

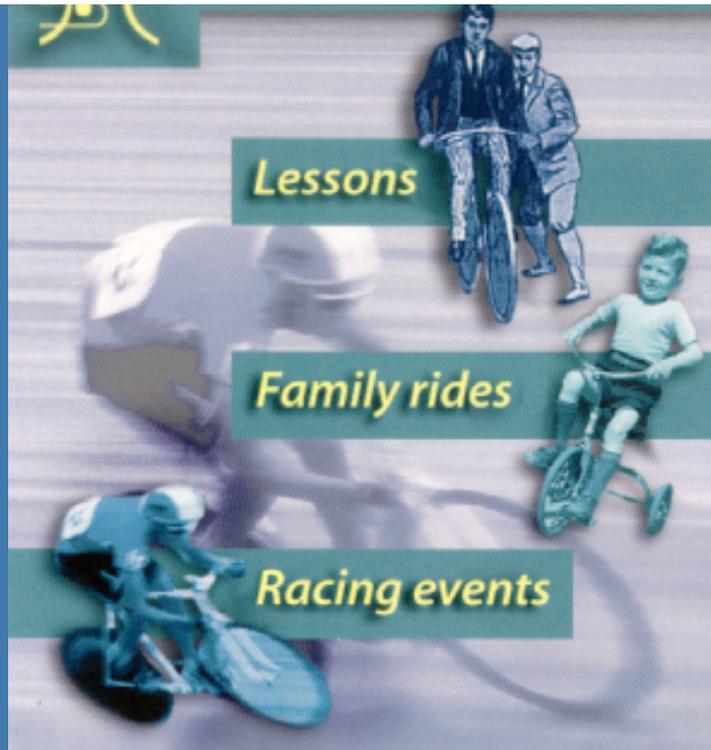


THE ROAD AHEAD

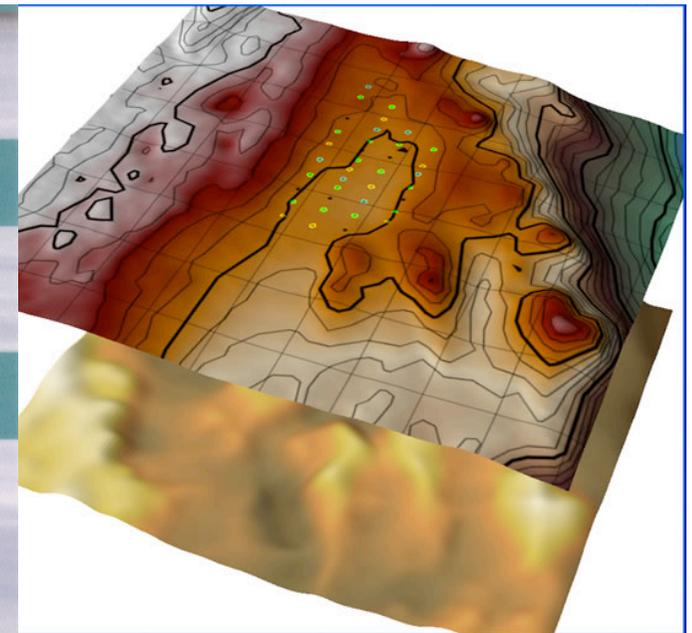
CONTENTS MENU EXIT

FOREWORD	IMPLICATIONS FOR BUSINESS 7
<b>1</b> A REVOLUTION BEGINS	FRICTION-FREE CAPITALISM 8
<b>2</b> THE BEGINNING OF THE INFORMATION AGE	EDUCATION: THE BEST INVESTMENT 9
<b>3</b> LESSONS FROM THE COMPUTER INDUSTRY	PLUGGED IN AT HOME 10
<b>4</b> APPLICATIONS AND APPLIANCES	RACE FOR THE GOLD 11
<b>5</b> PATHS TO THE HIGHWAY	CRITICAL ISSUES 12

## Progetto multimediale AA 2011/12 - M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris



Corso di laurea in



Comunicazione digitale

# Obiettivi generali del corso

- Progettare e produrre un applicativo multimediale con metodologia
- Lavoro progettuale e creativo
- Diversi ambiti interdisciplinari
  - Narratologia
  - Cinematografia
  - Sceneggiatura
  - Effetti speciali video
  - Percezione visiva
  - Disegno dell'interazione

