

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecnologie e applicazioni digitali (tecniche di character design e storyboard)	Fabio Porfidia	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Saper ideare e realizzare personaggi per l'industria dell'intrattenimento.
Acquisizione delle competenze di base per la realizzazione di uno storyboard.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente acquisisce strumenti comunicativi: come forme e linee influenzino la comunicazione, come si possa comunicare con chiarezza una scena.

PREREQUISITI RICHIESTI

conoscenze base di anatomia e prospettiva, non necessarie ma molto utili.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 9	1. introduzione al character design
	DIC. - GEN. ORE - 9	2. drappeggi e forme
	GEN. - FEB. ORE - 12	3. testa: struttura e caratterizzazione
	FEB. - MAR. ORE - 12	4. dinamismo, crescita, invecchiamento, ingrassamento
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 9	5. pose, sovrapposizioni, luci
	APR. - MAG. ORE - 9	6. storyboard
	MAG. - GIU. ORE -	7.
	GIU. - LUG. ORE -	8.
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: anatomia umana, mascotte, introduzione al character design, variazione delle forme umane. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 3 personaggi
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: drappeggio, utilizzo delle forme PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 3 personaggi
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: caratterizzazioni delle forme della testa, tratti etnici, definizione di barba e capelli, variazione delle espressioni

	PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 3 personaggi
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: dinamismo della figura, crescita, invecchiamento, ingrassamento PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 3 personaggi
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: pose, sovrapposizioni e tangenze, luci PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 3 personaggi
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: impostazione su uno storyboard: comunicazione nelle immagini e nelle sequenze PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare 2 personaggi e 1 storyboard di una pagina
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:

METODI DIDATTICI

lezione frontale con disegno dal vivo, dispense riepilogative a supporto, esercizi basati su reali brief di lavoro.

BIBLIOGRAFIA

Marcos Mateu-Mestre, "rained ink", design studio press

Sandro Cleuzo, "il mio approccio al character design e all'animazione", collana genius

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	21		9	
ESERCITAZIONE	21		9	
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA		60		30
TOTALE (*)	42	60	18	30

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Portare tutti i lavori svolti o raccolti in sketchbook o in apposita cartelletta-raccoglitore, i lavori realizzati in digitale devono essere adeguatamente stampati e presentati.