



CORSO DI LAUREA: Corso di Laurea Magistrale in Tecnologie e linguaggi della comunicazione (LM-59)

INSEGNAMENTO: Visual Communication Lab

CFU: 7 (II ANNO - II SEMESTRE)

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: 3 moduli

ANNO DI CORSO: 2023-2024

NOME DOCENTE: PIERPAOLO DE LUCA

INDIRIZZO EMAIL: p.deluca@promedia2000.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: online su appuntamento da prendere via email

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione:

La visual literacy si fonda sulla condivisione di un insieme di conoscenze che tengono conto di diversi aspetti del linguaggio visuale e che sono propedeutici a qualsiasi tipo di attività di analisi critica di un testo comunicativo e di produzione creativa audiovisiva. Tale sistema di conoscenza parte dalla condivisione di concetti di base, sia linguistici che tecnici (conoscenza atomica visuale), alla conoscenza di alcune regole linguistiche e semantiche che definiscono una struttura narrativa (conoscenza procedurale algoritmica), come ad esempio quelle che caratterizzano la struttura narrativa. All'interno di una struttura narrativa, possono tuttavia essere presenti diversi stili narrativi e sottogeneri narrativi all'interno del prodotto culturale con regole di rappresentazione sintattica e semantica di riferimento, che consentono di identificare il prodotto all'interno di una categoria di lettura entro cui attivare processi interpretativi legati alla rappresentazione semantica e sintattica testuale.

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà avere acquisito conoscenze e capacità di comprensione, nonché abilità che consentano di supportare, sotto il profilo teorico e metodologico, la messa in campo della progettazione di una narrazione visiva. Lo studente dovrà, inoltre, avere acquisito conoscenze adeguate e specifiche circa le definizioni, i concetti

chiave, i principi alla base del linguaggio visuale e dello storytelling, nonché gli strumenti, le procedure e i metodi analogici e digitali riferiti agli aspetti dell'analisi dell'immagine attraverso l'uso di procedure standard e non standard.

2. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà dimostrare la padronanza di un approccio analitico-progettuale integrato per la finalizzazione delle conoscenze e della capacità di comprensione acquisite, per risolvere problemi complessi, legati alla ideazione e fattibilità di artefatti comunicativi fissi e interattivi per progetti riferiti all'analisi dell'immagine e dello storytelling. In particolare, lo studente - utilizzando i metodi, le tecniche, gli strumenti, le procedure attuative acquisiti - dovrà essere in grado di avviare processi di analisi multilivello che tengano conto della dimensione testuale (legata alla struttura narrativa), della dimensione extratestuale legata alle funzioni psicologiche dei personaggi narrati e ideologico culturali dell'emittente e ricevente del processo comunicativo e della dimensione contestuale (culturale, storico, geografico e comunicativo) entro cui il prodotto è interpretato.

La verifica delle conoscenze sarà operata, inoltre, attraverso la prova di esame finale propriamente detta e per mezzo di esercitazioni e prove intermedie.

3. Con riferimento all'autonomia di giudizio

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà dimostrare la capacità di acquisire conoscenze ed esperienze, di valutarle e di rielaborarle ai fini della formazione di un giudizio autonomo e originale. In particolare, lo studente deve comprovare abilità nella gestione autonoma e nell'analisi e nella progettazione, consapevole delle problematiche teoriche e applicate associate alla comunicazione visiva e multimediale. Il conseguimento di tali capacità di giudizio critiche e autonome sarà acquisito nel corso delle attività del corso attraverso simulazione progettuali proposte durante il percorso didattico all'interno del modulo.

La verifica delle conoscenze sarà operata, inoltre, attraverso la prova di esame propriamente detta e per mezzo di esercitazioni e prove in itinere.

4. Con riferimento alle abilità comunicativa

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà dimostrare, a fronte dell'acquisizione e della capacità operativa rispetto alle conoscenze teorico metodologiche, tecniche e progettuali, proprie dell'insegnamento, di essere in grado di comunicarle, in modo efficace e innovativo, all'interno di proposte di progetti, utilizzando strumenti di comunicazione avanzati e multimediali nell'ambito della rappresentazione e forme diverse di linguaggio. Il conseguimento di tali abilità sarà acquisito nel corso delle attività sperimentali e progettuali del Laboratorio che assicurano il pieno possesso delle capacità espressive e illustrative specifiche del piano e del progetto.

