

Triennio di primo livello in Design - 1° anno

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR17	DESIGN	Prof. Marco Ribola	<p>Elementi di Basic design</p> <p>Progetti di problem solving_propedeutica al progetto di Design</p> <p>Progettazione di oggetti destinati a produrre soluzioni innovative e realizzati con materiali poveri</p> <p>Packaging per un uovo</p> <p>Macchine a vento</p> <p>Macchine "inutili".</p> <p>Design creativo / L'Azione creativa: ideazione e ricerca</p> <p>I "bisogni" – nuove aree di intervento per il design</p> <p>Individuazione di soluzioni innovative /</p> <p>Tecniche di brainstorming – Esplorazione trasversale</p> <p>Ricerca a supporto dell'innovazione</p> <p>Visualizzazione delle idee</p> <p>Strutturazione e presentazione dei concetti.</p> <p>Design del Concetto e del Prodotto</p> <p>Brief di progetto</p> <p>Analisi dell'esistente</p> <p>Ricerca delle soluzioni possibili</p> <p>Aspetti antropometrico / ergonomico</p>	8



ABPR15	ARCHITETTURA DEGLI INTERNI	Prof. Andrea Anselmini	<p>-PRESENTAZIONE DEI PRINCIPALI MATERIALI UTILIZZATI NEL CAMPO DEL MOBILE E DELL'ARREDAMENTO</p> <p>- PRESENTAZIONE DELLE PRINCIPALI METODOLOGIE COSTRUTTIVE UTILIZZATE NELLE REALIZZAZIONI ARTIGIANALI E INDUSTRIALI</p> <p>-PROGETTAZIONE DI UN ELEMENTO D'ARREDO DA DIMENSIONARE IN UNO SPAZIO BEN DEFINITO PER UN'IPOTETICA REALIZZAZIONE SU MISURA</p> <p>-RILIEVI E MISURAZIONI</p> <p>-PROGETTAZIONE PER UNA RISTRUTTURAZIONE DI UN INTERNO ABITATIVO</p> <p>BIBLIOGRAFIA corso di architettura d'interni di marinella jacini (de vecchi editore), il mobile in legno di norberto marchi (editrice la scuola)</p>	4
ABPR21	MODELLISTICA	Prof. Andrea Rovetta	<p>Acquisire le basi per la creazione di un modello di studio.</p> <p>Prendere confidenza con il cartoncino strutturale tramite la realizzazione di tre modellini base: un cubo, una poltrona stilizzata, e un logo con le proprie iniziali.</p> <p>Progetto finale di un'abitazione in scala 1:50 con Cartoncino strutturale, completa di finiture e arredi e ambientazione esterna.</p>	5
ABTEC39	FONDAMENTI DI INFORMATICA	Prof.ssa Renata Liszkai	<p>Il settore comprende le competenze informatiche di base da utilizzare in relazione agli ambienti operativi di maggiore diffusione. L'acquisizione delle conoscenze metodologiche ed applicative di tali strumenti costituisce il sostrato essenziale per lo sviluppo di capacità di utilizzo delle tecnologie digitali nei diversi settori delle arti visive.</p>	4



ABST48	STORIA DEL DESIGN	Prof. Mauro Martinuz	<p>Il corso si propone di fornire allo studente, oltre a una conoscenza della storia del cinema dalle origini alla contemporaneità, gli strumenti necessari per la comprensione del linguaggio cinematografico dal punto di vista estetico e analitico. Le lezioni sono caratterizzate dalla visione di sequenze di film, al fine di permettere allo studente di tradurre le conoscenze teoriche in un percorso visivo organico.</p> <p>Design e industrial design La nascita del design / Design e industrial design / I fattori del progetto Design tra tecnologia e arte Utensilità assoluta, arte pura e riproducibilità tecnica Design come cultura Cosa comunica il design / Contesti nazionali e progetto di design Paradigmi energetici, ere tecnologiche e tecnologica superiore Paradigmi energetici ed ere tecnologiche / Il concetto di tecnologia superiore / La tecnologia, "materiale" del design Macchinismo e Antimacchinismo La Prima Rivoluzione industriale 1770 – 1860 Dalla civiltà del legno alla civiltà del carbone La Macchina a vapore La locomotiva trasformò il mondo Il disegno tecnico nuovo codice di comunicazione La Great Exhibition: macchinismo e antimacchinismo L'American System of manufacturing Tipizzazione e Produzione di Massa La seconda Rivoluzione industriale 1860 – 1930 L'Europa d'inizio Novecento Linguaggi di transizione: l'Art Nouveau. La Wiener Werkstaette di J. Hoffmann e K. Moser Astrattismo, forma della tecnologia - Europa anni Venti Il clima culturale degli anni Venti: la trasformazione è compiuta</p>	4
--------	-------------------	----------------------	---	---



