

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI NAPOLI

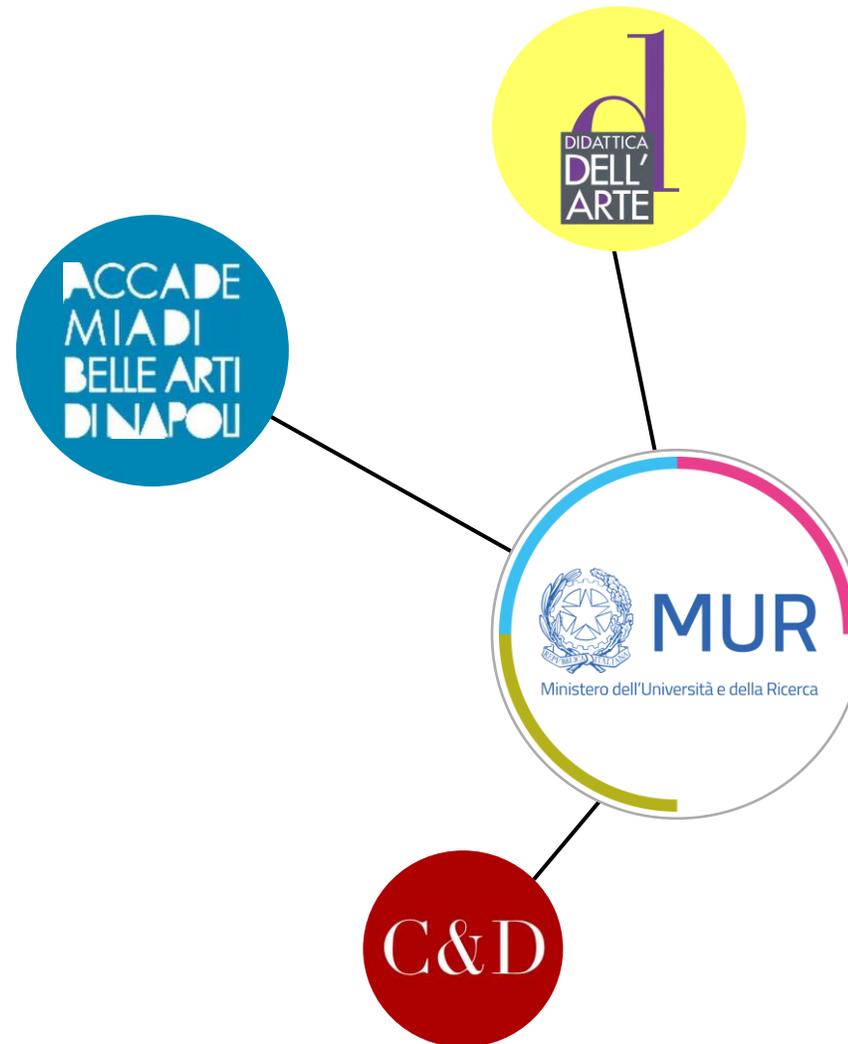
DIPARTIMENTO DI COMUNICAZIONE E DIDATTICA DELL'ARTE

# Progettazione Multimediale

Prof. Luigi Affuso – A.A. 2023-24

Programma del Corso

C.F.A. 8 - ore 100



# Programma del Corso

---

**Il corso propone una disamina sull'utilizzo delle nuove tecnologie nel campo dell'arte e delle metodologie didattiche.**

Nella prima parte del corso, sarà svolto un approfondimento dei linguaggi multimediali. In particolare, si esaminerà l'evoluzione e l'interazione tra Arte e discipline STEM. Successivamente, verranno analizzati alcuni progetti e metodologie di progettazione ispirati a Bruno Munari, dai quali lo studente potrà prendere spunto per la realizzazione del proprio progetto.

La seconda parte del corso riguarda la **progettazione di un elaborato o prototipo** su un tema a scelta dello studente che concerne: le *STEAM*, l'*Audiovisivo* (Cortometraggio), *I Musei e media digitali* oppure un *Tema didattico* (UDA - Unità di Apprendimento) con riferimento anche agli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. I progetti possono essere svolti anche in un gruppo composto da massimo 4 studenti.

