos'è la readability?</p> <p>lezione 4 (12/11): kerning e tracking lezione 5 (19/11): basilari regole di buona tipografia esercitazione 3: kerning verifica sulla teoria i pieni e i vuoti della pagina organizzare gli elementi in uno spazio secondo i principi della percezione visiva. la griglia lezione 6 (26/11): teoria sulla griglia, esempi di griglia, lezione pratica su come si crea una griglia in indesign. lezioni 7-8 (03-10/12): teoria della composizione. esercitazione 4: prove di creazione di una griglia e impaginazione di contenuti complessi in uno spazio. realizziamo un prodotto editoriale caratteristiche e tipologie di prodotti editoriali, regole e case history: una guida alla realizzazione del progetto di fine corso. lezione 9 (17/12): una lezione frontale sul tema. esercitazione: verrà introdotto il progetto più corposo e impegnativo del corso, la realizzazione di una breve</p>	
--	--	--	---	--



			<p>pubblicazione di approfondimento su un font a scelta, il suo disegno, la sua storia.</p> <p>lezioni 10, 11, 12: svolgimento del progetto.</p> <p>BIBLIOGRAFIA SIMON GARFIELD, SEI PROPRIO IL MIO TYPO. LA VITA SEGRETA DEI CARATTERI TIPOGRAFICI. ED. TEA (LETTURA OBBLIGATORIA)</p>	
ABAV02	ILLUSTRAZIONE 1	Prof. Rosa Giulia	<p>Durante l'anno gli alunni svolgeranno diverse esercitazioni pratiche, approfondite da lezioni frontali teoriche e supportate da materiale di esempio. La tipologia varierà di volta in volta, con una particolare attenzione alla funzione creativa ed estetica e allo sviluppo di un forte concept originale. Ogni lezione gli alunni analizzeranno il proprio lavoro e quello dei loro compagni, al fine di sviluppare la propria capacità di critica e migliorarsi attraverso i feedback ricevuti.</p>	4
ABAV02	ILLUSTRAZIONE 2	Prof. Ienco Luca	<p>Lezione 1: Introduzione e panoramica storica sull'illustrazione.</p> <p>Lezione 2: Colore, armonie e schemi cromatici. Colorscripts e introduzione all'illustrazione digitale su Photoshop.</p> <p>Lezione 3: Photoshop e Character Exploration.</p> <p>Lezione 4: Utilizzare la luce per veicolare un messaggio.</p> <p>Lezione 5: Illustrazione digitale su Illustrator</p> <p>Lezione 6: Aggiungere profondità e texture: workflow Photoshop - Illustrator</p> <p>Lezione 7: Illustrazione 2.0: Emoji, Doodle di Google e stickers per il mercato delle app.</p> <p>Lezione 8: Collage digitale</p> <p>Lezione 9: Interazione tra fotografia e ambiente digital per Social Media</p>	4



			<p>Lezione 10: Progettazione di un albo illustrato ed inizio storyboard per progetto d'esame.</p> <p>Lezione 11: Proseguimento del progetto d'esame con accenni anche sul diritto e proprietà intellettuale per Illustratori</p> <p>Lezione 12: Preparazione del progetto editoriale in vista dell'esame.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>"Cromorama", di Riccardo Falcinelli - Einaudi</p> <p>"Manuale dell'illustratore", di Anna Castagnoli - Editrice Bibliografica</p> <p>"The art of Pixar: the complete colorscripts", di Amid Amidi - Chronicle Books</p> <p>"Morte malinconica del bambino ostrica e altre storie", di Tim Burton - Einaudi</p> <p>"Beautiful Nightmares", di Nicoletta Ceccoli - Logos Edizioni</p>	
ABPR31	FOTOGRAFIA DIGITALE	Prof.ssa Lazzarini Francesca	<p>Il corso ha come scopo l'apprendimento delle tecniche fotografiche di base e dello sviluppo dei file raw attraverso photoshop e lightroom. la prima parte del corso è in prevalenza teorica ed è incentrata sulla macchina fotografica. la seconda parte del corso mira all'apprendimento delle tecniche di ripresa nello studio fotografico, ed è maggiormente pratica.</p>	4
ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D	Prof. Mai Francesco	<p>Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.</p>	4



