



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	2° 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	Conoscenza e capacità di comprensione 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. Capacità di applicare conoscenza e comprensione 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. Autonomia di giudizio Capacità di scegliere, con valutazione critica, metodi, strumenti e scale adeguate per la rappresentazione tradizionale e multimediale del progetto di design. Abilità comunicative Abilità nella comunicazione di un progetto di design mediante i codici della Scienza della Rappresentazione e mediante strumenti video. Capacità d'apprendimento Conoscere e applicare le conoscenze acquisite e capacità di analizzare e rappresentare in modo autonomo
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prova Orale, Valutazione di prove in itinere, Valutazione di elaborati grafici e video relativi alle esercitazioni. L'esame sarà svolto nella stessa modalità per gli studenti non frequentanti
OBIETTIVI FORMATIVI	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. 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.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	lezioni frontali ed esercitazioni
TESTI CONSIGLIATI	AA. VV., Dizionario dei termini informatici, Milano 1994. Benjamin W., L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino 1966. Elizabeth Resnick, Design for Communication: Conceptual Graphic Design Basics 1st Edition, 2003

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