



**ISIA Pescara Design  
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)**

**programma didattico**

<b>Denominazione insegnamento:</b>	Design della Luce
<b>SAD (Settore Artistico Disciplinare):</b>	ISME/02
<b>Corso di Studio:</b>	Diploma Accademico di Primo Livello □
<b>Prof.</b>	Alessandro Guariento
<b>Obiettivi formativi:</b>	<p>Conferire agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- le competenze tecniche: la cassetta degli attrezzi necessaria per affrontare un progetto che riguarda sia strumenti che prodotti audiovisivi</li><li>- le competenze linguistiche: insieme degli elementi che fanno della luce uno strumento linguistico</li><li>- le competenze teoriche per poter progettare contenuti audiovisivi destinati a spazi o strumenti predefiniti</li><li>- le competenze progettuali per poter scegliere spazi e strumenti ideali alla visione di determinati strumenti visivi e audiovisivi.</li><li>- le competenze progettuali: strategie, metodi e strumenti progettuali per affrontare la produzione di contenuti complessi nel mondo della comunicazione e dei nuovi media</li><li>- le conoscenze e le metodologie utili a sviluppare adeguate capacità e attitudini alla comprensione del</li></ul>

	portato formale, funzionale e semantico delle immagini e degli oggetti
<b>Contenuti (descrizione del corso):</b>	<p>Durante il corso verranno trattati i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nozioni di base sulla luce</li> <li>- percezione della luce dei dispositivi di fruizione multimediale</li> <li>- nozioni di base sull'immagine, lo spazio, il video digitale</li> <li>- colore, luce e forma e audiovisivo</li> <li>- strumenti di ripresa audiovisiva e gestione della luce e del colore</li> <li>- strumenti di fruizione audiovisiva e linguaggio audiovisivo</li> <li>- nozioni base informatiche utili all'utilizzo di strumenti di produzione e postproduzione di immagini fisse e video.</li> </ul>
<b>Programma esteso:</b>	<p>Basic Design degli strumenti, spazi e contenuti visivi multimediali. Il corso affronta aspetti relativi alla morfogenesi di strumenti di fruizione e produzione multimediali (dallo smartphone alla sala cinematografica), strutture e spazi destinati alla fruizione di contenuti multimediale, considerando le proprietà dei materiali, del colore e della luce e il loro apporto ai linguaggi utilizzati nei prodotti audiovisivi.</p> <p>Il corso ha lo scopo di fornire gli strumenti conoscitivi, sia tecnici che linguistici utili per la progettazione di un elaborato visivo e o audiovisivo destinato ad uno specifico spazio di consumo audiovisivo. Allo stesso tempo le conoscenze acquisite sono fondamentali per la scelta e progettazione di spazi e strumenti destinati alla fruizione di prodotti artistici, audiovisivi di varia natura.</p> <p>Massima attenzione è posta a spazi museali e altri spazi particolarmente interessanti nella progettazione di spazi ed eventi turistici. Tra gli aspetti tecnico-funzionali ed estetico-espressivi considerati, particolare attenzione sarà riservata alla luce e alla sua funzione linguistica.</p>

	<p>Il corso è diviso in tre moduli:</p> <p>1. Modulo teorico:</p> <p>lezioni improntate a far capire le peculiarità della luce nei nuovi supporti di fruizione audiovisiva, forme, colori nelle stanze della multimedialità e dell'esperienza interattiva contemporanea.</p> <p>2. Modulo teorico/pratico (linguistico):</p> <p>non si può parlare di storia o evoluzione del linguaggio visivo e audiovisivo senza considerare gli spazi entro i quali queste forme artistiche sono state esposte. Esiste una relazione direttamente proporzionale tra spazio, luce, colore e i prodotti culturali in esso consumati.</p> <p>3. Modulo laboratoriale:</p> <p>prodotti audiovisivi da produrre per determinati spazi fruitivi. Spazi espositivi da allestire e progettare per determinati prodotti visivi. Scenari creati dal docente per orientare gli studenti a progettazioni di gruppo e personali.</p>
<p><b>Metodi didattici:</b></p>	<p>Lezioni concepite come esperienze laboratoriali inserite in una progettualità didattica per scenari: dopo una parte didattica teorico pratica i ragazzi divengono i protagonisti. Il ruolo del docente è di guida, orienta i gruppi, promuove l'autonomia stimolando creatività e uso di tecnologie.</p>
<p><b>Modalità di verifica dell'apprendimento:</b></p>	<p>La valutazione finale deriverà in parte dalla realizzazione di un progetto multimediale su un tema scelto dal docente. I progetti dovranno dimostrare la conoscenza dei temi trattati a lezione. Il progetto, da consegnare via mail almeno 1 settimana prima della data d'esame, costituisce il 50% della valutazione complessiva dell'esame. L'altro 50% scaturisce da un esame orale sui testi adottati, i contenuti delle lezioni, il materiale didattico fornito dal docente a lezione.</p>

	<p>L'accesso all'esame è vincolato al numero obbligatorio di presenze. Alcune ore del corso possono essere recuperate concordando col docente lo studio o la lettura di manuali aggiuntivi a quelli indicati tra i testi indispensabili al superamento dell'esame.</p> <p>Il raggiungimento di una visione organica dei temi affrontati, il possesso di un linguaggio specifico, nonché la dimestichezza con le prassi di progettazione e realizzazione multimediale saranno valutati con voti di eccellenza. La conoscenza manualistica della materia, una capacità di progettazione e realizzazione non articolate o un linguaggio corretto, ma non sempre appropriato, così come un dominio scolastico della disciplina portano a valutazioni discrete. Lacune formative o linguaggio inappropriato, così come una scarsa conoscenza degli strumenti tecnici e realizzativi consentono di ottenere voti che si attestano sulla soglia della sufficienza. Lacune formative, linguaggio inappropriato, mancanza di orientamento all'interno della bibliografia nonché incapacità di progettazione e realizzazione sono valutati negativamente.</p>
<b>Durata del corso</b>	annuale
<b>Ore lezione:</b>	60
<b>Tipo corso</b>	Teorico pratico
<b>Crediti:</b>	6