



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2022/2023
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2024/2025
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	GAROFALO VINCENZA Professore Associato 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	GAROFALO VINCENZA Mercoledì 15:00 17:00 Dipartimento di Architettura D'ARCH, viale delle Scienze edificio 14, Stanza 118, corpo C

DOCENTE: Prof.ssa VINCENZA GAROFALO

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