



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

| | | | |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------|
| DIPARTIMENTO | Architettura | | |
| ANNO ACCADEMICO OFFERTA | 2021/2022 | | |
| ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE | 2023/2024 | | |
| CORSO DILAUREA | DISEGNO INDUSTRIALE | | |
| INSEGNAMENTO | DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE MULTIMEDIALE | | |
| TIPO DI ATTIVITA' | A, B | | |
| AMBITO | 50233-Formazione di base nella rappresentazione 50235-Discipline tecnologiche e ingegneristiche | | |
| CODICE INSEGNAMENTO | 17727 | | |
| SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI | ICAR/17 | | |
| DOCENTE RESPONSABILE | MORENA SARA | Ricercatore a tempo determinato | Univ. di PALERMO |
| ALTRI DOCENTI | | | |
| CFU | 6 | | |
| NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE | 102 | | |
| NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA | 48 | | |
| PROPEDEUTICITA' | | | |
| MUTUAZIONI | | | |
| ANNO DI CORSO | 3 | | |
| PERIODO DELLE LEZIONI | 1° semestre | | |
| MODALITA' DI FREQUENZA | Facoltativa | | |
| TIPO DI VALUTAZIONE | Voto in trentesimi | | |
| ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI | MORENA SARA Martedì 10:30 13:30 Edificio 14, corpo C, stanza 121, previo appuntamento via mail | | |

DOCENTE: Prof.ssa SARA MORENA

| | |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PREREQUISITI | modellazione 3D |
| RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI | <p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Abilità nel leggere e analizzare un progetto di design attraverso la conoscenza dei metodi di rappresentazione tradizionali e la comunicazione attraverso i nuovi media. Sviluppo di conoscenza critica e di controllo delle tecnologie digitali e delle loro potenzialità.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <p>Abilità nel produrre elaborati grafici adoperando con padronanza metodi e tecniche di rappresentazione e capacità di utilizzare le procedure informatizzate idonee per la presentazione multimediale del progetto di design.</p> <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Capacità di scegliere, con valutazione critica, metodi, strumenti e scale adeguate per la rappresentazione tradizionale e multimediale del progetto di design.</p> <p>Abilità comunicative</p> <p>Abilità nella comunicazione di un progetto di design mediante i codici della Scienza della Rappresentazione e mediante strumenti video.</p> <p>Capacità d'apprendimento</p> <p>Conoscere e applicare le conoscenze acquisite e capacità di analizzare e rappresentare in modo autonomo</p> |
| VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO | <p>Prova Orale, Valutazione di prove in itinere, Valutazione di elaborati grafici e video relativi alle esercitazioni.</p> <p>L'esame sarà svolto nella stessa modalità per gli studenti non frequentanti</p> |
| OBIETTIVI FORMATIVI | <p>Il corso si propone di fornire elementi e procedure operative utili alla interpretazione e alla produzione di elaborati grafici finalizzati alla rappresentazione, a scale differenziate, di oggetti di design e architettonici. Il corso si prefigge altresì di sviluppare una conoscenza critica consapevole delle possibilità offerte dalla rappresentazione digitale e multimediale per la concezione e la realizzazione di un prodotto comunicativo per l'architettura e il design in ambiente digitale.</p> <p>A tal fine si esploreranno alcuni aspetti metodologici per documentare e comunicare il design e l'architettura mediante l'uso di linguaggi multimediali e la produzione di immagini digitali fisse e in movimento.</p> |
| ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA | lezioni frontali ed esercitazioni |
| TESTI CONSIGLIATI | <p>AA. VV., Dizionario dei termini informatici, Milano 1994.</p> <p>Benjamin W., L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino 1966.</p> <p>Elizabeth Resnick, Design for Communication: Conceptual Graphic Design Basics 1st Edition, 2003</p> |

PROGRAMMA

| ORE | Lezioni |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8 | I metodi della rappresentazione tra tradizione e innovazione. La rappresentazione e la comunicazione del progetto di design nell'epoca dei media digitali |
| 4 | Grafica raster e grafica vettoriale. Metodologie digitali per la generazione e il trattamento di immagini bidimensionali. Linee guida per il disegno e l'impaginazione della stampa. Archiviazione, manipolazione e trasmissione dei dati. La composizione di una tavola |
| 4 | Evoluzione della comunicazione multimediale: nuovi mezzi di espressione e creatività. Analisi di progetti multimediali. |
| 4 | Progettazione e produzione di prodotti comunicativi in formato audio-visivo. La comunicazione digitale attraverso la produzione video: dal concept, al montaggio, alla post produzione, alla pubblicazione. |
| ORE | Esercitazioni |
| 28 | 1. Rilievo, rappresentazione e analisi di prodotti di design urbano 2. Progettazione e produzione di un prodotto video riguardante un progetto elaborato dagli studenti nel corso di studi: - L'idea di partenza ed il processo di brainstorming - La stesura dello storyboard - La creazione dell'interfaccia grafica - L'acquisizione dei dati multimediali - L'assemblaggio del format digitale |