ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: ANTROPOLOGIA DELL'ARTE

DOCENTE: PROF. PIETRO POLIERI

TITOLO	'Oltre' l'eccesso dell'osceno. La Porn Culture tra arte e (new) media.
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il Corso si propone di indagare antropologicamente il fenomeno dell'estetizzazione dell'oscenità pornografica, istituendone una sorta di ordinaria normalizzazione e di piana mediatizzazione, con l'esito di una trasformazione dell'impianto e(ste)tico della società contemporanea tale da tollerare livelli sempre più elevati di eccedenza e scabrosità rappresentazionali.
PREREQUISITI	Laddove possibile, conoscenze generali concernenti i processi antropologici e sociali, oltre conoscenze generali della storia della cultura e della riflessione estetica.
CONTENUTI	1) Per un approccio antropo-sociologico alla dimensione del 'pornografico' 2) Dalla rivoluzione sessuale alla pornografia: verso la cultura del porno di massa 3) La complessità sociale del porno: i *porn-studies* e le nuove eroto-grafie 4) La filosofia del *porno-shop*, ovvero del consumo dell'oscenità 5) I generi sessuali e il loro rapporto con la produzione e la fruizione del porno 6) Erotismo e pornografia: estetica dell'eccesso di oscenità 7) Il cinema estremo europeo 8) Pornografia e industria della creazione artistica 9) Pornografia tra videoarte e videoclip 10) Youporn: l'istituzionalizzazione dell'oscenità 11) Il Post-porno: corpi elettrici e sperimentazione estetico-sessuale

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

OBIETTIVI	• *Conoscenza e capacità di comprensione* Lo Studente al termine del Corso dovrà evidenziare un corposo scarto conoscitivo in positivo rispetto al momento di approccio inaugurale allo studio dei contenuti dello stesso e mostrare disinvoltura e agilità d'approccio al lessico e alla concettualità specifici della disciplina studiata. • *Conoscenza e capacità di comprensione applicate* Lo Studente dovrà essere in grado traferire sul piano dell'analisi delle dinamiche sociali la pregnanza dei contenuti appresi durante lo studio, al fine di educarsi alla considerazione di tutti gli aspetti concorrenti alla formazione di una valutazione seria e profonda della realtà, oltre a traslare ad essa l'inarcamento critico, tipico della disciplina. • *Autonomia di giudizio* Lo Studente sarà in grado di individuare, organizzare e mettere a proficuo frutto i modelli e le conoscenze acquisiti al fine di elaborare risultati argomentativi sinottico-esplicativi coerenti con le premesse impiegate e capaci di sollecitare essi stessi provocazioni ulteriori di studio e di discussione • *Abilità comunicative* Lo Studente sarà in grado di impiegare debitamente il linguaggio tecnico-disciplinare non solo nel senso dell'espressione corretta dei contenuti appresi, ma anche, e soprattutto, del coinvolgimento tematico dei propri interlocutori, siano essi specialisti o semplici uditori inesperti eppure interessati, così che la scienza, di cui sarà portatore, possa essere veicolata all'esterno dei soli ristretti confini accademici e realizzare pienamente la propria missione. • *Capacità di apprendere* Lo Studente al termine del Corso avrà conoscenza delle nozioni e delle sfumature complesse degli oggetti tematici caratterizzanti i dibatti attuali all'interno della disciplina studiata, così da poter sviluppare tanto l'interesse per un approfondimento di alcune questioni – considerate nodali o anche marginali dagli attori principali dell'indagine filosofico-sociale –, in modo anche comparativo con altre territorialità scientifiche affini o remote, quanto la volontà di proseguire nella ricerca nello stesso ambito accademico o in altri attigui.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Lezioni frontali (on-line) Seminari (on-line) Discussione (on-line)
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	L'esame viene svolto in forma scritta sui contenuti del Corso effettivamente esposti e svolti oltre che sui testi indicati nel Programma e sulle dispense che eventualmente dovessero essere fornite dal Docente ad integrazione del materiale già consigliato. È prevista anche una Prova in itinere in corrispondenza di poco più della metà del percorso didattico.
BIBLIOGRAFIA	• Pietro Adamo, *Hard core: istruzioni per l'uso. Sessuopolitica e porno di massa*, Mimesis, Milano 2021. • Bruno Di Marino, *Hard media. La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web*, Johan & Levi, Milano 2013. Bibliografia per approfondimenti: • Enrico Biasin – Giovanna Maina – Federico Zecca (a cura di), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano 2011. • Roberto Curti – Tommaso La Selva, *Sex and violence. Percorsi nel cinema estremo*, Lindau, Torino 2015, 3° ed.. • Heide-Marie Emmermann, *La puttana santa. «Credo in Dio e nella sia carne»*, Castelvecchi, Roma 1996. • Mariella Popolla, *Eppur mi piace…Immaginari e lavoro tra femminismi e pornografie*, DeriveApprodi, Roma 2021. • Daniela Ranieri, *De erotographia. Nuove scritture del desiderio*, Castelvecchi, Roma 2004.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

