

SCUOLA	Nuove tecnologie dell'arte
ANNUALITA'	I TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1033 Culture digitali A+B
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	6
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	SECONDO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

L'insegnamento di Culture Digitali si concentrerà sulla videogame art e new media art analizzandone la nascita e lo sviluppo attraverso l'attività dei suoi esponenti principali. Attraverso la progettazione di mappe interattive culturali sviluppate con il software yEd Graph Editor, il Docente farà comprendere agli studenti l'importanza progettuale ed estetica delle diverse opere interattive della videogame art e della new media art. Sulla stessa scia, agli studenti verrà richiesto di sviluppare una mappa interattiva culturale sugli artisti indicati dal Docente da presentare all'esame e che il Docente controllerà durante il Corso organizzando fino a 5 (cinque) verifiche progettuali. Inoltre, gli studenti dovranno studiare la bibliografia di riferimento unitamente al materiale didattico caricato sull'apposito portale istituzionale. Sulla base delle specificità del Corso di Studi, attraverso l'insegnamento Culture Digitali il Docente intende perseguire i seguenti obiettivi formativi: 1. Conoscenza delle caratteristiche progettuali ed estetiche della new media art e della videogame art; 2. Progettazione di mappe culturali atte a fornire gli strumenti per l'analisi e conoscenza dei fenomeni artistico-estetici in maniera visiva ed interattiva; 3. Sviluppo delle capacità di analisi e comprensione delle differenze tra produzione estetico-culturale attraverso videogame e comunicazione attraverso esperienze videoludiche.

Conoscenza e capacità di comprensione	Attraverso la conoscenza dei fenomeni estetico-culturali di maggior rilievo legati alla new media art e alla videogame art, l'insegnamento fornirà gli strumenti per comprendere la differenza tra produzione grafica e produzione estetico-culturale con i linguaggi multimediali.
Capacità di applicare conoscenze e comprensione	La contemporaneità impone un certo grado di diversificazione rispetto all'applicazione di quanto appreso all'interno di diversi ambiti professionali, nella produzione in uno studio di grafica e/o in ambito artistico, gli studenti sapranno distinguere le diverse tipologie produttive e, quindi, adeguare le proprie conoscenze ai diversi contesti applicativi.
Autonomia di giudizio	Potendo adattarsi alle diverse realtà produttive, gli studenti acquisiranno, di conseguenza, la giusta autonomia di giudizio per comprendere le diverse prospettive metodologiche, organizzative e critiche dei fenomeni artistico-estetici e produttivi.
Abilità comunicative	Lo studente, avendo appreso quanto appena descritto, saprà relazionarsi con il sistema produttivo e/o il sistema artistico-culturale e dare il proprio apporto nei diversi contesti.
Capacità di apprendimento	Lo studente avrà sviluppato le necessarie capacità di comprensione dell'evoluzione dei fenomeni artistici e/o puramente produttivi e potrà divulgarli correttamente, con sistemi tradizionali e/o tecnologici.

CONTENUTI	Il seguente elenco lezioni potrà subire modifiche e spostamenti a seconda delle necessità: 1. Presentazione Corso; 2. yEd Graph Editor; 3. New Media Art; 4. Machinima; 5. Game Mod(s); 6. Festival e Musei dei videogames; 7. Le esperienze italiane della new media art ; 8. Le esperienze italiane della videogame art; 9. Arte in Realtà Aumentata (AR); 10. Comunicazione attraverso esperienze videoludiche; massimo 5 verifiche progettuali delle mappe interattive culturali realizzate dagli studenti per l'esame finale. Potrebbe essere previsto il contributo di uno o più "operatore/i del settore" attraverso webinar.
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Lezioni frontali ed eventuale supporto di uno o più "operatore/i del settore" attraverso webinar. Max 5 (cinque) verifiche progettuali delle mappe interattive culturali realizzate dagli studenti per l'esame finale
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	A seconda della disponibilità sui siti di e-commerce: Matteo Bittanti (a cura di), Fenomenologia di Gran Theft Auto, Mimesis/Eterotopie, Sesto San Giovanni, 2019; Matteo Bittanti (a cura di), Machinima. Dal videogioco alla videoarte, Mimesis/Eterotopie, Sesto San Giovanni, 2017; Matteo Bittanti (a cura di), Marco De Mutiis (a cura di), Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione, Mimesis/Eterotopie, Sesto San Giovanni, 2025
MODALITA' DI VALUTAZIONE	Agli studenti verrà richiesto di sviluppare una mappa interattiva culturale sugli artisti indicati dal Docente da presentare all'esame. La verifica durante il Corso sarà utile per agevolare, nella misura di un terzo del voto finale, la valutazione del Candidato durante l'esame finale. Inoltre, gli studenti dovranno studiare la bibliografia di riferimento unitamente al materiale didattico caricato sull'apposito portale istituzionale. Quindi, in sede di esame finale, lo studente dovrà rispondere a domande del Docente sulla bibliografia studiata e sul materiale didattico caricato sul portale istituzionale. Ciascuna delle due parti citate costituisce un altro terzo (1/3) per la votazione finale.