

Fondamenti di informatica (CFA 4)

A.A. 2024-2025

Prof. **Alessandro MALLAMACI**

OBIETTIVI

Il corso teorico/pratico, fornirà gli strumenti, idonei per comprendere le basi per l'informatica, in funzione delle necessità di un artista o di un designer.

CONTENUTI

Durante il corso, le parti teoriche e le basi dell'informatica saranno continuamente miscelate con sessioni pratiche dedicate, ad esempio, alla gestione di file raster e vettoriali o alla risoluzione delle immagini. Gli studenti saranno così in grado di comprendere a fondo argomenti quali la gestione dei file e il loro peso, ecc. Parte del corso sarà dedicata ai diversi formati di file, alla differenza tra formati proprietari e di interscambio, alle differenti tipologie di compressione delle immagini. Questi aspetti saranno sempre verificati, attraverso l'analisi di casi reali ed esigenze concrete che gli studenti potranno incontrare nel proprio percorso. Inoltre, saranno trattati argomenti quali la sicurezza informatica, le reti, i sistemi operativi. Gli studenti, infine, avranno la possibilità di misurarsi con le problematiche relative alla scelta e all'acquisto di un computer, in funzione delle sue caratteristiche tecniche e saranno, quindi, in grado di operare scelte con coscienza. Infine, si procederà con un'analisi delle ultime tendenze, legate a intelligenza artificiale e NFT. Parte del corso sarà dedicata all'introduzione della suite Adobe® e in particolare ai software Photoshop®, Illustrator® e InDesign®, oltre a un'analisi di altri tool dedicati alla progettazione di elaborati grafici su smartphone e tablet. Alcune ore del programma saranno anche dedicate alla gestione del colore, alla gestione del colore e all'uso dei profili colore, alla stampa fine art.

PREREQUISITI

Possesso di un computer.

TESTI CONSIGLIATI

A. Marengo, A. Pagano, *Informatica di base*.

M. Spitzer, *Demenza digitale. Come la nuova tecnologia di rende stupidi*.

D. Bann, *La stampa oggi. Tecniche, materiali, processi*.

D. Dabner, S. Stewart, E. Zempol, *Graphic design. Principi di progettazione e applicazioni*.

M. Boscarol, *Prima Lezione sul colore*.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Gli studenti dovranno dimostrare sia una preparazione teorica in relazione ai contenuti della materia, sia eseguire dei test che possano verificarne il grado di apprendimento o produrre degli elaborati, realizzati con i software mostrati durante il corso.