ABAV08	FORMATURA, TECNOLOGIA E TIPOLOGIA DEI MATERIALI	Prof. Mauro Bimbi	<p>I materiali per il Disegno Industriale e per l'Interior Design.</p> <p>Le famiglie materiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> · legno · materiali plastici · metalli · vetro · tessuti · pietre e ceramiche · compositi e advanced materials <p>Per ogni tipologia di materiale verranno affrontate le caratteristiche fisiche, meccaniche ed organolettiche, le tecniche di lavorazione e formatura. Life Cycle Assessment: materiali e sostenibilità ambientale. Il riciclo del materiale come nuova opportunità di utilizzo. Durante il corso si svolgeranno esercitazioni mirate ad approfondire le conoscenze dei diversi materiali, valutare gli attuali impieghi e ipotizzarne di nuovi.</p>	8
ABST47	STORIA DELL'ARTE MODERNA	Prof. Davide Sforzini	<p>Acquisire competenze storico artistiche nell'ambito dello sviluppo delle arti dalla fine del XVIII secolo al primo dopoguerra. La fine dell'età dei lumi e il romanticismo (situazione geo politica, ambienti culturali) Il romanticismo dall'espressione dell'individuo al revival. Il sublime Modernità ed espansione: nuovi modelli urbani per nuovi cittadini, imperialismo e colonialismo tra sogno e realismo Un nuovo sguardo: pre-impressionismo, impressionismo e post-impressionismo Alle radici della contemporaneità: un salto verso il 900 Le avanguardie storiche, la ribellione alla tradizione, la guerra: futuristi, dada, surrealisti e nuova oggettività.</p>	5



ABAV03	DISEGNO PER LA SCULTURA	Prof.ssa Olga Salvoni	<p>Il Corso di Disegno ha lo scopo di sviluppare la manualità necessaria per affrontare un progetto con gli strumenti fondamentali del disegno a mano libera. Verranno forniti i mezzi formativi di base su cui costruire progetti più complessi, con la finalità di accrescere la capacità di tradurre le idee in elaborati concreti.</p> <p>Nel corso di Disegno vengono spiegate le tecniche di rappresentazione, considerandole come mezzo per la comunicazione del progetto. Per imparare a disegnare vengono studiate le componenti del disegno partendo dall'analisi delle figure piane, dei volumi semplici e complessi, sino agli schizzi prospettici.</p> <p>Inoltre verranno affrontate le viste, gli esplosi e le ombreggiature.</p> <p>Tra gli obiettivi del corso c'è l'apprendimento delle varie tecniche per la rappresentazione e la consapevolezza nello studente della loro applicazione a seconda dell'oggetto da raffigurare.</p> <p>Verrà spiegato come comunicare un progetto in modo chiaro e preciso.</p> <p>Gli studenti verranno a contatto con matite, pantoni, etc per lo schizzo a mano durante la prima parte del corso per poi passare all'ambiente digitale utilizzando il software adeguato con l'ausilio della tavoletta grafica.</p> <p>Le singole lezioni prevedono una prima parte di presentazione del tema e una seconda di esercitazione, spronando così la ricerca e la sperimentazione personale che proseguirà anche durante le ore a casa.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Free hand design, Medola Isa, Petri Marta, ed. Alinea. Disegnare il Design, Galloni L., ed. Hoepli.</p> <p>Sketching basic, Koos Eissen e Roselien Steur, ed. Bis Pub. Da Cosa Nasce Cosa, Bruno Munari, Ed. Laterza.</p>	6
--------	-------------------------	-----------------------	---	---