	• Stefano Sgambati, *Fenomenologia di Youporn*, Miraggi Edizioni, Torino 2013. • Renato Stella, *L'osceno di massa. Sociologia della comunicazione pornografica*, Franco Angeli, Milano 1991. • Nadine Strossen, *Difesa della pornografia. Le nuove tesi radicali del femminismo americano*, Castelvecchi, Roma 1995. • Valentine aka Fluida Wolf, *Post-porno. Corpi liberi di sperimentare per sovvertire gli immaginari sessuali*, Eris, Torino 2020.
Bibliografia per non frequentanti	• Pietro Adamo, *Hard core: istruzioni per l'uso. Sessuopolitica e porno di massa*, Mimesis, Milano 2021. • Bruno Di Marino, *Hard media. La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web*, Johan & Levi, Milano 2013. A tali testi va aggiunto un volume che lo studente può scegliere tra quelli indicati nella sezione denominata 'Bibliografia per approfondimenti'.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: Architettura degli Interni
DOCENTE: Maria Chiara Capasso

TITOLO	**Architettura degli interni**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Apprendere le nozioni teoriche alla base di un progetto di Architettura degli Interni, le tecniche di progettazione, sul piano teorico e pratico, al fine di acquisire le capacità di realizzazione di un progetto completo.
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	I principali macro-argomenti teorico-pratici, trattati all'interno del corso, saranno: 1. La professione dell'architetto d'interni 2. La progettazione 3. La rappresentazione del progetto 4. L'abitazione 4.1 Introduzione 4.2 Unità Ambientali 4.3 Composizione dell'alloggio 4.4 Singole Unità Ambientali 4.5 Comfort interno 4.6 Gli stili dell'Architettura degli Interni 4.7 Gli impianti tecnologici 5. I materiali dell'Architettura degli Interni 6. Il colore 7. I luoghi del lavoro 8. I luoghi della vendita 9. I luoghi espositivi 10. Approfondimenti
OBIETTIVI	Il corso ha l'obiettivo di fornire tutte le informazioni e le conoscenze cruciali per la realizzazione di un progetto per un ambiente architettonico completo (a livello distributivo, decorativo, di finitura e di arredo), che sia frutto della creatività degli studenti, ma anche dell'applicazione di principi teorici e che tenga conto delle necessità dell'utente.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Il corso si compone di lezioni teoriche che affiancano e guidano lo studente nella conoscenza dell'Architettura degli Interni e nella realizzazione di un progetto completo di uno spazio abitativo, concordato con il docente, da plasmare in base ad una precisa committenza. In parallelo, per l'apprendimento pratico dei concetti teorici esposti durante le lezioni, saranno previste delle singole applicazioni inerenti a specifici argomenti.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	La valutazione finale del corso, sarà il frutto delle prove pratiche, inerenti a singoli argomenti teorici, che verranno svolte durante le ore di lezioni (B) e l'esposizione orale e presentazione del progetto d'Architettura degli Interni generale, svolto durante l'intero corso (A).
BIBLIOGRAFIA	- Riccardo Salvi, 2019, *Manuale di architettura d'interni. L'abitazione*. Franco Angeli Editore. - T. Tangaz, 2016, *Interior Design. Dall'ideazione al progetto*. Hoepli, Milano. - B. Taschen, 2015, *100 Interiors Around the World*. Taschen America Llc, Multilingual edizione. Di approfondimento: - F. Irace, 2015, *Storie d'interni. L'architettura dello spazio domestico moderno*. Croci editore. - R. Pinetti, 2017, *Il linguaggio segreto della Casa. Psicologia dell'abitazione*, Youcanprint Self-Publishing. - B. Del Curto, C. Marano, M. Pedeferri, 2015, *Materiali per il Design*. Casa Editrice Ambrosiana. - I. Romanello, 2008, *Il colore: espressione e funzione*. Hoepli.
Bibliografia per non frequentanti	Essendo le lezioni registrate e fornite a tutti gli studenti (anche quelli non frequentanti), la bibliografia è la medesima riportata nel paragrafo precedente.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: _ART DIRECTION_____

DOCENTE: ___MARINA BIAGINI_____

TITOLO	**CORSO DI ART DIRECTION**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	L'obiettivo del corso è di far comprendere la complessità del mestiere dell'art director e di come sia importante avere una mente aperta, pronta a recepire tutto quello che ci circonda. Un bravo art director conosce l'illustrazione, la fotografia oltre alla grafica e alla tipografia, ed è attento al mondo dei social; comprende il linguaggio del web ed è appassionato di musica.
PREREQUISITI	Per approcciare meglio alla materia sarebbe preferibile una buona conoscenza dei programmi della Suite Adobe - da ID a PS a AI-
CONTENUTI	Attraverso l'analisi delle case history più interessanti, delle campagne più riuscite e dell'uso dei media più corretto, cercheremo di comprendere quali sono le strade da seguire. Le esercitazioni anche su brief reali aiuteranno lo sviluppo del pensiero creativo. PROGRAMMA Presentazione Breve storia dell'art direction Art direction con grafica e tipografia. Art direction con Illustrazione e fotografia. Come nasce uno spot, come nasce un video. Declinazione completa di una campagna: dalla pagina stampa, all'affissione, al web. Analisi delle case-history pi complete e interessanti per capire il processo creativo. Esercitazioni: sempre su brief reali, per vedere come si affronta il lavoro in agenzia. Simulazioni del gruppo di lavoro dell'agenzia, per capire l'importanza del lavoro condiviso

OBIETTIVI	L'obiettivo del corso è di far comprendere la complessità del mestiere dell'art director e di come sia importante avere una mente aperta, pronta a recepire tutto quello che ci circonda.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Per approcciare meglio alla materia sarebbe preferibile una buona conoscenza dei programmi della Suite Adobe - da ID a PS a AI- Le esercitazioni si svolgeranno anche in classe.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	
BIBLIOGRAFIA	
Bibliografia per non frequentanti	

DIPARTIMENTO DI .....
SCUOLA DI .....
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Simone Maccari

