



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Scienze Umanistiche		
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2016/2017		
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2016/2017		
<b>CORSO DILAUREA</b>	DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO		
<b>INSEGNAMENTO</b>	LABORATORIO DI DISEGNO ARCHITETTONICO		
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B		
<b>AMBITO</b>	50158-Musica e spettacolo, tecniche della moda e delle produzioni artistiche		
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	18389		
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	ICAR/17		
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	MILONE MANUELA	Ricercatore	Univ. di PALERMO
	AGNELLO FABRIZIO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
	GIRGENTI GIANMARCO	Ricercatore	Univ. di PALERMO
<b>ALTRI DOCENTI</b>			
<b>CFU</b>	12		
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	240		
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA</b>	60		
<b>PROPEDEUTICITA'</b>			
<b>MUTUAZIONI</b>			
<b>ANNO DI CORSO</b>	1		
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	2° semestre		
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Facoltativa		
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi		
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<b>AGNELLO FABRIZIO</b> Mercoledì 09:00 13:00 Dipartimento di Architettura. Viale delle Scienze Edificio 8, Scala F4, Primo piano. <b>GIRGENTI GIANMARCO</b> Mercoledì 10:00 13:00 Dipartimento di Architettura - Edificio 8 <b>MILONE MANUELA</b> Giovedì 09:30 13:00 Dipartimento Darch Viale delle Scienze, Edificio 8, scala F4 - 1° piano		

DOCENTE: Prof. FABRIZIO AGNELLO- Gruppo G2

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti specifici requisiti.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	Ci si attende che lo studente conosca le specificita' e le regole delle principali forme della rappresentazione, che comprenda le relazioni tra contenuti e modi del disegno e che sia in grado di produrre disegni corretti ed efficaci sotto il profilo comunicativo.
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	L'esame e' composto da una prova orale incentrata sulla conoscenza dei fondamenti della Scienza della Rappresentazione e di una prova di disegno, a mano libera e con l'ausilio di strumenti tradizionali.
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	Elementi di storia del disegno. Tecniche del disegno a mano libera. Procedure per il disegno di figure geometriche. Regole grafiche per il proporzionamento. Principali forme della rappresentazione: Assonometria ortogonale, Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge, Assonometrie oblique, Prospettiva. Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni. Trompe l'oeil e inganni ottici. Architettura nel cinema. Rappresentazione digitale e multimediale.
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	La didattica e' articolata in lezioni frontali ed esercitazioni in aula.
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	Riccardo Migliari, Geometria Descrittiva, voll. 1-2, CittaStudi, Roma 2009. Riccardo Migliari (a cura di), La costruzione dell'architettura illusoria, Gangemi Editore, Roma 1999. Martin Kemp, La scienza dell'arte. Prospettiva e percezione visiva da Brunelleschi a Seurat, Giunti, Firenze 2005. Pierre Francastel, Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo, Mimesis, Milano 2005. Charles Bouleau, La geometria segreta dei pittori, Electa, Milano 1988. Filippo Camerota, La prospettiva del Rinascimento. Arte, architettura, scienza, Electa, Milano 2006. David Hockney, Il segreto svelato. Tecniche e capolavori dei maestri antichi, Electa, Milano 2002.

### PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Introduzione al corso. Strumenti del disegno ed elementi di storia del disegno.
4	Metodi e strumenti per il disegno a mano libera. Codici del linguaggio visivo.
4	Costruzioni geometriche semplici e disegno di curve e figure piane.
4	Teorie della proporzione e costruzioni grafiche.
4	Classificazione e proprieta' delle forme della rappresentazione. Assonometria ortogonale.
4	Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge.
4	Assonometrie oblique
4	Prospettiva
4	Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni.
4	Trompe l'oeil e inganni ottici.
4	Architettura nel cinema.
4	Rappresentazione digitale e multimediale.
ORE	Esercitazioni
4	Esercitazione sul disegno a mano libera e sulle costruzioni geometriche.
4	Esercitazione sulle forme della rappresentazione.
4	Esercitazione di fine corso.