La verifica delle conoscenze sarà operata, inoltre, attraverso la prova di esame finale propriamente detta e per mezzo di esercitazioni e prove in itinere.

5. Con riferimento all'abilità ad apprendere

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà dimostrare una elevata capacità di apprendimento autonomo, che consenta di aggiornare e accrescere con continuità le proprie conoscenze e competenze nell'ambito dell'Analisi dell'immagine e dello storytelling.

L'acquisizione di tali capacità avverrà attraverso i contributi teorici specifici impartiti dai docenti durante il corso, volti ad ampliare il quadro delle competenze per accedere a metodologie, strumenti e applicazioni innovative e attraverso la partecipazione costante alle attività sperimentali e progettuali del modulo, campo dialettico di verifica delle conoscenze acquisite, all'interno di esperienze concrete di progettazione.

La verifica delle capacità avverrà, soprattutto, attraverso la prova di esame finale, imbastita in modo da evidenziare l'autonomia nell'organizzare il proprio apprendimento.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

L'educazione alla comunicazione visuale, alla base di questo modulo didattico e rintracciabile nel processo comunicativo alla base della produzione e della fruizione di un prodotto visivo/audiovisivo, può assumere due principali orientamenti:

1. Identificarsi con la visual literacy ovvero con una educazione alla comunicazione visuale, da cui sviluppare competenze trasversali di critical thinking, consapevolezza fruitiva e produzione creativa di contenuti audiovisivi. Questo tipo di riflessione inevitabilmente considera i contributi e le forme di contaminazione teorica provenienti dagli studi di semiotica, linguistica ed ermeneutica, soprattutto per quando concerne lo sviluppo del critical thinking, mentre richiama più in generale alcuni aspetti specifici delle Scienze della Comunicazione, soprattutto per quanto attiene il funzionamento del sistema dell'industria culturale, nonché il processo alla base della produzione di un testo visivo e audiovisivo.
2. Enfatizzare la prospettiva metodologico-strumentale della Visual Education, trasferendo agli studenti strumenti critici e operativi per avviare processi di analisi dell'immagine e dello storytelling attraverso specifici tools standard e non standard, qualitativi e quantitativi, nonché di scrivere una narrazione visiva nel rispetto dei principi fondamentali alla base della sua efficacia e qualità comunicativa.

Il laboratorio "VISUAL COMMUNICATION LAB" prevede lo svolgimento di attività, in gruppo o singolarmente, che riguardano tre ambiti principali: video, motion graphic e prodotti interattivi per l'e-learning (LO interattivi). Per ciascun ambito, dapprima saranno illustrati i principi e le tecniche specifici del linguaggio in esame per poi analizzare le singole fasi di produzione.

L'attività didattica sarà finalizzata alla realizzazione di un prodotto finito. Ogni gruppo/singolo produrrà, come output valido anche ai fini della valutazione, una clip video, una clip in grafica animata e un LO interattivo. L'argomento oggetto dei prodotti multimediali sarà definito dai partecipanti in accordo con il docente.

Verranno illustrati e utilizzati i principali software adottati in campo professionale per l'editing video (Final Cut Pro X, AVID Media Composer e simili), per il compositing e la grafica animata (Adobe After Effects) e per la produzione di LO interattivi con tracciamento SCORM (Adobe Captivate).

Il corso mira anche a far prendere maggiore consapevolezza agli studenti delle sfide, concrete e quotidiane, che saranno loro prospettate una volta entrati nel mondo del lavoro, in particolare nel campo audiovisivo/multimediale. Per questo esperti e professionisti provenienti da agenzie, redazioni e imprese porteranno la loro testimonianza.

Argomenti e attività del laboratorio

- Produzione video
 - Obiettivo: Realizzazione di un video promozionale*
 - Principi di produzione video
 - Tecniche di ripresa
 - Illuminotecnica
 - Montaggio

- Strumenti di editing
 - Eventuali Testimonianze/ospiti
 - Attività di produzione
- Produzione motion graphics
 - Obiettivo: Realizzazione di una clip animata*
 - Il linguaggio
 - I colori
 - Principi di grafica
 - Eventuali Testimonianze/ospiti
 - Strumenti per la motion graphic: Adobe AE
 - Attività di produzione
- Multimedia per la formazione
 - Obiettivo: Realizzazione di un LO interattivo*
 - Principi di e-learning
 - Strumenti per l'e-learning
 - Adobe Captivate
 - Eventuali Testimonianze/ospiti
 - Attività di produzione

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Non sono previste propedeuticità.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Lo svolgimento dell'esame consiste nella presentazione orale da parte degli studenti dei 3 project work progettati e sviluppati durante il laboratorio verificando le conoscenze tecniche e comunicative alla base della realizzazione dei progetti stessi.

