

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Processi e tecniche per lo spettacolo multimediale	Boris Veliz	8

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Con successo lo Studente avrà raggiunto tutti gli obiettivi formativi previsti per il completo e corretto svolgimento delle lezioni e dell'apprendimento. Sono stati soddisfatti tutti i requisiti fondamentali e obbligatori per il raggiungimento della conoscenza specifica dell'argomento trattato. Lo studente ha dimostrato attraverso esercitazioni e test di saper dirigere e gestire in maniera autonoma il proprio percorso creativo, dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione degli elaborati richiesti, con personalità e coerenza. Inoltre sono stati raggiunti tutti i requisiti richiesti dal docente in merito a comunicazione e dialogo in un ambito specifico, capacità di giudizio e sintesi della materia e analisi dell'argomento.

### APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente avrà acquisito il senso estetico della materia in oggetto con capacità critica e professionale volto alla corretta costruzione e strutturazione di un progetto per lo spettacolo, sviluppando tutte le fasi e sottofasi e gestendo i vari aspetti della materia in maniera autonoma, efficace, chiara e propositiva. Lo studente in aggiunta avrà sviluppato il suo lessico tecnico e divulgativo, necessario per il proprio percorso professionale e culturale. Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in ambiti specifici di design e progettazione per la videoludica, nonché nell'area della concept art per character ed environment design di interni o esterni. Importante notare come le ultime lezioni saranno dedicate all'arte di impaginazione professionale per il settore con un occhio alla presentazione e alla creazione di un portfolio digitale.

### PREREQUISITI RICHIESTI

Lo studente deve avere nel proprio bagaglio culturale spiccata propensione verso la materia, avendo sviluppato nel corso del suo percorso di studi un gusto ed un senso critico verso la materia in questione. Inoltre, è indispensabile avere una buona base di progettazione e di senso di volumetria e prospettiva, capacità tecniche e abilità di base con software specifici per la grafica.

### CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

Il corso è stato presentato attraverso moduli tematici così distribuiti:

- *Introduzione al corso e processo creativo*
- *Nozioni di estetica, grafica e visual art per la progettazione*
- *Compositing di base ed avanzato*
- *concepting 2D per attraverso tecniche e software specifici*
- *Modellazione 3D per progettazione spazi attraverso tecniche e software specifici*
- *Level design, Assets, cinematic ed esportazione e modellazione complessa*

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO BASI DI PROGETTAZIONE GUIDATA E SVILUPPO TEORICO PRATICO, SOFTWARE E APPROCCIO GUIDATA	NOV. - DIC. ORE - 5	1. Introduzione al corso e processo creativo aziendale
	DIC. - GEN. ORE - 5	2. Pianificazione del Progetto multimediale
	GEN. - FEB. ORE - 10	3. Gestione del Progetto e fasi progettuali
	FEB. - MAR. ORE - 15	4. Level Design e strutturazione di un ambiente.
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 SVILUPPO PRATICO DI METAPROGETTI PER LA PRODUZIONE ARTISTICA VIDEOLUDICA	MAR. - APR. ORE - 15	5. Studio e introduzione alla modellazione 3d
	APR. - MAG. ORE - 10	6. Environment design (Photobashing/ Render)
	MAG. - GIU. ORE - 10	7. Character design e Props( Photobashing )
	GIU. - LUG. ORE - 10	8. Layouting ed Impaginazione professionale
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

## ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Introduzione al corso e alla conoscenze alla base della materia, inclusa breve sintesi del processo creativo aziendale per lo spettacolo</b>
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Pianificazione del Progetto multimediale per una progettazione ad ampio raggio: cinema, televisione, cinema, event ed altre forme di entertainment.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di bozzetti progettuali da sviluppare successivamente.</b>
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Gestione del Progetto con individuazione delle diverse fasi progettuali, analisi del testo, studio delle sceneggiature e libretti. Elementi di regia e di organizzazione dello spettacolo: project management per lo spettacolo.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Ricerca di immagini di riferimenti per la creazione di moodboard progettuale.</b>
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Level design e strutturazione di un ambiente complesso per lo spettacolo. Studio delle tecnologie del passato per capire l'evoluzione delle tecnologie nel contemporaneo.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Introduzione alla 2.5D art introducendo il blocking di Sketchup 3D come strumento di supporto al 2D</b>
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Studio e introduzione al software Sketchup 3D attraverso modellazione base e complessa, Texturing, Set Design.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di un ambiente complesso ( level design ) e di un Asset props.</b>
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Introduzione al Photobashing/ Render in Twinmotion per l'Environment design e tecniche compositing.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di Un concept per l'ambientazione attraverso l'utilizzo di software come Twinmotion e Photoshop.</b>
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Base del Character design e del Props design</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di un concept per il Character design o di un Props Design guidato ( a scelta )</b>
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Layouting e tecniche professionali di impaginazione attraverso Indesign e Photoshop.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di tavole professionali e di un portfolio con i lavori precedentemente svolti.</b>

## METODI DIDATTICI

Il corso ha visto la sua costruzione su una prima parte relativa alla storia artistica della materia al fine di inquadrare correttamente l'area di competenza della stessa, per poi passare in maniera diretta all'attualità e alle aspettative della contemporaneità dell'argomento. Sulla base di questa storyline viene successivamente presentata per sezioni una didattica frutto di teoria e pratica comparata e sviluppata simultaneamente, al fine di stimolare curiosità, problem solving e senso estetico dello Studente. Viene fornito costantemente un dialogo col docente al fine di approfondire particolari step o sezioni della didattica, rendendo fruibile e costante la conoscenza e l'apprendimento frontale con lo Studente.

## BIBLIOGRAFIA

PDF consegnati dal docente sull'argomento, in maniera personale o attraverso Moodle, Artbook artistici, Opere open-source, vari titoli di approfondimento su richiesta dello studente.

## 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	20		25	
ESERCITAZIONE	10	20	10	35
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	5	20	10	45
TOTALE (*)	35	40	45	80

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:

Durante il corso delle lezioni verranno costantemente prese in considerazione numerose referenze riguardanti il settore di competenza, allo scopo di illustrare in maniera esaustiva ed ispirante i principi e i progressi possibili e sviluppabili: su questa base verrà sviluppato un progetto legato ad un argomento specifico e significativo di un percorso formativo graduale e progressivo. Le esercitazioni effettuate in classe verranno così ultimate, dalla ricerca iconografica fino ad arrivare ad un progetto personale di modellazione 3D relativa ad un ambiente, passando per la concept art, Environment design, il Character design, lo sviluppo del level design e suo Asset.

## MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso e in modo individuale. Comprenderà sia i file originali di modellazione (formato .psd .skp), sia le immagini/rendering (formato .jpg, .tga .pdf) ed in particolare è richiesta una presentazione correttamente impaginata, descrittiva ed esplicativa di quanto svolto e appreso durante il corso. L'esposizione avverrà sotto forma di slide presentate in un pdf ad alta qualità nel quale si mostrano le tavole realizzate oppure attraverso stampa in formato A3 delle stesse. Non saranno ammesse altre modalità, previa precedente e concordata variazione a quanto sopra detto.