

INTERACTION DESIGN

Prof. MARTIN ROMEO

Il corso di **Interaction Design** prevede l'utilizzo del software Vvvv, uno dei principali tool impiegati al mondo per la creazione di progetti multimediali con finalità interattive e di comunicazione con più dispositivi. Il corso partirà dalle principali caratteristiche di interazione per procedere con l'impiego di sensori anche in ambienti hardware come la scheda elettronica Arduino.

Il software Vvvv è un potente strumento di gestione audio/video capace di veicolare molteplici contenuti di input e output, sia digitali che fisici.

I dispositivi trattati sono: Camera Kinect (riconoscimento dello scheletro umano), Casco EEG (controllo del pensiero), Smartphone (riconoscimento dei gesti) ed Elettronica (manipolazione dell'ambiente). Questi sono alcuni degli argomenti che il corso provvederà a sviluppare sia da un punto teorico che pratico attraverso esercizi, presentazioni e dimostrazioni.

La parte teorica tratterà casi studi partendo dalla storia dei media all'arte contemporanea, analizzando le fasi di progettazione di un lavoro creativo: ideazione (concept), sviluppo (prototipazione) e realizzazione (exhibit) – alternate da test e verifiche di fattibilità.

La parte pratica prevederà la realizzazione di progetti in gruppo in modo d'affrontare le più diffuse apparecchiature tecnologiche adoperate, oggi, in diversi settori per tradurre i dati e rendere la percezione dell'informazione un'esperienza.

La formazione degli studenti si basa sul "Learning by Doing", in modo da renderli consapevoli delle metodologie di lavoro, accompagnandoli attraverso simulazioni, lavori di gruppo ed esempi pratici. Questa metodologia, comprovata durante lo svolgimento di numerosi project work, workshop e laboratori, permette un rafforzamento dell'apprendimento e favorisce la comprensione di quelle dinamiche che potenzialmente gli studenti affronteranno nell'ambito lavorativo. Infatti uno dei core didattici è di formare dei professionisti "completi", in grado di: gestire commissioni di diversa natura, comprendere e riconoscere le figure che compongono un team di lavoro, modellare un pensiero logico e pratico propenso alla collaborazione e al rivestimento di ruoli diversi (direttore creativo, programmatore, allestitore, ecc.) in base alle esigenze di uno specifico progetto.

Obiettivo del corso di Interaction Design sarà partecipare a un bando creativo dove si andrà a sviluppare il concept, realizzare l'opera e preparare la documentazione video e fotografica da presentare alla giuria del concorso.

Bibliografia:

Marco Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza: le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Mimesis, Milano 2018
Domenico Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia book, Milano 2018
Simone Arcagni, *Visioni Digitali*, Einaudi, Torino 2017
Valentino Catricalà, *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo*, Mimesis, Milano 2016
Marina Pugliese, Barbara Feriani, *Monumenti effimeri. Storia e conservazione delle installazioni*, Electa, Milano 2009
Fausto Tomei, *Arte Interattiva. Teoria e artisti*, Pendragon, Bologna 2006