TITOLO	**Architettura Virtuale**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	La Finalità del corso è di rendere in grado gli studenti di creare visualizzazioni tridimensionali avanzate ed immersive, tramite realtà virtuale, dei loro progetti
PREREQUISITI	Conoscenze base di modellazione 3d, texturizzazione e rendering
CONTENUTI	Tramite delle lezioni e delle esercitazioni lo studente imparerà a creare degli ambienti virtuali immersivi imparando a gestire texture complesse ed effetti visivi avanzati
OBIETTIVI	Obiettivo del corso è imparare a Creare un ambiente virtuale Immersivo
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Prova finale Scritta (Creazione di uno scenario Virtuale interattivo)
BIBLIOGRAFIA	

Bibliografia per non frequentanti	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: Computer Art

DOCENTE: Matteo Taramelli

TITOLO	Computer Art
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso introduce gli studenti al mondo dell'arte programmata, ponendo attenzione sui risvolti concettuali, estetici ed esperienziali che necessariamente emergono dall'integrazione di sistemi computazionali responsivi all'interno del processo creativo.
PREREQUISITI	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria ed una discreta conoscenza della lingua inglese sono consigliate.
CONTENUTI	Nella prima fase si introdurrà brevemente il ruolo della computazione nel mondo dell'arte, offrendo degli esempi in cui Processing ed altri strumenti di calcolo sono stati utilizzati per la produzione di video, grafiche, sculture e installazioni. Gli studenti inizieranno a scrivere con la guida del tutor, e tramite un approccio "learning-by-doing" verranno affrontati gradualmente i diversi principi della programmazione, affiancati da immediati risultati visivi. In seguito si analizzeranno degli esempi di codice più complessi per comprendere come leggere, modificare e riutilizzare sezioni di script trovati nel web. Questa pratica, comunemente chiamata "hacking", si propone di offrire agli studenti la possibilità di entrare in contatto con lavori più avanzati, da cui trarre ispirazione ed estrarre materiale utile per i propri elaborati. Una volta chiariti i concetti chiave della programmazione in Processing, ci si potrà addentrare nella creazione di codici più complessi, includendo l'uso di librerie dedicate. Le librerie sono pacchetti di codice reperibili online che permettono di accedere a funzioni semplificate per assolvere compiti altrimenti onerosi da programmare ex novo. In particolare si farà riferimento a librerie specializzate nella gestione e creazione di filtri grafici, geometrie tridimensionali, elaborati audio-visivi, interfacce interattive e simulazioni fisiche. In ultimo si esplorerà il funzionamento dei sistemi generativi, algoritmi che simulano processi di autoorganizzazione e formazioni naturali, che, come gli stormi, creano pattern complessi seguendo semplici regole compositive. Nel corso delle lezioni gli studenti saranno incoraggiati a sperimentare e sviluppare nuove composizioni con pattern, animazioni automatizzate ed elementi interattivi, basandosi su ciò che è stato precedentemente appreso. Nella fase finale del laboratorio gli studenti svilupperanno video interattivi col supporto del tutor sulla base di temi progettuali che verranno stabiliti nel corso del semestre. I progetti seguiranno degli step strutturati: - Ricerca di "casi studio" fonte di ispirazione per i linguaggi visivi e le esperienze di interazione

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

	- Stesura del concept e di una semplice story board con schizzi a mano e in Processing - Creazione del programma prototipo con le funzionalità di base - Sviluppo finale, pulizia del codice ed aggiustamenti nella resa grafica - Registrazione di un breve video che mostri il risultato del programma in esecuzione - Presentazione dei lavori
OBIETTIVI	I partecipanti acquisiranno conoscenze specifiche relative ai metodi e alle tecniche di creative coding con Processing, linguaggio di programmazione visuale open source e ambiente di sviluppo integrato generalmente usato negli ambiti di media art, computational design, grafica procedurale ed installazioni interattive. Al termine del percorso didattico gli studenti avranno ottenuto le competenze necessarie per scrivere autonomamente programmi visivi in Processing, con cui potranno creare pattern, interfacce interattive, video generativi, semplici videogiochi geometrici ed elaborati audio-visivi.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Il corso si terrà in modalità telematica. Gli studenti dovranno pertanto essere muniti di un computer personale dotato di fotocamera. Lezioni e progetti individuali richiederanno l'uso dell'applicazione Processing3 o Processing4, linguaggio di programmazione e ambiente di sviluppo opensource che può essere scaricato gratuitamente dal sito processing.org . Proponendo un percorso didattico di stampo prettamente laboratoriale, le lezioni alterneranno presentazioni frontali a momenti di tutorial strumentali ed ampie sessioni di esercitazione e sperimentazione individuale. Durante il semestre sono previste restituzioni da parte degli studenti dei propri lavori in via di sviluppo, per potenziare capacità di esposizione e di discussione.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti attraverso i loro elaborati creativi e la partecipazione alle lezioni. Inoltre ci saranno due presentazioni dei progetti da parte degli studenti che contribuiranno alla verifica del profitto: - una a metà del semestre, in cui verranno consegnati degli elaborati grafici procedurali svolti individualmente, esponendo oralmente l'idea di progetto, le scelte compositive ed i passaggi svolti - una conclusiva che comprenderà la consegna al docente del progetto finale, l'esposizione orale con slide show del proprio concept, dei metodi di sviluppo, e dei potenziali sviluppi in formati espositivi, una breve registrazione video del proprio elaborato ed il caricamento della documentazione sulla piattaforma vimeo.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

