



## LABORATORIO DI GRAFICA MULTIMEDIALE E APPLICATA

(4 cfu o 6 seminari di approfondimento)

Docente: Raffaele Nurra

### CALENDARIO

DATA	DALLE ORE	ALLE ORE	ARGOMENTO
08/11/2017	14.00	17.00	La grafica multimediale: significati e funzioni
10/11/2017	14.00	16.00	Esercitazione: analisi in aula di esempi di grafica multimediale reperiti dagli alunni
15/11/2017	14.00	17.00	Gli elementi di un progetto di grafica multimediale (prima parte)
17/11/2017	14.00	16.00	Gli elementi di un progetto di grafica multimediale (seconda parte)
22/11/2017	14.00	17.00	Esercitazione: sviluppo in aula di progetti di grafica multimediale
24/11/2017	15.00	17.00	Analisi dei progetti realizzati durante l'esercitazione
29/11/2017	14.00	17.00	Presentazione dei programmi di grafica multimediale (Adobe Illustrator e Adobe Indesign)
01/12/2017	14.00	16.00	Presentazione dei programmi di grafica multimediale (Sketchup e Adobe Photoshop)
06/12/2017	14.00	17.00	Le scelte linguistiche nella grafica multimediale
13/12/2017	14.00	17.00	Proiezione e analisi di elementi video in preparazione alla presentazione della lezione successiva
15/12/2017	14.00	16.00	Presentazione di programmi di grafica multimediale con specifico riferimento a cinema, video e televisione
20/12/2017	15.00	17.00	Esercitazione: la grafica multimediale applicata all'autopromozione
22/12/2017	15.00	17.00	Lezione riepilogativa del corso





Tutte le lezioni si svolgeranno presso l'aula 3C del collegio C. Cattaneo in via Dunant a Varese.

### OBIETTIVI

Il concetto di grafica multimediale è vasto e soggetto a molteplici utilizzi. Durante il laboratorio gli studenti apprenderanno il significato nonché le molteplici applicazioni della stessa. Verranno illustrate le principali tecniche, le strategie e gli strumenti base della grafica multimediale. L'approccio sarà di tipo pratico e gli studenti si cimenteranno anche direttamente sui contenuti proposti. Il corso di propone di approfondire creativamente l'aspetto interattivo-multimediale attraverso l'uso e la sperimentazione in ambienti di sviluppo software dedicati alla produzione multimediale.

### PROGRAMMA

Gli studenti saranno chiamati a declinare la propria creatività e ricerca verso l'uso dei linguaggi e dei media elettronici. Verrà approfondito, anche con esercitazioni pratiche, il concetto di multimedialità in tutte le sue accezioni. Più media visivi, multisensorialità e interattività consentiranno agli studenti la produzione di opere realizzate da mix media, cartacei ed elettronici, o che utilizzano le potenzialità audiovisive. Verrà indagata la necessità di utilizzare linguaggi fra loro diversi con particolare riferimento alle finalità di comunicazione. Le molteplici possibilità interattive saranno applicate a specifici progetti che esulano dalla costruzione di ordinari siti web. Lo sviluppo ad oggetti è il mezzo col quale lo studente potrà affrontare la produzione di interactive media system, real-time visuals, 3d interaction, ecc.

Il laboratorio si articolerà in 13 lezioni da 2/3 ore ciascuna.

Le lezioni teoriche e le esercitazioni consentiranno agli studenti di:

- Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo dei vari ambiti della produzione grafica;
- Conoscere le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- Saper individuare le corrette procedure di approccio del progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione multimediale;
- Saper identificare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica;
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.

Per ottenere l'idoneità, è necessario frequentare con profitto almeno il 75% delle lezioni.