DAPL 11 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN REGIA E VIDEOMAKING

Insegnamento	INFORMATICA DI BASE
Codice settore disciplinare	ABTEC38
Docente	PROF.SSA ANNALISA BRACCIALE
Anno di corso	1°
Semestre di insegnamento	2
Crediti formativi	4
Propedeuticità	----------
Obiettivi formativi	Il corso si propone di fornire le competenze fondamentali per l'utilizzo consapevole dei principali strumenti informatici applicati alla comunicazione visiva nel contesto cinematografico. Attraverso un approccio laboratoriale, gli studenti acquisiranno la capacità di tradurre un'idea o un contenuto narrativo in un linguaggio grafico efficace, sviluppando sensibilità compositiva, attenzione tipografica e competenze di base nel layout design. L'obiettivo è formare la capacità di utilizzare i software di grafica come strumenti di progettazione e narrazione visiva, in grado di supportare la creazione e la presentazione di elaborati comunicativi coerenti con l'identità del progetto cinematografico. Al termine del corso lo studente sarà in grado di: 1. Utilizzare in modo autonomo gli strumenti digitali di base per la progettazione grafica e la comunicazione visiva. 2. Applicare principi di composizione, tipografia e layout nella realizzazione di un elaborato visivo legato al contesto cinematografico. 3. Tradurre un'idea o un contenuto narrativo in una rappresentazione grafica efficace, sviluppando consapevolezza critica e progettuale nell'uso dei software.

Contenuti del corso	Il corso introduce gli strumenti e i principi fondamentali dell'informatica applicata alla comunicazione visiva nel contesto cinematografico. Attraverso lezioni teoriche e esercitazioni pratiche, gli studenti acquisiranno le competenze di base per ideare e realizzare elaborati grafici destinati alla promozione di un prodotto audiovisivo. I contenuti principali comprendono: • introduzione ai software di grafica vettoriale e principi di progettazione digitale; • uso di **Adobe Illustrator** per la creazione e gestione di forme, colori, testi e immagini; • analisi e applicazione di tipografia, composizione e layout design; • elementi di comunicazione visiva e progettazione di poster cinematografici;
Metodologia didattica	Pratica e Teorica, laboratoriale

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	**Introduzione corso.** Spiegazione obiettivi. Esame. **Comunicazione Visiva + Siti ricerca immagini**
	UD 2	**Introduzione Illustrator.** Differenza tra: immagine bitmap e vettoriale **Illustrator base 1** forme, colori, allinea, elaborazione tracciati. Inserimento immagini. Palette colori da immagini.
	UD 3	**Illustrator base 2** Strumenti di taglio, Penna, maschera di ritaglio. Inserimento pattern colore. Creazione pattern + fusione
	UD 4	**Illustrator base 3** Strumenti di testo, Conversione in forme. **Tipografia**
	UD 5	**Illustrator Adv. 1** Modificare un testo. Effetti.
	UD 6	**Laboratorio: analisi locandine cinema Western e Horror** (colori - font - immagine - testi) Esercitazione in classe: locandina Western

	UD 7	**Laboratorio: analisi locandine cinema Commedia e Romantico** (colori - font - immagine - testi) Esercitazione in classe: locandina Romantico
	UD 8	**Laboratorio: analisi locandine cinema Fantascienza e Fantasy** (colori - font - immagine - testi) Esercitazione in classe: locandina Fantascienza
	UD 9	**Laboratorio: analisi locandine cinema Azione e Avventura** (colori - font - immagine - testi) Esercitazione in classe: locandina Azione
	UD 10	**Definizione Genere Cinematografico per locandina esame finale.** Ideare Storytelling, Titolo, personaggi, periodo storico, contesto. Presentazione layout della presentazione finale.
	UD 11	**Revisione 1to1**
	UD 12	Revisione finale
Bibliografia di riferimento	Materiale fornito in classe	
Modalità esame finale	L'esame finale consiste in: - Tavole Moodboard di presentazione dell'idea: genere cinematografico, storytelling, titolo, font e palette colori, personaggi, periodo storico, contesto, pubblico target. - ideazione della Locandina Cinematografica del proprio film. Il progetto deve essere consegnato il giorno dell'esame in formato .pdf La locandina va stampata in formato originale (70x100)	
Software/s richiesto/i	Adobe Illustrator Adobe Photoshop	

Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	
Incontri o uscite previste.	