ABAV03	DISEGNO PER LA SCULTURA	Prof. Fabio Zappellini	<p>Il corso ha lo scopo di introdurre lo studente alle problematiche riguardanti la conoscenza dei principi elementari della forma, alla luce della Teoria della Gestalt, e delle tematiche relative alla percezione fenomenologica delle forme.</p> <p>Gli studenti durante lo svolgimento del corso dovranno produrre esercitazioni di laboratorio che avranno come base di riferimento le forme geometriche elementari -il quadrato, il triangolo e il cerchio- con esse lo studente inizierà un proprio inventario ragionato sulle possibilità di trasformazione della struttura formale a livello del movimento, della variazione, dell'approssimazione, della divisione, dell'integrazione, della traslazione, della specchiatura, della compenetrazione, della configurazione della struttura e delle sue combinazioni.</p> <p>Il corso fornirà le competenze per un'introduzione allo studio della percezione e dell'articolazione-trasformazione delle forme discutendone i temi principali; poiché, come in tanti aspetti del design, della cultura e dell'espressione in generale, non è tanto il risultato finale ma il processo attraverso il quale si diviene alla risoluzione del problema. Da parte dello studente è richiesto un confronto attento fra quanto verrà proposto durante le lezioni, i testi della bibliografia, delle ricerche, delle esercitazioni e degli approfondimenti personali che saranno parte integrante dello svolgimento del corso.</p> <p>Lo studente dovrà tenere un personale taccuino (supporto cartaceo) del corso sul quale, liberamente, scriverà osservazioni e resoconto delle lezioni, sul taccuino disegnerà anche gli schizzi preparatori del proprio lavoro di laboratorio e quant'altro possa riguardare i contenuti del corso. Il taccuino dovrà essere presentato all'esame. Lo studente dovrà elaborare le sue considerazioni personali sul testo di</p>	8
--------	-------------------------	------------------------	---	---



ABLIN71	INGLESE	Prof. Angelo Cioffi	<p>Il corso si propone di potenziare le quattro abilità linguistiche (comprensione orale, comprensione scritta, produzione orale e produzione scritta), a partire da un consolidamento delle conoscenze grammaticali di base. In particolare, nel corso ci si concentrerà sull'esercizio e lo sviluppo delle competenze e abilità legate alla comprensione orale e scritta.</p> <p>L'obiettivo è quello di rendere lo studente completamente autonomo nelle attività di comprensione linguistica di testi generici e di aiutare lo studente a sviluppare le capacità necessarie ad affrontare testi specialistici di livello accademico su temi che possano essere afferenti al percorso di studio.</p> <p>Per favorire l'integrazione dei diversi livelli di conoscenza linguistica degli studenti, il corso ha come punto di partenza la revisione e l'approfondimento delle conoscenze grammaticali, dalle forme grammaticali di base fino all'introduzione di elementi grammaticali e sintattici più sofisticati.</p> <p>Per intervenire in maniera specifica sulle abilità di comprensione orale e scritta, il corso proporrà delle esercitazioni guidate dall'insegnante. Tali esercitazioni prenderanno in esame materiale audiovisivo e testi scritti, di tipo argomentativo, analitico e descrittivo, relativi sia ad argomenti generici che a temi accademici. La scelta del materiale analizzato pone enfasi su temi e dibattiti contemporanei nel campo dell'estetica, la storia e la filosofia dell'arte.</p> <p>Prima dell'inizio del corso si organizza un incontro introduttivo per presentare il corso, il calendario e le modalità d'esame. Durante l'incontro si tiene la prima esercitazione di comprensione orale per favorire l'autovalutazione del proprio livello di conoscenza della lingua. L'incontro dura quattro ore. Il corso vero e proprio si</p>	4
---------	---------	---------------------	---	---



