

Tecnologie e applicazioni digitali (CFA 8)

A.A. 2024-2025

Prof.ssa Livia RIBICHINI

OBIETTIVI

Il corso sviluppa competenze tecniche e riflessione critica sull'uso del digitale in contesti sociali, urbani e artistici, per promuovere un design sostenibile che unisca diverse discipline. Si esploreranno le potenzialità espressive del digitale, tramite tecniche miste come creative coding, avatar, animazione, AR, videomapping e installazioni interattive. L'attività pratica consentirà agli studenti di applicare creativamente le competenze tecniche acquisite.

CONTENUTI

- introduzione;
- creative coding per la grafica (HTML, CSS, Processing, p5.js, hydra);
- Arduino e RaspberryPi (sensori);
- Avatar (makeHuman);
- animazione e Blender;
- VR e motion capture (visore e sensori indossabili);
- Touchdesigner X videomapping;
- Touchdesigner X installazioni interattive;
- brainstorming (idea di progetto);
- atelier (laboratorio di sviluppo del progetto);
- atelier (laboratorio di sviluppo del progetto);
- atelier (laboratorio di sviluppo del progetto).

PREREQUISITI

Un proprio laptop per scaricare diversi software.

TESTI CONSIGLIATI

Mancuso M. , *Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Mimesis Editore 2018.
Timothy Morton, *Iperoggetti*, Nero Editions, Collana Not, 2018.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Al termine del percorso formativo lo studente dovrà produrre, in gruppo, un elaborato finale, realizzato attraverso le tecniche apprese e le idee maturate durante il corso. Verrà inoltre valutato l'andamento dello studente durante il corso.