

NOME DEL CORSO	TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA DECORAZIONE 2
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	2024/2025
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Nicola Sozzi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	L'obiettivo del corso è fornire agli studenti gli strumenti necessari per la narrazione e concretizzazione dell'idea progettuale, attraverso diversi canali di rappresentazione grafica, sia analogica che digitale. Tra questi, si includono moodboard materiche, collages manuali e virtuali, schemi compositivi di proporzione, rendering, sketching drawings, e il disegno a mano libera. Inoltre, il corso mira a sviluppare la padronanza del lessico tecnico e a guidare gli studenti verso una maggiore consapevolezza e maturità nel processo di storytelling, così come la conoscenza e padronanza degli stili nell'interior design. La prova del corso consisterà, lezione dopo lezione, nella creazione di un vero e proprio libro creativo di storytelling, che raccoglierà tutti gli elaborati prodotti. Questo volume rappresenterà una sintesi delle competenze acquisite, diventando un portfolio di ricerca che lo studente potrà utilizzare per documentare il proprio percorso e la propria evoluzione progettuale. È inoltre possibile creare una sinergia diretta con altri corsi, sfruttando gli strumenti sopra descritti per sviluppare progetti affrontati con altri docenti nel corso dell'anno, creando così una continuità tra le diverse aree di apprendimento e un approccio integrato al processo progettuale.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	Il corso si articolerà in tre principali modalità didattiche, mirate a fornire agli studenti una formazione completa e integrata: Parte teorica: Sarà dedicata alla descrizione approfondita delle tecniche di rappresentazione grafica, attraverso l'analisi di figure emblematiche e di riferimento nel campo del design e dell'arte. Questa sezione fornirà agli studenti le principali fonti di ispirazione e gli strumenti concettuali necessari per comprendere e sviluppare le proprie idee progettuali.



	2. Parte empirica: Si concentrerà sull'indagine creativa e ispirazionale, consentendo agli studenti di esplorare le potenzialità degli strumenti a disposizione per la narrazione e la concretizzazione di un progetto. L'obiettivo sarà stimolare un approccio personale alla progettazione, favorendo l'espressione individuale attraverso l'utilizzo consapevole delle tecniche di rappresentazione. 3. Parte di laboratorio: Sarà la fase applicativa del corso, in cui gli studenti metteranno in pratica le conoscenze teoriche e empiriche acquisite, creando nuovi mondi immaginativi e materializzando le idee progettuali. In questo contesto, gli studenti potranno consolidare la loro visione progettuale, affinando le tecniche di rappresentazione e di espressione grafica. Le principali aree tematiche del corso saranno: a. "La prossemica tra identità personale e l'oggetto" – Un approfondimento sull'interazione tra il progettista e l'oggetto: esploreremo come il progettista si relazioni all'oggetto e come questa relazione influenzi la progettazione, sia in termini di forma che di contenuto. b. "Rudimenti del Disegno Tecnico" – Introduzione ai sistemi di rappresentazione grafica, tra cui le proiezioni ortogonali e le scale di rappresentazione, con un approfondimento sugli elaborati di progetto (Planimetria, Planivolumetria, Pianta di Copertura, Prospetti, Sezioni), necessari per la realizzazione di un progetto tecnico completo. c. "Creare un collage handmade" – Approccio pratico e creativo attraverso l'utilizzo di riviste e magazine (del settore e non), esplorando la simbiosi tra l'analogico (ritaglio manuale) e il digitale (Photoshop). L'accento sarà posto sulla percezione visiva e sulle regole di percezione (Figura e Sfondo), per sviluppare la capacità di creare composizioni visive efficaci. d. "Creare una moodboard ispirazionale" – Tecniche per la creazione di moodboard utilizzando fonti digitali (Pinterest, Instagram, magazine online) e canali non convenzionali (botanica, meccanica, arte, moda, lifestyle). Il focus sarà sull'educazione all'affettività, cioè su come rappresentare un sentimento o un mood all'interno di un progetto, trasformando l'ispirazione in linguaggio visivo. e. "Creare una moodboard materica" – Lavoro pratico con materiali fisici (campioni di tessuti, materiali non convenzionali, profumi, suoni) per la creazione di moodboard che stimolino i sensi. Si esploreranno le regole della configurazione (Dimensione, Forma, Colore, Posizione e Orientamento), il concetto di
--	---