	A SCELTA DELLO STUDENTE			4
--	-------------------------------	--	--	---

Triennio di primo livello in Design - 2° anno

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR15	ARCHITETTURA DEGLI INTERNI	Prof. Andrea Anselmini	<p>PROGETTO DI GRUPPO: LO STUDIO DI UNO SPAZIO PUBBLICO O COMMERCIALE, PARTENDO DA UNA PRIMA FASE DI RICERCA FINO AD ARRIVARE ALLA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO FINALE.</p> <p>-PROGETTO PERSONALE: LA PROGETTAZIONE DEL MICRO MODULO ABITATIVO.</p> <p>BIBLIOGRAFIA PROGETTARE L'ARCHITETTURA D'INTERNI di Grame Brooker Sally Stone (Zanochelli editore)</p>	5



ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Massimo Devicienti	<p>PRINCIPI DI CORREZIONE D'IMMAGINE ELABORAZIONE TRACCIATI IMPAGINAZIONE, FONT E TAVOLA TIPOGRAFICA PROGETTO EDITORIALE PROGETTO MANIFESTO Adobe Suite, Illustrator, Photoshop, Indesign</p>	4
ABPR31	FOTOGRAFIA DIGITALE	Prof. Corrado Galli	<p>Il corso prevede lezioni di natura teorica, teoretica e messa in pratica dei concetti appresi di volta in volta attraverso veri e propri workshop fotografici. Basi della fotografia. Tempi, diaframmi, iso. Studio degli obiettivi e degli stili di ripresa. Regole di composizione e analisi dell'immagine. Teorie e tecniche del colore. Cenni di semiotica e estetica finalizzata all'immagine fotografica. Studio della luce nella fotografia still Life di prodotto. Preproduzione Post-produzione e fotoritocco. BIBLIOGRAFIA Bibliografia facoltativa. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica by Walter Benjamin Introduzione al documentario di Bill Nichols La luce crudele di Susie Linfield Slightly out of focus di Robert Capa La camera chiara di Roland Barthes www.ishoottravels.com (per dispense corso)</p>	3



ABPR17	DESIGN	Prof. Andrea Gallina	<p>L'obiettivo del corso è arricchire l'approccio metodologico dello studente al progetto, cercando di ampliare il più possibile gli orizzonti creativi di ciascuno, aumentando la curiosità e di conseguenza l'osservazione, stimolando l'ingegno e l'intuizione, introducendo lo studente al processo creativo, all'elaborazione di progetti di concept design, e alla professione di designer.</p> <p>Le lezioni saranno caratterizzate in parte da analisi di progetti esistenti, in vari settori, con relativa individuazione delle varie problematiche e da una parte di progettazione attiva, per arrivare alla definizione di nuovi CONCEPT, intesi come evoluzione tipologica degli oggetti o nuove tipologie. I principali temi affrontati:</p> <p>La figura professionale del designer Design come INNOVAZIONE, inteso come somma di STILE, FUNZIONE, RICERCA E SOLUZIONE DI PROBLEMI Impostazione del PROCESSO CREATIVO L'OSSERVAZIONE e la RICERCA di problematiche da risolvere.</p> <p>Il rapporto tra uomo e dispositivo Elaborazione di progetti CONCEPT Ambiti di progettazione e tipologie di destinatari Aspetti tecnico / funzionali Lo spazio del progetto; analisi e rapporto con l'ambiente in cui un progetto deve essere inserito Rappresentazione e comunicazione del progetto</p>	10
--------	--------	----------------------	---	----



ABPR21	MODELLISTICA	Prof. Andrea Rovetta	Rappresentazione e comunicazione del progetto. Realizzazione di un calendario perpetuo partendo da un porta riviste in legno e del cartoncino strutturale. Acquisire capacità di lavorazione del polistirene con costruzione di parallelepipedo (inserendo vari dettagli come uno scuretto, un tasto e un angolo arrotondato).	4
ABPR17	PRODUCT DESIGN	Prof. Andrea Prina	Il settore raccoglie una serie di percorsi progettuali nelle diverse scale di intervento, da quella dell'oggetto a quella dell'ecodesign, della progettazione dell'arte sacra. E' inoltre oggetto del settore il recupero della tradizione memoriale nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana (cultura del progetto). Lo studio presuppone uno sviluppo attento ai vincoli posti dalla specificità economica, tecnologica, merceologica, commerciale e distributiva della committenza, considerando il progetto sia dal punto di vista economico che da quello etico e artistico. L'elemento portante delle metodologie didattiche unisce all'aspetto teorico e metodologico una prassi estesa alle differenti specificità del settore.	10



