



OBIETTIVI FORMATIVI:

L'ideazione creativa è un processo complesso e affascinante. Viene nutrito di esperienze e sensazioni fino a realizzarsi, a volte inaspettatamente, in nuove direzioni inesplorate. Oggi le strumentazioni digitali permettono di velocizzare la progettazione e la realizzazione di opere artistiche e grafiche ampliando i panorami visivi e spostando gli orizzonti. Il corso prevede uno stimolo continuo della capacità immaginativa fornendo i conseguenti strumenti e competenze digitali per materializzare le idee in base alle attitudini, alla poetica ed all'approccio filosofico degli studenti. Le tappe per ottenere interessanti prodotti finali toccheranno: *brainstorming, progettazione multimediale, videoscrittura, elaborazione immagini, fotoritocco, fotomontaggio, lettering, computer graphic, colori digitali, immagini per la rete e social network, stampa digitale, supporti di stampa, presentazione di progetti e idee*. Un percorso formativo per un approccio intuitivo e soprattutto creativo nell'uso critico e controllo di tecnologie informatiche e software.

Il corso si rivolge a studenti con competenze minime nei campi di: computer graphic, video, web

Tipologia di corso: Laboratoriale **Software utilizzati:** Photoshop, Illustrator, InDesign, Lightroom | Premiere, Animator | ProCreate, SketchBook | Software sperimentali on-line e off-line

PROGRAMMA DEL CORSO

Il programma viene adattato alle esigenze tecniche/creative dei vari indirizzi di corso: narrazione digitale, graphic novel, ideazione artistica, progettazione di immaginari, grafica digitale, illustrazione, storyboard, fotografia digitale.

- **MODULO UNO – Basi per l'uso degli strumenti digitali applicati alla ideazione e progettazione**
- Di che strumenti abbiamo bisogno? Uso del personal computer, dei software e delle periferiche per l'arte contemporanea.
- Creatività digitale e comunicazione visiva. Segni, simboli, icone e suoni della cultura contemporanea. Analisi di elaborati digitali multimediali, della poetica e delle tecniche utilizzate.
- Passato/presente/futuro dell'informatica. Analisi critica della storia del Computer/Informatica/Storia dei Videogame/Social Network. Internet, social network, blog, posta elettronica, browser e plug-in. Virus, privacy, copyright, sicurezza e Open Source.
- Terminologie, linguaggio e formati analogico/digitale per comunicare in team.
- Installazione software necessario alla realizzazione di elaborati multimediali professionali.
- Progettazione digitale. Scrittura creativa, scrittura ipertestuale, scrittura digitale, la condensazione dei concetti e l'uso di stili per l'impaginazione. Gestione di immagini, testi e scelta dei font.
-
- **MODULO DUE – Utilizzare i software professionali per la realizzazione di opere visive originali.**
- Elaborazioni digitali dell'immagine, fotoritocco, fotomontaggio scelta colori CMYK e RGB, regolazioni con Adobe Photoshop e Lightroom.
- Basi di Illustrazione e grafica vettoriale con Adobe Illustrator, SketchBook, Procreate ...
- Basi di Impaginazione con Adobe InDesign creare un pdf professionale in vari formati, pre stampa e formati di esportazione.
- Stampa digitale e supporti cartacei su piccolo e grande formato per editoria ed esposizioni d'arte.
- Formati digitali per la pubblicazione online, la postproduzione video e la trasmissione digitale. Flipbook, pdf compressi, jpg, gif, png, mp4.
- Basi di animazione grafica digitale.

