



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 1/4**

<input type="radio"/> PROF.	<b>NOME</b>	Giorgia
<input checked="" type="radio"/> PROF. SSA	<b>COGNOME</b>	Gammarota
	<b>E-MAIL</b>	<a href="mailto:g.gammarota@accademia.firenze.it">g.gammarota@accademia.firenze.it</a>

**DATI CORSO**

<b>CORSO DI</b>	ABPR16 Fondamenti di Disegno Informatico		
<b>DOCENTE LIVELLO</b>	a contratto		
<b>INDIRIZZO</b>			
<b>SEMESTRE</b>	<input checked="" type="radio"/> <b>PRIMO</b>	<input type="radio"/> <b>SECONDO</b>	
<b>CREDITI FORMATIVI</b>	4	(CFA)	
<b>TIPOLOGIA DI CORSO</b>			
<b>AULA</b>	A28		
<b>GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI</b>		<b>AM [hh]:[mm]</b>	<b>PM [hh]:[mm]</b>
	<b>LUNEDÌ</b>	09 / 00	13 / 00
	<b>MARTEDÌ</b>	/	/
	<b>MERCOLEDÌ</b>	/	/
	<b>GIOVEDÌ</b>	/	/
	<b>VENERDÌ</b>	/	/
	<b>SABATO</b>	/	/

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO**

**Descrizione:**

- conoscere gli strumenti digitali nel disegno
- conoscere le applicazioni e gli ambiti di utilizzo del disegno informatico
- acquisiranno competenze base su software di disegno digitale vettoriale e raster, e 3D
- sviluppare un approccio critico all'uso delle tecnologie digitali nell'arte contemporanea
- realizzare progetti artistici e professionali completi, migliorando le proprie capacità tecniche e creative.
- acquisire competenze utili per la carriera professionale.



---

**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 2/4**

---

**PROGRAMMA DEL CORSO**

---

**Descrizione:**

Il corso fornisce una solida base teorica e pratica nell'uso degli strumenti digitali applicati al disegno, all'illustrazione, alla modellazione 3D. Gli studenti imparano a tradurre idee creative in opere visive attraverso software vettoriali, raster e di modellazione, sviluppando un approccio critico all'uso delle tecnologie nell'arte contemporanea. Il programma introduce l'evoluzione del disegno digitale, confrontandolo con quello analogico, evidenziando differenze tra grafica vettoriale, raster e 3D, oltre al rapporto tra scultura fisica e modellazione digitale. Sono presentati software professionali e strumenti di input come le tavolette grafiche. Il modulo vettoriale approfondisce tracciati, livelli, curve di Bézier e tecniche di colorazione. Il modulo raster affronta pittura digitale, texture, sfumature e metodi di colorazione. Le tecniche avanzate includono teoria del colore, palette armoniche, composizione, pennelli personalizzati, filtri, fotomanipolazione e integrazione tra media tradizionali e digitali. La sezione 3D introduce software, superfici mesh, procedurali, NURBS, organiche e booleani, con esercizi su forme base. Il corso si conclude con applicazioni professionali del disegno informatico per concept art, visual development e production design. Ampio spazio verrà lasciato alla sperimentazione tecnica e artistica degli studenti.

---

**MODALITÀ DELLA DIDATTICA**

---

**Descrizione:**

Il corso adotta un approccio laboratoriale e sperimentale, alternando lezioni frontali a esercitazioni pratiche guidate. Ogni modulo prevede una fase introduttiva teorica seguita da attività pratiche con l'uso di software di disegno digitale. Saranno incoraggiati il lavoro individuale e la collaborazione tra studenti per stimolare la creatività e il confronto. Lezioni interattive, discussioni e l'analisi di casi studio accompagneranno l'apprendimento per una comprensione più profonda dei concetti trattati. Per ogni modulo, gli studenti avranno l'opportunità di assistere a dimostrazioni tecniche e studiare casi pratici. L'apprendimento sarà supportato da laboratori interattivi su software specifici per l'arte digitale, sfide creative per affinare il problem-solving artistico, e discussioni su nuove estetiche emergenti. Per approfondire i temi trattati, oltre ai testi consigliati, verrà proposta una selezione di film che gli studenti potranno visionare autonomamente. Infine, saranno disponibili revisioni individuali per le esercitazioni e il progetto finale, oltre a risorse digitali, tutorial e materiali didattici.



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 3/4**

**TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE**

**TIPOLOGIA**

**Descrizione:**

max 600 caratteri spazi inclusi

**BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME**

**ISTITUZIONALE**

Peter Hoffmann, Illustrazione digitale Apogeo 2020

Francesco Caraccia, Disegno e pittura digitale. Creazioni Bitmap con il software libero Krita. Janotek, 2020

Ulma Kelka, Disegnare con il tablet. Tecniche e consigli per lo sketcher Logos 2020

Christian Florian, Enrico Pez, Diego Ersetig, Rappresentazione vettoriale e disegno di architettura. «Orrendering» e labirinti digitali, Liguori Editore 2008

**MONOGRAFICA**

Giuseppe Bellina, Mario Bellina, Flash revolution. Tunué, 2011

Enrico Ghezzi, Il mezzo è l'aria, Bompiani, 1997

Bruno Munari, Fantasia, La terza 2017



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 4/4**

**STRUMENTI PER STUDENTI CON  
DISABILITÀ E/O DSA**

**Descrizione:**

Il corso garantisce il pieno supporto agli studenti con disabilità e/o DSA. Sono previste misure personalizzate e strumenti compensativi al fine di assicurare a tutti pari opportunità di apprendimento e partecipazione. Gli studenti interessati sono invitati a contattare per tempo il docente e l'ufficio competente per concordare gli adattamenti necessari

**STUDENTI ERASMUS**

**Descrizione:**

Il corso accoglie e supporta gli studenti Erasmus, favorendone l'integrazione e la piena partecipazione alle attività didattiche. È possibile sostenere verifiche, colloqui ed elaborati finali in lingua inglese. Gli studenti in mobilità sono invitati a contattare il docente per segnalare eventuali esigenze specifiche e facilitare il loro percorso formativo.

**RICEVIMENTO DOCENTE**

MODALITÀ	<input checked="" type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		13 / 00	14 / 14
<u>MARTEDÌ</u>		/	/
<u>MERCOLEDÌ</u>		/	/
<u>GIOVEDÌ</u>		/	/
<u>VENERDÌ</u>		/	/
<u>SABATO</u>		/	/