



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.n.p.e.it PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it Sito web: www.isiadesign.pe.it



Scheda delle Attività Didattiche A.A. 2023/2024

Denominazione insegnamento:	STRUMENTI E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDR/02
Nome del docente responsabile:	Federica Maria Bianchi
Numero di crediti formativi (CFA):	8
Anno di corso in cui l'insegnamento è previsto:	Annuale
Contenuti del corso	<p>Verranno applicate tecniche e metodologie multidisciplinari per la creazione di progetti che possano soddisfare una vasta gamma di finalità, inclusi giochi applicati su obiettivi sociali, educativi, formativi e promozionali.</p> <p>Durante il corso, svilupperanno competenze operative attraverso lo sviluppo di un unico progetto a tema, e saranno introdotti all'uso di software specifici e game engine per la creazione di applicazioni interattive mirate al coinvolgimento attivo degli utenti, con particolare attenzione al target di riferimento.</p>
Testi di riferimento	<p>Boy Guy Andr, <i>“Tangible interactive systems: grasping the real world with computers”</i>, Springer-Nature New York Inc., 2016;</p> <p>Egger Roman, Bulencea Paul, <i>“Gamification in Tourism: Designing Memorable experiences”</i>, Books on Demand, 2015;</p> <p>Gensini Valentina, <i>“Musei, pubblici, tecnologie”</i>, Pisa University Press, 2020;</p> <p>Gupta Rajan, Madan Supriya, <i>“Fundamentals of IoT: get familiar with the building blocks of Iot”</i>, BPB Publications, 2023;</p>

	<p>Maestri Alberto, Polsinelli Pietro, Sassoon Joseph, <i>“Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design per progetti”</i>, Franco Angeli, 2018;</p> <p>Margolis Michael, Jepsen Brian, <i>“Arduino. Progetti e soluzioni”</i>, Tecniche Nuove, 2021;</p> <p>Patti Isabella, <i>“Serious game design. Storia e teorie sull’esperienza ludica applicata”</i>, Franco Angeli, 2018;</p> <p>Saffer Dan, Norman Don, <i>“Microinteractions: designing with details”</i>, O’Reilly Media, 2013;</p> <p>Viola Fabio, Cassone Vincenzo Idone, <i>“L’arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo”</i>, Hoepli, 2017;</p> <p>Winston Simon, <i>“User experience and User Interface. Part 1 and 2: design intuitive experiences. Empowering user in the IoT Era”</i>, Independently published, 2023;</p>
<p>Sitografia</p>	<p>https://fotonicafestival.com/</p> <p>https://www.ilsole24ore.com/sez/tecnologia</p> <p>https://muz.li/it</p> <p>https://pmf-research.eu/</p> <p>https://www.vrefest.com/</p> <p>https://tangibleengine.com/documentation/</p> <p>https://www.w3schools.com/default.asp</p> <p>https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/</p>
<p>Obiettivi formativi</p>	<p>Il corso contribuisce all’approfondimento degli strumenti e delle tecniche della comunicazione multimediale per lo sviluppo di prodotti ed esperienze multimediali. Il corso prende in considerazione tutte le declinazioni del design multimediale fino alle tecniche dell’interattività immersiva che prevedono lo studio delle tecniche della gamification e del game design, per l’intrattenimento, la comunicazione e il marketing del progetto.</p>

<p>Prerequisiti</p>	<p>Gli studenti dovranno dimostrare di avere capacità di approfondire ricerca e progetti.</p> <p>Sarà inoltre indispensabile lavorare con i programmi di grafica, montaggio video e modellazione 3D per consentire la realizzazione della presentazione del progetto.</p>
<p>Metodi didattici</p>	<p>Lezioni frontali di gruppo, esercitazioni individuali e di gruppo, revisioni individuali e/o di gruppo, ricerca e studio partecipato</p>
<p>Programma esteso</p>	<p>Modulo 01. Lezioni teoriche</p> <p>1. Strumenti e tecniche per la comunicazione multimediale interattiva</p> <p>Modulo 02. Introduzione degli strumenti per l'interattività</p> <p>2. Stanze immersive</p> <p>3. VR</p> <p>4. AR, Ologrammi</p> <p>5. Interactive Tangible Table</p> <p>6. Web</p> <p>7. Proiettori</p> <p>8. Introduzione Arduino</p> <p>9. QR Code</p> <p>Modulo 03. Prototipazione</p> <p>10. Coding</p> <p>11. Editor grafici</p> <p>12. Sistemi interattivi</p> <p>13. Video</p> <p>Modulo 04. Presentazione</p> <p>1. Comunicazione del progetto</p>