ELABORATI RICHIESTI PER ESAME (durante il corso possono essere effettuate delle variazioni delle modalità di ideazione dell'elaborato finale)

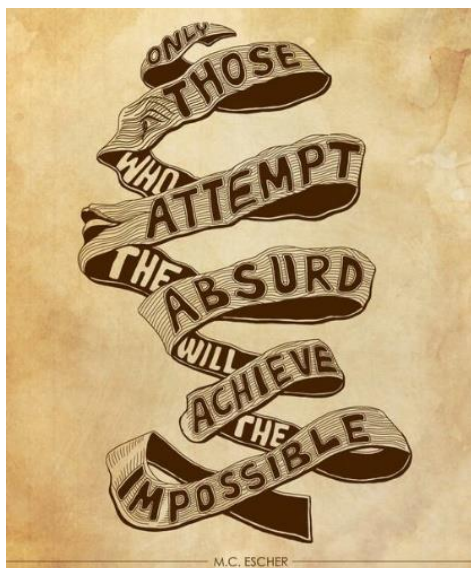
Il corso prevede esercitazioni bisettimanali di valutazione progressi da visionare durante gli incontri e off-line ed un minimo di due revisioni degli elaborati digitali multimediali che saranno presentati in sede di esame.

- **Prima revisione** dell'idea e del progetto per analizzare possibili sviluppi tecnici e artistici basati sulle competenze e poetiche degli autori.
- **Seconda revisione** dello stato avanzato del lavoro nel mese prima dell'esame finale per verificare i dettagli del lavoro.

Di seguito la linea guida per la realizzazione del lavoro di esame sui temi proposti dal docente per l'anno accademico in corso.

Immaginari Digitali. Scegliere un tema tra quelli proposti dal docente. Ideare, progettare, realizzare e presentare 4 (6CF) 6 (8CF) tavole originali in formato libero e con stile libero ispirato dalle esercitazioni fatte durante il corso e dal tema. Le tavole dovranno essere consegnate in pdf ed adattate con mockup o template a scelta tra: mostra d'arte in grande formato, manifesti stradali, catalogo d'arte, scene cinematografiche, breve video, animazione. Sarà richiesto anche un file di progettazione "Inspiration Book" con breve descrizione tecnica/poetica, fonti di ispirazione, font usati, colori usati.

Negli elaborati finali sono permesse tutte le tecniche visive anche miste analogico/digitale purché sia evidente l'utilizzo dei software. Presentare il lavoro in modo professionale come autori. **La frequenza minima al corso è obbligatoria.**



BIBLIOGRAFIA | LINKOGRAFIA CONSIGLIATA:

Template, plug-in, strumenti free deviantart.com | www.behance.net | freepik.com | [Photomosh \(glitch online\)](http://Photomosh(glitchonline)) | [Brusheezy Pennelli Photoshop](http://BrusheezyPennelliPhotoshop) | Wikipedia.it Storia del Computer, Storia dell'informatica, Storia di Internet, Social media, Videogioco, Storia del Videogioco.

Font e scrittura - www.dafont.com – www.dattilocorso.com

Film | Video | Testi | Suoni delle culture contemporanee > Link | [Glossario di terminologie digitali Ita/Eng > Link download](#)

Durante il corso saranno fornite on line sul sito dell'accademia: dispense, tutorial e risorse su gli argomenti trattati.

ORARIO DI RICEVIMENTO: Il docente è disponibile a consultazioni e supporto via email dal lunedì al venerdì sett.A ore 9/13 sett.B dal lunedì al mercoledì ore 9/13 e previo appuntamento da programmare via mail anche in modalità video Meet per singoli o piccoli gruppi.

Tipologia di verifica finale: Verifica delle esercitazioni intermedie. Presentazione professionale degli elaborati multimediali su argomento scelto durante il corso. Consegna di una copia digitale degli elaborati richiesti per archivio dell'Accademia.

EMAIL per informazioni federico.bucalossi@abapa.education

Federico Bucalossi dalla fine degli anni '80 indaga le possibilità espressive dei nuovi media nei campi dell'arte, teatro, video, interazione, installazione e sperimentazione pura. Ha fatto parte dei gruppi StranoNetwork [hacktivism] – Vidèa [video e cinema] – CompanyBlu [teatro e danza] – Quinta Parete [arte e installazione]