VALUTAZIONE

La valutazione si basa sugli esiti del colloquio finale e sulla qualità della partecipazione e dei lavori realizzati e presentati durante l'intero corso.

Valutazione in itinere

La valutazione in itinere si basa sulla realizzazione dei compiti assegnati durante il laboratorio, la partecipazione e la presentazione di lavori individuali e/o di gruppo sui contenuti del corso. I dettagli per ciascun compito saranno illustrati durante il semestre. Tali attività, da svolgersi durante il periodo del corso, fanno parte della valutazione in itinere e prevedono la realizzazione di:

- *un video promozionale ;*

- *una clip animata;*
- *un LO interattivo.*

Valutazione finale

La valutazione finale è cumulativa, tiene conto di:

- Partecipazione attiva in aula.
- Partecipazione attiva ai lavori individuali e/o di gruppo.
- Esiti della valutazione in itinere basata sulle presentazioni fatte in aula.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

- Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate, l'esame valuterà la capacità progettuale e di sviluppo multimediale, richiesta nel laboratorio, per ciascun studente, sapendo giustificare dal punto di vista professionale le motivazioni alla base della selezione dei contenuti, dei linguaggi comunicativi scelti e della loro strutturazione all'interno di uno digital storytelling
- Con riferimento all'autonomia di giudizio, l'esame finale valuterà la capacità di autoriflessione dello studente rispetto al proprio progetto, discutendo opportunità di sviluppo e integrazione dello stesso nel contesto sociale, nonché criticità tecniche, processuali e contenutistiche migliorabili.
- Con riferimento alle abilità comunicativa, l'esame valuterà la capacità espositiva dello studente, l'appropriatezza de linguaggio utilizzato, la capacità di rappresentazione estetica del progetto rispettando i tempi e le condizioni logistiche proposte dal docente
- Con riferimento all'abilità ad apprendere, l'esame valuterà il grado di dimestichezza e flessibilità cognitiva nel riconoscere e contestualizzare l'uso di specifiche funzioni multimediali alla base della progettazione.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Per l'insegnamento "Visual Communication Lab" non è prevista l'attribuzione del voto finale ma la sola idoneità. Per gli studenti che hanno bisogno, per vari motivi (Es. ERASMUS) del voto finale, si applicano i criteri che seguono:

Attraverso una rubrica valutativa, il docente valuterà il livello di apprendimento dello studente. Tale rubrica valutativa terrà conto di tre principali dimensioni: requisiti tecnici e tecnologici del prodotto realizzato rispetto alle richieste del docente, caratteristiche dello storytelling narrativo, qualità del processo progettuale seguito da ciascun gruppo di lavoro durante il laboratorio.

Per quanto riguarda la presentazione dei project work:

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente
18 - 20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici
21 - 23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice

24 - 25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26 - 27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta
28 - 29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta,
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione

MATERIALE DIDATTICO

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando i materiali didattici discussi durante le lezioni presenziali con specifici capitoli del seguente volume:

OWENS J., VIDEO PRODUCTION HANDBOOK, ROUTLEDGE, 2017 e successivi

CONSIGLI DEL DOCENTE

È richiesta la frequenza e la partecipazione attiva.

Tutto il corso si basa su una metodologia che valorizza il 'cooperative learning' e la "flipped classroom" ponendo lo studente al centro del processo di apprendimento, mediante il suo impegno attivo nello studio per promuovere la formazione di competenze trasversali.

Studenti non frequentanti

Eventuali studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' sono tenuti ad utilizzare tutti i supporti didattici e tecnologici predisposti per garantire la loro riuscita nello studio e mediante i quali potranno mantenere un'interazione con il docente.

Si suggerisce a questi studenti di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.

NB:

È opportuno portare in aula i propri device personali (tablet/portatile) per i lavori individuali e/o di gruppo.