
Progettazione Multimediale

Corso: Triennio di I livello

Durata: 75 ore

Docente: Prof.ssa **Carmen Munafò**

Area: Progettazione / Arti visive e multimediali

PROFILO DEL CORSO

Il corso di *Progettazione Multimediale* introduce gli studenti alla progettazione e realizzazione di contenuti multimediali, intesi come **sistemi complessi di linguaggi visivi, audiovisivi e interattivi**.

Il corso affronta il multimedia come **processo progettuale**, in cui immagini, suoni, testi, video e animazioni concorrono alla costruzione di esperienze comunicative e artistiche, sviluppando competenze tecniche, metodologiche e creative.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si propone di:

- fornire le basi teoriche e pratiche della progettazione multimediale
 - sviluppare un metodo progettuale consapevole
 - integrare diversi linguaggi digitali in un unico progetto coerente
 - stimolare la capacità di lavoro per progetti
 - favorire l'autonomia operativa e creativa dello studente
-

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- progettare contenuti multimediali semplici e complessi
- utilizzare strumenti digitali per la produzione multimediale

-
- integrare immagini, video, audio e grafica in un progetto unitario
 - sviluppare un concept coerente con il contesto di riferimento
 - presentare e documentare il proprio lavoro in modo efficace
-

MODULO 1 – Introduzione alla progettazione multimediale (15 ore)

Contenuti:

- Definizione di multimedia e intermedialità
- Evoluzione dei linguaggi multimediali
- Ambiti di applicazione: arte, comunicazione, cultura
- Analisi di progetti multimediali contemporanei

Attività:

- Lezioni introduttive
 - Analisi di casi studio
 - Esercitazioni esplorative
-

MODULO 2 – Linguaggi e strumenti del multimedia (20 ore)

Contenuti:

- Immagine statica e in movimento
- Audio, testo e animazione
- Formati digitali e flussi di lavoro
- Software di base per la produzione multimediale

Attività:

-
- Esercitazioni tecniche guidate
 - Produzione di materiali multimediali
-

MODULO 3 – Progettazione visiva e storytelling (20 ore)

Contenuti:

- Concept e idea progettuale
- Narrazione visiva e sequenzialità
- Storyboard e wireframe
- Relazione tra contenuto, forma e pubblico

Attività:

- Sviluppo di concept progettuali
 - Elaborazione di storyboard
 - Lavoro individuale e di gruppo
-

MODULO 4 – Produzione multimediale (25 ore)

Contenuti:

- Produzione e montaggio video
- Integrazione di elementi grafici e sonori
- Timing, ritmo e interazione
- Ottimizzazione dei contenuti per diversi media

Attività:

- Realizzazione di un progetto multimediale

-
- Lavoro laboratoriale assistito
 - Revisioni intermedie
-

MODULO 5 – Presentazione del progetto e portfolio (20 ore)

Contenuti:

- Documentazione del progetto
- Presentazione e comunicazione del lavoro
- Portfolio multimediale
- Autovalutazione del processo creativo

Attività:

- Finalizzazione del progetto
 - Presentazione pubblica
 - Revisione critica collettiva
-

METODOLOGIA DIDATTICA

- Lezioni frontali
 - Laboratorio pratico
 - Didattica per progetti (Project Based Learning)
 - Revisioni collettive e individuali
 - Apprendimento cooperativo
-

MODALITÀ DI VERIFICA

La verifica prevede:

- valutazione delle esercitazioni svolte
 - realizzazione di un **progetto multimediale finale**
 - presentazione e discussione del progetto
 - consegna di un **portfolio multimediale**
-

BIBLIOGRAFIA – PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE (TRIENNIO)

Testi fondamentali (consigliati / di riferimento)

- **Lev Manovich – Il linguaggio dei nuovi media**, Olivares, Milano.
→ Testo base per comprendere i linguaggi e le strutture del multimedia contemporaneo.
 - **Christiane Paul – Digital Art**, Thames & Hudson.
→ Introduzione critica alle pratiche artistiche digitali e multimediali.
 - **Edmond Couchot – L'arte digitale**, Laterza.
→ Riflessione teorica sul rapporto tra tecnologia, immagine e creazione.
-

Progettazione, comunicazione e linguaggi visivi

- **Bruno Munari – Design e comunicazione visiva**, Laterza.
- **Bruno Munari – Da cosa nasce cosa**, Laterza.
- **Ellen Lupton – Graphic Design Thinking**, Princeton Architectural Press.

→ Utili per sviluppare metodo progettuale e consapevolezza visiva.

Narrazione, interattività e multimedia

- **Henry Jenkins – Cultura convergente,**
Apogeo.
- **Janet Murray – Hamlet on the Holodeck,**
MIT Press.

→ Per comprendere storytelling, intermedialità e nuovi media.

Immagine, video e cultura visiva

- **Susan Sontag – Sulla fotografia,**
Einaudi.
 - **John Berger – Questione di sguardi,**
Il Saggiatore.
-

Portfolio e pratica progettuale

- **Adrian Shaughnessy – How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul,**
Laurence King.
 - **Jackie Battenfield – The Artist's Guide,**
Da Capo Press.
-

Risorse online e piattaforme (consigliate)

- **e-flux**
- **Rhizome**
- **Artribune**
- **Tate Modern – sez. *Art & Technology***

