SCUOLA	NUOVE TECNOLOGIE
ANNUALITA'	II TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1256 Progettazione multimediale
TIPOLOGIA DISCIPLINA	LABORATORIALE
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	50
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	ANNUALE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

L'obiettivo del corso consiste in un promo approccio alle metodologie di design e progettazione di esperienze interattive e multimediali, facendo acquisire agli studenti i presupposti teorici e pratici necessari alla realizzazione di esperienze lato utente, partendo dalle fasi di progettazione fino alla finalizzazione pratica.

Conoscenza e capacità di comprensione	Si propone che gli studenti arrivino ad un buon livello di consapevolezza e conoscenza delle prassi e metodologie di progettazione di esperienze multimediali. Diretta conseguenza di queste competenze sarà anche una basilare capacità esecutiva nella realizzazione di prototipi software.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Soprattutto nella parte finale del corso, sarà fondamentale alla verifica ed al rafforzamento delle conoscenze acquisite lo svolgimento di un project work di gruppo, il quale mira a "cementare" i concetti acquisiti attraverso la pratica e vuole sottoporre agli studenti il problema di una realizzazione professionale di prototipi software.
Autonomia di giudizio	Gli studenti sono chiamati, durante tutto lo svolgimento del corso, a confrontarsi con il docente riguardo a temi di natura progettuale e realizzativa, volta proprio alla formazione di una capacità autonoma di ricerca e di apprendimento di nuove tecniche.
Abilità comunicative	Nel project work finale e nelle esercitazioni in itinere gli studenti dovranno sempre stilare relazioni riguardo alle loro progettazioni o analisi effettuate. La finalità di questa richiesta è proprio l'abitudine ad utilizzare linguaggi corretti e comprensibili quando chiamati ad affrontare temi legati alla materia.
Capacità di apprendimento	Tutti gli argomenti affrontati, soprattutto per quanto riguarda la parte di lavoro sui linguaggi di programmazione, vengono approcciati in maniera poco specifica degli strumenti utilizzati, dando più spazio possibile all'acquisizione di quelle competenze "fondanti" che possono essere utili nel momento in cui lo studente si trovasse ad affrontare nuovi strumenti e dispositivi.

CONTENUTI	Software Unity, Software Processing, Software Adobe XD, Brevi nozioni di post-produzione video/audio/immagini, Interaction Design, Grafica procedurale, New Media Art.
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Alternanza di lezioni frontali (circa metà del monte ore) ed ore dedicate allo svolgimento di esercitazioni, di gruppo o individuali, e di project work da svolgere sotto la supervisione del docente. Indicativamente gli argomenti teorici proseguiranno di pari passo con le esercitazioni pratiche, per questo le ore saranno generalmente divise in due momenti distinti, una metà della lezione sarà dedicata alla teoria, seguita dalla sua "messa in opera" pratica.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Reference online software Processing, Reference online software Unity, software realizzati durante le esercitazioni in classe.
MODALITA' DI VALUTAZIONE	Saranno effettuate almeno due prove in itinere volte alla valutazione dell'acquisizione individuale dei concetti affrontati durante l'anno. Nella parte finale del corso sarà realizzato un progetto di gruppo dagli studenti, il quale sarà parte principale della valutazione in sede d'esame