ABPR17	PRODUCT DESIGN	Prof. Alessandro Mascoli	<p>Il Corso prevede progetti a difficoltà crescente per strutturare un approccio consapevole e rigoroso nello sviluppo di artefatti.</p> <p>Il UP: Ideazione di un radiocomando per cancelli (lavoro singolo) RETE: Ideazione di router per abitazioni (lavoro di coppia) K2: Ideazione di un elettrodomestico da cucina (lavoro di gruppo) DC: Ideazione di un localizzatore di articoli Bluetooth (lavoro singolo) Bibliografia Le leggi della semplicità - Mondadori - John Maeda Un'amicizia da Nobel - Cortina Raffaello - Michael Lewis Quando siete felici, fateci caso - Minimum fax - Vonnegut, Kurt. Sitografia awolcompany.com Dezeen.com Designboom.com Behance.net youtube.com/c/DesignTheoryDigest/videos Coolhunting.com Core77.com sculpteo.com dsource.in futureconceptlab.com</p>	10
--------	----------------	--------------------------	---	----



ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Prof. Jacopo Mauro	<p>Acquisizione delle abilità illustrative e di comunicazione per il design Attraverso un programma strutturato in più capitoli, gli studenti hanno la possibilità di sviluppare le conoscenze per comunicare i propri progetti in modo efficace e qualitativo. L'approccio alla tavoletta grafica sarà graduale e anticipato da una serie di attività legate a tecniche di disegno manuali. Tali attività accompagneranno l'apprendimento in modo trasversale durante tutta la durata del corso, attraverso esercizi di affinamento e consolidamento.</p> <p>Il programma generale si basa su 3 capitoli principali:</p> <p>Capitolo 1: Liberare la paura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento di tecniche di disegno intuitive per migliorare il l'approccio grafico e progettuale • Instaurare rapporto quotidiano con lo sketch attraverso l'uso di un taccuino. • Teoria del tratto base • Comprendere il proprio carattere • Conoscere gli strumenti • Comunicazione visiva avanzata <p>Capitolo 2: da analogico a digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento metodologie di conversione da analogico a digitale. • Introduzione a Sketchbook: Potenzialità e features per il design <p>Capitolo 3: colore alle cose</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento teoria del colore • Conoscenza degli strumenti • Osservazione della realtà • Conoscenza e gestione della luce 	4
---------	-------------------------------	-----------------------	--	---



ABTEC41	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	Prof. Marco Ribola	Impostazione e presentazione dell'interfaccia grafica del programma; gestione dei punti di controllo, creazione e modifica di linee e superfici, comandi fondamentali per l'uso corretto del programma, assegnazione di materiali e luci a una scena con relativo rendering.	8
ABST47	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	Prof. Davide Sforzini	Acquisire competenze storico artistiche nell'ambito dello sviluppo delle arti dalla fine della Seconda guerra mondiale agli anni '80 del '900. la fine della guerra: nuovi orizzonti anni 50: informale, espressionismo astratto, figurazione tra 50 e 60: arte cinetica, Op art, Nouveau Réalisme, New Dada, Pop Art anni 60: la rivoluzione, le rivoluzioni: Happenings, Minimal, Arte povera, Concettuale, Land Art anni 70: il corpo al centro anni 80: la transavanguardia e la street art.	5
ABAV03	DISEGNO PER LA SCULTURA	Prof.ssa Arianna Capelli	I contenuti artistici e scientifico-disciplinari riguardano la formazione teorica e pratica della cultura del disegno, nell'accezione più ampia che comprende sia gli aspetti teorici che le indagini storiche sul disegno nei settori della pittura, della decorazione, della scultura. Gli aspetti laboratoriali ed in particolare l'uso di strumenti e supporti legati tanto alle tecniche della tradizione quanto alle nuove tecnologie verranno considerate come finalità descrittivo-progettuali ed espressive del disegno, visto come elemento di rappresentazione e come forma artistica autonoma.	3
	A SCELTA DELLO STUDENTE			4