ABST47	STORIA DELL'ARTE MODERNA	Prof. Zanchi Mauro	Il settore comprende le discipline che studiano, i fenomeni relativi alla storia delle arti visive, con particolare riferimento alla cultura occidentale dalla fine dell'Ottocento ai giorni nostri. La conoscenza degli stili e dei vari linguaggi espressivi, finalizzata al completamento del percorso formativo dell'artista, del critico d'arte e del curatore, è integrata dallo studio dei meccanismi che regolano il complesso sistema del mercato dell'arte contemporanea.	6
ABLIN71	INGLESE	Prof. Cioffi Angelo	<p>Per favorire l'integrazione dei diversi livelli di conoscenza linguistica degli studenti, il corso ha come punto di partenza la revisione e l'approfondimento delle conoscenze grammaticali, dalle forme grammaticali di base fino all'introduzione di elementi grammaticali e sintattici più sofisticati.</p> <p>Per intervenire in maniera specifica sulle abilità di comprensione orale e scritta, il corso proporrà delle esercitazioni guidate dall'insegnante. Tali esercitazioni prenderanno in esame materiale audiovisivo e testi scritti, di tipo argomentativo, analitico e descrittivo, relativi sia ad argomenti generici che a temi accademici. La scelta del materiale analizzato pone enfasi su temi e dibattiti contemporanei nel campo dell'estetica, la storia e la filosofia dell'arte.</p> <p>Prima dell'inizio del corso si organizza un incontro introduttivo per presentare il corso, il calendario e le modalità d'esame. Durante l'incontro si tiene la prima esercitazione di comprensione orale per favorire l'autovalutazione del proprio livello di conoscenza della lingua. L'incontro dura quattro ore. Il corso vero e proprio si articola su 10 settimane con lezioni da due ore l'una. Ogni lezione prevede una prima parte incentrata sulla revisione di strutture</p>	4



			<p>grammaticali e sintattiche, mentre la seconda parte della lezione è volta a sviluppare tecniche e strategie della comprensione tramite esercitazioni.</p> <p>Week 1</p> <p>Tempi verbali del presente</p> <p>Parlare di abitudini e fatti</p> <p>Struttura della frase (affermativa/negativa/interrogativa)</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta</p> <p>Week 2</p> <p>Tempi verbali del passato: simple past, past continuous</p> <p>Parlare di abitudini nel passato</p> <p>Esercitazione comprensione scritta</p> <p>Week 3</p> <p>Present perfect e present perfect continuous</p> <p>Introduzione alla duration form</p> <p>Strutture con since e for</p> <p>Avverbi di tempo in relazione ai tempi verbali</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta</p> <p>Week 4</p> <p>Past perfect e past perfect continuous</p> <p>Duration form al passato</p> <p>Esercizi di revisione</p> <p>Esercitazione di comprensione orale</p> <p>Week 5</p> <p>Pianificazione e progettazione</p> <p>Parlare di eventi nel futuro</p> <p>Diversi tipi di futuro</p> <p>Esercitazione di comprensione orale</p> <p>Week 6</p> <p>Particolarità dei verbi modali</p> <p>Verbi modali per esprimere abilità e permesso (nel presente e nel passato)</p> <p>Parlare di eventi possibili e dedurre conclusioni</p> <p>Esercitazione di comprensione orale (academic listening)</p> <p>Week 7</p> <p>Chiedere permesso o chiedere ad altri di fare cose</p> <p>Analisi dei diversi registri linguistici (formale/informale)</p>	
--	--	--	---	--



			<p>Esprimere obbligo o necessità con must/have to</p> <p>Dare consigli</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta (academic writing)</p> <p>Week 8</p> <p>If clauses</p> <p>Periodo ipotetico e condizionale</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta (Blog)</p> <p>Week 9</p> <p>Linking sentences</p> <p>Avverbi e preposizioni per unire frasi</p> <p>Esprimere causazione ed effetto</p> <p>Frase avversative e concessive</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta (academic writing)</p> <p>Week 10</p> <p>Introduzione ad alcune collocations principali (Make/do/have/take)</p> <p>Introduzione ai phrasal verbs e al concetto di idiom</p> <p>Esercitazione di comprensione scritta (academic writing)</p>	
--	--	--	---	--



