

Intelligenza Artificiale per l'Arte Generativa

PROGRAMMA

- Docente: prof. Davide Riboli, cattedra di Applicazioni Digitali per l'Arte, Accademia di Belle Arti di Sassari.
- Durata: 20 ore, al momento articolate in 5 incontri da 4 ore oppure secondo accordi con tutor e classe.
- Date incontri: in via di definizione.
- Esigenze tecniche e note generali:
 - Gli incontri, indipendentemente dalla loro durata saranno articolati secondo la Tecnica Pomodoro, nella sua variazione 50/10 (o secondo esigenze di classe). La tecnica stessa ed i benefici apportati dalla sua applicazione in ambito didattico saranno brevemente presentati durante il primo incontro.
 - Gli iscritti dovrebbero essere muniti di un *laptop* con un qualsiasi sistema operativo (Linux, Apple Macintosh o Ms Windows). I *laptop* non devono essere particolarmente potenti in termini di CPU, GPU, e RAM, ma devono potersi collegare al web; logicamente, l'aula dove si terranno gli incontri deve offrire a tutti i presenti la possibilità di collegarsi al web via Wi-Fi o Ethernet con ragionevole larghezza di banda.
 - I *browser* richiesti sono, a scelta dei singoli, Chrome oppure Chromium oppure Firefox (no Apple Safari, no Ms Edge) e sono gratuitamente disponibili per tutti i sistemi operativi. Il *browser* scelto deve essere aggiornato all'ultima versione disponibile.
 - Non sono richieste particolari conoscenze informatiche pregresse. È comunque consigliabile che i frequentanti abbiano una esperienza minima di navigazione web e siano in grado di installare e disinstallare software sul proprio computer. Chi non ha dimestichezza con l'uso del *trackpad* del proprio *laptop* è opportuno che si doti di un *mouse*. Parte della documentazione è redatta in inglese (molto semplice).
 - Tutti i materiali e le dispense a supporto degli incontri saranno erogati attraverso un *wiki* e/o un *repository* GitHub costruito dal docente e rimarranno a disposizione anche dopo il termine degli incontri. Il *link* sarà comunicato durante il primo o secondo incontro.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si propone di fornire ai docenti frequentanti le competenze necessarie per comprendere, utilizzare e insegnare le applicazioni dell'IA in molteplici campi artistici. Attraverso un approccio pratico e *hands-on*, i partecipanti svilupperanno sia competenze tecniche che capacità critiche e creative.

Competenze Tecniche

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:

- Padroneggiare i concetti fondamentali dell'arte generativa e dell'IA applicata alla scrittura in generale ed a quella creativa in particolare
- Utilizzare efficacemente gli LLM (*Large Language Models*) per la generazione di contenuti creativi
- Implementare sistemi RAG (*Retrieval-Augmented Generation*) per progetti artistici
- Creare contenuti multimediali utilizzando strumenti di IA generativa in ambito visivo e musicale
- Valutare e selezionare gli strumenti IA più appropriati per specifici progetti artistici

Competenze Didattiche e Metodologiche

- Progettare unità didattiche che integrano l'IA nella pratica artistica
- Guidare gli studenti nell'uso consapevole degli strumenti IA per la creazione artistica
- Sviluppare criteri di valutazione appropriati per progetti artistici basati sull'IA
- Facilitare discussioni critiche sul ruolo dell'IA nell'arte contemporanea
- Promuovere un approccio etico e consapevole all'uso dell'IA in ambito artistico

Competenze Trasversali

- Capacità di *problem-solving* creativo utilizzando strumenti IA
- Pensiero critico nell'analisi delle opere generate dall'IA
- Competenze di *project management* per progetti artistici che integrano l'IA
- Abilità di collaborazione e condivisione di *best practices*
- Sensibilità verso le questioni etiche legate all'uso dell'IA in arte

Risultati Attesi

Al completamento del corso, i partecipanti:

- Avranno realizzato almeno un progetto completo che integra diversi strumenti IA
- Saranno in grado di progettare e implementare attività didattiche innovative
- Potranno valutare criticamente le potenzialità e i limiti degli strumenti IA
- Sapranno guidare gli studenti nell'uso creativo e consapevole dell'IA
- Avranno conosciuto un insieme di comunità internazionali, pratiche e strumenti che continuerà a supportarli anche nei futuri sviluppi della IA in generale e di quelle dedicate ad ambiti artistici in particolare.

Impatto sulla Pratica Didattica

Il corso mira a:

- Innovare la didattica delle discipline artistiche attraverso l'integrazione dell'IA
- Preparare gli studenti alle sfide e opportunità dell'epoca contemporanea
- Sviluppare negli studenti competenze tecnologiche rilevanti per il futuro
- Promuovere un approccio interdisciplinare che collega arte, tecnologia e pensiero critico
- Favorire la creazione di progetti artistici innovativi e significativi

Sostenibilità e Sviluppo Continuo

Gli obiettivi includono anche:

- La creazione di una *community* di docenti interessati all'IA per l'arte
- Lo sviluppo di risorse didattiche condivise e riutilizzabili
- L'aggiornamento continuo sulle nuove tecnologie e possibilità creative
- La documentazione e condivisione delle *best practices* emerse
- La promozione di collaborazioni interdisciplinari tra docenti

INDICE GENERALE DEGLI INCONTRI

L'indice ha valore indicativo e potrà subire variazioni sulla base delle interazione classe/docente/tutor.

Incontro 1: Fondamenti dell'Arte Generativa e IA

- Introduzione al corso e all'Arte Generativa
- Esempi significativi di Arte Generativa
- L'Intelligenza Artificiale nel contesto artistico
- Architettura e funzionamento base di sistemi di IA generativa e LLM
- Introduzione al concetto RAG (Retrieval-Augmented Generation)
- Introduzione all'uso di una IA generativa per la gestione di testi in generale e scrittura creativa in particolare
- Esercitazioni, *feedback* e discussione collettiva

Incontro 2, 3 e 4: La Generazione di Contenuti Artistici via IA

- Ideazione, gestione e realizzazione di un progetto artistico di carattere multimediale (testi, immagini, video, musiche) i cui contenuti saranno realizzati esclusivamente con varie IA dedicate
- *Feedback* e discussione collettiva

Incontro 5: Vascelli, Rotte e Orizzonti

- Chiusura del progetto artistico.
- Presentazione di strumenti alternativi a quelli impiegati durante gli incontri
- Spunti di riflessione sull'integrazione delle IA generative nella didattica dell'Arte
- Autori, comunità e strumenti di riferimento
- *Feedback* e discussione collettiva