

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
S - SISTEMI INTERATTIVI (2)	DURISHTI YLBERT	10

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Obiettivi formativi 1° modulo

Obiettivo principale è quello di studiare e comprendere le attuali tecnologie informatiche in campo interattivo, sulla formazione dell'immagine, l'elaborazione e l'estrazione della silhouette, l'architettura hardware e software dei sistemi interattivi. Attraverso una ricerca sulle mostre, artisti e progetti multimediali immersivi si arriva a conoscere gli strumenti, le tecniche e il linguaggio, realizzando un elaborato con una piattaforma di Realtà Virtuale (VR).

Attraverso le lezioni del primo modulo si studieranno i pionieri della Video arte, Arte performativa, Arte digitale e interattiva. Inoltre, gli studenti dovranno fare una ricerca su artisti e creativi inerenti al tema di quest'anno, elaborando e sviluppando le conoscenze apprese a lezione, per realizzare un progetto di mostra virtuale e immersiva.

Obiettivi formativi 2° modulo

Gli studenti dovranno approfondire e dimostrare conoscenze delle tecniche nel saper pubblicare la propria ricerca online e customizzare le foto a 360° destinate alla Realtà Virtuale (VR), studiando attraverso l'esercitazione la piattaforma della gestione dei contenuti interattivi, attraverso l'utilizzo di Content Management System – CMS WordPress.

Si studieranno le strategie e i segreti delle presentazioni di alcuni dei più affermati Artisti con le loro opere site-specific e interattive nell'ambito "partecipativo" nel contesto museale.

Infine, gli studenti si devono impegnare a mostrare la ricerca dei criteri che hanno utilizzato per le proprie scelte nel ciclo di ideazione, e dovranno presentarsi alla verifica finale con un progetto solido e convincente dal punto di vista concettuale. Dovranno presentare il loro percorso attraverso l'esperienza immersiva nella Realtà Virtuale "VR" utilizzando un Plugin panoramico a 360° e in una eventuale alternativa come un progetto ipotetico di una possibile mostra.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Gli studenti applicheranno la loro ricerca individuale attraverso le conoscenze nell'ambito dei metodi per creare interazioni V.R. (Virtual Reality) con l'utilizzo dei Plugin e del design grafico, attraverso fotoritocco con Adobe Photoshop, mostrando capacità nell'uso degli strumenti teorici e pratici acquisiti durante il corso. In particolare, saranno in grado di elaborare un layout su temi oggetto delle lezioni, con largo margine di autonomia personale.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Per poter fruire dei contenuti didattici, lo studente deve disporre di un PC con requisiti adeguati. Inoltre, bisogna avere installato un comune browser ed essere in possesso di una competenza minima nell'uso del sistema operativo del proprio computer, nonché di competenze generiche riguardo alla connessione e alla navigazione in internet e utilizzo base di un software di grafica.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

- Le base della progettazione, partendo da un tema di ricerca.
- Ricerca sul tema, gli artisti e sulle tematiche attuali specifiche delle loro singole opere.
- Apprendimento dei metodi per creare un'animazione V.R. (Virtual Reality)
- Casi studio delle mostre multimediali immersive VR in contesti museali e gallerie.
- Realizzazione di una impaginazione della ricerca sul tema di quest'anno.
- Storia dei sistemi operativi per il device e sistemi interattivi per il web.
- CMS - WordPress, installazione e funzionalità.
- Scelta layout e customizzazione temi premium per WordPress.
- Gestione pagine e articoli, categorie e tag.
- Menu di navigazione, Widget e Plugin Premium e Visual composer, costruire layout con compositori visuali.
- Plugin Revolution slider, customizzare slider animati e accattivanti.
- Plugin iPanorama 360° e il fotoritocco delle foto a 360° su ciascun progetto individuale in VR.
- Realizzazione di un sito web dimostrativo e/o la versione stampata della ricerca con i progetti.

ARGOMENTI ►

- Introduzione del corso con casi studio, esaminando le attuali tecnologie informatiche in campo interattivo, i sistemi interattivi e le installazioni d'arte, studiando le mostre multimediali immersive VR in contesti museali e gallerie.
- Dalle parole chiave alla ricerca individuale sul tema di quest'anno. Sperimentando la condivisione dei materiali creativi in rete come frutto di una progettazione artistica e partecipata confrontandosi sulla ricerca di ogni singolo studente.
- Stesura di una proposta progettuale per il futuro progetto espositivo in veste curatoriale. Esercitazioni di pratiche singole e in gruppo su argomenti di arte e cultura digitale in Rete con dinamiche professionali/culturali in stile P2P.
- Gestione dei contenuti interattivi attraverso l'utilizzo di Content Management System: CMS – WordPress, come aggiungere nuove funzioni e ottenere buoni risultati grafici e le possibili interazioni.
- Finalizzazione del corso con una visita in loco e elaborazioni delle foto a 360° per ciascun e verifica dell'intero processo creativo di ciascun progetto individuale in VR come una sorta di mostra virtuale e immersiva.
- Realizzazione di una presentazione online con gli elaborati, verifica pratica e di apprendimento.

METODI DIDATTICI ►

Gli studenti riusciranno ad approfondire la conoscenza dell'utilizzo dei software interattivi, con particolare riferimento dell'argomento della ricerca artistica in campo curatoriale di quest'anno.

Passo dopo passo si immerge nell'impaginazione di una proposta progettuale con tutto il percorso, con particolare riferimento dell'argomento prescelto, creando e ritoccando le foto a 360° con Adobe Photoshop per il progetto individuale in VR.

Altresì, le capacità di apprendimento sugli strumenti adeguati a maturare capacità di astrazione, generalizzazione e deduzione.

BIBLIOGRAFIA ►

Testi consigliati:

Arte interattiva - Teoria e artisti di Fausto Tomei, pubblicato da Pendragon, 2009

Reale e virtuale nei musei. Due visioni a confronto Condividi di Cristina Acidini Luchinat e Vito Cappellini, Pitagora, 2008

La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini di C. Dalpozzo, F. Negri e A. Novaga, Mimesis, 2018

Virtual experience. La realtà virtuale nel mondo dell'arte di Carmelo Lombardo, StreetLib, 2020

Testi di consultazione e approfondimento:

Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari di Beba Restelli, Franco Angeli, 2002

Estetica relazionale di Nicolas Bourriaud, Postmedia Books, 2010

Atlante sentimentale dei colori di Kassia St Clair, Claudia Durastanti, UTET, 2018

Siti internet

<https://sistemi.interattivi.cloud>