

NOME DEL CORSO	TECNICHE E TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2022-2023
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Shanti Alberti di Catenajo
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	<p>Obiettivo del corso è fornire allo studente gli strumenti e le conoscenze per sviluppare un proprio metodo di rappresentazione efficace di un'idea o di un progetto.</p> <p>Un modulo teorico illustrerà le diverse fasi di elaborazione del processo creativo (analisi, ricerca, concettualizzazione, sviluppo e output finale), affinché gli studenti acquisiscano gli strumenti per elaborare una presentazione di un concetto/idea/progetto con una sequenza logica e strutturata.</p> <p>Il corso sarà diviso in due fasi: il primo semestre avrà come obiettivo la progettazione di un gioco da tavola, che si svelerà solo in seguito essere la maquette dello spazio abitabile oggetto dell'esame finale.</p> <p>Al termine del primo semestre gli studenti sono chiamati a presentare il progetto di un gioco da tavola, presentando il suo funzionamento, le regole, e la forma con un serie di elaborati che esplorano diverse tecniche di rappresentazione e narrazione.</p> <p>Al termine del secondo semestre gli studenti dovranno scalare il loro progetto spazializzandolo e rendendolo uno spazio immersivo abitabile. Questo spazio di gioco avrà anch'esso un sistema di regole che ne definiranno gli usi e lo spazio.</p> <p>Queste due fasi di sviluppo del progetto sono state pensate per esplorare le tecniche di analisi, concettualizzazione e di rappresentazione nel primo semestre per poi nel secondo semestre, scalarle e adattarle alle regole e necessità dello spazio alla scala umana.</p> <p>Il fil Rouge che guiderà gli studenti dall'analisi di un gioco già presente sul mercato allo sviluppo di un progetto di un nuovo gioco da tavola è la funzione di utilità sociale, ambientale, relazionale o di espressione individuale.</p>
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Metodologia in presenza con lezioni frontali e momenti di esercitazione in classe.



PREREQUISITI	Disegno a mano libera, utilizzo di software di testo e presentazione come Word e PowerPoint.
PROGRAMMA DEL CORSO	<p>CONTENUTI DEL CORSO:</p> <p>Il corso formerà lo studente rispetto alla capacità di esprimere e raccontare un concetto o un'idea attraverso le tappe e gli strumenti del processo creativo, dalle fasi preliminari di analisi, all'ideazione, alle problematiche legate al funzionamento e all'utilizzo.</p> <p>Per affrontare il progetto formativo, si propone il tema del gioco e del giocattolo. Un tema che ci aiuta a ripercorrere il nostro background culturale dalla storia del Design Italiano e della conoscenza dell'approccio metodologico di Munari e Mari oltre ai progetti dei grandi maestri. Questo modulo intende traghettare gli studenti da una pratica del Design ancora molto legata al prodotto "stilistico" e alla risposta ai problemi, a una pratica più legata ai temi dell'immaginazione, dell'indagine sul mondo e delle relazioni intrinseche ed estrinseche dei prodotti di Design.</p> <p>Gli studenti studieranno gli strumenti di rappresentazione visiva e tecnica, oltre ai principi e gli elementi della progettazione spaziale necessari alla generazione di spazi di qualità.</p> <p>ARTICOLAZIONE DIDATTICA:</p> <p>Il corso si sviluppa tramite una serie di lezioni teoriche e lezioni laboratoriali e ogni semestre sarà diviso in tre fasi:</p> <p>1° Fase: Identificazione dell'ambito di progetto, analisi della tipologia di riferimento e organizzazione della ricerca.</p> <p>2° Fase: Concettualizzazione e definizione dell'idea progettuale ed elaborazione di uno storyboard nel primo semestre e di una pianta nel secondo.</p> <p>3° Fase: Esplorazione delle tecniche di rappresentazione e costruzione della consegna sotto forma di presentazione digitale.</p>