# Obiettivi specifici del corso

- Progettazione e produzione di artefatti comunicativi e interattivi
  - *Esercizi di stile* di Queneau
  - Produzione di *moodboard* multimediale
  - Produzione di corti con effetti speciali video (*CromaKey, stop motion, slit scan, visual canon, visione stereoscopica*)
  - *Augmented reality*
  - **HTML5**

# Artefatto

- un oggetto artificiale, fisico o non fisico, che presuppone una intenzionalità nell'usare l'oggetto stesso, sia essa individuale o sociale
  - Da uno strumento o un programma.
  - Ad esempio un martello, un interruttore, un sito internet

*“... la diversità artefattuale è una delle espressioni più alte della umana esistenza.” Basalla*

# Arte fatto

*fatto ad arte o fatto con arte*

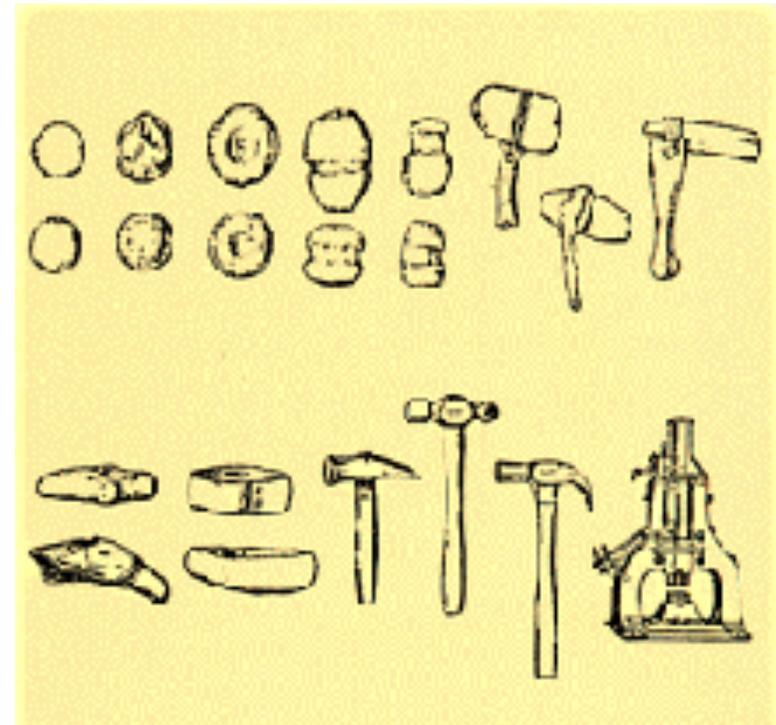
- **arte** in senso lato: capacità di produrre secondo un insieme di regole o di esperienze conoscitive e tecniche
- presuppone un **progetto**, uno scopo e di conseguenza un'intelligenza capace di attività creativa
  - **disegnato e progettato**
    - rappresentato in astratto con figure o immaginato con il pensiero
    - ideare e proporre un modo per attuarlo

# Evoluzione degli artefatti

Nascono da una esigenza



Hanno una storia di evoluzione per adattamento.



**B**

# Artefatti materiali, simbolici, digitali

- **Artefatti materiali**
  - oggetti fisici che popolano il nostro spazio fisico trasformandolo in un luogo in cui si compiono funzioni
- **Artefatti simbolici**
  - realizzati dall'uomo ma privi di natura fisica: *un racconto, una legge, una istituzione*
  - strutturano le relazioni e hanno un uso comunicativo
- **Artefatti digitali**
  - hanno una componente materiale, i *circuiti*, ed una simbolica, il *software*
  - caratteristiche di dinamicità ed evocano mondi metaforici

# Artefatti digitali

- Anche i multimedia sono artefatti, spesso con un particolare *intento comunicativo*.
- Come tutti gli artefatti hanno una concezione, un disegno, una realizzazione e ... una evoluzione.
- L'evoluzione dell' artefatto implica anche una evoluzione *nel suo uso* e *in chi lo usa*.