**DOCENTE:** Prof. GIANMARCO GIRGENTI- Gruppo G3

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti specifici requisiti.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	Ci si attende che lo studente conosca le specificita' e le regole delle principali forme della rappresentazione, che comprenda le relazioni tra contenuti e modi del disegno e che sia in grado di produrre disegni corretti ed efficaci sotto il profilo comunicativo.
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	L'esame e' composto da una prova orale incentrata sulla conoscenza dei fondamenti della Scienza della Rappresentazione e di una prova di disegno, a mano libera e con l'ausilio di strumenti tradizionali.
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	Elementi di storia del disegno. Tecniche del disegno a mano libera. Procedure per il disegno di figure geometriche. Regole grafiche per il proporzionamento. Principali forme della rappresentazione: Assonometria ortogonale, Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge, Assonometrie oblique, Prospettiva. Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni. Trompe l'oeil e inganni ottici. Architettura nel cinema. Rappresentazione digitale e multimediale.
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	La didattica e' articolata in lezioni frontali ed esercitazioni in aula.
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	iccardo Migliari, Geometria Descrittiva, voll. 1-2, CittaStudi, Roma 2009. Riccardo Migliari (a cura di), La costruzione dell'architettura illusoria, Gangemi Editore, Roma 1999. Martin Kemp, La scienza dell'arte. Prospettiva e percezione visiva da Brunelleschi a Seurat, Giunti, Firenze 2005. Pierre Francastel, Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo, Mimesis, Milano 2005. Charles Bouleau, La geometria segreta dei pittori, Electa, Milano 1988. Filippo Camerota, La prospettiva del Rinascimento. Arte, architettura, scienza, Electa, Milano 2006. David Hockney, Il segreto svelato. Tecniche e capolavori dei maestri antichi, Electa, Milano 2002.

### PROGRAMMA

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
4	Introduzione al corso. Strumenti del disegno ed elementi di storia del disegno.
4	Metodi e strumenti per il disegno a mano libera. Codici del linguaggio visivo.
4	Costruzioni geometriche semplici e disegno di curve e figure piane.
4	Teorie della proporzione e costruzioni grafiche.
4	Classificazione e proprieta' delle forme della rappresentazione. Assonometria ortogonale.
4	Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge.
4	Assonometrie oblique
4	Prospettiva
4	Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni.
4	Trompe l'oeil e inganni ottici.
4	Architettura nel cinema.
4	Rappresentazione digitale e multimediale.
<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
4	Esercitazione sul disegno a mano libera e sulle costruzioni geometriche.
4	Esercitazione sulle forme della rappresentazione.
4	Esercitazione di fine corso.

DOCENTE: Prof.ssa MANUELA MILONE- Gruppo G1

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti specifici requisiti.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	Ci si attende che lo studente conosca le specificita' e le regole delle principali forme della rappresentazione, che comprenda le relazioni tra contenuti e modi del disegno e che sia in grado di produrre disegni corretti ed efficaci sotto il profilo comunicativo.
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	L'esame e' composto da una prova orale incentrata sulla conoscenza dei fondamenti della Scienza della Rappresentazione e di una prova di disegno, a mano libera e con l'ausilio di strumenti tradizionali.
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	Elementi di storia del disegno. Tecniche del disegno a mano libera. Procedure per il disegno di figure geometriche. Regole grafiche per il proporzionamento. Principali forme della rappresentazione: Assonometria ortogonale, Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge, Assonometrie oblique, Prospettiva. Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni. Trompe l'oeil e inganni ottici. Architettura nel cinema. Rappresentazione digitale e multimediale.
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	La didattica e' articolata in lezioni frontali ed esercitazioni in aula.
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	Riccardo Migliari, Geometria Descrittiva, voll. 1-2, CittaStudi, Roma 2009. Riccardo Migliari (a cura di), La costruzione dell'architettura illusoria, Gangemi Editore, Roma 1999. Martin Kemp, La scienza dell'arte. Prospettiva e percezione visiva da Brunelleschi a Seurat, Giunti, Firenze 2005. Pierre Francastel, Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo, Mimesis, Milano 2005. Charles Bouleau, La geometria segreta dei pittori, Electa, Milano 1988. Filippo Camerota, La prospettiva del Rinascimento. Arte, architettura, scienza, Electa, Milano 2006. David Hockney, Il segreto svelato. Tecniche e capolavori dei maestri antichi, Electa, Milano 2002.

### PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Introduzione al corso. Strumenti del disegno ed elementi di storia del disegno.
4	Metodi e strumenti per il disegno a mano libera. Codici del linguaggio visivo.
4	Costruzioni geometriche semplici e disegno di curve e figure piane.
4	Teorie della proporzione e costruzioni grafiche.
4	Classificazione e proprieta' delle forme della rappresentazione. Assonometria ortogonale.
4	Proiezioni ortogonali multiple secondo il metodo di Monge.
4	Assonometrie oblique
4	Prospettiva
4	Procedure per la restituzione di misure e angoli da disegni.
4	Trompe l'oeil e inganni ottici.
4	Architettura nel cinema.
4	Rappresentazione digitale e multimediale.
ORE	Esercitazioni
4	Esercitazione sul disegno a mano libera e sulle costruzioni geometriche.
4	Esercitazione sulle forme della rappresentazione.
4	Esercitazione di fine corso.