	<p>Ogni fase, in maniera implicita o esplicita, è rappresentata anche nel modulo teorico tramite una lezione specifica attraverso l'uso di Case Studies e contributi.</p> <p>L'esame finale valuterà il livello di accuratezza nelle tecniche e consapevolezza progettuale che lo studente avrà sviluppato, e infine la qualità finale del progetto sviluppato con il gruppo di progettazione.</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<p>Flatlandia, Edwin Elbott, 1884</p> <p>Il Quadrato di Bruno Munari Il Triangolo di Bruno Munari Il Cerchio di Bruno Munari Da cosa nasce cosa, Bruno Munari, 1981 25 modi per piantare un chiodo, Enzo Mari, 2011 La caffettiera del masochista, Donald Normam, 1988</p>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<p>Agli studenti verrà richiesto di produrre una presentazione in formato digitale.</p>
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	REPRESENTATION TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES
TYPE	Mandatory
CYCLE	First (Bachelor)
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2022/2023
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	60
NAME OF LECTURER(S)	Shanti Andreana Alberti di Catenajo
LEARNING OUTCOMES	<p>The aim of the course is to provide students with the tools and knowledge to develop their own method of effectively representing an idea or project.</p> <p>A theoretical module will illustrate the different phases of the creative process (analysis, research, conceptualisation, development and final output), so that students acquire the tools to elaborate a presentation of a concept/idea/project with a logical and structured sequence.</p> <p>The course will be divided into two phases: the first semester will focus on the design of a board game, which will only later be revealed to be the maquette of the living space that will be the subject of the final examination.</p> <p>At the end of the first semester, students are asked to present the design of a board game, presenting its functioning, rules, and form with a series of papers exploring different techniques of representation and narration.</p> <p>At the end of the second semester, students will have to scale up their design by spatialising it and making it an inhabitable immersive space. This play space will also have a system of rules that will define its uses and space.</p> <p>These two phases of project development are designed to explore the techniques of analysis, conceptualisation and representation in the first semester and then in the second semester, scale them up and adapt them to the rules and needs of space at the human scale.</p> <p>The fil rouge that will guide the students from the analysis of a game already on the market to the development of a project for a new board game is the function of social, environmental, relational or individual expression.</p>
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face methodology with lectures and classroom practice.



PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Freehand drawing, use of text and presentation software such as Word and PowerPoint.
COURSE CONTENT	<p>COURSE CONTENTS:</p> <p>The course will train the student with respect to the ability to express and narrate a concept or an idea through the stages and tools of the creative process, from the preliminary stages of analysis, to conception, to the problems related to operation and use.</p> <p>To tackle the training project, the theme of the game and the toy is proposed. A theme that helps us retrace our cultural background from the history of Italian Design and knowledge of Munari and Mari's methodological approach in addition to the projects of the great masters. This module intends to take students from a practice of Design still very much linked to the 'stylistic' product and to the response to problems, to a practice more linked to the themes of imagination, investigation of the world and the intrinsic and extrinsic relations of Design products.</p> <p>Students will study the tools of visual and technical representation, as well as the principles and elements of spatial design necessary for the generation of quality spaces.</p> <p>DIDACTIC ARTICULATION:</p> <p>The course is developed through a series of theoretical lectures and workshop lessons and each semester will be divided into three phases:</p> <p>Phase 1: Identification of the project scope, analysis of the reference typology and organisation of the research.</p> <p>Phase 2: Conceptualisation and definition of the project idea and elaboration of a storyboard in the first semester and a plan in the second.</p> <p>3rd Phase: Exploration of representation techniques and construction of the delivery in the form of a digital presentation.</p> <p>Each phase, either implicitly or explicitly, is also represented in the theory module through a specific lesson using case studies and contributions.</p>



	The final examination will assess the level of accuracy in techniques and design awareness that the student will have developed, and finally the final quality of the project developed with the design team.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	Flatlandia, Edwin Elbott, 1884 Il Quadrato di Bruno Munari Il Triangolo di Bruno Munari Il Cerchio di Bruno Munari Da cosa nasce cosa, Bruno Munari, 1981 25 modi per piantare un chiodo, Enzo Mari, 2011 La caffettiera del masochista, Donald Normam, 1988
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	/
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

