

SCUOLA	Nuove Tecnologie dell'Arte
ANNUALITA'	I TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1022 Computer Graphic (nuove tecnologie - Photoshop + Illustrator) A+B
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	5
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	PRIMO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

L'obiettivo del corso è fornire le conoscenze di base dei software Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, differenziandone le risorse (elaborazione digitale delle immagini e disegno vettoriale) introducendone l'utilizzo in un'ottica trasversale rispetto ai diversi ambiti delle Nuove Tecnologie dell'Arte. Lo scopo è quello di fornire agli studenti gli strumenti e le potenzialità dei programmi per sviluppare la propria creatività artistica, acquisire competenze digitali fondamentali e avviare un approccio progettuale che verrà consolidato nel corso degli studi. Durante Computer Graphic verranno trasmesse le competenze pratiche necessarie alla creazione di elaborati finiti e all'utilizzo dei software in ottica di poter comunicare con altri strumenti digitali (modellazione 3D, audiovisivo, game design, grafica multimediale). Particolare attenzione verrà data a un flusso di lavoro ordinato e non distruttivo, condizione necessaria per operare correttamente anche in contesti di lavoro in team. Il risultato formativo atteso consiste nella capacità di applicare le nozioni di base dei due software per esprimere al meglio la propria creatività, maturando consapevolezza critica sulle immagini e sulle scelte progettuali. Gli studenti saranno incoraggiati a sviluppare autonomia di giudizio, a comunicare e presentare in modo chiaro i propri progetti, e a coltivare un'attitudine all'apprendimento continuo, indispensabile in un settore in costante evoluzione.

Conoscenza e capacità di comprensione	Gli studenti acquisiranno una conoscenza di base solida dei software Adobe Photoshop e Illustrator, comprendendone la logica di funzionamento e le differenze operative (raster e vettoriale). Sapranno orientarsi in modo autonomo all'interno dell'interfaccia, riconoscere le principali funzioni e comprendere come gli strumenti possano essere applicati nei diversi ambiti e nei diversi progetti.
Capacità di applicare conoscenze e comprensione	Gli studenti saranno in grado di applicare le nozioni acquisite in esercitazioni pratiche e progetti creativi durante le lezioni, scegliendo consapevolmente lo strumento più adatto. Sapranno costruire un flusso di lavoro coerente, dall'idea, passando alla ricerca sino all'elaborazione pratica del concept attraverso l'importazione del materiale, l'elaborazione - integrando competenze di fotoritocco, fotocomposizione e grafica vettoriale - fino all'esportazione finale del progetto.
Autonomia di giudizio	Il corso stimolerà lo sviluppo di uno sguardo critico sulle immagini e sui processi di progettazione visiva. Gli studenti saranno incoraggiati a valutare punti di forza e limiti dei propri elaborati e di quelli altrui, a riconoscere la pertinenza degli strumenti usati, e a compiere scelte consapevoli anche in relazione a tematiche contemporanee come l'uso delle immagini generate da intelligenza artificiale.
Abilità comunicative	Gli studenti apprenderanno la capacità di creare un progetto visivo partendo da un'idea e studiando il progetto prima di realizzarlo. Matureranno la capacità esporlo in maniera chiara e consapevole argomentando le scelte formali e progettuali, fornendo indicazioni sul processo e gli step di elaborazione.
Capacità di apprendimento	Attraverso l'approccio pratico e progettuale, gli studenti svilupperanno le competenze necessarie per continuare ad aggiornarsi in autonomia. Saranno in grado di consultare guide, manuali, esplorare nuove funzioni dei software e mantenere un atteggiamento di apprendimento continuo.

CONTENUTI	Gli studenti otterranno una panoramica sulle funzioni base dei software di riferimento, e su alcune tra le applicazioni pratiche più comuni per gli strumenti appresi. Gli argomenti trattati comprenderanno: - introduzione ai programmi e alle interfacce (strumenti, menù e pannelli di controllo) - differenza tra raster e vettoriale - percezione del colore e modi di rappresentazione - spiegazione delle tecniche non distruttive e organizzazione del file di lavoro (livelli, gruppi) - strumenti di lavoro - elaborazione delle immagini (stili di livello, metodi di fusione, trasformazioni, filtri, oggetti avanzati) - tipografia e disegno vettoriale - flusso di lavoro creativo - esportazioni - IA generativa all'interno dei programmi e in comparazione alle funzioni classiche dei software
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Il corso si svolgerà in presenza e verranno alternate lezioni teoriche ad attività ed esercizi per rafforzare la pratica e la tecnica. Ad ogni lezione verranno quindi illustrati diversi strumenti ed utilizzati in esercitazioni specifiche.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Bibliografia obbligatoria: Benjamin W. "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica". Torino: Einaudi, 2018. Guide ufficiali adobe: https://helpx.adobe.com/it/photoshop/user-guide.html https://helpx.adobe.com/it/illustrator/user-guide.html Approfondimenti e bibliografia consigliata: Falcinelli R., "Critica portatile al visual design", Einaudi, 2014 Quaranta D. "Media, New media, Postmedia", Milano, Postmedia Books, 2010 Ulteriori siti, video e canali di informazione per la consultazione e la fruizione di contenuti di apprendimento verranno diffusi e condivisi durante il corso.
MODALITA' DI VALUTAZIONE	Al termine del corso gli studenti dovranno essere in grado di applicare operativamente le nozioni apprese durante l'anno in una serie di elaborati pratici. La valutazione finale sarà composta dalla valutazione parziale di prove in itinere, una per software in oggetto, che saranno consegnate alla docente in modalità digitale entro e non oltre 10 giorni dalla data di appello. Requisiti per l'elaborato Adobe Illustrator: Creatività e correttezza formale ed estetica, corrispondenza con le specifiche fornite, organizzazione del lavoro funzionale (livelli e gruppi ordinati). Requisiti per l'elaborato Adobe Photoshop: Creatività e correttezza formale ed estetica, corrispondenza con le specifiche fornite, organizzazione del lavoro funzionale (uso di filtri e regolazioni non distruttivi, struttura leggibile del documento). L'elaborato dovrà essere corredato da una presentazione ed efficace esposizione che esprima in maniera chiara e coerente le scelte progettuali e tecniche impiegate alla luce dei contenuti della bibliografia. Verranno verificate le conoscenze acquisite tramite un test che si svolgerà l'ultima lezione. Gli elaborati verranno esposti per eventuali chiarimenti e verifiche durante la sessione d'esame.