

Università Mediterranea di Reggio Calabria  
 Dipartimento PAU  
 Corso di Studi Design L-4

**Scheda insegnamento**

DIPARTIMENTO	Patrimonio Architettura e Urbanistica (PAU)
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	
CORSO DI LAUREA	Design L-4
INSEGNAMENTO	Grafica e Multimedialità
ATTIVITÀ FORMATIVA	caratterizzante
CODICE INSEGNAMENTO	08 – ING. CIVILE E ARCHIT. - 08/E1 – Disegno
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ICAR/17 – Disegno
DOCENTE RESPONSABILE	Agostino Urso
ALTRI DOCENTI	
CFU	
ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE (NUMERO)	90
ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE (NUMERO)	60
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO	Mista
PROPEDEUTICITÀ	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	2
PERIODO DELLE LEZIONI	1. semestre
MODALITÀ DI FREQUENZA	Obbligatoria
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
ORARIO DI RICEVIMENTO STUDENTI	Mercoledì dalle ore 12.00 alle 13.00
PREREQUISITI	Per poter seguire con profitto il corso sono necessarie conoscenze nel campo della Modellazione (superficiale e solida) 2D e 3D. Sono inoltre richieste competenze di base nel campo della renderizzazione di modelli digitali.
OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI	<p>Il termine grafica sintetizza il percorso ed i prodotti della progettazione orientati alla comunicazione visiva. Il corso è destinato a fornire le basi critiche e operative per uno sviluppo consapevole dell'approccio alla cultura visuale come attività progettuale in sé, sintesi di tecnica e creatività.</p> <p>Gli studenti approfondiranno la capacità di interpretarne i fenomeni e le tecniche nella loro evoluzione storica, mediante l'uso degli strumenti metodologici di base, con specifico riferimento alle tematiche del Design, ma con una visione più ampia ed articolata. Acquisirà, inoltre, le conoscenze degli elementi di grafica e multimedialità attraverso seminari teorico-pratici sulle tematiche principali sviluppate in connessione con l'uso dei più diffusi software, con particolare attenzione ai sistemi freeware.</p> <p>Gli studenti acquisiranno, inoltre, le conoscenze teoriche relative agli elementi fondamentali di storia della cultura visiva – cenni di psicologia della percezione visiva, cenni sul linguaggio del colore, cenni sui principi universali del design – e le competenze per trasferire quanto appreso in un progetto personale di comunicazione.</p>