BIBLIOGRAFIA	Casey Reas and Bern Fry, "Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists"Daniel Shiffman "Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction"
Bibliografia per non frequentanti	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: COMPUTER GRAPHIC

DOCENTE: LUCA BASTIANELLI

TITOLO	COMPUTER GRAPHIC
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Utilizzo dei software di editing immagini raster e vettoriali della suite Adobe, nel dettaglio: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe indesign
PREREQUISITI	Buon utilizzo di software generici
CONTENUTI	Verranno trattati argomenti teorici riguardanti i concetti basilari di design, progettazione grafica e impaginazione. La maggior parte del monte ore verrà dedicata all'apprendimento dei software sopra indicati e ad esercitazioni in aula sulla composizione di artefatti digitali.
OBIETTIVI	L'obiettivo del corso è quello di portare gli alunni ad avere un'ottima conoscenza dei software sopra indicati e una buona capacità di editing e progettazione grafica.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Lezioni teoriche. Prova in itinere alla fine di ogni software. Prova finale scritta/orale
BIBLIOGRAFIA	Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari) Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli) Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli)
Bibliografia per non frequentanti	Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari) Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli) Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli) Dispense del prof. Bastianelli

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: DECORAZIONE

DOCENTE: Giulia Gardelli

TITOLO	Decorazione
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Conoscenza della teoria del colore e delle tecniche decorative. Attenzione al rapporto tra opera decorativa e architettura / ambiente / arredo. Applicazione della ricerca nel progetto/ disegno/ esecuzione
PREREQUISITI	Ogni studente potrà sperimentare individualmente alcune tecniche di decorazione precedentemente trattate in via teorica. Successivamente si applicherà la ricerca a un progetto più personale e specifico. L'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con finalità formative ed espressive. L'attività di formazione, ricerca e realizzazione prevede sia l'uso delle tecniche legate agli strumenti e ai materiali della tradizione sia a quelli delle nuove tecnologie.
CONTENUTI	- Introduzione alla materia: cos'è la Decorazione, tecniche decorative utilizzate nella storia, decorazione come espressione storico-culturale. William Morris. Esercitazione: riproduzione disegno decorativo tramite quadrettatura. - Decorazione legata al design: stoffe, utensili e arredo.. Stilizzazione elemento decorativo e sua ripetizione. Esercitazione: primo approccio alla tecnica dell'incisione, creazione di un modulo, stampa. - Decorazione legata all'architettura. La figura professionale del decoratore. Esempio di lavoro effettuato in un locale commerciale. Uso del colore. Esercitazione: approfondimento della tecnica dell'incisione. Stampa a più colori, prove di incisione in positivo/negativo dello stesso elemento.

	- Decorazione legata all'ambiente e al contesto urbano. Esercitazione: Introduzione alla tecnica dell'acquerello e alla teoria del colore. Studio dei colori Primari. - Cosa è e come si crea un pattern. Studio delle sue possibili applicazioni. Studio dei colori secondari. - Esercitazione: creazione del cerchio cromatico. Ricerca dei colori terziari. - Esercitazione: studio dei colori complementari. Creazione di una composizione di colori a piacere come tavola conclusiva sullo studio della tecnica dell'acquerello e sulla teoria del colore. - Introduzione alla tecnica dell'acrilico. Esercitazione: primo approccio alla tecnica. La sfumatura. Studio delle varie applicazioni e possibili interazioni. - Ricerca del colore e loro applicazione con l'acrilico. Scelta, analisi e studio dell'elemento decorativo a scelto di progetto. - Revisione collettiva dell' elemento decorativo a scelta e sua riproduzione con le tecniche precedentemente affrontate. - Revisione dello stato di avanzamento dei progetti. Digitalizzazione dell'elemento e sue possibili manipolazioni e applicazioni. - Creazione di una moodboard con l'inserimento del proprio disegno decorativo. Revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale.
OBIETTIVI	**Conoscenze:** Conoscere le principali tecniche pittoriche e di disegno, dal loro uso nella storia alla loro applicazione nella progettazione e nell'esecuzione di un'opera. **Capacità:** Acquisire strumenti teorici, analitici, critici e tecnici da utilizzare nel futuro lavoro di ideazione, comunicazione e realizzazione del progetto.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare con le tecniche manuali e successivamente elaborarle digitalmente.
BIBLIOGRAFIA	A.Racinet & A. Dupont-Auberville, *The World of Ornament*, TASCHEN, Bibliotheca Universalis Anna Starmer, *I Love Color*, Rizzoli, Milano 2019.

	Johannes Itten, *Arte del colore,* Il Saggiatore Marco Pellizzola, Valeria Tassinari, Ida Terracciano, *La decorazione contemporanea tra ricerca e didattica*, SilvanaEditioriale, 2020

