



Facoltà di Storia dell'Arte & dei Beni Culturali

MASTER IN ARTE INTERATTIVA

Presentazione del Corso

Il Master in Arte Interattiva è un corso finalizzato alla creazione di contenuti da utilizzare all'interno di opere d'arte interattive, realizzate in differenti forme, attraverso un programma multidisciplinare bilanciato e progettato per conferire le competenze di base in quest'area dell'arte sempre più diffusa e sempre più altamente specializzata.

Obiettivi formativi

Al completamento del corso di Master in Arte Interattiva avrà ricevuto una formazione interdisciplinare che spazia dagli insegnamenti strettamente tecnici per la creazione di contenuti a quelli sociologici e filosofici che gli permetteranno di realizzare un arricchimento qualitativo delle sue future creazioni.

Sbocchi occupazionali

Il Corso di Master in Arte Interattiva offre diverse possibilità di impiego nel mondo del lavoro in svariati settori. Di seguito un elenco di alcuni dei possibili sbocchi occupazionali:

- Creatore di contenuti per installazione di opere d'arte interattive
- Esperto nell'allestimento di mostre d'arte interattiva

Requisiti di ammissione, esami di verifica e prova finale

Possono iscriversi i candidati in possesso di Diploma di Scuola Media Superiore e Laurea Triennale o Laurea Specialistica, Magistrale o Vecchio Ordinamento. In difetto dei titoli di studio richiesti, è possibile l'ammissione su dossier, sulla base di una valutazione dei titoli di studio conseguiti e dell'esperienza acquisita, nonché delle competenze sviluppate nel quadro dell'attività professionale.

Le lezioni verranno erogate a discrezione del Docente attraverso Tesine, commenti, manuali specialistici, dispense o lezioni tramite piattaforma in live streaming. La valutazione viene espressa in trentesimi.

La prova finale consiste in una Tesi di almeno 30 pagine su uno degli argomenti trattati durante il Master.



SCUOLA UNIVERSITARIA PRIVATA A DISTANZA
PRIVATE FERNHOCHSCHULE SEIT 1987

MASTER IN ARTE INTERATTIVA

SSD	INSEGNAMENTO	ECTS
SPS/08	Video-Storytelling per i Progetti di Arte Interattiva	8
M-FIL/04	Estetica Moderna	6
ING-INF/01	Sviluppo di Sistemi Interattivi	9
M-FIL/05	Semiotica dei Media	7
L-ART/03	Arte Digitale	9
M-PSI/01	Psicologia dell'Arte	7
SPS/08	Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi	5
L-ART/03	Storia dell'Arte e dell'Architettura Moderna e Contemporanea	5
	Tesi finale	4

DURATA E STRUTTURA DEL MASTER	
Durata:	Annuale - 1500 ore
Iscrizioni:	Sempre aperte tutto l'anno
Crediti:	60 ECTS
Modalità:	Online
Prezzo:	€ 1.500 (disponibile l'opzione di pagamento in due rate)



SCUOLA UNIVERSITARIA PRIVATA A DISTANZA
PRIVATE FERNHOCHSCHULE SEIT 1987

PROGRAMMA

INSEGNAMENTO	PROGRAMMA
<p>Video-Storytelling per i Progetti di Arte Interattiva</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione al corso 2. Lo Story Board 3. La terminologia dello Story Board 4. La composizione visiva 5. Le angolazioni 6. I personaggi e le loro caratteristiche 7. Impiego dei personaggi principali 8. Impiego dei personaggi secondari 9. Sviluppo della narrazione 10. Finali, tipologie di finali e finali alternativi <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ C. H. MILLER, Digital Storytelling 4e: A creator's guide to interactive entertainment, 4th edition, 2019 ▪ AA. VV., Handbook on Interactive Storytelling, Wiley, 2021
<p>Estetica Moderna</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il giudizio estetico e i suoi fattori 2. Denis Dutton e gli universali dell'estetica 3. L'etica nell'estetica 4. Il concetto moderno di bellezza 5. La teoria della "Nuova Critica" 6. La teoria dell'Errore Intenzionale 7. L'estetica e la filosofia analitica 8. L'estetica e la scienza 9. L'estetica e la tecnica 10. Critiche alla moderna concezione dell'estetica <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ M. C. BEARDSLEY, Aesthetics from Classical Greece to the Present, University Alabama Press, 1975
<p>Sviluppo di Sistemi Interattivi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi di base dei Sistemi Interattivi 2. La relazione uomo-macchina 3. Raccolta dati 4. Design concettuale 5. Programmazione visiva delle applicazioni interattive 6. Gestione dei progetti 7. Funzionalità: necessità vs. capacità 8. Prototipazione 9. Testing 10. Metodi speciali di sviluppo <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ J. PREECE et al, Interaction Design: Beyond Human-Computer