	Volume (Pieno e Vuoto), e si lavorerà sull'equilibrio e l'espressività del volume. f. "Creare una vista renderizzata" – Approfondimento sulla progettazione dell'immagine grafica, a partire da uno sketch drawing, utilizzando tecniche miste come pantoni, acquerelli, fogli lucidi trasparenti e fogli millimetrati. Si analizzeranno aspetti di composizione e valore comunicativo attraverso il formato, il ritmo, il modulo e l'equilibrio visivo. g. "L'arte dello storytelling" – Raccontare una storia inerente al mondo del Design, a seguito di una ricerca e stesura di una presentazione efficace e d'impatto. Utilizzare i termini corretti e riuscire a maneggiare con professionalità concetti e nozioni. Gli studenti trasporranno questi studi su supporti cartacei, combinando materiali, forme, colori e finiture per creare un progetto immersivo che stimoli più sensi. Il programma del corso sarà arricchito da incontri con figures di riferimento nel settore, consentendo agli studenti di confrontarsi direttamente con professionisti ed esperti. Durante questi incontri, verranno approfonditi aspetti teorici e pratici fondamentali per la crescita professionale degli studenti.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	QUADERNO DI RICERCA: La costituzione di un vero e proprio libro creativo di storytelling, costituito da tutti gli elaborati prodotti; una sorta di quaderno d'artista più tecnico che lo studente può utilizzare come portfolio di ricerca. TEORIA: Colloquio orale relativo alla parte teorica del corso. ATLAS PERSONALE: Presentazione digitale della ricerca puntuale svolta durante l'anno riguardante oggetti di Design.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES OF DECORATION 2
TYPE	Mandatory
CYCLE	Bachelor
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2024/2025
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Nicola Sozzi
LEARNING OUTCOMES	The objective of the course is to provide students with the necessary tools for storytelling and the materialization of a design idea, utilizing various graphic representation channels, both analog and digital. These tools include material moodboards, handmade and digital collages, compositional proportion schemes, renderings, sketching drawings, and freehand drawing. Additionally, the course aims to develop technical vocabulary proficiency and guide students toward a deeper awareness and maturity in the storytelling process. The course assessment will involve the creation, lesson by lesson, of a comprehensive creative storytelling book, which will compile all the produced works. This volume will serve as a synthesis of the skills acquired, becoming a research portfolio that students can use to document their journey and design evolution. Moreover, it will be possible to establish a direct synergy with other courses, utilizing the aforementioned tools to develop projects worked on with other instructors throughout the year. This will create a continuity across different areas of learning and foster an integrated approach to the design process.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	The course will be structured in three main teaching modes, aimed at providing students with a comprehensive and integrated education: Theoretical Part: This section will focus on a detailed description of graphic representation techniques, analyzing key figures and references in the fields of design and art. It will provide students with the primary sources of inspiration and the conceptual tools necessary to understand and develop their project ideas. Empirical Part: This will concentrate on creative and inspirational research, enabling students to explore the potential of the tools available for storytelling and realizing a project. The goal will be to stimulate a personal approach to design, encouraging individual



	expression through the conscious use of representation techniques. 3. Laboratory Part: This practical phase will allow students to apply the theoretical and empirical knowledge acquired, creating new imaginative worlds and materializing their project ideas. In this context, students will be able to consolidate their design vision, refining their graphic representation and expression techniques. The main thematic areas of the course will include: "Proxemics Between Personal Identity and the Object" – An in-depth exploration of the interaction between the designer and the object: how the designer relates to the object and how this relationship influences the design process, both in terms of form and content. "Basics of Technical Drawing" – Introduction to graphic representation systems, including orthogonal projections and scales of representation, with a focus on project deliverables (Floor Plans, Planivolumetric Diagrams, Roof Plan, Elevations, Sections), which are necessary for the creation of a complete technical project. "Creating a Handmade Collage" – A practical and creative approach using magazines (both within the design field and beyond), exploring the symbiosis between analog (manual cutting) and digital (Photoshop) methods. Emphasis will be placed on visual perception and perceptual rules (Figure and Ground), to develop the ability to create effective visual compositions. "Creating an Inspirational Moodboard" – Techniques for creating moodboards using digital sources (Pinterest, Instagram, online magazines) and non-conventional channels (botany, mechanics, art, fashion, lifestyle). The focus will be on emotional education, i.e., how to represent a feeling or a mood within a project, transforming inspiration into a visual language. "Creating a Material Moodboard" – Hands-on work with physical materials (fabric samples, unconventional materials, scents, sounds) to create moodboards that stimulate the senses. The course will explore configuration rules (Size, Shape, Color, Position and Orientation), the concept of Volume (Full
--	--



	and Empty), and work on balance and expressiveness of volume. f. "Creating a Rendered View" – An in-depth study of graphic image design, starting from sketch drawings, using mixed techniques such as Pantones, watercolors, transparent sheets, and graph paper. Aspects of composition and communicative value will be analyzed through format, rhythm, module, and visual balance. g. "The Art of Storytelling" – Telling a story related to the world of design, following research and crafting an effective and impactful presentation. Students will learn to use the correct terminology and handle concepts and notions professionally. Students will translate these studies onto paper-based mediums, combining materials, shapes, colors, and finishes to create an immersive project that stimulates multiple senses. The course will be enriched with meetings with industry figures, allowing students to directly engage with professionals and experts. During these sessions, theoretical and practical aspects essential for the students' professional growth will be discussed.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	/
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	RESEARCH NOTEBOOK: The creation of a true creative <i>storytelling book</i>, composed of all the works produced — a kind of more technical <i>artist's sketchbook</i> that the student can use as a research portfolio. THEORY: Oral examination on the theoretical component of the course. PERSONAL ATLAS: Digital presentation of the in-depth research carried out during the year on selected Design objects.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