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
CORSO DI DESIGN

ABPR17 – **DESIGN**

DOCENTE: **Prof. Arch. Carlo Iacchia** - a.a. **2021/2022**

TITOLO	**DESIGN 1 (CFA:10)** T.O.F.:
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	La finalità è quella di formare culturalmente e progettualmente lo studente sull'aspetto storico, artistico e tecnico relativamente allo spazio architettonico, scenografico e urbano; tali spazi sono caratterizzati dall'aspetto sociale e ambientale dei vari contesti storici e antropologici nei quali sono inseriti. L'obiettivo è quello di saper riconoscere tali aspetti e saperli analizzare per procedere ad una lettura completa per meglio definire gli interventi progettuali.
STIMOLO MOTIVANTE	L'uomo tramite il proprio Modus vivendi altera la realtà in cui vive e sviluppa un processo di modifica in base alle esigenze necessarie al miglioramento della vita relazionata all'ambiente naturale. L'architettura degli edifici, delle città e del paesaggio sono il risultato di un percorso progettuale che tende ad ottimizzare lo spazio e a renderlo contestualmente e storicamente coerente con l'intorno e a misurarsi con la stratificazione culturale sia dal punto di vista estetico-funzionale che da quello economico-sociale.
DURATA	120 **ore** Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	Il corso prevede l'analisi e lo studio dell'architettura e dell'urbanistica attraverso un percorso storico che va dalla Roma Antica al Contemporaneo, focalizzando il punto su opere urbane della città e degli ambienti di vita quotidiana. Lo studente è tenuto allo studio preventivo di massima di un opera urbana con il fine di esporre le proprie considerazioni su un ambiente specifico. Programma delle attività: (sottolineate le verifiche in itinere) 1. **-/-/2020** Introduzione al corso. 2. **-/-/2020** Storia del Design. 3. **-/-/2020** la nascita del design industriale, la prima esposizione universale 4. **-/-/2020** .Indagini di mercato, gli oggetti di uso comune 5. **-/-/2020** . Analisi, le strutture, tipi di strutture, strutture in ferro 6. **-/-/2020** .Il disegno industriale 7. **-/-/2020** La metamorfosi degli oggetti, nessun oggetto dura per sempre 8. **-/-/2020** Il lavoro del designer 9. **-/-/2020** . Il design d'interni 10. **-/-/2020/21 Laboratorio/elaborati grafici/** 11. **-/-/2020/21**

	12. **-/-/2020/21** 13. **-/-/2020/21 Realizzazione del modello** *Verifica in itinere degli elaborati svolti.*. 14. **-/-/2020/21** 15. **-/-/2020/21** 16. **-/-/2020/21** 17. **-/-/2020/21** 18. **-/-/2020/21** 19. **-/-/2020/21** 20. **-/-/2020/21** 21. **-/-/2020/21** 22. **-/-/2020/21** 23. **-/-/2020/21** 24. **-/-/2020/21 Consegna elaborati.**
OBIETTIVI	Il corso si propone di fornire allo studente una conoscenza puntuale degli elementi che costituiscono le tecnologie costruttive. Attraverso un sistematico smontaggio e ridisegno dell'oggetto da realizzare, entrando nelle specifiche dei vari elementi che lo costituiscono, il laboratorio focalizza l'attenzione verso l'analisi compositiva degli elementi da realizzare e l'analisi la comprensione di tutti gli elementi che formano l'oggetto. I temi trattati e le visite in laboratori e mostre, vogliono essere di fondamento alle esperienze professionali più mature, specificatamente al momento più significativo: la composizione.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula, luoghi di interesse culturale, libri di riferimento, materiali multimediali e audiovisivi, lezioni frontali e partecipate. Sviluppo di relazioni illustrative individuali e/o di gruppo su un progetto a scelta.
VERIFICHE E VALUTAZIONE Modalità di Verifica: A: prova finale scritta/orale B: prova in itinere	La prova d'esame consiste in un colloquio durante il quale lo studente dovrà mostrare un progetto e di aver acquisito una buona conoscenza degli elementi costruttivi e alla consegna e alle scelte adottate. Tutti gli elaborati dovranno essere consegnati su tavole realizzate a matita,al computer con programmi render in scala metrica.
BIBLIOGRAFIA	- - -

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
CORSO di DESIGN
ABPR16 – DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE

DOCENTE: **Prof. Arch. Carlo Iacchia** - a.a. **2021/2022**

TITOLO	**DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE (CFA: 6)– T.O.E.: 2 attività teorico pratiche**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Area di intervento -
STIMOLO MOTIVANTE	E' in grado di: - Capire, leggere e rappresentare un elaborato attraverso la rappresentazione proiettiva ed eseguire una corretta esecuzione di disegni tecnici ed apprendere le regole normative comuni tra paesi diversi.
DURATA	**75 ore** Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
PREREQUISITI	
CONTENUTI	Programma delle attività teorico/pratiche: (in corsivo le lezioni teoriche – sottolineate le verifiche in itinere) **1. -/-/2020/21** *.Il disegno tecnico misure standard, lo spessore delle linee, le scale di riproduzione, simboli e definizioni principali: Punto,retta,Piano,angoli, l'alfabeto greco, il diedro (rappresentazione dello spazio) i piani principali, i tre tipi di proiezione, ortogonale, obliqua e conica. Geometria piana, ortogonalità tra rette, angolo tra rette, la bisettrice di un angolo, costruzione di figure geometriche regolari, costruzione di una poligono regolare qualunque, raccordo tra due archi, raccordo tra due rette che si intersecano.* Rappresentazione di un groppo di solido in proiezione ortogonale, Cubo, parallelepipedo, piramide, con base parallela ai piani principali, gruppo di solidi con base inclinata a 30/60gradi rispetto ai piani verticali. **2. -/-/2020/21** *..Le coniche, il cono,il cilindro, le sezioni coniche, la ellisse costruzione con il metodo dello spago, con il metodo del parallelogramma, costruzione dell'ellisse dati gli assi, la parabola, l'iperbole, le linee chiuse curve. I templi suoi elementi costruttivi.* Proiezioni ortogonali: rappresentazione di un gruppo di solidi, prisma regolare a base pentagonale poggiato con una faccia laterale sul P.O. ed inclinato rispetto al P.V. di 30/60°, piramide a base esagonale regolare sezionata da un piano // P.O. ed |_90° al P.V. . **3. -/-/2020/21** *.. Intersezioni tra rette punti e piani, rotazione di un piano ausiliario, retta ortogonale e/o generica uscente dal piano orizzontale, trovare le sue proiezioni (o tracce). Intersezione tra piani ortogonali, inclinati e/o generici trovare le sue proiezioni (o tracce), intersezione di un piano generico con i piani principali trovare l'angolo del piano generico.* Proiezioni ortogonali: rappresentazione di un gruppo di solidi sovrapposti. Proiezioni ortogonali: rappresentazione di una piramide a base esagonale regolare, sezionata da un piano generico, trovare l'angolo del piano e la vera forma della sezione del solido.