## **OBIETTIVI**

- Capacità di analisi critica dei linguaggi multimediali.
- Acquisizione di strumenti metodologici e applicazione delle nuove tecnologie multimediali.
- Capacità di elaborazione creativa e progettuale nei campi dei nuovi media e delle STEAM.

# Programma del Corso

---

## **ELABORATI FINALI RICHIESTI E PROVA D'ESAME:**

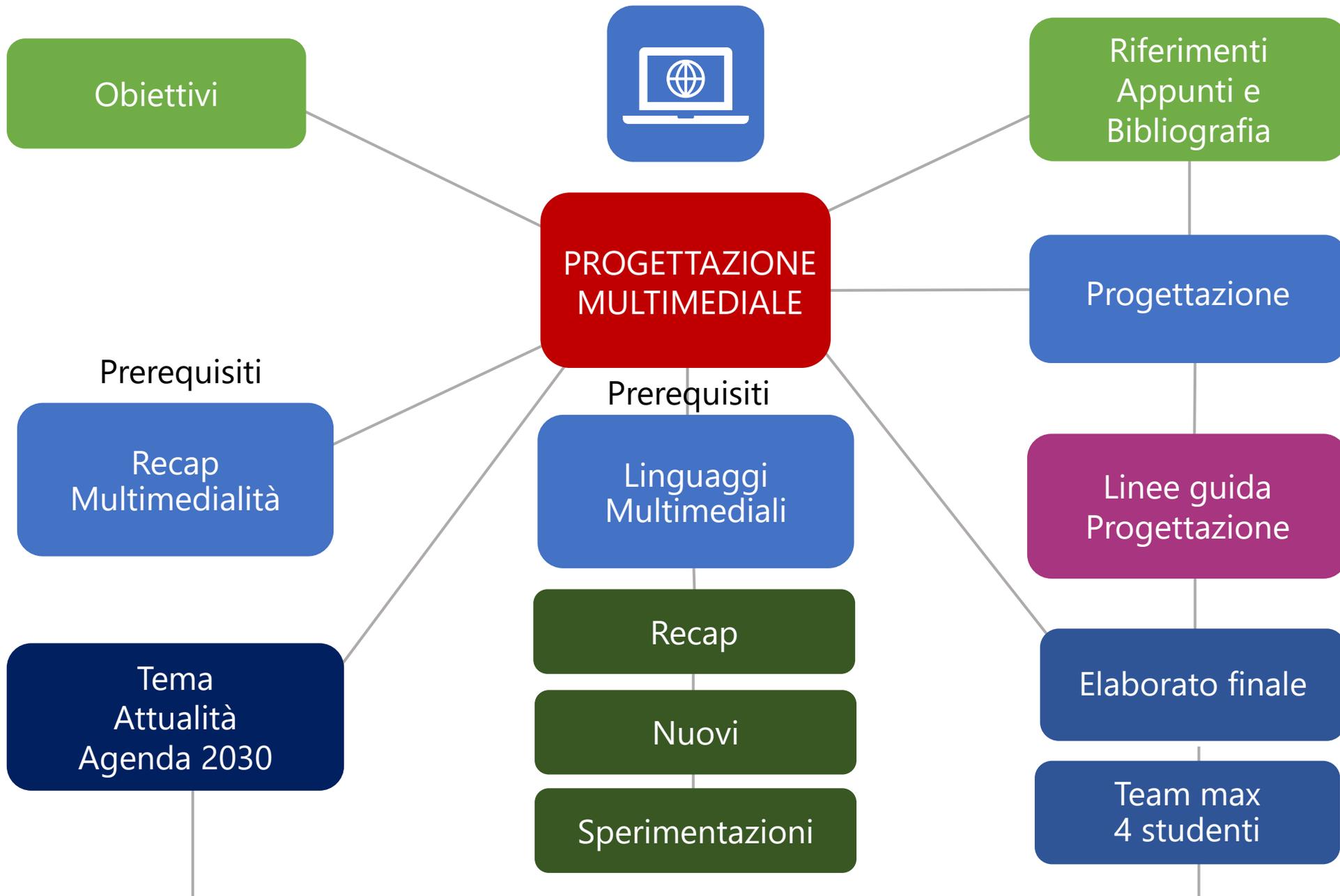
La prova d'esame consiste nella presentazione e discussione critica del progetto sul tema scelto dall'allievo durante il corso anche in riferimento alla bibliografia.

