

**ABTEC40**

**Progettazione Multimediale - Triennio pedagogia CFA 6**

**prof. Colacito Damiano**

**n. ore 75**

A.A. 2022-2023

**OBIETTIVI**

Dopo aver osservato la crescita e lo sviluppo dei diversi linguaggi digitali, l'obiettivo principale del corso, attraverso attività di laboratorio, è la progettazione e l'ideazione di metodologie innovative di approccio alle nuove tecnologie, che siano contemporaneamente orientamento alla comprensione del mezzo e progettazione dei contenuti didattici ed espressivi in esso veicolati.

Lo studio della multimedialità, non è quindi finalizzato alla mera acquisizione di tecniche e pratiche di organizzazione ed a archiviazione dati, ma diviene l'oggetto stesso dell'investigazione e il soggetto della ricerca, per lo sviluppo delle competenze che caratterizzano le qualità del contesto culturale, tecnico ed estetico, della didattica multimediale. Il corso intende quindi affrontare le possibilità creative e comunicative dello strumento multimediale, utilizzabile come importante risorsa didattica, risignificandola come altra possibilità di apprendimento e di conoscenza applicabile nei diversi ambiti multidisciplinari multimediali (scuola, museo, laboratorio, atelier multimediali, e-learning,...).

**CONTENUTI**

Il corso di Progettazione Multimediale affronta l'analisi delle forme espressive ed estetiche che la multimedialità assume per veicolare contenuti e informazioni, attraverso lo studio e soprattutto la pratica delle esperienze *ipermediali*, che la tecnologia digitale presenta.

La diffusione del sistema informatico, incrementando le possibilità comunicative ha portato alla "*convergenza digitale*" che include tutti i media preesistenti (cinema, TV, radio, stampa ecc.) e tutti i codici (testi, suoni, immagini, animazioni, filmati) in un unico strumento. Quest'ultimo, - che spesso assume caratteri di estrema portabilità e di complementarità al percepire ed all'esistere quotidiano - anche conservando caratteri di un passato recente: "Il *desktop*" e di uno remoto: "la cattedra", viene sempre più percepito, apparentemente in conflitto con sua impalpabilità, come un'ambiente da abitare.

Questa trasformazione vede il passaggio dalla *multimedialità primaria* tradizionale (che riguarda i supporti ed i mezzi) alla *multimedialità secondaria* (relativa alla modalità di fruizione) caratterizzata dall'*interattività*.

La tecnologia digitale diventa così luogo di confluenza di memorie storiche e di proiezioni futuribili nel crogiolo conoscitivo e comunicativo della creatività, vissuto come continuità nel tempo presente, e le sue componenti *ipermediali*, di per sé valide risorse didattiche, divengono un efficace compendio nei processi di apprendimento.

In questo anno accademico verranno sviluppati due elaborati: il primo inerente alla comunicazione di contenuti didattici sul web, il secondo relativo alla realtà aumentata.

#### **PREREQUISITI**

Non vi sono particolari prerequisiti per accedere al corso se si esclude un quotidiano, ordinario uso delle periferiche digitali.

#### **BIBLIOGRAFIA**

**Essere digitali** N.Negroponete Sperling paperback 1995

**Brainframes, mente, tecnologia, mercato** D. de Kerckhove Baskerville 1993

**La vita sullo schermo** S.Turkle, Apogeo 1995

**Critica della ragion informatica** T.Maldonado Feltrinelli 1997

**Reale e virtuale** T.Maldonado Feltrinelli 1994

**Surplus cognitivo**. Creatività e genialità nell'era digitale Clay Shirky Codice edizioni 2010

**Techgnosis** Miti,magia e misticismo nell'era dell'informazione Erik Davis Ipermedium libri 2001

#### **ESAME FINALE**

Presentazione dei due elaborati multimediali sviluppati nelle attività di laboratorio svolte durante il corso (gli elaborati dovranno essere consegnati, nella loro forma definitiva, almeno 7 giorni prima della data d'esame all'indirizzo del docente), ed una interrogazione orale relativa ad uno dei testi scelti dall'elenco.

#### **DOCENTE**

Nasce nel 1973. Di formazione artistica, pone al centro della sua ricerca le ripercussioni che i processi di digitalizzazione compiono in ambito sociale, percettivo e relazionale.

Per molti anni, affianca alla sua attività artistica laboratori didattici e partecipa a progetti europei per la formazione nel campo delle nuove tecnologie.

Contribuisce attivamente all'ideazione del biennio di Didattica Multimediale per l'Accademia di belle Arti di Brera, Milano.