Triennio di primo livello in Graphic Design e Multimedia - 2° anno

PROGRAMMI

A.A. 2021/2022

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR19	GRAPHIC DESIGN	Prof. Centenari Filippo	<p>Il corso è orientato alla creatività. Attraverso lo sviluppo di molteplici progetti di disegno si potranno applicare le competenze in ambito del graphic design svincolandosi da rigide applicazioni marketing-oriented.</p> <p>È necessario definire una propria identità di stile e di comunicazione avvalendosi dei numerosi temi offerti durante il corso. L'allievo/a si concentrerà a produrre quante più soluzioni riterrà opportuno in merito all'esercizio previsto. Le scelte dovranno essere motivate da ricerca e riferimenti indipendentemente dal gesto creativo puro.</p> <p>Ogni lavoro dovrà essere presentato tramite tavola progettuale.</p> <p>PROGETTAZIONE DI UNA CARTA DA PARATI CREAZIONE DI UNA TEXTURE RIF. NATURA CREAZIONE DI UNA TEXTURE RIF. ARCHITETTURA CREAZIONE DI UNA TEXTURE RIF. TESSUTO STUDIO DA FORME GEOMETRICHE, (pavimento chiese, cementine ecc...) PROGETTAZIONE DI UN MOSAICO DA 5 COLORI DISEGNO DI UN TAPPETO DISEGNO PER CARTE DA GIOCO SCALA 40 REDESIGN CHITARRA EKO RANGER DESIGN SCACCHIERA E PEZZI DISEGNO CARTA DI CREDITO DISEGNO DI UN CALENDARIO PERPETUO DA UN SEGNO A UN DISEGNO (tema libero) MANIFESTO AZIENDA COMPASSO D'ORO</p>	10
ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Stefani Andrea Maria	<p>L'obiettivo formativo del corso di Computer Graphic è di preparare, attraverso insegnamenti tecnici e pratici, le competenze necessarie per progettare con</p>	8



			<p>padronanza e metodologica artefatti nell'ambito della comunicazione visiva. Fondamentali della grafica vettoriale. Tracciati, riempimenti, elaborazione ed effetti atti alla realizzazione di composizioni vettoriali.</p> <p>Fondamentali della grafica raster/bitmap. Scontorno, trattamento immagini, correzione fotografica, manipolazione delle immagini e compositing.</p> <p>Fondamentali dell'impaginazione tipografica.</p> <p>Utilizzo del software, trattamento immagini per la stampa, conoscenza dei diversi formati e lavorazioni, esportazione per la stampa.</p>	
ABTEC43	DIGITAL VIDEO	Prof. Badinelli Federico	<p>I contenuti artistico disciplinari del settore riguardano il pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni nelle tecniche che caratterizzano la contemporaneità, tanto nell'ambito dei linguaggi audiovisivi legati alle tecniche della tradizione, quanto nell'elaborazione e nella sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi. Il settore comprende sia la formazione tecnico-operativa relativamente ai settori di ricerca negli ambiti propri delle arti, delle tecniche e delle tecnologie della cinematografia, sia gli strumenti metodologici e critici per l'acquisizione di competenze dei linguaggi espressivi. Il settore affronta altresì l'estetica e la semiotica dell'immagine in movimento, le tecniche della ripresa, di regia, fotografia, ripresa e montaggio, le tecniche di ripresa sonora, missaggio e sincronizzazione, le tecniche di lavorazione e di produzione degli audiovisivi.</p>	4
ABST47	STORIA DELL'ARTE MODERNA	Prof. Borgonuovo Valerio	<p>Il corso si avvarrà di un metodo interdisciplinare di analisi che all'occorrenza intende avvalersi dell'apporto delle neuroscienze, della filosofia, della letteratura, e della cinematografia, tra le altre discipline, al fine di affinare nello studente i propri strumenti critici e interpretativi. Ogni lezione prevede un momento introduttivo (prima metà</p>	6



			<p>della lezione) di carattere storico più ampio in cui si palesano espressioni, fenomeni e infine stili e opere coi suoi protagonisti immersi nella complessità dei periodi storici di riferimento; per poi passare nella seconda metà della lezione ad analizzare uno o più casi-studio individuati per ognuna delle 12 lezioni previste per il primo semestre. È inoltre previsto a inizio di ogni lezione un momento di confronto e dibattito sui temi della lezione precedente. Il secondo semestre prevede infine un'introduzione sugli studi di cultura visuale, per conoscere e comprendere origini e usi delle immagini (non solo artistiche) dal Medioevo a oggi. Cos'è che fa di uno spazio un luogo? Nell'uso corrente del linguaggio la differenza dei termini è sottile ma determinante; se lo spazio è una delimitazione metrica di un insieme più ampio, senza ancora caratteristiche uniche, il luogo è ciò che si identifica per l'insieme di particolarità che assume - e che sono in prevalenza sociali e culturali. Il corso si prefigge di inquadrare la Storia dell'Arte Moderna come sviluppo sempre più consapevole e complesso di un progetto e di un processo architettonico, pittorico, prospettico, illusionistico, decorativo, e dunque esistenziale. Uno sviluppo osservato in questa sede attraverso la lente dello spazio nel suo farsi innanzitutto luogo, spatium conclusus, che guarda dentro al suo tempo, e ci parla della sua storia e di chi lo ha pensato; e che si apre sempre più al mondo come una finestra di segni e di azioni capace di attribuire nuovi significati alle capacità creative ed espressive dell'uomo nel suo contesto, nel suo ambiente. Tra i casi studio affrontati, tra gli altri, Tra i casi studio individuati per il corso vi saranno, tra gli altri, le pitture rupestri nelle grotte di Chauvet in Francia</p>	
--	--	--	--	--