# Evoluzione del software

Il software, **artefatto evolutivo** per eccellenza:

- non esistono limitazioni **materiali** alle modifiche
- le modifiche non richiedono cambiamenti agli impianti produttivi
- la versione modificata può essere distribuita in rete immediatamente, a costo praticamente nullo

# Gli artefatti

## Schema ontologico del design



**B**

# Gli artefatti

## Schema ontologico del design

***Utente, utensile, compito:***  
Come conciliare tre ambiti tanto eterogenei?

Tramite l'***interfaccia***

# Artefatti comunicativi digitali interattivi

## E-book



The image shows a screenshot of an interactive e-book interface. At the top, there is a dark blue header with the title "THE ROAD AHEAD" in a light blue font. Below the title, the word "CONTENTS" is written in white. On the right side of the header, the words "MENU" and "EXIT" are visible in a light blue font. A small, semi-transparent menu box is overlaid on the header, containing the word "CONTENTS" and a small icon of a book. The main content area is white and contains a list of chapters and sections. The chapters are numbered 1 through 6, and the sections are numbered 7 through 12. The text is arranged in two columns, with the chapter numbers and titles on the left and the section numbers and titles on the right. The text is in a serif font, and the numbers are in a bold, orange font. The overall design is clean and professional.

FOREWORD	IMPLICATIONS FOR BUSINESS
<b>1</b> A REVOLUTION BEGINS	<b>7</b>
<b>2</b> THE BEGINNING OF THE INFORMATION AGE	FRICITION-FREE CAPITALISM
<b>3</b> LESSONS FROM THE COMPUTER INDUSTRY	<b>8</b>
<b>4</b> APPLICATIONS AND APPLIANCES	EDUCATION: THE BEST INVESTMENT
<b>5</b> PATHS TO THE HIGHWAY	<b>9</b>
<b>6</b> THE CONTENT REVOLUTION	PLUGGED IN AT HOME
	<b>10</b>
	RACE FOR THE GOLD
	<b>11</b>
	CRITICAL ISSUES
	<b>12</b>
	AFTERWORD

