Tecnica dei nuovi media integrati (CFA 6)

A.A. 2026-2027
Prof. **Marco DEL BUONO**

OBIETTIVI

Cosa ne sarà dei mestieri digitali con l'avvento dell'intelligenza artificiale? Grafica digitale e Motion Graphic sono strumenti ancora fondamentali per i Content Creator del futuro.Il corso pone al centro l'uso e la comprensione di software per la realizzazione di contenuti avvincenti specifici per il web, con un occhio di riguardo al pensiero critico e alla creatività umana. Gli studenti saranno chiamati a realizzare e gestire un progetto multicanale dove la componente visiva digitale diventa preponderante per la vendita di un prodotto/servizio online.

CONTENUTI

l corso affronta il rapporto tra identità, creatività e intelligenza artificiale nella produzione di contenuti digitali, approfondendo i processi di ideazione e costruzione di un piano editoriale e gli elementi di storytelling applicati alla comunicazione online. Vengono analizzati i principi della composizione visiva, la progettazione di contenuti per il web attraverso l'organizzazione di flussi di lavoro efficienti. Completano il programma l'analisi delle principali piattaforme digitali, di casi di successo e campagne di comunicazione online.

METODOLOGIA DIDATTICA
Lezioni frontali con analisi di casi studio.
Discussioni guidate e attività interdisciplinari.
Esercitazioni progettuali e lavori individuali o di gruppo.

RISULTATI ATTESI
Al termine del corso, gli studenti avranno affinato le proprie competenze riguardo i principali software del pacchetto Adobe, per progettare e realizzare contenuti visivi statici e animati destinati ai social network. Sapranno organizzare un flusso di lavoro, sviluppare una strategia editoriale e tradurre un'idea in un progetto digitale multicanale, pronto per la promozione online di un prodotto o servizio.

PREREQUISITI

Non sono richieste propedeuticità specifiche. Sono utili conoscenze di base nell'utilizzo del computer e una predisposizione alla comunicazione visiva e alla sperimentazione creativa.

TESTI CONSIGLIATI

Ludoc, *Le manuel de survie du vidéaste*, edizione francese.
Heller Steven, Anderson Gail, *Il libro del graphic design*, 2016.
Mazza Giuseppe, *Cinema e pubblicità. La relazione sorprendente*, 2019.
Telloli Maurizio Teo, *Visivo audiovisivo multimediale*, 2018.
Cassani Diego, Centola Fabrizia, *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, 2013.
Chen Qiufan, Lee Kai-Fu, *AI 2041. Scenari dal futuro dell'intelligenza artificiale*, 2023.
Falcinelli Riccardo, *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram,* 2020.
Falcinelli Riccardo, *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo*, 2017.
Falcinelli Riccardo, *Visus. Storie del volto dall'antichità al selfie*, 2024.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

La verifica finale consiste nella realizzazione di un progetto multimediale integrato, accompagnato da una relazione scritta che evidenzi:
– capacità di analisi critica;
– pdronanza dei linguaggi digitali;
– comprensione dei modelli comunicativi e strategici.