	4. **-/-/2020/21** *..Gli archi, a tutto sesto, ogivale equilatero, ogivale acuto (moresco) a sesto ribassato, a tre centri, a quattro centri (tudor), a ferro di cavallo,a chiglia di nave, moresco policentrico (a fiamma). Le volte, a crocera, a botte ogivale, a vela, a botte cilindrica, a botte cilindrica con lunette, costruzione geometrica degli archi, le modanature nei templi classici.* Rappresentazione geometrica degli archi e delle modanature. *ESERCITAZIONE LABORATORIALI* 5. **-/-/2020/21** 6. **-/-/2020/21** 7. **-/-/2020/21** 8. **-/-/2020/21** 9. **-/-/2020/21** 10. **-/-/2020/21** 11. **-/-/2020/21** 12. **-/-/2020/21** 13. **-/-/2020/21 (09.00/14.00 – 15.00/17.30)** ..
OBIETTIVI	Conoscenze: ..
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula, libri di riferimento
VERIFICHE E VALUTAZIONE Modalità di Verifica: B: prova in itinere C: progetto/elaborato finale	
BIBLIOGRAFIA	

Design3

Obiettivo Didattico

Sapere :
L'insegnamento si caratterizza per l'apprendimento di una metodologia didattica fondata sulla ricerca e la sperimentazione. La configurazione è quella di un laboratorio progettuale e sperimentale, teso a fornire un approccio alla progettazione di artefatti.
L'obiettivo del Corso è quello di trasmettere degli strumenti condivisibili di progetto e metodologie di sperimentazione utili alla padronanza e all'apertura verso la definizione di qualità ambientali e di prodotto. Il corso deve contribuire a dotare lo studente di un metodo progettuale per affrontare il tema dello spazio pubblico rafforzando le competenze di base, quelle tecniche progettuali ed infine quelle relative ad una conoscenza trasversale. Al secondo anno è richiesto un approfondimento delle competenze tecnico-professionali nel campo delle tecnologie e dei materiali innovativi ed uno stretto rapporto con gli oggetti di design.
Fare:
Sono previste alcune lezioni di carattere generale sugli spazi pubblici ed espositivi: uffici, retail, allestimenti museali, involucri espositivi temporanei, temporary shop,allestimenti temporanei. Il lavoro verterà su una tipologia o nuovo concept di spazi espositivi/commerciali si prevede un'analisi relativa al marketing esperienziale ed alle più innovative teorie di approccio alla progettazione degli spazi ad uso collettivo. La flessibilità, l'economia legati al riuso, la riciclabilità verranno integrati al fine di un uso etico e sostenibile dello spazio pubblico. Di fondamentale importanza e parte integrante dell'insegnamento è la comunicazione del progetto e l'aderenza in termini di linguaggio tra il progetto ed il suo output .

Strumenti
Gli strumenti d'insegnamento si articolano in:

Lezioni teoriche:
Il corso si organizza in una serie di lezioni teoriche orientate all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline, organizzata attraverso una serie di lezioni sugli strumenti e la semantica del progetto. Le lezioni saranno organizzate attraverso presentazioni powerpoint.

Attività di laboratorio:
L'attività principale si fonda su una base esperienziale ben con solidata e sviluppata attraverso il lavoro sinergico docente/studente. Lo studente dovrà lavorare mettendo in
campo tute le conoscenze teoriche e tecniche apprese. Si utilizzeranno software grafici, ma anche tecniche rappresentative manuali, come lo schizzo di un dettaglio oppure le moodboard con materiali.

***Lezioni seminariali di verifica**: Si prevedono verifiche intermedie in cui viene stimolata la comunicazione non solo grafica, ma anche orale e scritta, sviluppando un'attitudine ad una comunicazione del progetto a 360*

lavorare mettendo in campo tutte

E' prevista una integrazione tra le varie lezioni, a carattere teorico e di laboratorio, in modo che i due ambiti siano strettamente connessi.
Le varie esercitazioni saranno oggetto di una valutazione che andrà a comporre il voto finale.
Esame finale_
Il progetto finale, sviluppato in piccoli gruppi, unitamente alle esercitazioni previste, determinerà la valutazione finale.
Il progetto verterà sulla rappresentazione grafica(concept con schemi 3d, disegni, viste 3d e moodboard realizzate manualmente) del manufatto utilizzando la metodologia di sperimentazione seguita durante il corso (esempio: progetto di uno spazio di retail, uno spazio pubblico esterno oppure uno spazio espositivo temporaneo) . Le esercitazioni svolte durante il laboratorio impaginate in un book concorreranno al voto finale.

La comunicazione verbale e scritta del progetto, nonché l'aderenza tra grafica e concept, concorreranno in modo determinante alla valutazione.