# Totem



Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

# Sito web

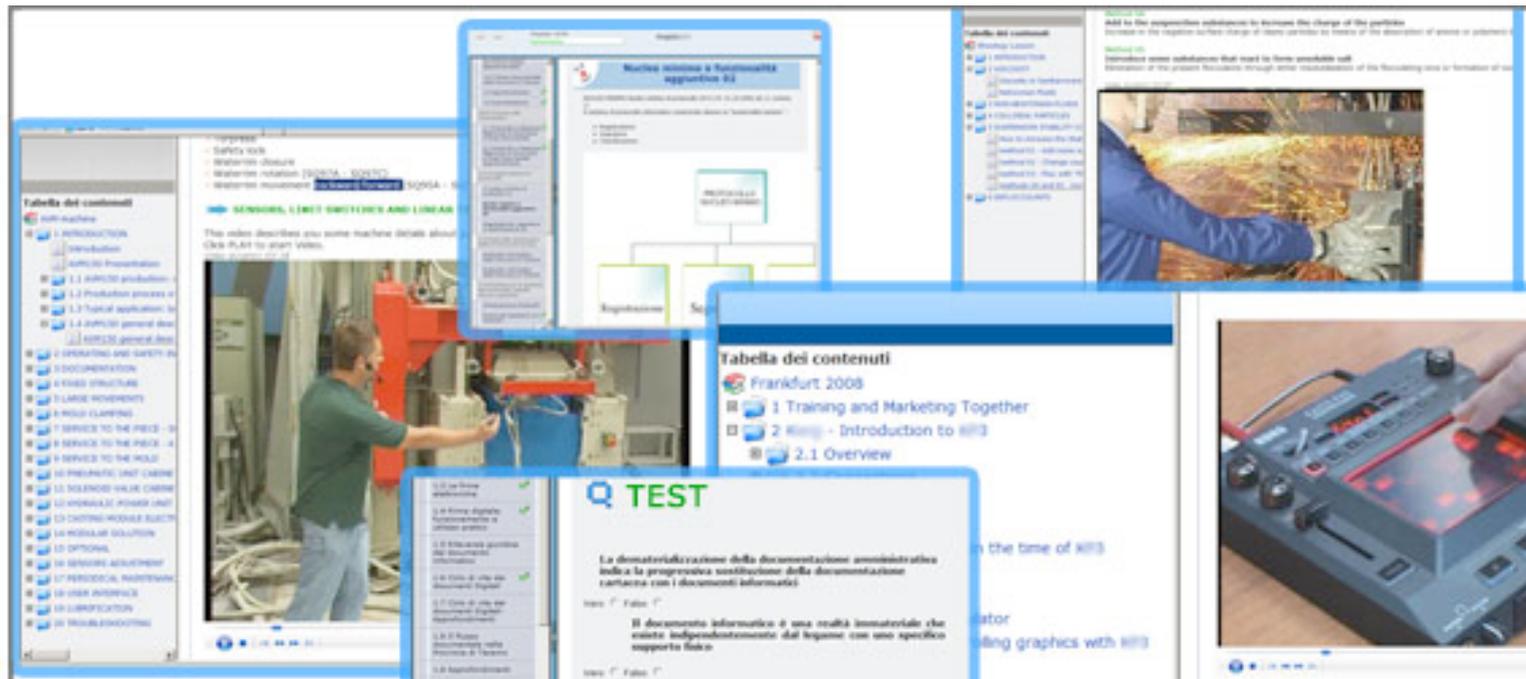
The image shows a screenshot of the Colorlux website on the left and a presentation slide on the right. The website features a navigation menu with links for Home, Chi siamo, I prodotti, Compra online, and Contatti. It includes a search bar with options for 'Nel sito' and 'Con Google', and a list of product categories: I pastelli, Gli acquarelli, Tempera e vernici, and Tutto il resto! The website also displays a list of products and a copyright notice for 2008.

The presentation slide on the right has a dark blue background with a white header containing the ALCIONE logo and the title *Titolo diapositiva*.

