



**Istituto di Istruzione Superiore  
Alberti - Dante  
Firenze**

## **PROGRAMMA SVOLTO**

**A.S 2023/2024**

DISCIPLINA: LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

DOCENTE: SERGIO MARTELLUCCI

INDIRIZZO: ARTISTICO / MULTIMEDIALE    CLASSE 5    SEZ: F

### **Impegno didattico**

- Ore settimanali: 8
- Ore didattiche effettivamente svolte 235 + 40 entro la fine dell'A.S.

### **Unità didattiche svolte:**

#### **1 SOFTWARE PER L'ELABORAZIONE DEL PRODOTTO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE**

- 1.1 Photoshop, creazione, gestione e archiviazione dell'immagine digitale.
- 1.2 Photoshop, formato, dimensione e risoluzione dell'immagine digitale.
- 1.3 Photoshop, timeline e immagine in movimento, slideshow / animatic.
- 1.4 Photoshop, gif e animazione di base.
- 1.5 Premiere Pro, ripasso e approfondimento della tecnica di montaggio.

#### **2 FORME BREVI DELLA COMUNICAZIONE AUDIOVISIVA**

- 2.1 Videoclip, Trailer, Sigla, Spot, Cortometraggio.
- 2.2 Analisi della sigla della serie televisiva Netflix "Chiamatemi Anna", making of , concept e fase ideativa, realizzazione, produzione, soggetti coinvolti.
- 2.2 Rielaborazione della sigla della serie "Chiamatemi Anna", mediante moodboard, storyboard, montaggio dell'animatic.
- 2.3 Progetto e realizzazione dell'animatic di una versione personale della sigla per la serie "Chiamatemi Anna".



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020





**Istituto di Istruzione Superiore**

**Alberti - Dante**

**Firenze**

### **3 FORME E TECNICHE DEL CINEMA DI ANIMAZIONE**

- 3.1 Tecniche e tipologie di animazione tradizionale e digitale 2D e 3D.
- 3.2 Approfondimento sul disegno digitale con tavoletta grafica per l'animazione.
- 3.3 Realizzazione di una gif animata.
- 3.3 Stop motion, tecniche di cutout animation e clay animation.
- 3.4 Realizzazione di una breve animazione con tecniche cutout e clay animation.
- 3.5 Realizzazione di un video di animazione a tema sociale "I giusti di Fiesole".

### **4 CHARACTER DESIGN**

- 4.1 Tecniche e fasi per la creazione di un personaggio ad uso multimediale.
- 4.2 Dalla Meccatronica alla grafica digitale, i personaggi cinematografici di Carlo Rambaldi.
- 4.3 Progetto di un personaggio.
- 4.4 Inserimento del personaggio creato in una breve animazione.

### **5 IL MERCATO AUDIOVISIVO E LA TUTELA DELL'OPERA**

- 5.1 Internet ed i pericoli della rete, in collaborazione con UNIFI, progetto DANEEL.
- 5.2 Diffusione dell'opera audiovisiva e multimediale in rete.
- 5.3 Realizzazione di un breve video/animazione sui pericoli della rete.

### **6 GESTIONE E COMUNICAZIONE SOCIAL**

- 6.1 Infografica e graphic motion
- 6.2 I caratteri, costruzione, famiglie, forma e significato.
- 6.3 I caratteri in movimento, animazione di una parola di 4 lettere.
- 6.4 L'organizzazione di internet e le interfacce di accesso e navigazione.
- 6.5 Browser, sito, blog, portale, social.
- 6.6 Progetto del wireframe di un sito per il prodotto artistico e multimediale.

**EDUCAZIONE CIVICA:** Cittadinanza digitale, uso consapevole e pericoli della rete.

Il seguente programma è stato visionato ed accettato dagli studenti.

Firenze, 07/05/2024

Docente





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020





**Istituto di Istruzione Superiore  
Alberti - Dante  
Firenze**



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Istituto di Istruzione Superiore Alberti - Dante - Via San Gallo, 68 - 50129 Firenze (FI) - Tel.055/484927 - 055/485180 - Cod.mecc. FIIS03200C  
Cod. fiscale: 94276800482 - C.U.UFMV5P; e-mail: [fiis03200c@istruzione.it](mailto:fiis03200c@istruzione.it); pec: [fiis03200c@pec.istruzione.it](mailto:fiis03200c@pec.istruzione.it); sito web: <http://www.iisalberti-dante.it>

Sede Principale: Liceo Artistico e Liceo Artistico Serale - Via San Gallo, 68 - Tel.055/484927 - 055/485180

Sede Associata: Liceo Artistico - Via Magliabechi, 9 - Tel.055/2480088

Sede Associata: Liceo Classico e Liceo Musicale - Via Puccinotti, 55 - Tel.055/490268