



Sei in: Home > Didattica e studenti > Insegnamenti > Insegnamento

46550 - PRODUZIONE MULTIMEDIALE (1) (LS)

Anno Accademico 2006/2007

Docente

Capucci Pier Luigi

Numero di crediti

5

Conoscenze e abilità da conseguire

Il corso ha gli obiettivi di fornire i concetti fondamentali e le conoscenze di base sulla progettazione, organizzazione e gestione di contenuti multimediali e per il Web, con particolare riferimento alla computer animation 3D, e di fornire la capacità di produrre, organizzare e gestire contenuti multimediali sul Web.

Programma/Contenuti

I) Concetti fondamentali: referenzialità/non referenzialità, analogico/digitale, multimedialità/multimodalità, ipermedialità e interattività, riproducibilità, originale/copia.

II) Strumenti della comunicazione multimediale: elementi di tipografia; strumenti progettuali (diagrammi di flusso e metafore concettuali); strumenti di organizzazione e di gestione dei contenuti sul Web; Content Management Systems (CMS).

III) Computer imaging 3D: caratteristiche e morfologia delle rappresentazioni in 3D; visione e analisi di esempi negli ambiti del cinema, dell'audiovisivo, delle applicazioni multimediali e dei videogames.

IV) Cinema, video e tecnologie: nuove modalità di distribuzione ed evoluzione di nuove forme audiovisive (web cinema, iCinema, convergenze mediali); visione e analisi di esempi.

V) Partecipazione a un progetto multimediale in gruppi di lavoro con ruoli e obiettivi specifici.

Testi/Bibliografia

Per sostenere l'esame lo studente deve dimostrare la conoscenza dei testi obbligatori (indicati al punto A) e di un testo a scelta (tra quelli indicati al punto B).

A) Testi obbligatori

- Andrew Darley, *Videoculture digitali*, Milano, Franco Angeli, 2006.
- Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- *Materiali del corso*, a cura del docente, scaricabili dal *Learning System* del corso (<http://didattica.muspe.unibo.it/moodle/>). Le modalità di accesso saranno comunicate all'inizio delle lezioni e, a richiesta, per e-mail (pl.capucci@unibo.it).

B) Un testo a scelta tra i seguenti

- Luca Barbeni, *WebCinema*, Milano, Costa & Nolan, 2006.
- Massimo Botta, *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici*, Trento, Trentini Editore, 2006.
- Federica Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Bologna, Clueb, 2006.
- Daniele Marini, Maresa Bertolo, Alessandro Rizzi, *Comunicazione visiva digitale. Fondamenti di eidomatica*, Milano, Addison-Wesley, 2001.
- Fabrizio Vagliasindi, *L'arte del digital design. Progettare per i nuovi media*, Milano, Franco Angeli, 2003.

C) Testo propedeutico

Agli studenti che non posseggono le competenze di base, di natura teorica e pratica, per seguire gli argomenti del corso si consiglia la lettura del seguente testo:

- Luca Toschi (a cura di), *Il linguaggio dei nuovi media. Web e multimedia: principi e tecniche delle nuove forme di comunicazione*, Milano, Apogeo, 2001.

Ulteriori indicazioni bibliografiche e materiali di studio e di approfondimento sugli argomenti trattati verranno forniti durante le lezioni e resi disponibili nel *Learning System* del corso (<http://didattica.muspe.unibo.it/moodle/>).

Metodi didattici

- Lezioni frontali.
- Discussioni sugli argomenti e sulle problematiche.
- Proiezione di *slides* e di materiali audiovisivi e multimediali.
- Lavoro di gruppo su progetti.
- *Learning System* dedicato (<http://didattica.muspe.unibo.it/moodle/>).

Modalità di verifica dell'apprendimento

Studenti frequentanti

L'esame consiste in una prova orale sui testi sopra indicati, nella valutazione della partecipazione alle attività didattiche e progettuali e nella valutazione degli elaborati prodotti.

Studenti non frequentanti

L'esame consiste in una prova orale sui testi sopra indicati. Gli studenti non frequentanti, oltre ai testi obbligatori (A) e a scelta (B) devono obbligatoriamente portare il testo propedeutico indicato al punto C. Inoltre lo studente deve presentare una relazione (minimo 5 cartelle) o un elaborato (un progetto o una realizzazione multimediale su supporto CD, DVD o sito Web) da concordare in tempo utile con il docente, anche per e-mail (pl.capucci@unibo.it), e **da consegnare almeno quindici giorni prima della data d'esame** al Dipartimento di Musica e Spettacolo (via Barberia, 4). Il termine di consegna delle relazioni e degli elaborati è indicato, per ogni appello, sul sito Web della Laurea Specialistica (<http://www.cinema.unibo.it/>). Ai documenti informatici va sempre allegato uno stampato cartaceo di riferimento (minimo 5 cartelle) contenente tutte le indicazioni sull'elaborato digitale e una estesa relazione progettuale.

Non possono essere accettati elaborati pervenuti in ritardo, inviati per posta elettronica o che siano esclusivamente in formato digitale (lo stampato cartaceo di riferimento va comunque sempre consegnato).

Strumenti a supporto della didattica

- Videoproiezione
- Computer e connessione a Internet
- *Learning System* (<http://didattica.muspe.unibo.it/moodle/>)

- Forum di discussione

Le modalità di accesso al *Learning System* e al Forum saranno comunicate all'inizio delle lezioni e, a richiesta, per e-mail (pl.capucci@unibo.it).

Lingua di insegnamento

Italiano

Link ad altre eventuali informazioni

<http://didattica.muspe.unibo.it/moodle/>

Orario di ricevimento

Prima e dopo le lezioni. E per e-mail: pl.capucci@unibo.it



©Copyright 2004-2006 - ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna
Via Zamboni, 33 - 40126 Bologna - Partita IVA: 01131710376
Informativa sulla Privacy
[<http://www.unibo.it/Portale/Privacy.htm>]
Sistema di Identità di Ateneo
[<http://www.unibo.it/Portale/Ateneo/Normativa/SistemaIdentita/default.htm>]