

ACCADEMIA CARRARA DI BELLE ARTI – BERGAMO

anno accademico	2020-21
codice dell'insegnamento	189
nome dell'insegnamento	Applicazioni digitali per le arti visive
docente	Agustin Sanchez
tipologia dell'attività formativa	base per NT / caratterizzante per P
settore scientifico disciplinare	ABST52
CFA	5
semestrale /annuale	annuale
totale ore insegnamento	63
ore di lezione / settimane	4/15

Nome docente e contatti

Agustin Sanchez - agustin.sanchez@abagcarrara.it

Obiettivi formativi

Saper identificare le applicazioni strategicamente più utili nella progettazione e produzione di un'opera digitale.

Affrontare il proprio scenario informatico acquisendo durante il percorso una solida consapevolezza progettuale che mira all'utilizzo creativo di tecnologie accessibili sia su dispositivi mobili che computer desktop.

Sviluppare un personale argomento d'interesse da realizzare partendo indifferentemente dalla materia o dal bit, coinvolgendo tecnologie hardware nelle sue più svariate applicazioni digitali. Percepire la tecnologia come uno strumento in continuo cambiamento, comprendere la sua costante infiltrazione lungo la storia ed il suo contributo tecnologico e concettuale nelle arti dal XX secolo ad oggi.

Prerequisiti (propedeuticità)

Computer laptop (consigliato), Smartphone e conoscenza delle tecnologie informatiche di base.

Contenuto del corso

L'insegnamento tiene in considerazione i diversi livelli di preparazione degli studenti nei confronti dell'ambiente digitale.

Partendo da questa considerazione il corso propone un'attività di presa di coscienza e di ricerca delle applicazioni digitali e delle loro potenzialità in ambito creativo. L'insegnamento sarà diviso in tre parti:

La prima parte sviluppa un percorso seguendo una linea temporale che coinvolge l'analisi di artisti e autori innovatori di un'era in continuo mutamento, dove l'effimero e l'obsolescenza digitale si percepiscono nell'attimo e dove la proprietà intangibile prende forma fino a tradursi in materia.

La seconda parte si propone di offrire un'estensione creativa allo studente, con l'aiuto di soluzioni digitali che spaziano da: OS mobile/desktop, Applicativi, programmi e semplici hardware tools provenienti da elettronica obsoleta, si esplorerà l'ambiente informatico nelle sue diverse manifestazioni digitali: dall'audio al video a semplice programmazione per oggetti, coinvolgendo anche applicativi per il web.

La terza parte sarà costituita dallo sviluppo di un progetto individuale. Lo studente applicando soluzioni digitali sarà chiamato principalmente a coinvolgere l'utilizzo dello Smartphone come strumento creativo nella produzione di un'opera digitale.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

1 - Domenico Quaranta , Media, new media, Postmedia books, 2011 2 - a cura di Lorenza Pignatti, Mind the Map, Postmedia books, 2011 3 - James Kakalios, La fisica dei supereroi, Einaudi, 2010

Metodi didattici

Laboratorio e tecniche sperimentali, facendo uso di tecniche attive, per coinvolgere attivamente lo studente nella fase progettuale.

Modalità della verifica del profitto

La valutazione finale sarà costituita da:

Presentazione del progetto digitale sviluppato nella terza parte del programma. Presentazione di un wireframe del progetto che ne illustri l'idea, contenuti e metodologia del lavoro adottato.

Verifica delle conoscenze delle tematiche affrontate in classe e del contenuto del testo scelto tra quelli indicati in bibliografia.

Partecipazione alla mostra degli studenti e allestimento del lavoro

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 – 2 semestre – Giovedì: 9,30-12,50

Orario di ricevimento

Il docente riceve su appuntamento