



**ISIA di Pescara**

**Istituto Superiore per le Industrie Artistiche**

via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara

Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867

E-mail: [isiape@isiadesign.pe.it](mailto:isiape@isiadesign.pe.it) PEC: [pec@pec.isiadesign.pe.it](mailto:pec@pec.isiadesign.pe.it) Sito web: [www.isiadesign.pe.it](http://www.isiadesign.pe.it)



### Scheda delle Attività Didattiche a.a. 2022/2023

<b>Denominazione insegnamento:</b>	DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
<b>SAD (settore artistico disciplinare):</b>	ISDC/05
<b>Nome del docente responsabile:</b>	GUARIENTO ALESSANDRO
<b>Numero di crediti formativi (CFA):</b>	
<b>Anno di corso in cui l'insegnamento è previsto:</b>	PRIMO BIENNIO
<b>Semestre di svolgimento delle lezioni:</b>	ANNUALE
<b>Contenuti del corso</b>	<p>Durante il corso verranno trattati i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lo studio delle relazioni tra strumenti digitali e contenuti multimediali (codifiche dei nuovi media, formalità degli strumenti, trasmissione dei dati, compatibilità tra strumenti e sistemi tecnologici, professionalità, software e hardware).</li><li>- l'analisi della evoluzione dei linguaggi mediali e multimediali e delle interazioni apportate dai nuovi media e dalle nuove tecnologie ( realtà aumentata, banche dati, 5G e 6G...).</li><li>- le nozioni di base sull'immagine, lo spazio e il tempo in relazione ai nuovi strumenti digitali.</li><li>- l'analisi di banche dati e library multimediali per capire l'evoluzione distributiva e produttiva di contenuti nel mondo digitale.</li><li>- la retorica: le figure retoriche nelle immagini, nei video, nei suoni.</li><li>- analisi, studio e creazione (attraverso esercitazioni) di strumenti di progettazione: (Copy Brief, Laddering, mappe concettuali, copywriting...).</li><li>- esercitazioni di crossing format: traduzioni di testi in immagini, ideazione e creazioni di video all'interno di progettazioni complesse, scelta di canali e strumenti</li></ul>

	<p>multimediali in progettazioni di comunicazione preesistenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esercitazioni di sintesi audiovisiva per progetti complessi di comunicazione.</li> <li>- storia della comunicazione multimediale e di progetti complessi di comunicazione e digitalizzazione del patrimonio culturale.</li> </ul>
<b>Testi di riferimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L. Manovich, <i>Il linguaggio dei nuovi media</i>, Edizioni Olivares, Milano, 2001</li> <li>- P. Nardese, <i>Tecniche di video digitale: Guida al flusso di produzione dalla ripresa al master</i>, Apogeo Editore, 2020</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Conferire agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- una consapevolezza operativa sui contesti, gli attori e i processi di comunicazione. Consapevolezza utile a distinguere e utilizzare processi e strumenti diversi per una comunicazione destinata al team di lavoro, al committente o al target di destinazione del progetto.</li> <li>- conoscenze di crossing format: modalità di slittamento della comunicazione sui vari livelli per una coesistenza uniforme su più canali; da comunicazione stampata ad audiovisiva, da statica a “in movimento”, da verbale a visiva...</li> <li>- strumenti utili alla creazione di Concept progettuali. Processi di lateralità di pensiero utili ad una creatività direzionata all’ottimizzazione degli obiettivi e delle risorse culturali a disposizione (determinante per la progettazione culturale, la digitalizzazione della cultura, la progettazione di interfacce, la progettazione multimediale, il design degli eventi, e della sostenibilità ambientale).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- strumenti progettuali per servizi e campagne di comunicazione: analisi degli obiettivi del marketing, analisi situazionale, definizione del target, definizione degli obiettivi, definizione del posizionamento di marca, il piano integrato, la copy strategy, la promotion strategy e il copy brief.</li> <li>- approcci di storytelling per la gestione dell'ipertesto di comunicazione.</li> <li>- strumenti per la gestione, ideazione e ottimizzazione dello storytelling: timeline di racconto, storyboard, approcci sistemici, mappe concettuali...</li> <li>- conoscenze degli strumenti progettuali e operativi per la creazione di prodotti audiovisivi e multimediali destinati alla sintesi di progetti complessi di comunicazione (teaser di progetto, video di sintesi sistemica, video emozionali, video informativi...).</li> <li>- conoscenze sugli strumenti e attori per la creazione di prodotti e servizi multimediali: conoscere le professionalità, i software e hardware di lavoro per saper coordinare un team.</li> </ul>
<b>Prerequisiti</b>	Nessuno in particolare
<b>Metodi didattici</b>	Lezioni concepite come esperienze laboratoriali inserite in una progettualità didattica per scenari: dopo una parte didattica teorico pratica i ragazzi diverranno i protagonisti. Il ruolo del docente sarà di guida, orienterà i gruppi, promuoverà l'autonomia stimolando creatività e uso di tecnologie.
<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	La valutazione finale deriverà dalla realizzazione di alcuni elaborati audiovisivi su un tema scelto dal docente o dal consiglio docenti se integrato in un progetto multidisciplinare. I progetti dovranno dimostrare la conoscenza dei temi trattati a

	<p>lezione. I progetti costituiscono il 80% della valutazione complessiva dell'esame. L'altro 20% potrebbe scaturire da un esame orale sui testi adottati, i contenuti delle lezioni, il materiale didattico fornito dal docente a lezione o dalla presentazione del prodotto/elaborato o progetto. Sempre per valutare gli studenti il docente si avvale anche della possibilità di considerare vari lavori fatti durante l'anno nei laboratori dagli studenti</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>
<p><b>Programma esteso</b></p>	<p>Questo corso vuole offrire la possibilità di conoscere, capire e quindi utilizzare strumenti per la progettazione di percorsi di comunicazione multimediale integrata. Integrazione che parte dagli strumenti ma capace di determinare i linguaggi mediali. Lo scopo è accompagnare gli studenti in un</p>

	<p>percorso conoscitivo sistemico della multimedialità e delle sue potenzialità di comunicazione. In secondo luogo vuole rendere attivi gli studenti nell'utilizzo degli strumenti multimediali in base a determinati scopi di utilizzo e/o in una consapevolezza delle conseguenze progettuali.</p> <p>Il corso è diviso in tre moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modulo teorico: riflessioni storiche, semiotiche ed estetiche sulle relazioni tra vettori tecnologici, ipertesto, comunicazione e arte, visionando ed analizzando processi di digitalizzazione della cultura in atto, progetti di comunicazione, eventi artistici e mediali contemporanei.</li> <li>2. Modulo teorico/pratico (linguistico): non si può parlare di storia o evoluzione del linguaggio senza parlare dell'evoluzione tecnica degli strumenti che ne hanno determinato lo sviluppo. Conosciuti alcuni strumenti specifici (library multimediali, codec e compressioni, banche dati, macchine virtuali, 6G...) e strumenti di progettazione (il brief, tecniche di comunicazione, la retorica...) gli studenti saranno chiamati ad analizzare nuovi scenari in base a contesti "notiziabili", nati dalla discussione d'aula o scelti dal docente. Varie esercitazioni permetteranno di capire l'utilizzo degli strumenti di progettazione e riflettere sui livelli di una comunicazione progettata su più livelli con l'utilizzo di linguaggi differenti.</li> <li>3. Modulo laboratoriale e/o pratico: gli studenti divisi in gruppi saranno tenuti a sviluppare una progettazione di comunicazione su un tema culturale condiviso, attraverso un Brief consegnato dal docente.</li> </ol>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------