INFORMATICA PER LA GRAFICA | ABA PALERMO 2019-2020



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 cartacei, 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

Software utilizzati: Photoshop, Illustrator, InDesign | Premiere, Flash, Animator | ProCreate, SketchBook

PROGRAMMA DEL CORSO: MODULO 1 - VARIE APPLICAZIONI DI CREATIVITÀ DIGITALE

Il programma viene adattato alle esigenze dei vari corsi: narrazione digitale, graphic novel, ideazione artistica e progettazione di immaginari, grafica digitale, illustrazione, story board.

- 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.
- Di che strumenti abbiamo bisogno? Introduzione all'uso del personal computer, dei software e delle periferiche.
- Terminologie, linguaggio e formati analogico/digitale.
- Installazione software necessario alla realizzazione di elaborati multimediali professionali.
- Scrittura creativa, scrittura ipertestuale, scrittura digitale, la condensazione dei concetti e l'uso di stili per la scrittura. Gestione dei testi e scelta dei font. Corso online di typewriting.
- Elaborazioni digitali dell'immagine, fotoritocco, fotomontaggio scelta colori CMYK e RGB con Adobe Photoshop.
- Illustrazione e grafica vettoriale con Adobe Illustrator, SketchBook, Procreate ...
- Impaginazione professionale in vari formato, prestampa e formati di esportazione con Adobe InDesign.
- Stampa digitale e supporti cartacei.
- Basi di animazione grafica digitale e montaggio video.

ELABORATI RICHIESTI PER ESAME

Il corso prevede esercitazioni periodiche di valutazione progressi da visionare durante gli incontri 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, poetiche e attitudini 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.
 - Elaborazione digitale dell'immaginario. Lettura di un libro scelto dalla lista fornita in fondo al programma, trasposizione in immagini e visioni originali, ideazione, realizzazione pratica, impaginazione e presentazione professionale di almeno 5 tavole + copertina impaginate di: fotomontaggi, graphic novel, collage digitali, illustrazioni, grafiche artistiche, texture, story board, opere personali ispirate al testo. Facoltativo: pensare una breve animazione o video delle tavole presentate con supporto audio.
 - (Solamente per progetti autorizzati dal docente) Ideazione, progettazione e realizzazione di una propria produzione artistica originale.

Negli elaborati è richiesta la presenza di almeno: fotomontaggio di copertina/poster/locandina (Photoshop), grafica vettoriale logo/illustrazione/sfondi (Illustrator), impaginato di brossure/tesina/catalogo/magazine (InDesign), assemblaggio manuale per presentazione in sede di esame. Presentare il lavoro in modo preciso e professionale. La frequenza minima al corso è obbligatoria. Formato preferito dell'elaborato A5 orizzontale o verticale min. 12 pagine.

BIBLIOGRAFIA | LINKOGRAFIA CONSIGLIATA:

Template, plug-in, strumenti free <u>deviantart.com</u> | <u>www.behance.net</u> | <u>freepik.com</u> | <u>Photomosh (glitch online)</u> | <u>Brusheezy Pennelli Photoshop</u> <u>Wikipedia.it</u> Storia del Computer, Storia dell'informatica, Storia di Internet, Social media, Videogioco, Storia del Videogioco.

Font e scrittura - <u>www.dafont.com</u> - <u>www.datfilocorso.com</u>

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.

Tipologia di corso: Laboratoriale | Software utilizzati: Photoshop, Illustrator, InDesign, Animator, Office e/o software alternativi.

Tipologia di verifica finale: Presentazione professionale degli elaborati multimediali su argomento scelto durante il corso. Consegna di una copia cartacea ed una digitale del lavoro per archivio dell'Accademia. EMAIL per informazioni

ROMANZI	KIDS	FANTASY	SCI-FI	VISIONI OSCURE	DISTOPICI	AVVENTURA	SCIENZE/FILOSOFIE	MYSTIC	POESIE
I listica e	Fountantia NAu Fou	La atavia lufinita	Ubik	Dunasida	1984	Il aine del mende	Il mito della caverna	Siddharta	1/11ula Iuliahan
L'Idiota	Fantastic Mr Fox La fabbrica di	La storia Infinita	UDIK	Dracula		Il giro del mondo			L'Urlo - Jukebox
di F. Dostoevskij		di Michael Ende	8 6 1' 1 '-1'	di Bram Stoker	di George Orwell	in 80 giorni	(libro 7° La Repubblica)	di Hermann Hesse	all'idrogeno
	cioccolato		Ma gli androidi			Ventimila leghe	di Platone		di Allen Ginsberg
La metamorfosi	di Roal Dahl	Ronja. La figlia	sognano pecore	Frankenstein	Fahrenheit 451	sotto i mari		Zen + Diventa ciò che	
di Franz Kafka		del brigante	elettriche?	di Mary Shelley	di Ray Bradbury	di Jules Verne	L'interpretazione dei	sei	Pasto Nudo
	Pinocchio	di Astrid Lindgren					sogni	di Alan Watts	di William S.
Madame Bovary	Carlo Collodi		Un oscuro	Il corvo	Io sono leggenda	L'isola del tesoro	di Sigmund Freud		Burroughs
Di Gustave Flaubert		La bussola d'oro	scrutare	Il gatto nero	di Richard Matheson	di Robert Louis		La profezia di	
	Il barone rampante	di Philip Pullman	di Philip K. Dick	di Egdar Allan Poe		Stevenson	Così parlò Zarathustra	Celestino	Pulp
Kitchen	Il visconte				Il mondo nuovo		di Friedrich Nietzsche	di James Redfield	di Charles Bukowski
di Banana	dimezzato	La spada di	Neuromante	Il richiamo di Cthulhu	di Aldous Huxley	Cuore di tenebra			
Yoshimoto	di Italo Calvino	Shannara	di William Gibson	Necronomicon		di Joseph Conrad	Il mondo come volontà	Il dodicesimo pianeta	I fiori del male
		di Terry Brooks		di H. P. Lovecraft	Fight Club		e rappresentazione	di Zecharia Sitchin	di Charles Baudelaire
Norwegian wood	Il meraviglioso		Il condominio		di Chuck Palahniuk	Le avventure di	di Arthur Schopenhauer		
(Tokyo Blues)	mago di Oz		Crash	Shining -		Huckleberry Finn		Il castello interiore	Inferno
di Haruki Murakami	di L. Frank Baum		di J. G. Ballard	L'ombra dello	Arancia meccanica	di Mark Twain	Dianetics	di Teresa D'Avila	di Dante Alighieri
				scorpione	A Clockwork Orange		di L. Ron Hubbard		
Il nome della rosa	Alice nel paese		Io, robot	di Stephen King	di Anthony Burgess	Robinson Crusoe		Bhagavadgītā	Poesie
di Umberto Eco	delle meraviglie		di Isaac Asimov			di Daniel Defoe	Dal big bang ai		di John Keats
	Di Lewis Carroll			Carmilla	Metro 2033		buchi neri.		
				di Sheridan Le Fanu	di Dmitrij Gluchovskij		di Stephen Hawking		Milk and Honey
									di Rupi Kaur
					Battle Royale				
					di Koushun Takami				

Una selezione di libri e testi da cui ideare, immaginare, progettare, costruire e realizzare un immaginario visivo con l'uso di strumenti digitali e/o tecniche miste.