

SCHEMA WORKSHOP – **Interactive Interfaces**

Anno Accademico 2017/2018

Titolo Workshop:

Interactive Interfaces: Prototipazione di un grafico

A cura di:

Condotta da: Martin Romeo e Paolo Buonaiuto

Poposto da Paolo Buonaiuto

Indirizzato a:

studenti del 2° e 3° anno di Graphic Design e biennio di Visual

Partecipanti):

Min 12 /Max 20

Requisiti richiesti:

Confidenza con la Suite Adobe Creative

Il software utilizzato è Vvvv (vvvv.org) un ambiente ibrido per programmazione grafica/testuale che rende semplice la generazione di prototipi e lo sviluppo. E' disegnato per facilitare la gestione di vasti ambienti media con interfacce fisiche, motion graphic in tempo reale, audio e video per l'interazione simultanea tra molti utenti.

Durata e Crediti:

25 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

Luglio 16-20

Giorni, orari ed aule di svolgimento:

- Lunedì 16 luglio 14.30-18.30
- Martedì 17 luglio 9..30-13.30 / 14.30-18.30
- Mercoledì 18 luglio 9..30-13.30 / 14.30-18.30
- Giovedì 19 luglio 9..30-14.30

AULA GRAPHIC DESIGN – Sede RUFA Via Benaco 2

Breve descrizione:

Il laboratorio fornisce le conoscenze teoriche e pratiche per la realizzazione di progetti che utilizzino le nuove tecnologie nella gestione e divulgazione delle informazioni. Lo svolgimento didattico avviene con la progettazione di interfacce digitali, via software e connessioni a dispositivi interattivi, che possano rinnovare e rendere immediata la comunicazione di un'idea, di un pensiero o la traduzione e veicolazione di un messaggio.

Durante Interfacce Interattive verranno creati dei layout grafici sui quali si potrà interagire con diversi dispositivi attraverso il movimento delle mani, il controllo del pensiero e il touch sul display.

L'obiettivo del corso sarà produrre la visualizzazione di una presentazione innovativa, come il proprio cv o portfolio, ma anche allestimenti multimediali per poterli applicare in ambienti professionali differenti: mostre museali, commissioni per grandi eventi, prestazione di servizi, incarichi pubblici e privati.

Martìn Romeo è un artista visivo Italo-Argentino la cui ricerca è rivolta all'arte interattiva, tra installazioni multimediali e performing arts.

Direttore artistico e fondatore di Toolkit Festival di Venezia e di Screening Festival di Trieste, ha presentato i suoi lavori in differenti contesti Europei e Internazionali. Insegna nuove forme di comunicazione creativa connessa alla tecnologia sperimentale in Italia e all'estero. Coordinatore e professore di Media Design allo IED Venezia, collabora con il Fablab Venezia al dipartimento di Lab Interactive Artist.

Ha rappresentato la Regione Veneto al Padiglione Italia dell'Expo 2017 di Astana, Kazakistan, e ha curato il progetto multimediale del Padiglione Venezia a La Biennale di Venezia 2018.

www.martinromeo.com