	Interaction, 5th edition, 2019
Semiotica dei Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione alla comunicazione audiovisiva 2. Teorie visive e codici visivi 3. La persuasione 4. Analisi audiovisiva dei media 5. Musica 6. Fotografia 7. Cinema 8. La "nona arte": il fumetto 9. Internet e la diffusione virale dei contenuti mediali: un'analisi semiotica <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grice Paul, Logica e conversazione. Saggi su intenzione, significato e comunicazione. Il Mulino, 1993
Arte Digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Breve storia dell'arte digitale 2. Internet come paradigma di un museo virtuale 3. L'arte come idea 4. Opere d'arte e performance 5. I nuovi media e la comunicazione di massa 6. L'opera d'arte digitale come strumento di narrazione 7. L'interattività: partecipazione del pubblico e cultura della partecipazione 8. Opere digitali ad immersione totale 9. Rassegna di vari strumenti specialistici dell'arte digitale <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ N. LAMBERT, Digita Art: A History, I B Tauris & Co, 2020
Psicologia dell'Arte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arte e psicologia 2. La catarsi 3. Freud e Dostoevsky 4. Leonardo da Vinci: un ricordo d'infanzia 5. Jung e Picasso 6. L'arte delle persone con disturbi mentali 7. La psicologia dell'arte di Vygotskij 8. Teorie della ricezione e della lettura secondo la scuola di Costanza 9. Letteratura e psicologia 10. Musica e psicologia 11. La terapia dell'arte <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ G. MATHER, The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art, Cambridge University Press, 2013
Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concetti di cultura 2. Livelli di cultura 3. L'industria della cultura 4. Concetti di comunicazione 5. Processi di comunicazione



	<p>6. I mass media 7. Informazioni e conoscenza 8. Produzione di sistemi informativi 9. Conoscenza, memoria e intrattenimento</p> <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Piccone Stella S., Salmieri L., <i>Il gioco della cultura</i>, Carocci, Roma ▪ Berger P., Luckmann T., <i>La realtà come costruzione sociale</i>, Il Mulino, Bologna
<p>Storia dell'Arte e dell'Architettura Moderna e Contemporanea</p>	<p>1. L'arte moderna e le sue origini 2. Il romanticismo e il tardo-romanticismo 3. Il realismo 4. Il movimento impressionista 5. Il post-impressionismo 6. Il simbolismo 7. L'Art Nouveau 8. Il surrealismo 9. Il fauvismo 10. L'espressionismo 11. Il cubismo 12. Il futurismo 13. La pittura metafisica 14. Il Dadaismo 15. Il neoplasticismo 16. Il Bauhaus 17. La nascita dell'arte contemporanea 18. L'arte concettuale 19. L'arte cinetica 20. La Pop Art 21. Il minimalismo 22. L'arte povera 23. La transavanguardia 24. L'arte informale 25. Analisi delle correnti artistiche emergenti</p> <p>TESTI CONSIGLIATI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ AA.VV., <i>Facture: Conservation, Science, Art History: Volume 5: Modern and Contemporary Art</i>, National Gallery Washington, 2021 ▪ C. SPRETNAK, <i>The Spiritual Dynamic in Modern Art: Art History Reconsidered, 1800 to the Present</i>, Palgrave Macmillan, 2015
<p>Tesi finale</p>	<p>Un elaborato su uno dei temi trattati di almeno 30 pagine.</p>