Di seguito sono illustrati:

- Lo schema del corso
- Gli Obiettivi dell'Agenda 2030
- la **BIBLIOGRAFIA** con delle schede di riferimento in base al percorso progettuale prescelto.

## **SITOGRAFIA E DOCUMENTI**

Durante il Corso saranno suggeriti Web-link e fornita documentazione e dispense da scaricare dal Repository dedicato del Corso di Progettazione Multimediale



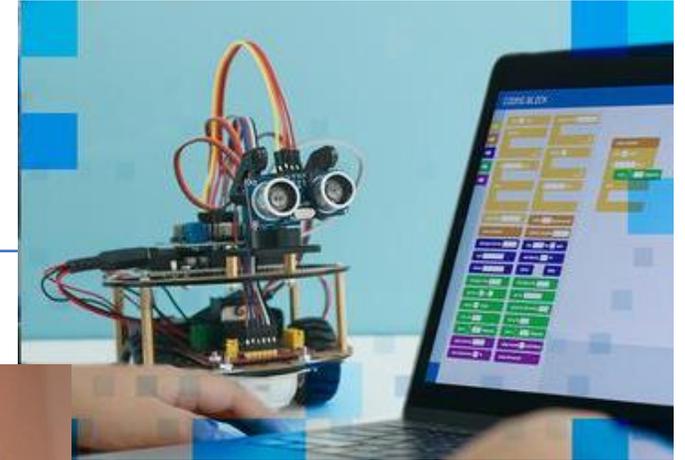
## Agenda 2030 + Steam

 **OBIETTIVI**  **PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

<b>1</b> SCONFIGGERE LA POVERTÀ 	<b>2</b> SCONFIGGERE LA FAME 	<b>3</b> SALUTE E BENESSERE 	<b>4</b> ISTRUZIONE DI QUALITÀ 	<b>5</b> PARITÀ DI GENERE 	<b>6</b> ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI 
<b>7</b> ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE 	<b>8</b> LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA 	<b>9</b> IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE 	<b>10</b> RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE 	<b>11</b> CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI 	<b>12</b> CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI 
<b>13</b> LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO 	<b>14</b> VITA SOTT'ACQUA 	<b>15</b> VITA SULLA TERRA 	<b>16</b> PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE 	<b>17</b> PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI 	 <b>OBIETTIVI</b> PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

# Elaborato finale

STEAM



Audiovisivo  
(Cortometraggio)



Musei e Media digitali



Tema Didattico (UDA)



Unità di  
Apprendimento  
(UdA)

- *Progettazione*
- *Costruzione*
- *Valutazione*



# PROGETTAZIONE

## MANUALE DI PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

*LIBERAMENTE ISPIRATO E TRATTO DAL LIBRO*

**“DA COSA NASCE COSA”**

*DI BRUNO MUNARI*

**Appunti per una metodologia progettuale**

# Linguaggi Multimediali



## Sperimentazione

- STEAM\_Coding e Microcontrollori
- Modellazione, Slicing e Stampa 3D
- Audiovisivo (Cortometraggio)
- Realta Virtuale e Ologrammi
- Multimedialita per i Beni culturali-  
Opere aumentate - Artivive
- Chatbot e AI
- .....

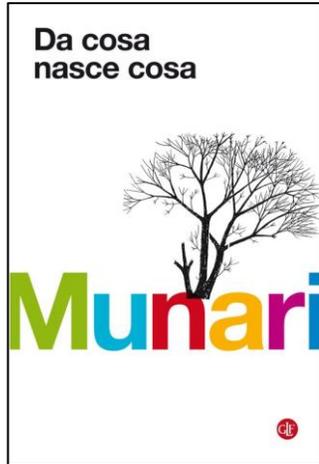


## Recap

- .....
- .....
- .....
- .....

