

Anno accademico 25/26

DIPARTIMENTO

PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE- ARTI VISIVE

Corso diploma di II° livello PROGETTAZIONE DELLA MODA - PITTURA

Insegnamento INFORMATICA PER LA GRAFICA 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 SECONDO

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

Nel panorama contemporaneo, l'informatica non rappresenta più soltanto un insieme di strumenti tecnici, ma un sistema di conoscenza e di analisi strutturale attraverso cui comprendere, condividere e generare le tendenze dell'arte e dello stile.

L'atto creativo si colloca oggi in uno spazio digitale condiviso, dove la produzione artistica e la progettazione di moda si sviluppano come processi interattivi, reticolari e computazionali.

Il corso si propone di esplorare come i linguaggi informatici e le piattaforme digitali, dai software di elaborazione visiva alle reti collaborative e agli ambienti immersivi, contribuiscano alla costruzione collettiva del gusto, dello stile e dell'identità estetica contemporanea.

In questo scenario, il dialogo tra arte, informatica e cultura visuale produce nuovi modelli di espressione e di diffusione dell'immagine, in cui la creatività individuale si intreccia con i processi algoritmici e con la percezione globale delle tendenze.

L'obiettivo è formare figure capaci di governare la complessità digitale e di reinterpretare l'informatica come mezzo critico, creativo e analitico, in grado di ridefinire la relazione tra progetto, immagine e spazio di condivisione.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso si articola in due fasi principali:

1. Analisi teorica e culturale

Studio dei rapporti tra informatica, estetica e linguaggi visivi.

Analisi di casi studio di Net Art, Digital Painting, Augmented Reality, Cross-media Design e Performance interattive.

Discussione sul ruolo delle piattaforme digitali come ecosistemi di condivisione e creazione collettiva dello stile.

2. Laboratorio tecnico e progettuale

Sperimentazione con software di elaborazione grafica, vettoriale e tridimensionale.

Gestione dei flussi di lavoro digitali come strumenti di analisi e costruzione stilistica.

Progettazione di interfacce interattive per la presentazione artistica e di moda.

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