Triennio di primo livello in Design - 3° anno**ORDINAMENTO - PROGRAMMI****A.A. 2022/2023**

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABPR15	ARCHITETTURA DEGLI INTERNI	Prof.ssa Paola Fraboni	I contenuti artistico-disciplinari e scientifici del settore riguardano gli strumenti per la conoscenza del significato della forma, intesa come base teorica per lo sviluppo di una corretta metodologia progettuale. Il settore comprende sia la formazione, costruzione, rappresentazione dell'immagine - passaggi necessari al compimento di un progetto - sia l'organizzazione dei dati e delle materie che si dispongono a formare uno spazio. L'analisi si estende al rapporto tra l'opera compiuta ed i procedimenti e le strategie per realizzarla, per capire, nella sintesi dell'oggetto artistico compiuto, al di là delle collocazioni temporali e stilistiche, le correlazioni tra progetto, spazio, immagine, struttura, tecnologia, qualità spaziali e relazioni formali.	5
ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	Prof. Massimo Devicienti	-branding -logo - palette colori -social media graphic -tipografia avanzata -grafica per prodotto Adobe Suite, Illustrator, Photoshop, Indesign	4



ABPR17	DESIGN	Prof. Mauro Martinuz	<p>Obiettivi del Corso</p> <p>Obiettivo del corso è svolgere approfondimenti relativi alla metodologia del design e agli approcci progettuali che caratterizzano la professione del designer con particolare attenzione all'evoluzione attuale determinata dai processi volti alla sostenibilità.</p> <p>Le lezioni si caratterizzeranno per una parte di comunicazione – introduzione- analisi delle problematiche – e una parte di esperienza progettuale attiva.</p> <p>Le esperienze saranno focalizzata su uno dei seguenti aspetti del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> •L’Azione creativa: ideazione e ricerca •La relazione uomo/dispositivo: antropometria ed ergonomia •Gli aspetti tecnico funzionali del prodotto •Gli aspetti di Identità della forma / Elementi di semiotica del prodotto •L’innovazione tipologica: il Concept Design •La Comunicazione del progetto / bidimensionale e tridimensionale <p>Impostazioni metodologiche per sviluppo di concept/oggetti tipologicamente innovativi</p> <p>Affinare la capacità di analisi e di osservazione della relazione uomo – sistema degli oggetti. Sviluppare la capacità di ricerca mirata e di analisi comparativa.</p> <p>Sviluppare capacità di individuare nuovi bisogni a partire da un contesto dato.</p> <p>Sviluppare un progetto considerando i dati rilevanti ottenuti dalla lettura della ricerca.</p> <p>Gli aspetti ergonomici del progetto.</p> <p>La nuova architettura degli oggetti</p> <p>Considerare l’oggetto d’uso nella sua evoluzione materica alla luce delle attuali problematiche ecologiche.</p> <p>Sviluppare una architettura strutturale dell’oggetto, costituita con il massimo impiego di materiali di pieno riciclo.</p> <p>Sviluppare una capacità di riconsiderare dalle fondamenta una tipologia</p>	6
--------	--------	----------------------	---	---



ABLE69	DESIGN MANAGEMENT	Prof. Sergio Meschi	<p>Il corso intende fornire gli elementi fondamentali del marketing con particolare riferimento al processo ed alle tecniche utilizzate.</p> <p>Introduzione al marketing; fasi storiche del marketing; marketing analitico, marketing strategico, marketing operativo, le 22 immutabili leggi del marketing, unconventional marketing, brand marketing, neuromarketing & captology, comunicazione, social media marketing, web marketing, green & sustainability marketing, vision & mission, event management, marketing plan.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Le 22 immutabili leggi del marketing di Al Ries e Jack Trout, Neuromarketing di Martin Lindstrom, I trucchi della comunicazione efficace di Roberto Rasia Dal Polo</p>	4
--------	----------------------	------------------------	---	---