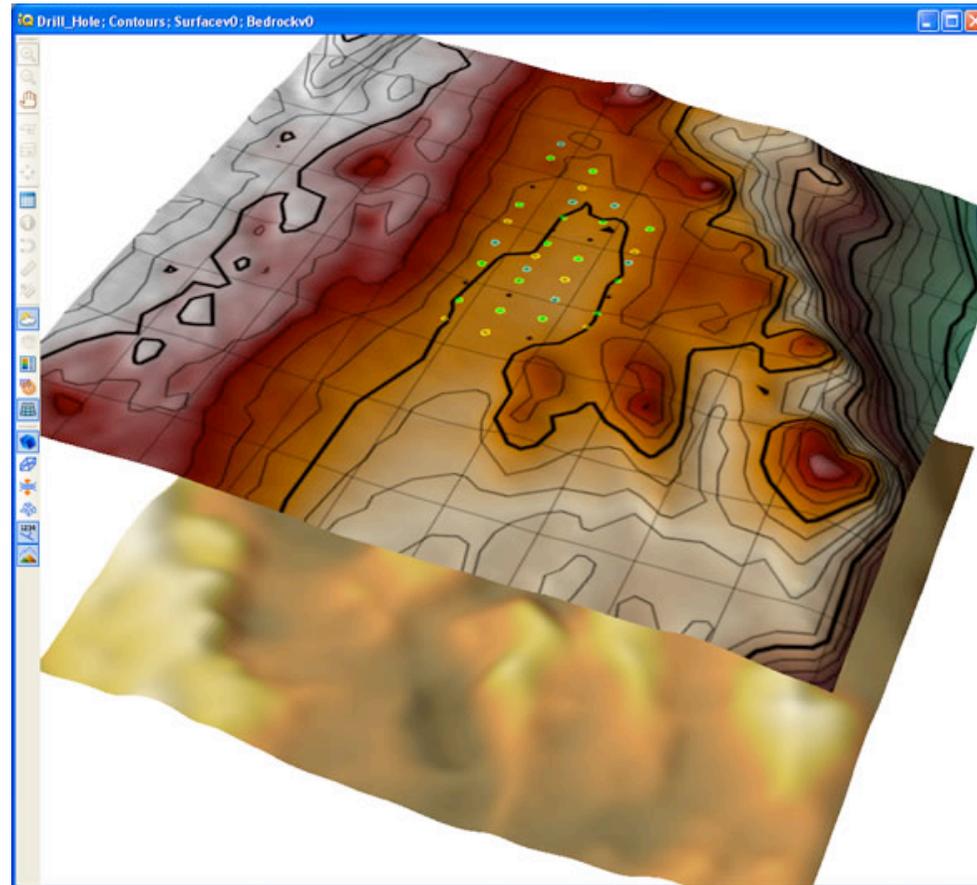
# Videogame



# E-learning



# Simulazione scientifica



# Bibliografia



Chapman, N. e Chapman, J.

*Digital Multimedia*

Wiley, II edizione 2009

# Bibliografia

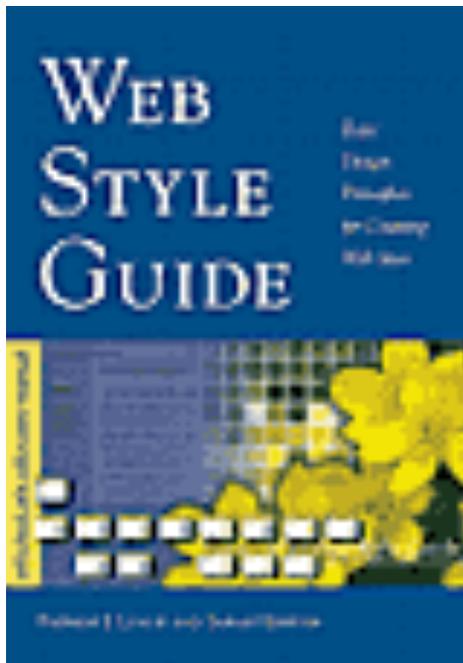


Niederst, J.

*Web Design in a nutshell.*

O'Reilly, 1999

# Bibliografia



Lynch, P. e Horton, S.

*Web Style Guide. Basic Principles for Creating Web Sites.*

Yale University Press, 1999

Web. Guida di stile.

Milano: Apogeo Editore, 2001

# Bibliografia



Visciola, M.

*Usabilità dei siti web.*

Milano: Apogeo editore, 2000.

# Bibliografia

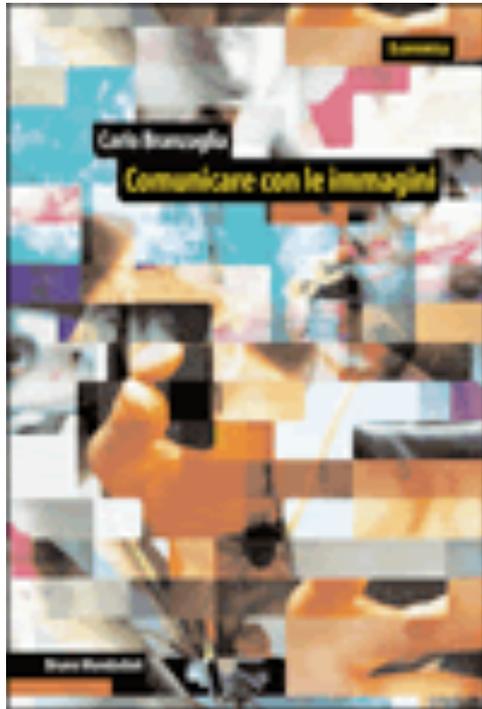


Anichini, A.

*Testo e scrittura. Editoria multimediale*

Apogeo, 2003.