Bibliografia di riferimento:

-Pietro Giorgieri- Il progetto dello spazio collettivo. Applicazioni progettuali- Franco Angeli.

-Allestire per comunicare -Spazi divulgativi e persuasivi – Franco Angeli

-Retail design. Progettare la shopping experience -di Michele Trevisan , Massimo Pegoraro - Franco Angeli

-One To One The Essence of Retail: Branding and Design

di Michel Van Tongeren -Bis

-Dettagli di architettura contemporanea: retail design-di Drew Plunkett , Olga Reid -Logos

-Scarpa, musei ed esposizioni- Jaca Book

-I musei e gli allestimenti di Franco Albini- Einaudi

-Exhibition. Eco design per gli allestimenti temporanei- E-pigraphe

-Philip Jodidio- shopping- Architecture now!-Tashen

-Philip Jodidio- Temporary- Architecture now!- Architettura effimera oggi- Tashen

Sono previste delle dispense che sintetizzino i concetti e le informazioni contenuti in questi testi.

Ilaria Petreni

Firmato digitalmente da Ilaria Petreni
ND: cn=Ilaria Petreni, o, ou, email=il_aria@hotmail.com, c=IT
Data: 2020.08.27 12:03:45 +02'00'

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: DIGITAL VIDEO

DOCENTE: Roberto Faccenda

TITOLO	**DIGITAL VIDEO**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso avrà come finalità l'insegnamento della pre e post produzione video inerente al Cinema e alla Video Arte. I discenti saranno motivati attraverso l'uso sul campo di attrezzature professionali per la produzione e post produzione quali Mdp, registratori audio digitali, boom microfoni, luci green screen ecc. Verranno utilizzate applicazioni come Adobe Premiere Pro, Audition e Davinci Resolve e si esaminerà l'intero flusso di lavoro a partire dalla creazione di un nuovo progetto fino alla sua archiviazione.
PREREQUISITI	Buona conoscenza di base del computer, sistema operativo Mac e Pc.
CONTENUTI	Il corso sarà suddiviso in due parti: Produzione e Postproduzione PRODUZIONE Attrezzatura tecnica audio-video (tipi di macchina, gli obiettivi, treppiedi e microfoni) Tecniche di ripresa a mano e in movimento Conoscere la luce (l'esposizione, temperatura colore e il bilanciamento del bianco) Comporre l'immagine (tipologie dell'inquadratura e movimenti di camera) L'illuminazione artificiale Scegliere il soggetto e lo stile Tecnica di ripresa audio con registratori digitali boom e radiomicrofoni Conoscenze pre-produzione produzione Programmare i tempi e l'ordine delle riprese, definendo le location ed allestendo eventuali ambientazioni Valutare l'intensità della luce nella location di ripresa allestendo eventuali supporti di illuminotecnica Valutare la necessità del cavalletto per la realizzazione delle riprese e sua collocazione nel set set di ripresa Programmare le inquadrature e le scene, i campi e i piani di ripresa e loro accostamento necessario

	Predisporre un copione tecnico per condurre la ripresa Realizzazione delle riprese in interni ed esterni POSTPRODUZIONE Nella prima, propedeutica alla tecnica del montaggio, verrà illustrato il programmaadobe Audition e Adobe Premiere in modo che gli studenti siano a conoscenza delle possibilità offerte dal software. Nella seconda parte si organizzerà un laboratorio suddiviso in gruppi che realizzerà un montaggio seguendo le proprie sensazioni ed intuizioni con l'utilizzo di sequenze girate dagli studenti stessi. L'elaborato finale sarà realizzato dagli studenti a partire da un'idea comune e poi realizzato dagli stessi che posizioneranno il lavoro finale in un video contest attraverso le piattaforme più comuni di crowdsourcing. (zooppa, userfarm) Di seguito gli argomenti che verranno trattati: PRELIMINARI E SETTAGGI INIZIALI: - panoramica dei vari standard e formati audio/video; - creazione di un nuovo progetto sia in Adobe che inAudition Premiere Pro CC; - importazione dei vari media (audio, video, immagini e grafica) in Premiere; - organizzazione dei media; - creazione e settaggio di una sequenza; - panoramica sui vari spazi di lavoro predefiniti; - personalizzazione dello spazio di lavoro per il montaggio. MONTAGGIO DEI MEDIA IN UNA SEQUENZA: - aggiunta dei media in una sequenza; - panoramica degli strumenti per operare sui media; - panoramica degli shortcuts principali; - analisi della forma d'onda di un file audio; - sincronizzazione di audio e video; - montaggio di clip all'interno di una sequenza; - controllo della velocità video (slow / fast motion); - inserimento di voci e musica; - crezione di titoli in Premiere, Photoshop; - scambio di media e progetti tra le varie applicazioni Adobe Audition; - utilizzo dei file proxy per la gestione di media ad alta risoluzione; - creazione di sottotitoli. MASCHERE EFFETTI E TRANSIZIONI - utilizzo delle maschere sia in modo statico che dinamico (tramite motion tracking); - trasparenze e blending mode per l'integrazione della parte grafica con il video; - panoramica sui vari effetti video e sulle transizioni; - riduzione del rumore e perfezionamento dell'audio (anche mediante l'utilizzo di Adobe Audition); - riduzione del rumore video (DeNoiser); - panoramica su plugins di terze parti. COLOR GRADING – COLOR CORRECTION - fondamenti dello spazio colore RGB; - personalizzazione dello spazio di lavoro per il colore; - correzione colore di base (bilanciamento del bianco e della luminosità, applicazione di Lut); - regolazione di Curve RGB, Tinta, Saturazione; - regolazione dei toni medi, delle ombre e delle luci (uso del software Davinci Resolve). ESPORTAZIONE DEL MONTAGGIO E BACKUP DEL PROGETTO - esportazione del montaggio per il web; - esportazione del montaggio per il cinema o per la video arte; - esportazione del montaggio per la creazione di dvd/bluray; - pulizia del progetto dai media non utilizzati e predisposizione per l'archiviazione.
OBIETTIVI	L'obbiettivo finale è arrivare a produrre un prodotto audiovisivo a partire dal concept, sviluppo, produzione riprese e post produzione con delivery finali declinato per i vari media.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Gli spazi a disposizione daranno la possibilità agli studenti di esprimersi all 100% avendo a disposizione laboratori didattici con attrezzature specifiche per la realizzazione di prodotto audiovisivi. Uso di software specifici per l'editig audio-video, il montaggio, Visual Fx, color e delivery quali: Audition, Premiere pro, After effect, DaVinci Resolve
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	2 prove intermedie in itinere consistenti nella creazione di un trailer a partire da un film visto a lezione e uno spot in base ad un tema assegnato 1 prova finale da realizzare in aula della durata di 4 ore dove a partire da un concept gli studenti dovranno realizzare l'elaborato audiovisivo. In fine a partire dall'elaborato svoto ci sarà una discussione finale.
BIBLIOGRAFIA	Dispense del docente sui temi specifici
Bibliografia per non frequentanti	Dispense del docente sui temi specifici Libri: Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva Diego Cassani, Fabrizia Centola Manuale di cinematografia professionale Vol. I-II-III Di Stefano Russo Manuale di Premiere e Davinci Resolve

