

LINGUAGGI MULTIMEDIALI (per l'animazione) (4 CFA)

prof. Matteo Paniccia

n. ore 50

a.a. 2025/2026

OBIETTIVI

Il corso si propone di fornire allo studente una preparazione sui nuovi linguaggi multimediali, esplorando l'evoluzione dei media e dell'animazione nelle moderne piattaforme digitali. Durante il percorso si svilupperà un approccio critico verso opere esistenti, utile per analizzare linguaggi, tecniche e strategie comunicative. Le attività prevedono lezioni frontali, laboratori pratici e revisioni, con l'approfondimento di casi studio di prodotti di animazione diffusi sui nuovi media. Ogni studente sarà guidato nella progettazione e realizzazione di un proprio progetto, con l'obiettivo di coniugare teoria, metodologia e applicazione pratica. Il corso offrirà un'esperienza formativa orientata allo sviluppo di competenze tecniche, critiche e progettuali, preparando le partecipanti ad affrontare le sfide creative e professionali del settore multimediale.

CONTENUTI

Durante il corso verranno trattati numerosi argomenti fondamentali per sviluppare una comprensione approfondita dei linguaggi multimediali e delle loro applicazioni. Si partirà dagli elementi base della comunicazione, dei media e della multimedialità, essenziali per comprendere il contesto e le dinamiche che caratterizzano i nuovi strumenti digitali.

Un aspetto centrale sarà lo sviluppo dello stile e del linguaggio creativo, con esercizi mirati a potenziare l'espressività individuale. Verranno approfondite le tecniche di storytelling, attraverso esercizi di stile e scrittura creativa, per affinare le capacità narrative e costruire contenuti coinvolgenti.

Tra i temi principali, un ruolo chiave sarà dedicato a come progettare per i nuovi media, con un'analisi dettagliata del target, delle fasi progettuali e della realizzazione del prodotto finale. Verrà esplorato il linguaggio dei Social Media, affrontando le tecniche di racconto più efficaci per queste piattaforme, con particolare attenzione al Tone of Voice (TOV), ai formati, e alla creazione di un piano editoriale strategico.

Nel corso delle lezioni sarà illustrata una metodologia progettuale applicata, accompagnata dall'analisi di case histories di successo, utili per comprendere strategie e tecniche applicate nei progetti reali.

Ogni lezione includerà esercitazioni pratiche che consentiranno di mettere in pratica i contenuti appresi e che costituiranno parte integrante della valutazione finale. Il percorso si concluderà con la realizzazione di un progetto finale, che permetterà ad ogni partecipante di applicare le competenze acquisite, dalla fase progettuale fino alla produzione di un prodotto multimediale completo.

L'obiettivo del corso è fornire strumenti teorici e pratici per affrontare in modo consapevole e professionale le sfide creative poste dai nuovi media.

PREREQUISITI

È consigliato avere accesso a un computer con software dedicati all'animazione installati.

BIBLIOGRAFIA (consigliata)

Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Bruno Munari, editore Laterza

Gli strumenti del comunicare, Marshall McLuhan, editore Il Saggiatore

Cromorama, Riccardo Falcinelli, editore Einaudi.

Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea, Angela Vettese, editore Laterza

Testi che parlano. Il tono di voce nei testi aziendali, Valentina Falcinelli, Franco Cesati editore

Durante il corso sarà condivisa inoltre, una sitografia dalla quale poter attingere per procacciare materiale di studio e approfondire le tematiche

ESAME FINALE

L'esame sarà articolato in due elaborati: la redazione di una relazione critica, in cui lo studente analizzerà un progetto di un autore o brand scelto o assegnato, e lo sviluppo di un progetto di animazione destinato ai social media. Quest'ultimo includerà un racconto animato su un tema concordato con il docente, corredato da una presentazione digitale che illustrerà tutto il processo creativo/progettuale. Potrà essere prevista la realizzazione di un gruppo, se compatibile con il numero di partecipanti.

L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente essere approvato dal docente durante le fasi di lezioni e/o revisione.

DOCENTE

Matteo Paniccia è un professionista con una solida esperienza nel campo della direzione creativa, strategia digitale e comunicazione visiva. Da oltre cinque anni, ricopre il ruolo di digital art director nel settore del fitness, gestendo la comunicazione visiva e digitale di brand, sviluppando campagne crossmediali e curando la progettazione di contenuti per social media e web. La sua esperienza spazia dalla grafica alla fotografia e al videomaking, con particolare attenzione alla realizzazione di progetti creativi che rispondano alle esigenze comunicative e di branding.

Ha completato i suoi studi in ambito artistico, con un focus particolare sui nuovi media, approfondendo le dinamiche della comunicazione digitale e dei linguaggi visivi attraverso percorsi di formazione specializzati nel campo del marketing digitale. Questo background gli ha permesso di integrare con successo le sue competenze artistiche con una solida visione strategica, creando progetti innovativi e mirati.

Impegnato nella direzione creativa della comunicazione di enti e associazioni, dove si occupa della gestione grafica dei progetti social e della realizzazione di materiale promozionale.

Precedentemente, ha lavorato come art director e marketing manager, sviluppando campagne di comunicazione e strategie di contenuto per diversi marchi in ambito sanitario. In questo contesto, ha coordinato anche le attività di content creation, copywriting e analisi dei risultati delle campagne digitali.

Ha anche ricoperto ruoli di coordinamento creativo, ottimizzando le competenze di team multidisciplinari e sviluppando progetti che integrano strategie di marketing online e offline. La sua capacità di coordinare processi creativi ha permesso di raggiungere e superare gli obiettivi di brand, intercettando le necessità del pubblico finale.

La sua carriera è iniziata come graphic designer, con la gestione dell'intero processo creativo, dalla progettazione alla preparazione dei materiali per la stampa. Inoltre, ha avuto esperienze significative nel campo della fotografia e del videomaking, gestendo laboratori presso un ente sanitario locale, realizzando cortometraggi e video progetti su tematiche sociali, con il coinvolgimento di utenti e comunità locali.

Oltre all'esperienza professionale, Matteo ha partecipato a varie mostre collettive di arte contemporanea e pubblicazioni, esplorando temi sociali e artistici. Ha avuto riconoscimenti e premi per il suo lavoro artistico. La sua produzione artistica riflette l'attenzione alla trasformazione sociale e alla narrazione dell'identità attraverso il linguaggio visivo.

Creatività, strategia digitale e innovazione, Matteo Paniccia sviluppa la capacità di ideare e realizzare progetti che uniscono comunicazione visiva e storytelling, con un approccio mirato a creare esperienze coinvolgenti per il fruitore del prodotto creativo.