ABPR17	PRODUCT DESIGN	Prof. Marco Ribola	<p>Obiettivo del corso è presentare agli studenti del 3 anno gli aspetti fondamentali dell'Industrial Design e gli approcci progettuali che distinguono la professione.</p> <p>Le lezioni si caratterizzeranno per una parte di comunicazione – introduzione- analisi delle problematiche – e una parte di esperienza progettuale attiva. Ogni esperienza sarà focalizzata su diversi aspetti del progetto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Azione di analisi delle funzioni degli oggetti • La relazione uomo/dispositivo: antropometria ed ergonomia • Gli aspetti tecnico funzionali • Gli aspetti rappresentativi degli oggetti di settori merceologici diversi • La Comunicazione del progetto bidimensionale e tridimensionale <p>corso comprende lezioni tecnico pratiche relative ai programmi di visualizzazione 2D, e aspetti della modellazione 3D. Inoltre, verranno effettuate esercitazioni relative alla conoscenza e applicazione dei materiali ed esercitazioni relative alla creazione di modelli estetici e funzionali realizzati con materiali leggeri.</p>	3
--------	----------------	--------------------	---	---



ABPR17	PRODUCT DESIGN	Prof. Mauro Bimbi	<p>Concetto di Design, Redesign e Sistema Analisi sistemica del prodotto</p> <ul style="list-style-type: none"> · Design for disassembling · Materiali e componenti per il Disegno Industriale · Istruzioni di montaggio <p>User Centred-Design Contesto e Utenza</p> <ul style="list-style-type: none"> · L'analisi del contesto come punto di partenza del percorso meta-progettuale · Utente: chi usa cosa? · Utente generico e utente specializzato · Dati quantitativi: antropometria e biomeccanica · Dati qualitativi: aspetti organolettici e piacevolezza <p>Il Sistema esigenziale-prestazionale dell'Utenza</p> <ul style="list-style-type: none"> · Esigenze · Requisiti · Prestazioni <p>Impatto economico: il legame tra designer, produttore e mercato</p> <p>Usabilità di prodotto</p> <ul style="list-style-type: none"> · Concetto di usabilità · Analisi di prodotti user-friendly · Sviluppo prove di usabilità · Tecniche di raccolta dati (Task Analysis, osservazioni e interviste) <p>La comunicazione del progetto attraverso lo Storytelling</p> <p>Il corso prevede un forte coinvolgimento dello studente nello svolgimento di esercitazioni pratiche e analisi Case Studies</p>	3
--------	----------------	-------------------	---	---



ABTEC41	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	Prof. Marco Ribola	Creazione e gestione delle luci in una scena, uso avanzato dei materiali applicati a un modello 3D, utilizzo delle camere e degli scenari per realizzare rendering di qualità professionale. Cenni sull'uso delle animazioni 3D per migliorare la presentazione di un progetto.	3
ABPR21	MODELLISTICA	Prof. Andrea Rovetta	Acquisire capacità di lavorazione del polistirene con costruzione di parallelepipedo (inserendo vari dettagli come uno scuretto, una tasto e un angolo arrotondato). Creare la copia di una lampada di design in scala 1:1 utilizzando polistirene e legno. Realizzazione di un gioco da montare per bambini utilizzando l'MDF.	3



ABAV06	CROMATOLOGIA	Prof.ssa Olga Salvoni	<p>Le lezioni sono suddivise in due parti; la prima dedicata alla presentazione del tema e la seconda alle esercitazioni, spondo così la ricerca e la sperimentazione personale attraverso un percorso di esercizi.</p> <p>Durante le lezioni verranno affrontati diversi argomenti propedeutici alla progettazione del colore.</p> <p>Si parte da una introduzione generale sul colore (appunti di storia del colore), in seguito si analizzano le tre coordinate del colore (la tinta, la chiarezza e la saturazione) sino al cerchio cromatico. Verrà posta attenzione alle diverse categorie del colore.</p> <p>Successivamente si analizzano i vari tipi di sinestesie tra il colore e le varie sfere sensoriali, approfondendo il simbolismo del colore. Verrà studiato il colore fenomenico, i fenomeni percettivi e i diversi tipi di contrasto.</p> <p>Si approfondiranno le armonie cromatiche classiche e i diversi schemi cromatici. Attraverso le esercitazioni saranno studiati i diversi tipi di materiali e di finiture, analizzando diversi tipi di supporto. Verranno inoltre fornite delle informazioni di base riguardo i principali sistemi cromatici internazionali di colore (Munsell System, NCS e Pantone) che verranno approfonditi durante il biennio della specialistica.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Tornquist, J, Luce e colore, Istituto del colore.</p> <p>Interazione del colore, Josef Albers, ed. Il Saggiatore. Colore e colori, Lia Luzzato e Renata Pompas, ed. Il Castello. Arte del colore, Johannes Itten, ed. Il Saggiatore. Da cosa nasce cosa, Bruno Munari, ed. Laterza.</p>	5
--------	--------------	-----------------------	---	---