			(risalenti a 320000 anni fa), la Villa di Livia a Roma (I secolo d. C.), lo studiolo di Federico da Montefeltro a Urbino (1473-76), le stanze vaticane di Raffaello a Roma (1508-1524), il Teatro Olimpico di Palladio a Vicenza (1580-85), la Galleria prospettica di Borromini presso Palazzo Spada a Roma (1652-53), l'Esposizione Internazionale Surrealista di Parigi (1938), la casa-studio di Piet Mondrian a Parigi (1921-1936), i graffiti urbani secondo la fotografia di Brassai (dal 1929), gli ambienti spaziali-environment di Lucio Fontana (dal 1949), Le Mystere Picasso di Pablo Picasso e Henri-Georges Clouzot (1956), la Cappella Rothko a Houston (1971), l'architettura "anarchica" di Gordon Matta-Clark, la fotografia di George Rouse (Parigi, 1947), e il lavoro video del 2013 Grosse Fatigue dell'artista francese Camille Henrot (1978).	
ABPR19	WEB DESIGN	Prof. Bravo Luca	Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.	7
ABPR19	WEB DESIGN	Prof. Molinari Antonio	Nel corso lo studente acquisirà le conoscenze indispensabili alla creazione di siti web responsive; verranno affrontate le principali problematiche e le possibili soluzioni del web design attraverso tecnologie lato client come html, css3 e javascript. Durante il corso lo studente seguirà un percorso di apprendimento dove potrà conoscere e approfondire le varie fasi di un progetto web, dalla	7



			<p>realizzazione alla messa online, valutando gli aspetti relativi al cross browser, all'usabilità ed all'accessibilità senza escludere l'indicizzazione dei contenuti ed il rispetto per gli standard W3C.</p> <p>Il corso ha la finalità di fornire le conoscenze base necessarie per affrontare un progetto web, eventualmente basato su un front-end framework.</p> <p>Al termine del corso lo studente sarà in grado di gestire, in autonomia o in un team multi disciplinare, la progettazione e realizzazione di un sito web statico, avendo nel contempo acquisito ed elaborato l'approccio corretto per l'utilizzo degli strumenti software e delle metodologie utilizzate a livello professionale.</p> <p>La storia del Web Design Browser e strumenti Server, Client, Host e nomi dominio La metodologia progettuale USER INTERFACE Wireframe Mockup a bassa risoluzione Mockup ad alta risoluzione Software di prototipazione HTML Struttura di una pagina HTML I TAG e le principali tipologie Elementi di tipo blocco, inline e liste Separazione del Layout dal Contenuto CSS Struttura di un documento CSS Principali proprietà base ed avanzate I selettori CSS di base: universale, di tipo, id e di classi I selettori CSS avanzati: combinatori, di relazione, di attributo Pseudo classi Pseudo elementi Il Box Model Posizione degli elementi nella pagina Testi ed elementi tipografici Compatibilità cross-browser e strumenti per testare il corretto funzionamento Javascript</p>	
--	--	--	---	--