<p>OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</p>	<p><b>Conoscenza e capacità di comprensione / Knowledge and understanding</b> <i>Il termine grafica sintetizza il percorso ed i prodotti della progettazione orientati alla comunicazione visiva. Il corso è destinato a fornire le basi critiche e operative per uno sviluppo consapevole dell'approccio alla cultura visuale come attività progettuale in sé, sintesi di tecnica e creatività.</i></p> <p><b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione / Applying knowledge and understanding</b> <i>Acquisirà le conoscenze degli elementi di grafica e multimedialità attraverso seminari teorico-pratici sulle tematiche principali sviluppate in connessione con l'uso dei più diffusi software, con particolare attenzione ai sistemi freeware.</i></p> <p><b>Autonomia di giudizio / Making judgements</b> <i>Gli studenti acquisiranno, inoltre, le conoscenze teoriche relative agli elementi fondamentali di storia della cultura visiva – cenni di psicologia della percezione visiva, cenni sul linguaggio del colore, cenni sui principi universali del design – e le competenze per trasferire quanto appreso in un progetto personale di comunicazione.</i></p> <p><b>Abilità comunicative / Communication skills</b> <i>Gli studenti approfondiranno la capacità di interpretarne i fenomeni e le tecniche nella loro evoluzione storica, mediante l'uso degli strumenti metodologici di base, con specifico riferimento alle tematiche del Design, ma con una visione più ampia ed articolata.</i></p> <p><b>Capacità d'apprendimento / Learning skills</b> <i>Indubbiamente quanto precedentemente descritto consentirà ad ogni singolo studente di proseguire lo studio in modo autonomo anche dopo che l'insegnamento sarà concluso anche attraverso approfondimenti culturali specifici sui numerosi testi consigliati.</i></p>
<p>PREREQUISITI</p>	<p><i>Per poter seguire con profitto il corso sono necessarie conoscenze nel campo della Modellazione (superficiale e solida) 2D e 3D. Sono inoltre richieste competenze di base nel campo della renderizzazione di modelli digitali.</i></p>
<p>PROGRAMMA DELL'INSEGNAMENTO</p>	<p>Lo studente dovrà produrre due elaborati proposti dalla docenza. L'elenco dei media considerati è così composto: disegno (sia tecnico che a mano libera), render, modelli, animazioni, testo, fotografia, video, musica. I due media utilizzati saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Primo esercizio un elaborato costituito da un filmato;</li> <li>– Secondo esercizio una tavola grafica composta da parti 2D e 3D.</li> </ul>
<p>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO</p>	<p>Il docente, divisi gli studenti in gruppi di lavoro, provvederà ad assegnare loro singoli oggetti di design (delle sedie) con l'obiettivo di ottenere un'installazione finale composta da una elaborazione grafica di tipo analogico, integrata da un video della durata di 1 minuto.</p>
<p>MODALITA' DI VALUTAZIONE</p>	<p><i>Esame orale e discussione degli elaborati grafici prodotti durante il corso.</i></p> <p><i>Votazioni:</i> 30 - 30 e lode: raggiungimento di una visione organica dei temi affrontati, esposti con capacità critica e linguaggio più che appropriato; 26 - 29: conoscenza non mnemonica; buone capacità di sintesi e analisi; linguaggio corretto, ma non del tutto appropriato; 22-25: conoscenza perlopiù mnemonica; capacità di sintesi e analisi non perfettamente compiute; linguaggio parzialmente appropriato</p>

	<p>18-21: conoscenza sufficiente degli argomenti, con qualche lacuna formativa e/o linguaggio non sempre appropriato; Insufficiente: forti lacune formative; incapacità di esporre i concetti in maniera articolata; linguaggio inappropriato.</p>
TESTI ADOTTATI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anceschi, G., <i>L'oggetto della raffigurazione</i>. Etas, Milano (1992).</li> <li>2. Arnheim, R., <i>Arte e percezione visiva</i>. Italian edition. Feltrinelli Editore, Milano (1997).</li> <li>3. Bissanti, A. (ed.), <i>The Design Book</i>. Italian edition. L'ippocampo, Milano (2016).</li> <li>4. Bradbury, D., <i>Modernismo. Arredi, design e grafica 1920-1950</i>. Italian edition. Mondadori Electa. Milano (2019).</li> <li>5. Frampton, K., <i>Storia dell'architettura moderna</i>. Italian edition. Zanichelli, Bologna (1986).</li> <li>6. Kepes, G., <i>Il linguaggio della visione</i>. Edizioni Dedalo, Bari (1990)..</li> <li>7. McDermott, C., <i>Il Secolo del Design</i>. Logos, Modena (2001).</li> <li>8. McCloud, S., <i>Capire il fumetto. L'arte invisibile</i>. Pavesio, Torino (2006).</li> <li>9. Munari, B., <i>Design e comunicazione visiva</i>. Edizioni Laterza, Bari (1994).</li> <li>10. Tschichold, J., <i>The New Typography</i>. 1st English translation. University of California Press, Berkeley and Los Angeles (1987).</li> <li>11. Lidwell W., Holden K., Butler J., <i>Principi universali del design</i>, Logos, Moden (2005)</li> </ol>
ALTRE INFORMAZIONI	<p><i>Il corso, immaginato come un laboratorio teorico/pratico/applicativo, proverà a svolgere la massima parte del carico didattico in laboratorio. Per questo motivo saranno alternate brevi lezioni teoriche a sedute di lavoro in aula, pensate come garanzia di un continuo e fruttuoso confronto con la docenza. Nella seconda parte del corso saranno, infine, incrementate le ore di revisione degli elaborati intermedi con il preciso intento di completare gli elaborati finali entro l'inizio delle prime sedute di esame.</i></p>