

STRUTTURA	Scuola Politecnica Dipartimento di Architettura
ANNO ACCADEMICO	2014/2015
CORSO DI LAUREA (o LAUREA MAGISTRALE)	Disegno Industriale
INSEGNAMENTO	Disegno e rappresentazione informatica
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO	Formazione di base nella rappresentazione
CODICE INSEGNAMENTO	15331
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ICAR 17
DOCENTE RESPONSABILE	Fabrizio Avella Ricercatore Confermato Università degli Studi di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	144
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	96
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	1
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito politecnica.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula.
MODALITÀ DI FREQUENZA	Consigliata
METODI DI VALUTAZIONE	Prova orale, Presentazione di elaborati grafici.
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito politecnica.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito politecnica.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Mercoledì dalle 9.30 alle 13.30

<p>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione Lo studente dovrà conoscere i metodi di rappresentazione, la costruzione di figure piane e tridimensionali e le tecniche di rappresentazione manuali ed informatiche.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione Lo studente dovrà conoscere le forma geometriche semplici e complesse. Dovrà essere in grado di gestire metodi e tecniche di rappresentazione. Lo studente dovrà utilizzare le procedure informatizzate idonee a costruire modelli di superfici e di solidi e gestirne la rappresentazione piana e tridimensionale. Dovrà, inoltre, conoscere le tecniche di ombreggiatura e di rendering.</p> <p>Autonomia di giudizio Lo studente sarà in grado di scegliere quali metodi di modellazione, di proiezione e quali tecniche risulteranno i più adeguati per la rappresentazione di un progetto. Sarà anche messo nelle condizioni di scegliere la scala di rappresentazione adeguata, le tecniche ed i criteri di rappresentazione idonei.</p> <p>Abilità comunicative</p>
--

<p>Si vuole portare lo studente a saper trasmettere, per mezzo dei codici propri della disciplina del disegno, la descrizione del progetto di design.</p> <p>Capacità d'apprendimento Al termine del corso lo studente sarà in grado di conoscere ed applicare i criteri di rappresentazione per mezzo di procedure manuali ed informatiche.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI Il corso si prefigge di fornire allo studente gli strumenti conoscitivi ed applicativi per poter rappresentare oggetti di design ed architettonici, sia con tecniche manuali che con tecniche informatiche, scegliendo con consapevolezza i metodi di proiezione e le tecniche di rappresentazione adatti alle finalità comunicative richieste.</p>

MODULO	
ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
8	Proiezioni di Monge
8	Proiezioni assonometriche
8	Proiezioni prospettiche
8	Geometria piana
8	Geometria delle superfici
8	Modellazione digitale
8	Tecniche di rendering
	ESERCITAZIONI
8	Doppia proiezione ortogonale di solidi
8	Assonometria di sistemi di solidi
8	Costruzioni prospettiche
8	Modellazione digitale di un oggetto
8	Rendering d'interni
TESTI CONSIGLIATI	Avella F., <i>Elementi teorici per il disegno informatico</i> , Janotek, L'Aquila 2009 Docci M., Gaiani M., Maestri D., <i>Scienza del disegno</i> , Città studi edizioni, Novara 2011