

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

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

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 - 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 	10
--------	-------------------	------------------------	--	----



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, 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>	8
---------	---------------------	-------------------------	--	---



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 centocinquant'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.</p> <p>Osservando la nascita e lo sviluppo dei primi media - come il telegrafo - in parallelo si rintraccerà la presenza del concetto stesso di "mediazione" negli attuali new media, come Facebook (che implica il medium tipografico del "libro") o Instagram (il cui nome nasce da instant photo e telegraph).</p> <p>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'immagine-movimento 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, condivisione.</p> <p>Questa analisi sarà accompagnata da un inquadramento storico-metodologico sul significato filosofico dei media in generale, e sarà abbinata dalla visione e discussione in parallelo di documenti audiovisivi e dalla</p>	8
--------	---------------------------------------	------------------------	---	---



ABPR19	LETTERING	Prof.ssa Goglio Luisa	<p>Sintesi degli argomenti teorici:</p> <p>Le famiglie dei font serif – conoscenza dei principali font</p> <p>Le famiglie dei font sans serif – conoscenza dei principali font</p> <p>I font “espressivi” (script, fancy, modulari, ecc.)</p> <p>L’anatomia dei font</p> <p>Corpo, interlinea, giustezza, forma/controforma</p> <p>Kerning e tracking</p> <p>Composizione dei testi e regole base di buona tipografia</p> <p>Griglie ed equilibri compositivi; la gerarchia visiva</p> <p>Laboratorio: esercizi e progettazione grafica di prodotti editoriali con particolare attenzione all’aspetto tipografico</p> <p>RICCARDO FALCINELLI, <i>Guida portatile al graphic design</i>. Einaudi</p> <p>SIMON GARFIELD, <i>Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici</i>. Ed. Tea</p> <p>SARAH HYNDMAN, <i>Why fonts matter</i> (solo edizione inglese)</p> <p>Capitoli da DARIO RUSSO, <i>La grafica fuori delle regole nell’era digitale</i>. Lupetti</p> <p>ERIK SPIEKERMANN, <i>Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works</i> (solo edizione inglese)</p> <p>MASSIMO VIGNELLI, <i>Il canone Vignelli</i>. Postmedia Books</p>	4
--------	-----------	--------------------------	---	---



ABAV02	ILLUSTRAZIONE 2	Prof. Rosa Giulia	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.	4
--------	--------------------	-------------------	---	---



ABAV02	ILLUSTRAZIONE 1	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 + finalizzazione e rendering del Character Design</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 + illustrazioni per filtri Instagram</p> <p>Lezione 8: Collage digitale + Illustrazione animata tramite Stop Motion</p> <p>Lezione 9: Interazione tra fotografia e ambiente digital per Social Media (con Case History di progetti concreti realizzati in agenzia) + Creazione di gif per aggiungere spessore e dinamismo alla comunicazione</p> <p>Lezione 10: Progettazione di un albo illustrato ed inizio storyboard per progetto d'esame. (Tra questa lezione e la 11, anche nozioni sulla narrazione e composizione dell'albo illustrato dedicato all'infanzia)</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>Alcuni dei libri: "Cromorama", di Riccardo Falcinelli – Einaudi "Manuale dell'illustratore", di Anna Castagnoli – Editrice Bibliografica "The art of Pixar: the complete colorscripts", di Amid Amidi – Chronicle Books "Morte malinconica del bambino ostrica e altre storie", di Tim Burton – Einaudi "Beautiful Nightmares", di Nicoletta Ceccoli</p>	4
--------	--------------------	------------------	--	---



ABPR31	FOTOGRAFIA DIGITALE	Prof.ssa Lazzarini Francesca	<p><u>La macchina fotografica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Single-lens reflex (SLR) • Il diaframma • Uso creativo del diaframma • f/stop • L'otturatore • Uso creativo del tempo • Gli iso • Il concetto di stop • L'esposimetro • L'esposizione • La lettura per luce riflessa • Il grigio medio • La lettura per luce incidente • La scelta del tempo di posa • Bilanciamento del bianco <p><u>Le Ottiche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza focale e la luminosità • La lunghezza focale e il formato • Il Normale • Il teleobiettivo • I "supertele" • Il micromosso • I grandangolari • I super grandangolari • Il fisheye • Zoom e focali fisse • Lo "zoom standard" • La prospettiva • Lo sfuocato (il bokeh) <p><u>Profondità di campo e iperfocale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fattori che incidono sulla pdc • Il disco di minima confusione • Punto prossimo e Punto remoto • formula per la profondità di campo • La distanza iperfocale • Iperfocale e pdc sugli obiettivi • Le application per PDC e iperfocale • Finalità espressive della profondità di campo e iperfocale • I formati <p><u>Fotografie e Composizione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le inquadrature • La composizione • La regola dei terzi 	4
--------	------------------------	---------------------------------	--	---



ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	Prof. Mai Francesco	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.	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 grammaticali e sintattiche, mentre la seconda parte della lezione è volta a sviluppare tecniche e strategie della comprensione tramite esercitazioni.</p> <p>Week 1 Tempi verbali del presente Parlare di abitudini e fatti Struttura della frase (affermativa/negativa/interrogativa) Esercitazione di comprensione scritta</p> <p>Week 2 Tempi verbali del passato: simple past, past</p>	4
---------	---------	---------------------	---	---



	A SCELTA DELLO STUDENTE			4
--	----------------------------	--	--	---

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

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR19	GRAPHIC DESIGN	Prof. Andrea Stefani	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.	10



ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Stefani Andrea	<p>L'obiettivo formativo del corso di Computer Graphic è di preparare, attraverso insegnamenti tecnici e pratici, le competenze necessarie per progettare con 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>	8
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 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.</p> <p>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</p>	6
--------	--------------------------------	-----------------------------	--	---