			<p>Primi passi con JavaScript</p> <p>Gli elementi di base del linguaggio</p> <p>Introduzione a jQuery (il più popolare framework javascript)</p> <p>Selettori, attributi, classi e metodi base</p> <p>Traversing (navigare e lavorare sugli elementi del DOM)</p> <p>Manipolazione del DOM e dei CSS</p> <p>Librerie per animazione javascript</p> <p>Front-end framework</p> <p>Bootstrap</p>	
ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLA DIGITALE	Prof. Mai Francesco	<p>Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.</p>	5
ABPC66	STORIA E TEORIA DEI NUOVI MEDIA	Prof. Minotti Alberto	<p>Il corso avrà l'obiettivo di formare figure professionali in grado di progettare e condurre azioni di marketing virale attraverso l'uso delle piattaforme social. Professionisti in grado di utilizzare con competenza il giusto mix di strumenti per gestire campagne marketing di successo. Nel corso dell'anno l'allievo svilupperà:</p> <p>Conoscenze</p> <p>Dei nuovi scenari socio-culturali e dei nuovi panorami comunicativi per l'impresa. Delle nuove piattaforme sociali e degli "spazi" relazionali nei quali intervenire con azioni di branding.</p> <p>Dei nuovi modelli comunicativi e dei linguaggi dei canali digitali social.</p> <p>Competenze</p> <p>Per utilizzare con creatività i nuovi media a favore del marketing d'impresa. Per progettare, pianificare, gestire e monitorare campagne digitali branding e performance</p> <p>Per poter leggere i risultati ottenuti e valutare il beneficio portato all'impresa.</p>	4



			<p>Abilità Per creare campagne, gestire community e influencer. Lanciare prodotti, promuovere immagini aziendali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dal Marketing classico al Marketing non convenzionale • Nuove dinamiche di comunicazione • Influencer e Tribal marketing • Web 2.0 e il brand • Strategie di visibilità nel web 2.0 • Il marketing virale • Il marketing archetipo • Content marketing e Storytelling • Principi di scrittura persuasiva per i social network • Analisi e comprensione della piattaforma Facebook. Il lato umano e l'algoritmo. <p>Analisi e comprensione della piattaforma Instagram. Il lato umano e l'algoritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook e Instagram per la promozione di un brand • Creazione di un piano editoriale strategico per la gestione della presenza di un brand su Facebook, Instagram e sui principali social network. 	
ABTEC44	SOUND DESIGN	Prof. Rosa Giorgio	<p>il corso si propone di fornire gli strumenti e le nozioni base per accostarsi alla composizione di musica con il computer, le conoscenze necessarie per la manipolazione e la sintesi di suoni e atmosfere sonore. il corso tratta i concetti fondamentali che descrivono il suono, partendo da aspetti pratici e creativi quali la generazione, la sintesi e il ritocco. l'apprendimento avviene con la pratica su di un software consigliato (steinberg cubase), ma le nozioni fornite permettono di apprendere autonomamente l'uso di qualsiasi altro software dedicato. la musica registrata - registrazione e riproduzione: sistemi</p>	4



			<p>analogici e digitali video e sincronizzazione della colonna sonora il protocollo midi il sintetizzatore: tecniche di sintesi hard disk recording (cubase system. audio e midi) (pratica), tecniche di mastering. mastering (pratica) finalizzazione prodotto audio (pratica) il sound designer è un "progettista di comunicazione sonora", un professionista del suono in grado di rapportarsi con le molteplici forme di comunicazione sonora, e di produrre audio utilizzando indifferentemente linguaggi musicali e strumenti di produzione - principalmente il computer, ma anche lo studio di registrazione, il mixer, etc. - per comporre soundtracks, oggetti sonori composti di musica, parlato, effetti sonori e manipolazioni elettroniche.</p>	
ABLE69	NET MARKETING	Prof. Pagnoni Dario	<p>Il corso si pone dell'obiettivo di dare ai partecipanti le nozioni di marketing basilari e funzionali allo sviluppo di competenze verticali maturate negli altri corsi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione 2. cos'è il marketing 3. il marketing classico 4. brand management 5. la segmentazione del mercato 6. valutazione e scelta dei canali di marketing 7. consumer behavior e funnel marketing 8. il ruolo del marketing in un'azienda 9. il marketing nel 2022 10. marketing: metodo e creatività 11. professionalità e attività legate al marketing 12. marketing 5.0 - tecnologie per l'umanità 	6



