

GRAFICA MULTIMEDIALE (8 CFA)

prof. FANALE RAIMONDO

n. ore 100

a.a. 2025/2026

OBIETTIVI

Il corso esplora la grafica multimediale contemporanea come convergenza tra linguaggi visivi, tecnologia e pensiero critico, integrando grafica, movimento, suono, interazione e intelligenza artificiale in un progetto sviluppato nell'arco dell'anno. Gli studenti impareranno ad applicare i principi del design visivo a prodotti digitali dinamici; a sviluppare motion graphics, grafica generativa e interattiva; a integrare l'AI generativa nel processo creativo con consapevolezza critica e trasparenza; a combinare linguaggi differenti in un sistema coerente; a documentare il processo con rigore progettuale e tecnico.

CONTENUTI

Teorie e linguaggi della comunicazione multimediale e interattiva. Relazione tra immagine statica, movimento, tempo, suono e narrazione.

Motion graphics e principi di animazione; workflow con Adobe After Effects e Premiere. Compositing, montaggio, titolazione e progettazione audiovisiva.

Grafica generativa e interattiva: Canvas, WebGL e p5.js come ambienti di sperimentazione. Principi di interaction design e progettazione di esperienze digitali. Elementi di game design e logiche di interazione applicate alla comunicazione.

Suono, sincronizzazione audiovisiva e progettazione dell'esperienza multicanale. Intelligenza artificiale e strumenti generativi nel processo creativo multimediale. Analisi di casi studio contemporanei e progettazione di un elaborato multimediale complesso.

Metodologia didattica: lezioni teoriche, analisi di opere e progetti, esercitazioni tecniche, sperimentazioni audiovisive e interattive, revisioni periodiche e sviluppo di un progetto complesso, con particolare attenzione all'integrazione di linguaggi differenti in un sistema coerente.

PREREQUISITI

Competenze consolidate di grafica digitale e di progettazione visiva; conoscenza di almeno un software grafico professionale (Illustrator, Photoshop o equivalenti). Si consiglia la frequenza di Elementi di Grafica Editoriale o equivalente.

BIBLIOGRAFIA

MUNARI Bruno, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Roma-Bari, 1968.

MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA), 2001.

REAS Casey, FRY Ben, *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*, MIT Press, Cambridge (MA), 2014.

MEGGS Philip B., PURVIS Alston W., *Meggs' History of Graphic Design*, Wiley, Hoboken (NJ), 2016.

McCLOUD Scott, *Understanding Comics*, HarperPerennial, New York, 1994.

WHEELER Alina, *Designing Brand Identity*, Wiley, Hoboken (NJ), 2017.

Documentazione di p5.js e WebGL; materiali digitali, articoli e riferimenti forniti dal docente durante il corso.

ESAME FINALE

Presentazione e discussione di un progetto multimediale complesso, con presentazione critica del concept, del processo e delle soluzioni adottate. Valutazione: partecipazione e iter di progetto (20%), esercitazioni intermedie (30%), progetto finale e documentazione (50%). Criteri: innovazione, qualità visiva e narrativa, integrazione tecnica dei media, coerenza progettuale, capacità di argomentare le scelte e trasparenza nell'uso dell'AI.

DOCENTE

Raimondo Fanale è docente di Web Design e Grafica presso l'Accademia di Belle Arti e professionista da trent'anni nell'ambito della grafica, dell'UI/UX e del software. Ha conseguito il B.Sc. (Hons, First Class) in Computing & Information Technologies e il M.Sc. in Information Technology presso l'University of Derby (Regno Unito).

Ha completato l'Executive Course «Business Analytics: From Data to Decisions» presso l'Imperial College Business School, lo Short Master in Marketing e comunicazione digitale presso Il Sole 24 Ore Business School e ha frequentato i corsi di specializzazione dell'UNU-CRIS (United Nations University) in Python/Data e Data-Driven Analysis for Policy. Ha partecipato a summer school internazionali: OxML su Generative AI (Oxford, 2024), AI and Machine Learning in Healthcare (Università di Cambridge, 2024), Organizational Studies Methodologies (Universitas Mercatorum, 2025) e IEEE-EURASIP Summer School on Signal Processing su Multimodal AI (2025).

Ha inoltre conseguito attestati in ambiti affini, tra cui Web Programming e Client-Side Programming (University of Illinois Urbana-Champaign / O'Reilly), Privacy and IT Security – Data Protection Officer (Scuola IAD, Università di Roma Tor Vergata), reati informatici (AFAP), affidabilità dei servizi informatici (INFN, Laboratori Nazionali del Gran Sasso), imprenditorialità (University of Maryland), neuroeconomia (Higher School of Economics) e diritti fondamentali in Europa (Unitelma Sapienza). Svolge attività di ricerca nell'ambito dell'intelligenza artificiale applicata all'analisi di immagini istopatologiche. Ha pubblicato articoli scientifici su *Frontiers in Imaging* e *Frontiers in Signal Processing* (2026) e presentato contributi a conferenze internazionali (World Conference on AI, ML and Data Science 2024, CIDE 2025, IFKAD 2026). È autore del volume *Content Marketing. You Need it.* (EditPress, 2014), membro IEEE e MBCS e svolge attività di peer review per le riviste *Frontiers* e *PeerJ*. Nel corso della carriera ha maturato un'esperienza professionale pluriennale nella progettazione e nello sviluppo di piattaforme web, applicazioni mobile e sistemi basati su AI, portando in aula casi e metodi dell'attività progettuale reale.

Nel corso di Grafica Multimediale integra grafica, motion, coding creativo e AI, con riferimenti alla sua attività di ricerca.