# Bibliografia

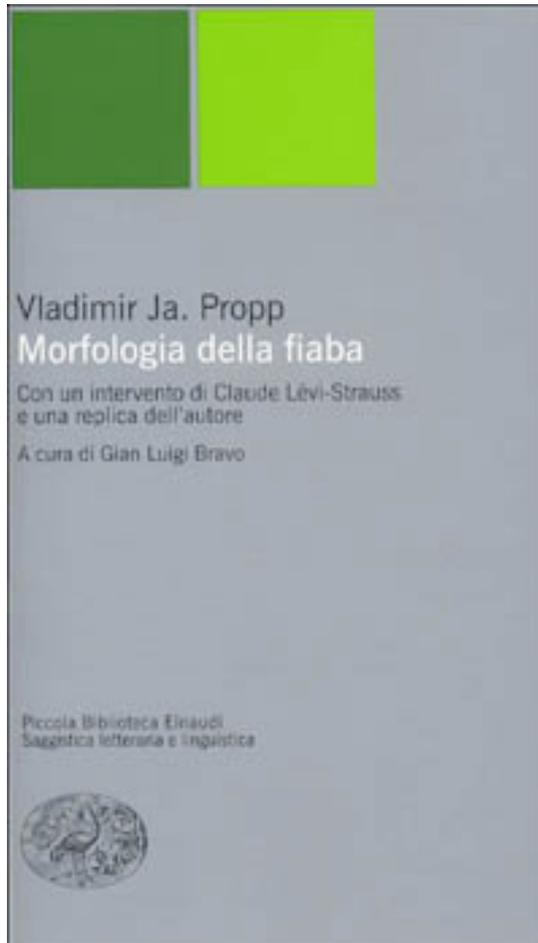


Branzaglia, C.

*Comunicare con le immagini.*

Bruno Mondadori, 2003.

# Bibliografia



V. J. Propp  
*Morfologia della fiaba*  
Einaudi, 2000

# Bibliografia



R. Queneau  
*Esercizi di stile*  
Einaudi Tascabili

Einaudi 2005  
con testo francese a fronte



# Bibliografia



Norman, D. A.

*La caffettiera del masochista*

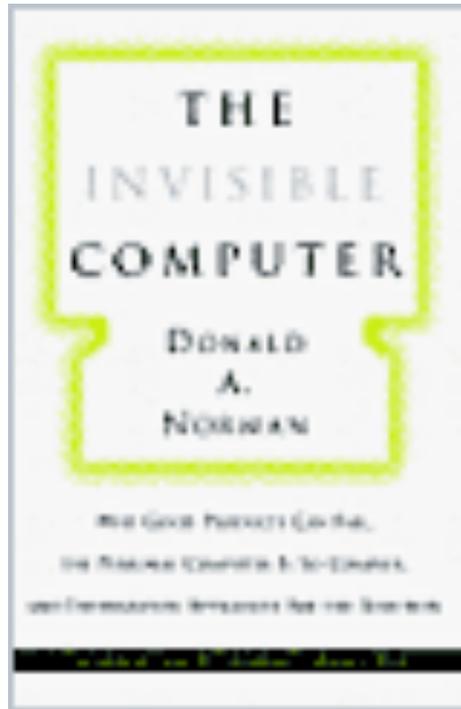
Firenze: Giunti editore, 1997

The design of everyday things

New York: Basic Books, 1988



# Bibliografia



Norman, D.A.

*Il computer invisibile. La tecnologia migliore è quella che non si vede*

Milano: Apogeo, 2000

The invisible computer: Why good products fail, the personal computer is so complex, and information appliances are the solution.

