

# CULTURE DIGITALI 2020/21

## ABST45

112 ore 8 cfa

conoscenze pregresse: nessuna

### Il corso

Il corso si propone di formare artisti coscienti delle implicazioni tecnologiche nella società contemporanea. Lo sviluppo di macchine intelligenti e l'ecosistema dei nuovi media sono i nuovi motori della trasformazione digitale che avrà un impatto sul futuro dell'istruzione, della produzione, dell'innovazione e del lavoro. Il corso prevede un percorso finalizzato alla progettazione consapevole e alla realizzazione di opere artistiche caratterizzate da un utilizzo funzionale e razionale dei materiali tecnologici interattivi, selezionati in base alle finalità di progetto, sviluppando abilità fondamentali come la creazione di senso e il pensiero costruttivo. Il corso si propone di sperimentare interazioni multidisciplinari mettendo in relazione discipline e ambiti di ricerca eterogenei con l'intento di esplorare nuovi scenari attraverso la visione artistica, rendendo tangibili e dotate di fisicità quelle caratteristiche immateriali che ogni istante, intorno a noi e attraverso di noi, definiscono il carattere dei sistemi-comunità in cui viviamo e ci muoviamo.

### Risultati di apprendimento attesi

Lo studente acquisisce la capacità di gestire e progettare sistemi relazionali e interattivi legati alla propria ricerca artistica, sviluppando un progetto attraverso il pensiero critico, partendo da un'idea astratta sino ad arrivare ad un progetto multimediale completo. Verranno approfondite le tematiche legate alla progettazione interattiva, al physical computing, e alla produzione e utilizzo dei dati provenienti dal mondo fisico e digitale. L'approccio pratico del corso permette allo studente di mettere a frutto l'esperienza teorica, metodologica e tecnica acquisita durante il corso, confrontandosi con problematiche progettuali complesse, curando le fasi della prototipazione, della messa in campo, ed enfatizzando la ricerca artistica attraverso le tecnologie digitali e interattive.

### Strumenti

Software e hardware opensource (Git, Atom, Arduino e derivati, Node.js, Raspberry Pi, Piattaforme IoT).  
Computer e device con approccio DIY.  
(variabili in base ai programmi previsti dagli altri docenti)

### Bibliografia essenziale

*Software culture*, Lev Manovich, 2010  
*Media, New Media, Postmedia*, Domenico Quaranta, 2018  
*Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Nicolas Bourriaud, 2011  
*Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Marco Mancuso, 2018  
*Il cerchio invisibile. Ambienti, sistemi, dispositivi*, Emanuele Quinz, 2014

### Bibliografia consigliata

*The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing*, Daniel Shiffman, 2012  
*Form+Code in Design, Art, and Architecture*, Casey Reas, 2010  
*HOLO 2. Emerging trajectories in art, science, and technology*, AA.VV. 2018.

Molti altri materiali di approfondimento saranno segnalati durante il corso.