Triennio di primo livello in Graphic Design e Multimedia - 3° anno

PROGRAMMI

A.A. 2021/2022

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR19	GRAPHIC DESIGN	Prof. Iosca Valeriano	<p>Nel terzo anno si approfondiscono le tematiche, si ramificano le aree di intervento e si arriva a un alto livello di simulazione professionale che può prevedere il confronto diretto e la collaborazione con aziende per lo sviluppo di progetti di ricerca.</p> <p>Prima ancora però si deve arrivare alla comprensione del panorama completo del mondo della comunicazione, la coscienza critica e le capacità analitiche devono guidare le fasi di elaborazione di qualsiasi progetto e proprio sulla trasversalità progettuale si articolerà il percorso didattico. Un percorso che contestualmente porterà gli allievi a confrontarsi non solo con la capacità di veicolare dei contenuti ma anche con la creazione di contenuti originali.</p> <p>I temi di quest'anno saranno tre: Un magazine personale Moltobene, un magazine collettivo in collaborazione con Brescia Oggi Giringiro Un progetto di gruppo, dall'idea alla prototipazione.</p>	10
ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Centenari Filippo	<p>a. SCENARIO + ROUTINES + UTENTE L'allievo/a svilupperà l'ambiente del proprio progetto e definirà alcune routines programmabili dall'utente. Lo stesso vale per la definizione degli utenti fruitori del servizio.</p> <p>b. LAYOUT E SCALABILITA' L'allievo/a definirà lo studio del layout considerando la scalabilità dello stesso in funzione del device. Mobile (telefono) + fisso (device), sono i due layout previsti.</p>	8



			<p>Il tema del design dell'oggetto potrà esser affrontato in questa fase.</p> <p>c. PROMOZIONE WEB L'allievo/a produrrà una soluzione basata su web per la promozione del proprio progetto.</p> <p>d. PROMOZIONE CARTACEA L'allievo/a produrrà una soluzione basata su carta, orientata alla pubblicità su riviste di settore, per la promozione del proprio progetto.</p> <p>Da definire in funzione del livello tecnico dell'allievo/a.</p>	
ABPR19	NET MARKETING – WEB DESIGN	Prof. Bravo Luca	<p>Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.</p>	4
ABPR19	NET MARKETING – WEB DESIGN	Prof. Molinari Antonio	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione iniziale ! La storia del Web Design ! Browser e strumenti ! Server, Client, Host e nomi dominio ! La metodologia progettuale • USER INTERFACE ! Wireframe ! Mockup a bassa risoluzione ! Mockup ad alta risoluzione ! Software di prototipazione • HTML ! Struttura di una pagina HTML ! I TAG e le principali tipologie ! Elementi di tipo blocco, inline e liste ! Separazione del Layout dal Contenuto • CSS 	4



			<p>! Struttura di un documento CSS</p> <p>! Principali proprietà base ed avanzate</p> <p>! I selettori CSS di base: universale, di tipo, id e di classi</p> <p>! I selettori CSS avanzati: combinatori, di relazione, di attributo</p> <p>! Pseudo classi</p> <p>! Pseudo elementi</p> <p>! Il Box Model</p> <p>! Posizione degli elementi nella pagina</p> <p>! Testi ed elementi tipografici</p> <p>! Compatibilità cross-browser e strumenti per testare il corretto funzionamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Javascript <p>! Primi passi con JavaScript</p> <p>! Gli elementi di base del linguaggio</p> <p>! Introduzione a jQuery (il più popolare framework javascript)</p> <p>! Selettori, attributi, classi e metodi base</p> <p>! Traversing (navigare e lavorare sugli elementi del DOM)</p> <p>! Manipolazione del DOM e dei CSS</p> <p>! Librerie per animazione javascript</p> <ul style="list-style-type: none"> • Front-end framework <p>! Bootstrap</p> <ul style="list-style-type: none"> • CMS (introduzione per il terzo anno) <p>! Cosa sono e a cosa servono</p> <p>! Principali CMS (Wordpress, Drupal)</p> <p>! Principali piattaforme e-commerce (Prestashop, Magento, WooCommerce, Drupal Commerce)</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeremy Keith, "Html5 for web designers", A Book Apart • Dan Cederholm, "Css3 for web designers", A Book Apart • Ethan Marcotte, "Responsive Web Design", A Book Apart • Luke Wroblewski, "Mobile First, A Book Apart" A Book Apart • Jon Duckett, "HTML and CSS: Design and Build Websites", Wiley • Jon Duckett, "Javascript & jQuery: Interactive Front-End Web Development", Wiley 	
--	--	--	---	--



