UNIVERSITÀ DI PISA

PRODUZIONE MULTIMEDIALE

GIUSEPPE ANDREA L'ABBATE

Anno accademico	2016/17
CdS	INFORMATICA UMANISTICA
Codice	438AA
CFU	6

Moduli	Settore/i	Tipo	Ore	Docente/i
PRODUZIONE MULTIMEDIALE	INF/01	LEZIONI	42	GIUSEPPE ANDREA L'ABBATE

Obiettivi di apprendimento

Conoscenze
Il corso intende affrontare il tema della produzione multimediale, nell'attuale contesto tecnologico e culturale, cercando di offrire allo studente le competenze di base necessarie per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di prodotti multimediali.

Modalità di verifica delle conoscenze
La verifica delle conoscenze sarà oggetto della valutazione del progetto multimediale realizzato e della sessione orale dell'esame.
In modo più informale gli esercizi e le discussioni svolte durante il corso saranno un utile feedback per valutare l'andamento del corso ma non i singoli studenti per i quali non è prevista alcuna prova in itinere.

Capacità
Lo studente maturerà le competenze di base necessarie per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di prodotti multimediali. Data la ampiezza dell'argomento e delle soluzioni tecnologiche che si possono impiegare si considera che lo studente a fronte di una generale capacità di analisi sul ruolo delle tecnologie digitali nella multimedialità sia libero di scegliere un ambito tecnologico nel quale cimentarsi.

Modalità di verifica delle capacità
Le capacità di analisi e quelle tecnologiche saranno valutate in sede di esame. L'analisi e la discussione in merito al progetto realizzato saranno centrali a questa verifica.

Comportamenti
Lo studente potrà acquisire e/o sviluppare capacità di analisi critica dell'impiego delle tecnologie digitali in ambito multimediale e capacità tecniche di sviluppo nell'ambito del contesto scelto per il progetto. Le competenze tecnologiche saranno compatibili con il corso di studio a cui lo studente afferisce. Gli studenti afferenti a corsi per i quali non è previsto alcun insegnamento di informatica, seppur invitati a provare a cimentarsi nei piccoli esercizi che verranno proposti a lezione, potranno concordare un progetto compatibile con le loro competenze e conoscenze.

Modalità di verifica dei comportamenti
Gli studenti si potranno cimentare in piccoli esercizi durante il corso tuttavia la verifica dei comportamenti sopra elencati sarà legata alla discussione del progetto in sede di esame.

Prerequisiti (conoscenze iniziali)
Non ci sono prerequisiti per questo corso.
Gli studenti provenienti da corsi per i quali non è previsto alcun insegnamento di informatica sono ben accetti e al contempo sono invitati a cimentarsi in esercizi compatibili con le loro competenze.
Gli studenti che hanno competenze in ambito informatico dispongono, ovviamente, di un arma in più in ambito che tocca sia gli aspetti di analisi che quelli di progettazione e realizzazione.

Indicazioni metodologiche
Il corso si articola in lezioni frontali (con ausilio di slide/filmati, ecc) durante le quali è previsto lo svolgimento in aula di alcuni esercizi di base.
Gli esercizi hanno lo scopo di fare conoscenza con i diversi ambiti tecnologici legati alla multimedialità. L'utilizzo di un aula laboratorio

informatico consentirà a tutti di svolgere esercizi di base con i software disponibili.

Programma (contenuti dell'insegnamento)

Il corso intende affrontare il tema della produzione multimediale, nell'attuale contesto tecnologico e culturale, cercando di offrire allo studente le competenze di base necessarie per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di prodotti multimediali.
I prodotti multimediali sono presenti in tutti gli ambiti culturali e, in genere, articolano i propri contenuti attraverso la combinazione di una pluralità di linguaggi e di tecnologie. Chi studia e analizza questi prodotti, così come chi li progetta e realizza, si trova di fronte a una molteplicità di problematiche afferenti, principalmente, agli ambiti dell'organizzazione della conoscenza, della comunicazione e delle tecnologie digitali. Tali questioni trovano, inoltre, una diversa declinazione al variare dell'ambito applicativo del prodotto.
Centrale in questo corso, afferente a Informatica Umanistica, è la discussione circa il ruolo delle tecnologie informatiche nella produzione multimediale. Nell'era del "sapere digitale o digitalizzato" l'informatica non è solamente un potentissimo "strumento" per la gestione, l'elaborazione, la creazione e la divulgazione della conoscenza ma rappresenta, essa stessa, un ingrediente innovativo e qualificante dei nuovi media.
Durante il corso saranno presentati, attraverso esempi ed esercizi, alcuni dei possibili workflow adatti alla produzione multimediale. Tale attività sarà volta a mostrare come sia possibile combinare/elaborare i diversi ingredienti del multimedia digitale (testi, immagini, animazioni, video, audio, script, 3D, …) al fine di realizzare uno specifico prodotto multimediale.
Elenco dei principali argomenti:

- Introduzione al corso
- Introduzione alla multimedialità e alla comunicazione
- Linguaggi e tecnologie per la grafica 2D e 3D
- Combinazione di linguaggi nelle arti figurative
- Dal fumetto ai cartoni animati al cinema di animazione: la grafica sviluppa una narrazione temporale combinandosi con testi e audio.
- I nuovi media e il ruolo della tecnologia digitale nella multimedialità
- Dell'uomo e della macchina calcolatrice: pensieri e parole.
- Il web quale labirinto della conoscenza
- Introduzione alle tecnologie web
- Introduzione all'arte digitale
- Introduzione a giochi e mondi virtuali
- Musica classica e multimedialità
- La comunicazione in pubblicità
- Prodotti multimediali per la medicina

Bibliografia e materiale didattico

Il materiale didattico sarà disponibile sulla piattaforma moodle (http://polo4.elearning.unipi.it/course/view.php?id=594). Il materiale del corso verrà inserito in modo incrementale prima di ogni lezione. Su questa piattaforma potrete trovare anche il materiale dei precedenti anni accademici.

Quali testi di approfondimento facoltativo si segnalano:

Paul Christiane, Digital Art, Thames & Hudson, London, 2003
L. Maffei e A. Fiorentini, "Arte e cervello, Zanichelli -2008"
J.L. Borges, Finzioni
Lev Manovich (http://www.manovich.net/)

- Il linguaggio dei nuovi media
- Software takes commands

Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica
Marshall McLuhan, Gli strumenti del comunicare
Bruno Munari, Arte come mestiere
Nestor Garcia Canclini, Culture ibride - Strategie per entrare e uscire dalla modernità

Indicazioni per non frequentanti

Non ci sono indicazioni particolari per gli studenti non frequentanti. Si consiglia comunque di contattare il docente in caso di dubbi inerenti al programma e/o al progetto.

Modalità d'esame

Lo studente deve realizzare un progetto multimediale da concordare con il docente e sostenere un esame orale. La prova orale prevede la discussione del progetto e dei contenuti del corso.

Esempi di tipologia di progetto:

- gioco / videogame
- prodotto educational di area umanistica o scientifica

- museo virtuale
- video
- spot / campagna pubblicitaria
- animazione
- opera d'arte digitale
- sito web
- ...

Pagina web del corso
http://polo4.elearning.unipi.it/course/view.php?id=594

Ultimo aggiornamento 14/11/2016 17:27