Cambridge, MA: MIT Press, 1998

# Bibliografia



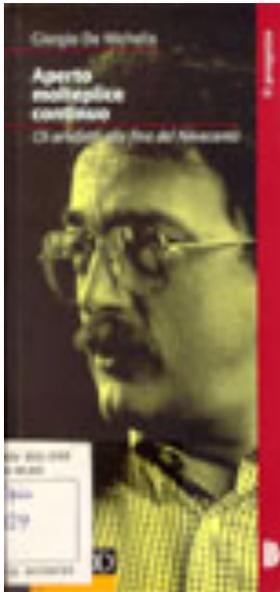
Field, Syd

*La sceneggiatura. Il film sulla carta*

Milano: Lupetti editore, 1991



# Bibliografia

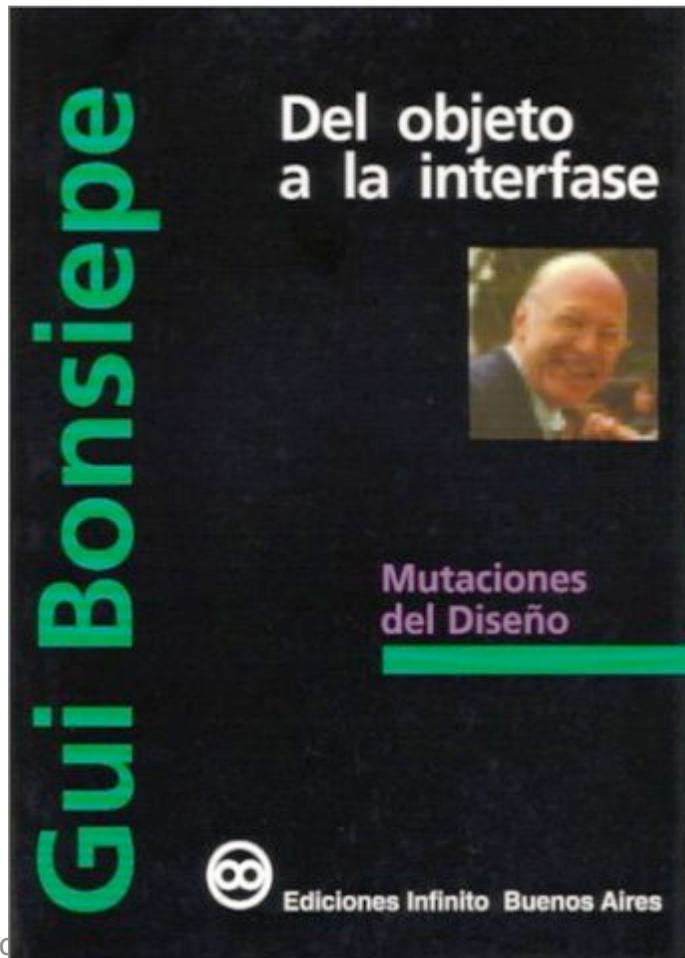


De Michelis, G.

*Aperto molteplice continuo. Gli artefatti alla fine del Novecento*

Masson, 1998

# Bibliografia



Co  
Progetto multimediale AA 2011/12

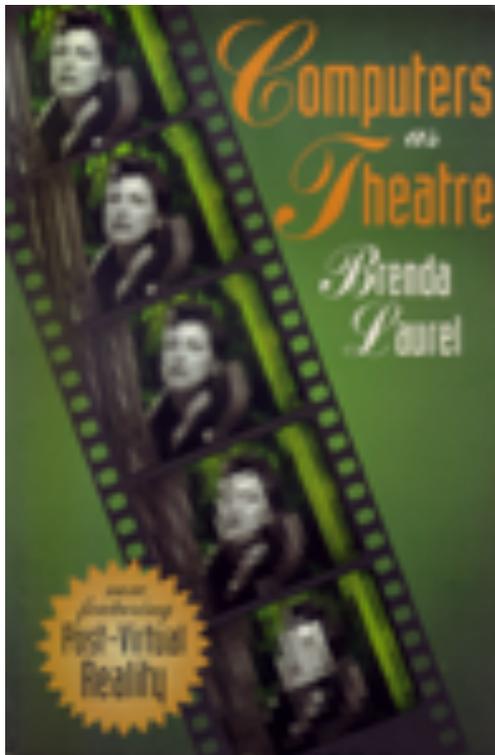
Bonsiepe, G. 1995.

*Dall'oggetto all'interfaccia.  
Mutazioni del design.*

Milano: Feltrinelli editore.

Generalità del corso  
Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

# Bibliografia



Laurel, B. G. 1993.

*Computers as Theatre*

Addison-Wesley

# Informazioni

Orari:

**Martedì**

14:30 - 18:30 aula **Sigma**

**Giovedì**

14:30 - 17:30 aula **Tau** solo **10, 17, 24, 31 maggio**

Pagina web del corso:

**[homes.dico.unimi.it/~pasteris/](http://homes.dico.unimi.it/~pasteris/)**

**[progettoMM/](#)**