			<ul style="list-style-type: none"> • Peter Gasston, "The Modern Web: Multi-Device Web Development with HTML5, CSS3, and JavaScript", No Starch Press • Donald A. Norman, "La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani" • Susan M. Weinschenk, "100 cose che ogni designer deve conoscere sulle persone" • Bruno Munari, "Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale" 	
ABPR35	REGIA	Prof. Cangianiello Federico	<p>Teoria introduzione al mondo audiovisivo teoria fotografica analogica cinema e televisione pellicole e videocamere rivoluzione digitale risoluzioni e formati aspect ratio compressioni e codec reparti nel cinema grammatica inquadratura e composizione gli obiettivi campi e piani inquadrature in movimento messa in scena composizione del quadro regola dei terzi angolazioni e attacchi raccordi sceneggiatura e soggetto produzione riprese video cineprese digitali tecniche di ripresa esercitazioni di gruppo la troupe cinematografica post-produzione software di montaggio (adobe premiere) gestione hd workflow impostazione progetto tecniche di montaggio formati export color correction</p> <p>BIBLIOGRAFIA roland barthes "la camera chiara"</p>	6



			walter murch "in un batter d'occhi" francesco casetti - federico di chio "analisi del film" victor stoichita "breve storia dell'ombra" paolo bertetto "introduzione alla storia del cinema"	
ABTEC37	ART DIRECTION	Prof. Iosca Valeriano	<p>Imparare a progettare per progettare tutto, ce lo insegna Massimo Vignelli.</p> <p>La storia del visual design e i suoi protagonisti, le arti applicate, le strutture, le griglie e le architetture visive, le regole, i colori e i caratteri, diventano codici e strumenti per decodificare e analizzare gli spazi, le città, l'architettura le persone, i libri, la musica, la natura.</p> <p>Il programma comincia con la scrittura di un racconto breve, un esercizio strano per uno studente di graphic design. Un passaggio obbligatorio che ci mette di fronte ai misteri di un codice, quello letterario che è da sempre il punto di partenza della comunicazione "quella che rimane nel tempo, quella della cultura. Infatti, seguendo le orme sperimentali della scuola letteraria di Oulipo, in un creativo gioco del "se fosse", applicando regole dedotte dallo studio del singolo modello, cercheremo di tradurre il racconto in:</p> <ul style="list-style-type: none"> Copertina libro tascabile Poster cinematografico Vinile 33 giri Prima pagina di quotidiano Palette colori Cocktail Pack di sticker <p>E facoltativamente in:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricetta menù forma di pasta Abito accessorio moda Francobollo banconota moneta 	6



			<p>Composizione floreale Ticket di viaggio (treno, nave, ecc.) Carte da gioco Outfit e spille tte Fotoromanzo BIBLIOGRAFIA Sono stati consigliati una serie di titoli fondamentali per la crescita e la formazione della figura del nuovo graphic designer. Una figura che vorremmo avesse conoscenze ee competenze non esclu sivamente tecniche. La lettura di almeno 3 testi consentirà di ottenere, se meritata, la lode. Immagini e visual design Riccardo Falcinelli Figure: Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram Mark Tribe New media art Umberto Eco Storia della bellezza Umberto Eco Storia della bruttezza Riccardo Falcinelli Critica portatile al visual design: Da Gutenber g ai social network Bruno Munari Design e comunicazione visiva Massimo Vignelli Il canone Vignelli David Freedberg Il potere delle immagini: Il mondo delle figure Hans Belting Antropologia delle immagini Roland Barthes La camera chiara Gruppo μ Trattato del segno visivo: Per una retorica dell'immagine Walter Benjamin L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica Bruno Munari Artista e designer Storia del graphic design Daniele Baroni Storia del design grafico Dergio Polano Abecedario: La grafica del Novecento Carlo Vinti Grafica italiana dal 1945 a oggi Editoria</p>	
--	--	--	---	--



			<p>Gavin Ambrose Il manuale del graphic design: Progettazione e produzione</p> <p>Franco Achilli Fare grafica editoriale: Progettare il libro, storia, teorie, tecniche e processi</p> <p>Francesco Cataluccio Che fine faranno i libri?</p> <p>Gavin Ambrose Il libro del layout: Storia, principi, applicazioni</p> <p>Timothy Samara Progettare con e senza griglia: La costruzione del layout per la stampa e per il web</p> <p>Tipografia</p> <p>Neville Brody Fuse 1 20: Form invention to antimatter, twenty years of Fuse (edizione italiana)</p> <p>Jost Hochuli Il dettaglio in tipografia: Lettere, spazio tra le lettere, parole, spazio tra le parole, righe, interlinea, colonne</p> <p>Robin Kinross Tipografia moderna: Saggio di storia critica</p> <p>Storia dell'arte</p> <p>Hal Foster Arte dal 1900: Modernismo, antimodernismo, postmodernismo</p> <p>Denys Riout L'arte del ventesimo secolo: Protagonisti, temi, correnti</p> <p>Romanzi e miscellanea</p> <p>Italo Calvino Marcovaldo ovvero I e stagioni in città</p> <p>Paola Mastrocola Togliamo il disturbo: Saggio sulla libertà di non studiare</p> <p>Antonio Tabucchi Sostiene Pereira</p> <p>Italo Calvino Lezioni americane</p>	
ABTEC38	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE	Prof. Sala Nicolò	<p>Storia e teoria dell'animazione e del motion graphics. Pratica e comprensione dei più usati mezzi di produzione dell'animazione digitale, con particolare focus su Adobe After Effects. Esercizi per lo sviluppo di una mentalità critica e analitica per la produzione di comunicazione visiva animata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storia del Motion Graphics e del cartone animato • I 12 principi dell'animazione • Animazione frame by frame 	6



