



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA	DISEGNO INDUSTRIALE		
INSEGNAMENTO	FONDAMENTI DI DESIGN PER IL DIGITALE E FOTOGRAFIA C.I.		
CODICE INSEGNAMENTO	23404		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ICAR/13, L-ART/06		
DOCENTE RESPONSABILE	COSTA MARCELLO	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	SCHEMBRI GENNARO	Ricercatore	Univ. di PALERMO
	COSTA MARCELLO	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
CFU	10		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	1		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	COSTA MARCELLO Lunedì 11:00 13:00 Edificio 14 SCHEMBRI GENNARO Venerdì 15:30 18:00		

DOCENTE: Prof. MARCELLO COSTA

PREREQUISITI	Nessuno
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza e capacità di comprensione Il Corso porta lo studente alla conoscenza sia degli ambiti teorici sia delle metodologie progettuali del design e propone un percorso propedeutico alla comprensione dei principi del New Basic Design e all'elaborazione di processi progettuali per lo sviluppo di sistemi interattivi per prodotti digitali. Gli studenti acquisiranno una consapevolezza progettuale legata al ruolo sociale del designer oggi, capace con gli strumenti progettuali di essere attore nel processo di trasformazione della società. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Il Corso prevede un percorso metodologico di ricerca con analisi, definizione degli obiettivi e generazione del concept. Tale approccio consente l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze specifiche, di capacità di comprensione e di strumenti per sviluppare l'attività metaprogettuale e progettuale orientata al design di prodotti digitali per il web. Autonomia di giudizio Gli studenti a conclusione del Corso avranno acquisito la capacità di raccogliere, analizzare e interpretare i dati nel campo della disciplina ritenuti utili a determinare giudizi autonomi indispensabili per sviluppare progetti consapevoli; avranno sviluppato quelle capacità di apprendimento per leggere e interpretare criticamente situazioni e contesti, senza tralasciare l'attenzione verso le problematiche sociali e culturali. Abilità comunicative Le abilità comunicative vengono acquisite dagli studenti nel Corso attraverso le diverse attività svolte durante il corso a cui sono chiamati a partecipare attivamente attraverso l'esposizione di relazioni teoriche, la discussione pubblica e condivisa dei propri lavori, sia di studio sia di progetto, la presentazione degli stati di avanzamento del proprio percorso progettuale. Capacità d'apprendimento Le capacità di apprendimento, che riguardano il possesso di competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni sia per risolvere problemi nel proprio ambito disciplinare, vengono acquisite attraverso la formazione orientata alla progettazione e alla ricerca che pone le basi per l'acquisizione di metodologie e per formare un'abilità generale di "apprendere ad apprendere" essenziale nella preparazione all'esercizio della professione.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prove in itinere. Presentazione esercitazione finale. Prova orale. La valutazione viene formulata sulla media dei risultati delle tre prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardante il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguarderà le tematiche teoriche trattate durante il corso e la presentazione delle esercitazioni sviluppate. La valutazione avviene in trentesimi, secondo i seguenti parametri: Eccellente (30 -30 e lode): Ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprietà di linguaggio, buona capacità analitica e interpretativa; lo studente è pienamente in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Corso. Molto buono (26-29): Buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio; lo studente è in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Corso. Buono (24-25): Conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio; lo studente mostra una limitata capacità di utilizzare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Corso. Soddisfacente (21-23): Conoscenza basilare di alcuni argomenti, soddisfacente proprietà di linguaggio; scarsa capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Corso. Sufficiente (18-20): Minima conoscenza di alcuni argomenti e proprietà di linguaggio; scarsissima o nulla capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Corso. Insufficiente: Lo studente non possiede una conoscenza accettabile degli argomenti affrontati nel Corso.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Il Corso di durata semestrale è articolato in lezioni teoriche, un'esercitazione in itinere ed esercitazioni pratiche per la produzione di prototipi interattivi.

MODULO FOTOGRAFIA

Prof. GENNARO SCHEMBRI

TESTI CONSIGLIATI

Testi consigliati (uno a scelta tra i due):

- 1) Michael Freeman, Il manuale del fotografo. Attrezzatura, tecnica, visione, Logos ed., 2020.
- 2) Anne-Laure Jacquart, Manuale di fotografia. Fotografia passo passo, Il Castello ed., 2019.

Principali argomenti che verranno trattati durante le lezioni e che sono reperibili nei suddetti manuali e risorse internet:

- Il corpo macchina
- L'esposizione in fotografia
- Diaframma e profondità di campo
- Tempo di esposizione (l'otturatore)
- Programmi di scatto
- Lunghezza focale e caratteristiche degli obiettivi (normali, grandangolari, teleobiettivi, trasfocatori o zoom)
- La composizione in fotografia
- Le posizioni rispetto all'asse ottico e alla linea dell'orizzonte
- La luce e l'illuminazione in fotografia
- Creare una rappresentazione di sè per il web attraverso una foto di ritratto, di un oggetto o di un paesaggio.