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	<p>HTML Concetti base html, struttura, tag, attributi</p> <p>CSS struttura di un documento CSS proprietà base ed avanzate testo ed elementi tipografici selettori CSS di base selettori CSS avanzati box model posizione degli elementi nella pagina flexbox e css grid approcci alla gestione di stile e classi: bem</p> <p>front-end framework: bootstrap, basscss</p> <p>Javascript elementi di base del linguaggio javascript introduzione a jQuery plugin e librerie javascript: esempi di utilizzo animazioni in javascript: GSAP</p> <p>metodologie di progettazione e design progetti web analisi pratica e replica progetti web reali o parti di essi software per design e prototipazione Jeremy Keith, "Html5 for web designers", A Book Apart</p> <p>Dan Cederholm, "Css3 for web designers", A Book Apart</p> <p>Ethan Marcotte, "Responsive Web Design", A Book Apart</p> <p>Luke Wroblewski, "Mobile First, A Book Apart" A Book Apart</p> <p>Jon Duckett, "HTML and CSS: Design and Build Websites", Wiley</p> <p>Jon Duckett, "Javascript & jQuery: Interactive Front-End Web Development", Wiley</p>	7
--------	------------	---------------------------	--	---



ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLA DIGITALE – COMPUTER 3D	Prof. Mai Francesco	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.	5
---------	---	------------------------	--	---



ABPC66	STORIA E TEORIA DEI NUOVI MEDIA	Prof. Minotti Alberto	<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. • Analisi e comprensione della piattaforma Instagram. Il lato umano e l'algoritmo. • Facebook e Instagram per la promozione di un brand <p>Creazione di un piano editoriale strategico per la gestione della presenza di un brand su Facebook, Instagram e sui principali social network.</p>	4
--------	---------------------------------------	--------------------------	--	---



ABTEC44	SOUND DESIGN	Prof. Paolo Mantini	<p>Tecniche di Ripresa e Di Campionamento Audio</p> <p>Arti Multimediali applicate : Dalla DAW al MIXDOWN</p> <p>Mixing Engineering (Pratica)</p> <p>Tecniche Performative : Costruire un Concept LIVE (Pratica)</p> <p>Teoria Fisica Dello Spettro</p> <p>Teoria Musicale : Armonia, Melodia, Ritmica</p> <p>Sound Design</p> <p>Mastering Audio (Pratica)</p> <p>Marketing dell'arte e della comunicazione</p> <p>Sound Design per Immagine: Teatro, Cinema, Moda e Nuovi Media</p> <p>Legislazione dello Spettacolo: Discografia, Publishing, Distribuzione, Booking e Agenzie</p> <p>Finalizzazione in un prodotto Audio (pratica)</p>	4
---------	-----------------	------------------------	--	---



ABLE69	NET MARKETING	Prof. Pagnoni Dario	<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 <p>Libro di testo per non frequentanti: Marketing Management, di Kotler e Keller</p> <p>Altri libri consigliati Marketing 5.0 di Kotler Strategia Oceano Blu di W. Chan Kim, Renée Mauborgne</p>	6
	A SCELTA DELLO STUDENTE			6

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

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023



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 porrà 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. Valeriano losca	Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.	8
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.	6



ABPR19	WEB DESIGN	Prof. Molinari Antonio	<p>esempi e progetti pratici html/css/js tecniche di progettazione layout e interfacce web frontend frameworks: bootstrap e altri</p> <p>javascript, concetti base jquery librerie e plugin javascript più comuni</p> <p>ambiente e teoria base per sviluppo siti dinamici: LAMP/MAMP: Apache, Mysql, Php</p> <p>wordpress informazioni generali temi e plugin struttura base cartelle/files wordpress gestione contenuti plugin: pods, acf temi: struttura e cartelle, child themes, page-templates, loop-templates, functions.php, funzioni/comandi utilizzati nei temi, utilizzo temi con visual composer, elementor, wp-bakery</p> <p>pubblicazione online e manutenzione progetto Jeremy Keith, "Html5 for web designers", A Book Apart</p> <p>Dan Cederholm, "Css3 for web designers", A Book Apart</p> <p>Ethan Marcotte, "Responsive Web Design", A Book Apart</p> <p>Luke Wroblewski, "Mobile First, A Book Apart" A Book Apart</p> <p>Jon Ducket, "HTML and CSS: Design and Build Websites", Wiley</p> <p>Jon Ducket, "Javascript & jQuery: Interactive Front-End Web Development", Wiley</p>	6
--------	------------	---------------------------	---	---



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 obbiettivi 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" 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"</p>	8
--------	-------	--------------------------------	---	---



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 Composizione floreale Ticket di viaggio (treno, nave, ecc.) Carte da gioco Outfit e spille Fotoromanzo 	6
---------	---------------	-----------------------	---	---



ABTEC38	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	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 • 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, fondamenti 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 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://</p>	4
---------	-------------------------------------	-------------------	--	---



ABTEC42	INTERACTION DESIGN	Prof. Nicolò Sala	I contenuti artistico-scientifico-disciplinari fanno riferimento all'analisi, alla progettazione ed alla realizzazione di ambienti interattivi che coinvolgono gesto, spazio e suono. Si riferiscono, inoltre, ai concetti di base dell'"image processing" e dell'interazione uomo-macchina orientati alla costruzione di oggetti e scenari virtuali di interazione mono o multi-utente.	4
ABPC68	SEMIOTICA DELL'ARTE	Prof. Zanchi Mauro	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 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.	4
	PROVA FINALE			10