			<ul style="list-style-type: none"> • Il processo di animazione classico in Photoshop: timing e spacing, animation chart, ease in e ease out • Introduzione ad After Effects: interfaccia, concetti chiave, struttura del progetto, processo di produzione • Importare da Illustrator e Photoshop • Disegnare animazioni in After Effects: Speed Graph, fotogrammi chiave e vaganti nel tempo • Disegnare animazioni in After Effects: Value Graph • Condivisione, esportazione, render del progetto • Livelli forma • Oscillazioni e rimbalzi • 3D in After Effects: classic engine, Cinema 4D engine • Espressioni base: tempo, looping, parenting, fondamentali dell'animazione procedurale • Elaborato finale collettivo: 9Squares • Panoramica dei programmi di animazione d'avanguardia e più usati <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>The Illusion of Life: Disney Animation - Frank Thomas, Ollie Johnston</p> <p>The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators - Richard Williams https://motionographer.com/ https://www.artofthetitle.com/ https://easings.net/ https://cubic-bezier.com/ https://9-squares.tumblr.com/</p>	
ABTEC42	INTERACTION DESIGN	Prof. Saponaro Nicola	<p>1_Linguaggi di programmazione visuale</p> <p>Introduzione al interaction design.</p> <p>Esempi di progetti interattivi creati con i software VVV e software simili.</p> <p>I software di programmazione visuale e i loro vantaggi.</p> <p>La logica delle strutture a nodi.</p> <p>Nodi comuni di VVV.</p> <p>Analisi dei progetti di VVV e spiegazione del loro funzionamento.</p>	4



			<p>2_Generazione e modellazione in tempo reale di contenuti multimediali Metodologie di elaborazione e riproduzione di audio e video. Associazione tra contenuti visivi e uditivi d'effetto. L'uso di network di computer atti a creare assieme una unica opera. Studio concettuale e creazione di una performance audiovisiva.</p> <p>3_New media e interazione tra uomo e macchina Logica nella programmazione interattiva. Tecniche di analisi dell'audio in tempo reale. I protocolli di comunicazione MIDI e OSC. Principi e tecniche di mapping interattivo 2D e 3D. Tecniche di computer vision con webcam, Kinect, Leap Motion, sistemi a infrarossi. Physical computing e applicazioni pratiche con Arduino, sensori e attuatori. Realtà virtuale e aumentata. Installazioni, performance e coreografie artistiche interattive.</p> <p>4_Strutturazione e realizzazione di un'opera audiovisiva interattiva L'analisi dell'idea e la sua fattibilità. Valutazione del budget, dei fattori ambientali e la scelta dell'hardware. Creazione e presentazione di una installazione interattiva individuale. http://www.generative-gestaltung.de/ http://www.org/</p>	
ABPC68	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA (semiotica dell'arte)	Prof. Zanchi Mauro	<p>Il corso introduce la semiotica attraverso recenti ricerche svolte nel campo specifico della disciplina nel contesto dell'arte, con riferimenti a particolari opere, nella ridefinizione dei concetti di rappresentazione e medialità. Gli esempi presentati in aula - che comprenderanno opere pittoriche, fotografiche, installazioni e video - serviranno ad analizzare segni e significati in essi contenuti, evidenziando anche contraddizioni, limiti e sviluppi. Verrà percorsa la teoria dei segni - in uno</p>	6



			spazio di connessioni tra ambiti disciplinari diversi -, che comprende gesti, espressioni del volto, segnali stradali, linguaggi del corpo, industrial design, opere cinematografiche e di videoarte, simboli primitivi. Sarà data particolare attenzione al rapporto tra parola e immagine, alla differenza tra image e picture, alla trasparenza e all'opacità dell'opera, nonché alla teoria dei media.	
--	--	--	--	--