Eventualmente i suddetti argomenti sono spiegati anche nelle seguenti risorse in internet:

<https://fotografiaartistica.it/corso-di-fotografia-tecnica-fotografica-e-riflessioni-sulla-fotografia/>

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/photography/discover.html>

Inoltre sarà oggetto di esame:

R. Schembri (a cura di), Dispensa su aspetti di teoria e storia della fotografia (fornita dal docente).

TIPO DI ATTIVITA'	C
AMBITO	10647-Attività formative affini o integrative
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	68
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	32

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il corso intende fornire agli studenti una cultura teorica e pratica finalizzata al riconoscimento del linguaggio della fotografia e alla sua applicazione pratica.

Le conoscenze delle tecniche e dei linguaggi verranno contestualizzate nell'ambito di esperienze storiche autoriali, movimenti e tendenze della storia della fotografia. Alla fine del corso lo studente avrà raggiunto una formazione teorico-pratica con competenze di tecniche fotografiche di base anche applicate ai settori specifici di indirizzo di studio.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	Presentazione del corso di insegnamento e delle modalità di esami. I mestieri della fotografia.
3	- L'atto fotografico dall'analogico al digitale. Le regole di composizione dell'immagine. Le componenti della macchina fotografica.
3	Le posizioni della fotocamera rispetto all'asse ottico e alla linea dell'orizzonte
3	La distanza fotografica reale e apparente. Lunghezza focale e caratteristiche degli obiettivi (normali, grandangolari, teleobiettivi, trasfocatori o zoom).
3	L'esposizione in fotografia: uso del diaframma e dell'otturatore.
3	Profondità di campo. Programmi di scatto
2	La luce e l'illuminazione in fotografia (triangolazione della luce).
ORE	Esercitazioni
4	Creare una rappresentazione di sè per il web attraverso una foto di ritratto, di un oggetto o di un paesaggio.
4	Analisi, ideazione e progettazione di elaborati individuali o di gruppo.
4	Realizzazione pratica e discussione degli elaborati fotografici per Landing page autopromozionali

MODULO FONDAMENTI PER IL DESIGN DIGITALE

Prof. MARCELLO COSTA

TESTI CONSIGLIATI

Winnie Soon, Geoff Cox, Aesthetic Programming: A Handbook of Software Studies, Open Humanities Press, 2020

Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Julia Laub, Claudius Lazzeroni, Generative Design, Princeton Architectural Press, 2018

Michele Zannoni, Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi, Quodlibet, Macerata, 2018

Lauren McCarthy, Casey Reas, Ben Fry, Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing (Make: Technology on Your Time), The Make Community, 2015

Giovanni Anceschi, New Basic Design, in Il Verri, n. 43, Monogramma, Milano, 2010

Casey Reas, Ben Fry, Processing - A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, The MIT Press, London, 2007

Armin Hofmann, Graphic Design Manual, Niggli, Basel, 1965

Karl Gerstner, Design Programmes, Lars Muller Publisher, Baden, 1964

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50234-Design e comunicazioni multimediali
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	102
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	48

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il Corso ha come obiettivo quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici tesi a sviluppare una serie di competenze propedeutiche allo sviluppo di configurazioni di interfacce interattive.

Il Corso affronterà tematiche quali la psicologia della percezione, la tipografia, la teoria del colore, l'animazione e l'interazione che legano la comunicazione visiva ai linguaggi dei media digitali.

Le tematiche verranno approfondite attraverso lezioni teoriche, l'analisi di casi studio, esercitazioni in itinere e un'esercitazione finale in cui verranno appresi i fondamenti del New Basic Design attraverso l'applicazione del pensiero computazionale con l'uso del framework opensource P5.js.

Alla fine del Corso gli studenti avranno acquisito le conoscenze e le competenze necessarie per gestire graficamente lo spazio visivo e le sue interazioni e pubblicare sul web in autonomia interfacce digitali utilizzando i linguaggi HTML, CSS e Javascript nella loro forma base.

Inoltre, grazie al modulo integrato, una parte del Corso sarà dedicata allo studio della fotografia, che insieme alla tipografia e al video, costituisce un elemento fondamentale del design della comunicazione visiva.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Il design dell'interazione, ambiti, prospettiva, storia
4	Il New Basic Design per i nuovi media: psicologia della percezione, tipografia, layout, fotografia, video, interazioni
4	Design e pensiero computazionale: New Basic Design, Arte Programmata, Interaction Design, New Media Art
4	Strumenti - Web Standard: HTML, CSS, Javascript
8	Strumenti - Progettare con il codice: Introduzione a P5.js

ORE	Esercitazioni
4	Ricerca e analisi di un caso studio
4	Tipi, variabili, colori, forme e interazione
4	Cicli iterativi e griglie bidimensionali
4	Tipografia
4	Web Standard e pubblicazione online