

**POLITECNICO DELLE ARTI DI BERGAMO
ACCADEMIA DI BELLE ARTI GIACOMO CARRARA**

anno accademico	2024-25
codice dell'insegnamento	3000114
nome dell'insegnamento	Applicazioni digitali per le arti visive
docente	Agustin Sanchez
tipologia dell'attività formativa	Base
settore scientifico disciplinare	ABTEC38
CFA	5
semestrale /annuale	2 ^a semestre
totale ore insegnamento	62
ore di lezione / settimane	13.30-18.30

Nome docente e contatti

Agustin Sanchez – agustin.sanchez@abagcarrara.it

Obiettivi formativi

Alla conclusione dell'insegnamento lo studente saprà identificare le applicazioni strategicamente più utili nella progettazione e produzione di un'opera digitale e durante il percorso formativo affronterà il proprio scenario informatico allo scopo di acquisire una solida consapevolezza progettuale che mira all'utilizzo creativo di tecnologie accessibili sia su dispositivi mobili che computer desktop, inoltre imparerà a percepire la tecnologia come uno strumento in continuo cambiamento, comprenderà la sua costante infiltrazione nel corso della storia ed il suo contributo tecnologico e concettuale nelle arti dal XX secolo ad oggi.

Infine, partendo indifferentemente dalla materia o dal bit e coinvolgendo tecnologie hardware e software nelle sue più svariate applicazioni digitali, svilupperà un progetto su un personale argomento d'interesse.

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.

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 AR, VR e IA, programmi e semplici hardware tools provenienti da elettronica recente e obsoleta.

Si esplorerà l'ambiente informatico nelle sue diverse manifestazioni digitali: dall'audio al video alla 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 a coinvolgere l'utilizzo del personal computer e dello Smartphone come strumenti creativi nella produzione di un'opera digitale.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

1- Mark Cousins, Storia dello sguardo, Il saggiatore, 2018

2- Lev Manovich, Cultural Analytics, Raffaello Cortina Editore, 2023

3- David Chalmers, Più realtà *"I mondi virtuali e i problemi della filosofia"* Raffaello Cortina, 2023

4- 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, incontro con professionisti e visite didattiche.

Modalità della verifica del profitto

La valutazione finale sarà costituita da:

Presentazione del progetto sviluppato nella terza parte del programma.

Presentazione di un wireframe del progetto che ne illustri l'idea, contenuti e metodologia adottata nel processo di realizzazione.

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

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

Orario di ricevimento

Il docente riceve su appuntamento