ABPC68	SEMIOTICA DELL'ARTE	Prof. Giampietro Guiotto	<p>Il corso mira ad una riflessione sull'ambiguità semantica dell'oggetto di design e del suo valore plurisemantico. Il corso vuole essere un punto di riflessione sulle convenzionalità dei diversi linguaggi o codici, a partire da quelli linguistici, artistici e infine del design. Attraverso l'analisi dei processi della comunicazione, si procederà ad una definizione di segno, di simbolo ed icona, al fine di mostrare i limiti dell'interpretazione e delle varie codificazioni attuali.</p> <p>Una parte del corso verrà dedicata alle nuove prospettive linguistiche e interpretative secondo il pensiero globale di Edgar Morin mentre una parte verterà sul fenomeno del kitsch e del camp.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Da concordare con lo studente.</p> <p>Testi consigliati. Deyan Sudjic, Il linguaggio delle cose, Laterza Editori, Roma 2015 Elena Agudio, La poetica degli oggetti bastardi, Lupetti, Milano 2013 Andrea Mecacci, Estetica e design, Il Mulino, Bologna, 2012 Michel Foucault, Questo non è una pipa, Milano, SE, 1988 Bruno Munari, Fantasia, Laterza, Roma-Bari, 1998 Gillo Dorfles, Le oscillazioni del gusto, Skira, Ginevra Milano, 2004 Mukarovský Jan, La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali, Einaudi, Torino, 1973 (saggio: Il significato dell'Estetica) Gadamer Hans Georg L'attualità del Bello. Studi di estetica ermeneutica, edizione italiana a cura di Riccardo Dottori, Marietti, Genova 1986. (parte prima e seconda, fino a p. 101) Pareyson Luigi, Estetica: Teoria della formatività; postfazione di Maurizio Ferraris, 1996 Edgar Morin, 7 lezioni sul pensiero globale, Raffaello Cortina Editore, 2020 Edgar</p>	6
--------	------------------------	-----------------------------	---	---



ABPR17	ECODESIGN	Prof. Pietro Giorgio Zandrini	<p>Il corso procederà attraverso “Strutture-Conessioni-Transiti” , trattando i seguenti temi: Concetti di ambiente Natura-Mondo-Territorio; Cenni di filosofia; Riflessioni sul “Sistema della Tecnica”; Energia/materia; Produzione-Consumo- Estetizzazione; La cura e l’uso del mondo; La tecnica e le ragioni del progetto di design. LABORATORIO: allo studente verrà proposta una esercitazione di laboratorio in autocostruzione “a tecnica dolce”. Si richiederà la progettazione (il tema verrà individuato a inizio corso) di un oggetto a partire dall’ideazione, dalla verifica e conoscenza complessiva dei componenti che si utilizzano nella realizzazione dell’oggetto progettato, compresa l’analisi dei materiali e delle lavorazioni. La consegna del progetto dovrà tassativamente avvenire l’ultima lezione del corso su tavola formato digitale PDF. Lo studente dovrà tenere un personale taccuino del corso (supporto cartaceo) su cui liberamente scriverà le osservazioni personali e un riassunto delle lezioni; inoltre sul taccuino disegnerà anche gli schizzi del proprio lavoro di laboratorio. Il taccuino dovrà essere presentato all’esame. Allo studente è richiesto di elaborare le sue considerazioni personali sul testo di riferimento adottato, queste dovranno essere esposte in aula nel corso</p>	4
--------	-----------	----------------------------------	--	---



	A SCELTA DELLO STUDENTE			2
	PROVA FINALE			10

