

TITOLAZIONE DISCIPLINA Triennio | Applicazioni Digitali per L'arte | 6/8 CFA

prof. Carmen Munafò

n. ore 75/100

a.a. 2023/2024

OBIETTIVI

(max. 1.000 battute)

Il corso combinerà lezioni teoriche, dimostrazioni pratiche e sessioni hands-on. Gli studenti avranno accesso a risorse digitali, tutorial online e esercitazioni pratiche per potenziare l'apprendimento. La partecipazione attiva, la discussione e il feedback reciproco saranno incoraggiati per favorire un apprendimento collaborativo.

CONTENUTI

(max 2.000 battute)

Modulo 1: Introduzione alle Applicazioni Digitali per le Arti

Panoramica sulle applicazioni digitali nel campo artistico
Ruolo delle tecnologie digitali nelle arti a 360°

Modulo 2: Photoshop - Fondamenti

Introduzione all'interfaccia di Photoshop
Strumenti di base e loro utilizzo
Lavorare con livelli e maschere
Tecniche di ritocco fotografico
Creazione di composizioni artistiche

Modulo 3: Photoshop - Tecniche Avanzate

Lavorare con filtri e effetti avanzati
Utilizzo di strumenti avanzati (Pen Tool, Clone Stamp, etc.)
Composizioni più complesse e manipolazioni creative

Modulo 4: Illustrator - Fondamenti

Panoramica sull'interfaccia di Illustrator
Utilizzo di forme e strumenti di disegno base
Lavorare con testo e tipografia
Creazione di illustrazioni semplici

Modulo 5: Illustrator - Tecniche Avanzate

Tecniche di disegno più complesse e dettagliate
Utilizzo avanzato degli strumenti di pennello
Creazione di loghi e grafiche vettoriali avanzate

Modulo 6: Applicazioni Multimediali - Studio di Caso

- Analisi di progetti artistici che integrano diverse applicazioni digitali
- Approfondimento su come le tecnologie digitali hanno influenzato l'arte contemporanea

Modulo 7: Progetto Finale

- Gli studenti sviluppano un progetto personale che applica le competenze acquisite durante il corso

PREREQUISITI

(max 500 battute)

- È consigliato avere accesso a un computer con i software indicati.

BIBLIOGRAFIA

- **"Digital Art Revolution: Creating Fine Art with Photoshop"** di Scott Ligon
- **"Adobe Photoshop CC Classroom in a Book"** di Andrew Faulkner e Conrad Chavez
- **"Adobe Illustrator CC Classroom in a Book"** di Brian Wood
- **"Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters"** di 3DTotal.com
- **"The Adobe Illustrator WOW! Book"** di Sharon Steuer
- **"Digital Art Studio: Techniques for Combining Inkjet Printing with Traditional Art Materials"** di Karin Schminke e Dorothy Simpson Krause
- **"Art in the Age of the Internet, 1989 to Today"** di Eva Respini e Johanna Burton
- **"The Artist's Guide to Photoshop"** di Daniel D. Giordan
- **"Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork"** di Von Glitschka
- **"Photoshop Artistry: For Photographers Using Photoshop CS2 and Beyond"** di Barry Haynes e Wendy Crumpler

ESAME FINALE

La valutazione sarà basata su progetti pratici, partecipazione in classe, un esame finale e la presentazione del progetto personale. La creatività, l'originalità e l'applicazione efficace delle competenze apprese saranno valutate in modo significativo.

DOCENTE

Oltre un decennio di esperienza nel settore, collabora come Creative Artist Supervisor presso Rainbow CGI a Roma, Italia. Il suo background è intriso di successi nel design e nella regia, con un portafoglio ricco di lavori creativi professionali nei settori dei prodotti di consumo, moda, automotive, arte e media.

La sua forte esperienza nella direzione visiva, nell'innovazione artistica e nel posizionamento del brand si è sviluppata eccellendo in ambienti frenetici e sensibili al tempo. La sua personalità collaborativa la ha abituato al brainstorming, al confronto e all'iterazione, mantenendo sempre un atteggiamento positivo e sorridendo collaborativamente. È un giocatore di squadra con una profonda esperienza digitale e capacità di ideare e progettare attraverso i canali digitali.

Le sue competenze informatiche sono solide, con una profonda conoscenza di strumenti come Adobe XD, Figma, Sketch, Microsoft Office Suite, QuarkXPress, AfterEffect, Premiere Pro, InDesign, Illustrator, Photoshop, ResolumeArena, Maya, 3dStudio MAX, Acrobat, Dreamweaver e Flash, HTML Basic, CSS Basic, ecc.

Nel suo percorso professionale, ha svolto ruoli chiave come Senior Digital Art Director presso Triumph International Group S.p.A. e come Content Creator di Metaverso su Facebook a Menlo Park, California. È anche Metaverse Ambassador per Olimaint a Brescia, Italia.

Le sue competenze spaziano dalla progettazione e allestimento multimediale e multisensoriale, alla grafica e al web design, al PR e marketing digitale, alla pianificazione e coordinamento di eventi, alla grafica in movimento, alle arti visive, alla gestione di progetti, alla mappatura della proiezione, al 3D, al coaching e alle lezioni, fino all'illustrazione.

La sua etica del lavoro è solida, con capacità dimostrate di gestire più progetti contemporaneamente in ambienti frenetici e ad alta pressione. È abile a adattarsi rapidamente alle mutevoli priorità in un ambiente guidato dalle scadenze, dimostrando un'energia ed entusiasmo costanti nel raggiungere gli obiettivi.