# CULTURE DIGITALI

**2020/21**

**DANIELE MURGIA**  
*d.murgia@accademialigustica.it*

**Di cosa mi occupo?**

**UI  
UX**

**CREATIVE  
CODING**

**PHYSICAL  
COMPUTING**

# CULTURE DIGITALI



## moduli


- 1 Creative coding 40%
  - 2 Artboard 20%
  - 3 Progetto 40%
- 

## esame





**ESAME**

- 
- 1 Concept
  - 2 Documentazione
  - 3 Presentazione

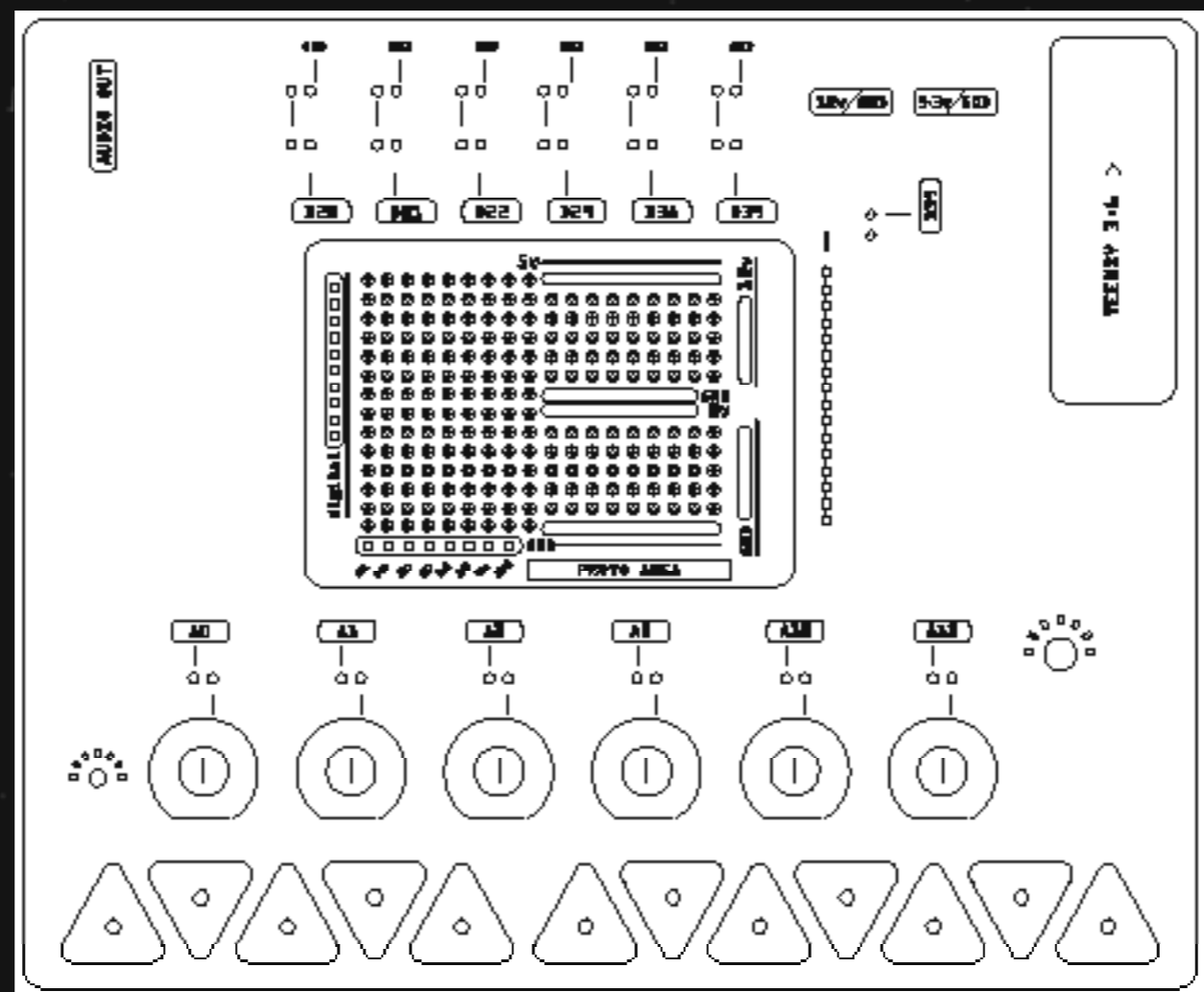


**30/30**

- Ⓐ Tipi di dati e costanti di Arduino *8h*
- Ⓑ Strutture di controllo *12h*
- Ⓒ Funzioni *8h*
- Ⓓ Audio e ingressi capacitivi *16h*

# ART-BOARD

prototyping board for artists





# PROGETTO

**discover**

**define**

**develope**

**tell**



Modulo 1

---

A

B

C

D

Modulo 2

---

Artboard

Modulo 3

---

discover

define

develop

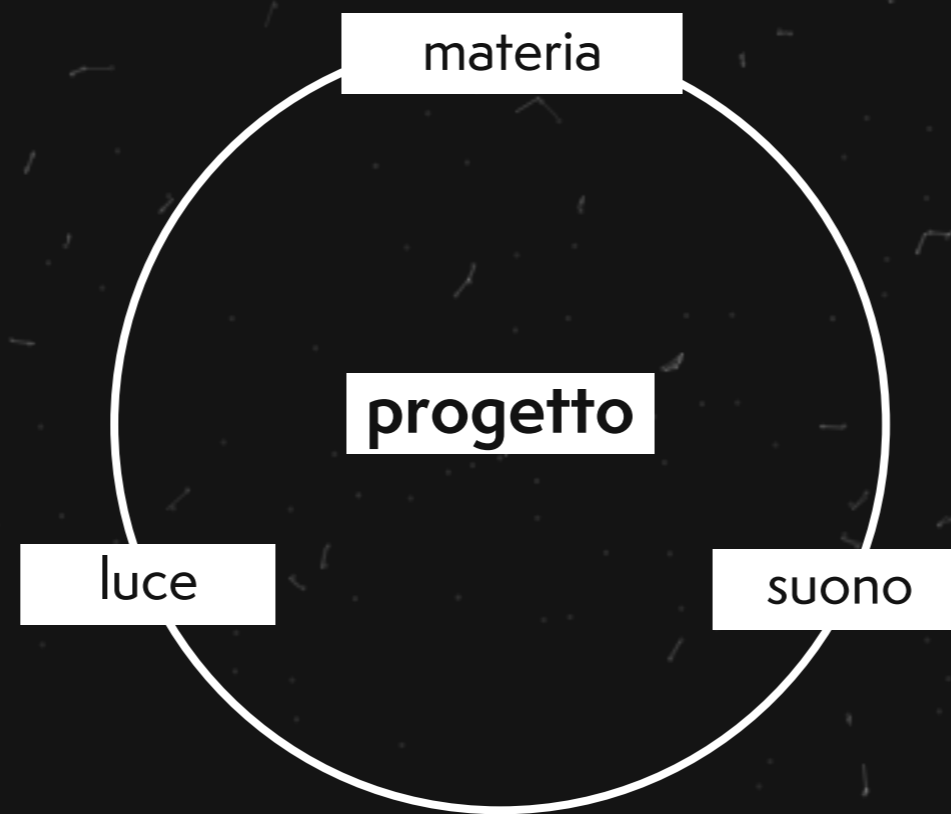
tell

---

Marzo

Giugno

## TEMA 2021



**sistema interattivo e  
relazionare tra materia  
ed eventi fisici**

Comunicazioni [Slack](#)

Arduino ed elettronica [Thinkercad](#)

Consegne ed esercitazioni Classroom

Videocall [meet](#)