# PROGETTAZIONE

## Bibliografia Manuali



B. Munari, *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Ed. Laterza, Bari-Roma 1996



*Manuale di Progettazione multimediale (dispensa, slide)*



*Live Audiovisual Performance. Guida alla progettazione della performance audiovisiva*, NABA - Nuova Accademia di Belle Arti, Milano Media Design e Arti Multimediali 2017



*La multimedialità: concetti fondamentali*, in Legnani, Mastantuono, Peraglie, Socio, *Competenze Grafiche - Progettazione Multimediale*, CLITT 2012

## Bibliografia

### Manuali



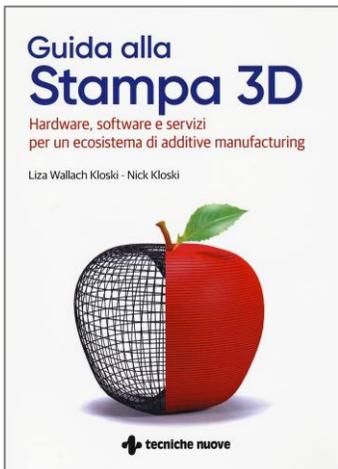
Audiovisivo  
(Cortometraggio)

*Il prodotto audiovisivo*, in Legnani, Mastantuono, Peraglio, Soccio, *Competenze Grafiche - Progettazione Multimediale*, CLITT 2012



Audiovisivo  
(Cortometraggio)

*Opera Prima. Come Realizzare Il Primo Cortometraggio*, a cura del regista e autore Carlo Fumo, 2014 (dispensa)



L. Wallach-Kloski , N. Kloski ), *Guida alla stampa 3D. Hardware, software e servizi per un ecosistema di additive manufacturing*, Editrice tecniche nuove, Milano 2021

## Bibliografia Riferimenti



### STEAM

G. Totaro a cura di, *Arte e creatività digitale per la costruzione di un immaginario complesso* Noema Online Education: <https://e-lab.space/> © 2020 Noema



### Musei e Media digitali

N. Mandarano, *Musei e media digitali*, Carocci editore, Roma 2019



### Connessioni

G. Xhaet, *#CONTAMINATI, Connessioni tra discipline, saperi e culture*, Hoepli, Milano 2020



### Tema Didattico

M. S. Bottai, *Insegnare storia dell'arte. Strumenti e metodi sperimentali per le scuole superiori* Carocci editore, Roma 2023

# Bibliografia

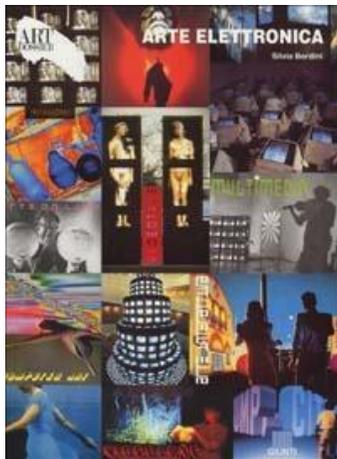
## Riferimenti



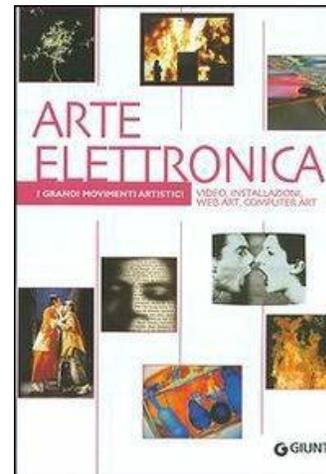
Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli Editore, Milano 2019



*Dai Musei di Collezione ai Musei di Narrazione, Studio Azzurro*



S. [Bordini](#), *Arte Elettronica*, ART DOSSIER N.156, Giunti, Firenze- Milano 2002

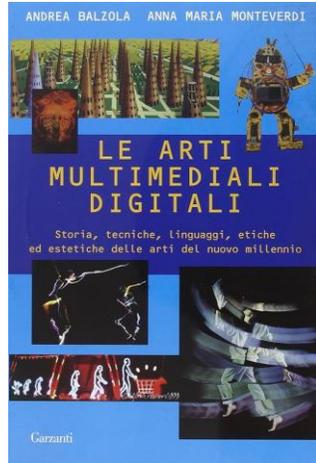


S. [Bordini](#), *Arte elettronica. Video, installazioni, web art, computer art*. Ediz. Illustrata, Giunti, Firenze-Milano 2004

Arte Elettronica

## Bibliografia

### Bibliografia consigliata



A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004



N. Bourriaud, *Estetica relazionale - Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano 2010