

## ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	<b>2017-18</b>
codice dell'insegnamento	<b>128</b>
nome dell'insegnamento	<b>Informatica Generale</b>
docente	<b>Agustin Sanchez</b>
tipologia dell'attività formativa	<b>Ulteriori per P e NT</b>
settore scientifico disciplinare	<b>ABTEC39</b>
CFA	<b>4</b>
semestrale /annuale	<b>Semestrale: 1^ semestre per NT – 2^ semestre per P</b>
totale ore insegnamento	<b>50</b>
ore di lezione / settimane	<b>4/13</b>

### Nome docente e contatti

Agustin Sanchez.

Indirizzo di posta elettronica: agu.bit@gmail.com

### Obiettivi formativi

Il corso prevede di preparare lo studente all'utilizzo consapevole del computer, macchina di elaborazione digitale che ha rivoluzionato la nostra esistenza, sia nel modo di comunicare, sia nel modo di percepire il tempo e lo spazio. Conoscere l'architettura, il funzionamento e come sia possibile la sintesi della realtà interpretata dal linguaggio macchina; sono alcuni degli argomenti generali che saranno trattati durante il corso.

### Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

### Contenuto del corso

Il corso propone un percorso formativo dove gli strumenti informatici sono al servizio dell'utente per concepire produrre creativamente contenuti formali.

#### - Parte 1 (teorica/laboratoriale)

Nel corso si introdurranno alcuni concetti elementari dell'informatica dall'atomo al bit

hardware

sistemi operativi

applicativi

sistemi di compressione lossless e lossy

formati bitmap e vettoriali

codec video

reti e protocolli

#### - Parte 2 (laboratoriale)

Post produzione dell'immagine digitale con Adobe Photoshop

Area di lavoro

Le caratteristiche di un'immagine in formato digitale

Gli strumenti

I livelli e loro funzionamento

I livelli di regolazione

Gli stili di livello

Le maschere

Le fusioni

Il testo

Regolazioni di luminosità/contrasto, valori tonali, curve, tonalità/saturazione e bilanciamento del colore, etc.

Filtri

- Parte 3 (laboratoriale)

Lezioni introduttive con il supporto e l'analisi di opere e autori

Software per la produzione di contenuti AR, Aurasma e Layar con l'utilizzo di smartphone.

dopo questa fase dove gli studenti avranno acquisito gli strumenti tecnico formali verrà indicato di sviluppare il tema proposto.

Progetto partecipativo in AR (Realtà Aumentata)

La risemantizzazione del messaggio pubblicitario contemporaneo veicolato dall'AR.

### **Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)**

1 - Henry Jenkins, Cultura convergente, Apogeo 2007

2 - Bruno Munari, Arte come mestiere, Editori Laterza, Roma-Bari 2006.

3 - A cura di Di Franco Berardi, Lorenza Pignatti, Marco Magagnoli Errore di sistema. Teorie e pratiche di Adbusters, Feltrinelli 2003

4 - Nicolas Burriaud Postproduction, Come l'arte riprogramma il mondo, Postmedia Milano 2004

### **Bibliografia consigliata**

1 - Eugenio Turri Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato, Venezia, Marsilio 2006

2 - Antonio Somaini (a cura di), Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini, Vita e Pensiero 2005

3 - Steven Johnson, Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti, Mondadori, Milano 2006.

4 - James Kakalios, La fisica dei supereroi, Einaudi 2010

### **Metodi didattici**

Pratica laboratoriale 65%, lezioni frontali 35%

### **Modalità della verifica del profitto**

Il lavoro da presentare all'esame sarà la realizzazione di un intervento in AR su uno dei due temi proposti, concordati durante il corso.

L'intervento in AR deve prevedere: documento di presentazione generale del lavoro che ne illustri l'idea e i contenuti; breve resoconto conclusivo che metta in evidenza la metodologia di lavoro adottata, i problemi affrontati e le soluzioni adottate.

Domande sulle tematiche affrontate.

Lettura a scelta di un testo tra quelli indicati nella bibliografia di riferimento.

### **Note**

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

### **Orario delle lezioni**

corso semestrale – 1<sup>^</sup> Semestre per Nuove tecnologie: Lunedì 9:30/12:50 / 2<sup>^</sup> semestre per Pittura: Mercoledì 9:30/12:50

### **Orario di ricevimento**

Il docente riceve su appuntamento