

Anno accademico 25/26

DIPARTIMENTO

PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

Corso diploma di I° livello

DESIGN GRAFICO

Insegnamento

ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

cfa

8

cod

AFAM094

Docente

ALFONSO FRAIA

settore

TEORICO / PRATICO

Numero di ore riservate alle lezioni

100

Numero di ore riservate allo studio personale

25

Anno di corso

PRIMO

Sede di svolgimento delle lezioni

CANTIERI CULTURALI ALLA ZISA

Metodi di valutazione

I CREDITI VENGONO MATURATI IN BASE ALLA
FREQUENZA DI PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ
DI LABORATORIO E LEZIONE, ALLA COERENZA
DEGLI ESECUTIVI IN RISPOSTA ALLE ESIGENZE
DEL TEMA PROPOSTO

Semestre

PRIMO

Contatti, mail docente

alfonso.fraia@abapa.education

Orario di ricevimento
degli studenti

GIOVEDÌ MATTINA ORE 12:30/13:30
DI TUTTE LE SETTIMANE B
OPPURE SU APPUNTAMENTO

Organizzazione della didattica

LEZIONI FRONTALI ALTERNATE A MODULI TEMATICI E MODULI DI APPROFONDIMENTO SOFTWARE E APP

Programma

PREMESSE

Il corso di Elaborazione Digitale dell'Immagine esplora le immagini digitali come confine, infrastruttura e costruito tecnologico che definisce la noosfera contemporanea e lo spazio di interazione tra umanità e macchine.

L'obiettivo è fornire agli studenti una visione critica e progettuale dell'immagine come nodo di interconnessione tra tecnologia, cultura e percezione.

Oggi elaborare un'immagine digitale significa operare in un ambiente espanso, dove la produzione visiva è al tempo stesso dato, segno e interfaccia. L'immagine diventa una soglia tra mondi, tra lo spazio naturale e artificiale, tra analogico e computazionale, parte dell'infrastruttura in cui si ridefinisce la relazione tra l'artista, l'algoritmo e il pubblico.

Il corso mira a sviluppare:

una consapevolezza estetica e critica delle dinamiche digitali;
competenze tecniche nell'uso degli strumenti di elaborazione, generazione e interattività;
una riflessione etica sull'uso delle tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale e i sistemi generativi, all'interno del flusso di lavoro del design contemporaneo.

Contenuti del corso

Sperimentazione visiva e riflessione teorica, articolata su tre assi principali:

Immagine come confine – l'immagine come limite percettivo e concettuale tra umano e artificiale;
Immagine come infrastruttura – la dimensione computazionale dell'immagine, intesa come rete di dati e relazioni;

Immagine come costruito tecnologico – l'immagine come architettura cognitiva della noosfera e come ambiente di interazione.

TEMI DI RICERCA

Obiettivi del corso per l'a.a. 25/26:

- Digital analysis
Analisi colorimetrica
Costruzione digitale del segno
Digital creation
Potenziamento del segno e disegno vettoriale
Costruzione e progettazione del layout

- From information to digital vectors
Infografiche ed estetica dei dati
Esercizi di Traduzione Visiva degli Elementi Testuali

- Elaborazione digitale per animazioni e loop:
Type animation
Logo animation
Tecniche di interattività e pratiche avanzate:
Realizzazione di interfacce interattive
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale (AI tools)

Programma

METODOLOGIA DIDATTICA:

Lezioni Teoriche: Presentazioni e discussioni sugli argomenti principali.

Laboratori Pratici: Sessioni di lavoro pratico per applicare le tecniche apprese.

Critiche e Revisioni: Revisione collettiva dei lavori degli studenti per feedback e miglioramento.

Progetti Individuali e di Gruppo: Lavori pratici su temi specifici, con presentazioni finali.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Al termine del corso tutti gli studenti dovranno essere in grado di produrre e consegnare una raccolta di progetti a compendio del proprio portfolio creativo.

I progetti verranno valutati in base alla coerenza con le tematiche proposte per l'anno in corso, in base al livello di organizzazione dei materiali e del layout, in base all'estetica, e alla capacità di relazione del candidato nel comunicare l'idea.

MATERIALI E RISORSE

Focus sulla grafica raster:

PHOTOSHOP CC - (PROCREATE APP- o software paritetici)

Grafica Vettoriale: ILLUSTRATOR CC (Affinity Designer o software paritetici)

Impaginazione del Layout INDESIGN CC.

Testi consigliati, bibliografia

BIBLIOGRAFIA

You Are Not A Gadget: A Manifesto, Jaron Lanier, Penguin Book 2011

Boundary Images, Giselle Beiguelmen, Melody Devries, Winnie Soon, Magdalena Tyzlik-Carver. meson press 2023

Arte e tecnologia. Design digitale di Ada Ghinato editore Aracne

L'architetto e l'oracolo/ forme digitali del sapere da wikipedia a chatbot - ed Laterza 2023

Communication Strategies Lab (2012), Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality, Milano, Apogeo 2012, ISBN 9788850330706.

Nettitudes: Let's Talk Net Art -Nai Publishers, 2011

Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Interfaces, studies in visual culture, Autore Anna Munster, Editore UPNE, 2006

"Digitizing Artist Periodicals: New Methodologies from the Digital Humanities for Analysing Artist Networks." Crombez, Thomas¹, thomas.crombez@ap.be. 2014. Art Libraries Journal 39 (4): 6–11.

"Is There a 'Digital' Art History?" Visual Resources: An International Journal of Documentation, Drucker, Johanna, drucker@gseis.ucla.edu. 2013. 29 (1/2): 5–13. doi:10.1080/01973762.2013.761106.

'Reflections on Digital Art History.'" Fletcher, Pamela. 2015. "Pamela Fletcher. Essay on Caa.reviews, June. doi:10.3202/caa.reviews.2015.73

Managing Social and Environmental Performance in Iconic Brands Miguel Angel Gardetti, Ana Laura Torres Routledge, 8 set 2017 - 172 pagine

Dennic Chunman Lo ,Pattern Cutting.by Laurence King Publishing Ltd,London,2011

Adobe Suite Classroom in a book. corso ufficiale di Adobe System

Analyzing neural time series data / theory and practice Mike X Cohen ed. The MITT PRESS INSTITUTE, Cambridge ISBN 9780262019873.



Prof. Alfonso Prada