Programma Accademico

MATERIA: Design System
DOCENTE: Alessandra Galloppa

TITOLO	**Complessità e sostenibilità nell'ambito del windows design.**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Acquisizione di competenze base per la formazione di una figura evoluta che funga da interfaccia tra tecnologia, società e impresa. Lo studente nella dimensione del design system deve saper mediare la complessità elaborando strategie capaci di determinare processi integrati, partendo da una forte conoscenza delle problematiche generali e particolari del progetto.
PREREQUISITI	Capacità di ricerca, analisi e individuazione del problema. Attitudine al problem solving. Disegno a mano libera e conoscenza di alcuni programmi, come Illustrator e Photoshop.
CONTENUTI	Lo studente dopo un'attenta analisi e comprensione del tema dovrà progettare un vetrina come prodotto finale di un sistema/servizio. La vetrina, che nella sua dimensione sistemica è comunicazione tra azienda e utente, sarà utilizzata come strumento di informazione e sensibilizzazione, la sua principale caratteristica sarà la sostenibilità. Nel progettare gli allestimenti si dovrà tener conto: – dello scenario di riferimento – degli eventuali oggetti e strutture espositive – dello spazio vetrina Macro aree per la gestione della complessità : >> Dare forma agli aspetti intangibili: il messaggio >> Gestione degli aspetti tangibili: varietà degli spazi, ottimizzazione tempi e costi, materiali e sostenibilità. >> Articolazione degli elementi del sistema.

	Ambiti teorici: >> Vetrina tra esposizione e narrazione, case history: - La Rinascente: da Giò Ponti e Munari ad oggi. - Miss Sixty, Moschino e lo storytelling in collaborazione con Miss sixty >> La sostenibilità negli allestimenti temporanei - Kirigami: progetto di tesi per una vetrina sostenibile - Marc Cain: vetrine "verdi" con Seed Evolution - Selfridges: vetrine per promuovere un nuovo modo di pensare. >> La vetrina e la multimedialità >> Gli aspetti tecnici dell'allestimento - Lo spazio e le tipologie di vetrina - La luce e l'allestimento - Il colore - Elementi di supporto per l'allestimento PRIMA FASE Analisi e comprensione di alcune tipologie di allestimento. Desfinizione e visualizzazione dello scenario di riferimento per il progetto. Declinazione nelle sotto tematiche e problem posing relativo alle problematiche dall'allestimento. SECONDA FASE Problem solving: Individuazione e definizione delle soluzioni tecniche, sviluppo disegni e modelli in scala.
OBIETTIVI	Realizzazione di un elaborato/progetto di window design come mezzo di avvicinamento alla complessità e alla sua gestione in relazione a progetti integrati di manufatti e servizi. In particolare si sottolinea l'importanza della sensibilizzazione alla dimensione relazionale ed ecologica del design system.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	>> Lezioni frontali/attive nelle quali sarà sempre richiesto l'intervento degli studenti per motivare la partecipazione e stimolare l'elaborazione immediata degli argomenti. >> Gruppi di lavoro per le preliminari fasi di ricerca e analisi del tema e presentazione sistematica dei lavori di gruppo per verificare, in itinere, la comprensione dell'argomento e l'andamento del lavoro. >> Revisione partecipata, nella quale il gruppo classe è coinvolto nel momento del problem posing/solving al fine di condividere e approfondire le conoscenze sulle tematiche specifiche affrontate da ogni studente, verificare le conoscenze acquisite e la capacità di ragionamento progettuale su un argomento poco elaborato.
BIBLIOGRAFIA **SITOGRAFIA**	"Dalla Culla alla Culla""di William McDonough, Michael Braungart "Retail design. Progettare la shopping experience" di Michele Trevisan (Autore), Massimo Pegoraro (Autore) "Season of change, fashion 2.0", Yuli Ziv "Professione visual merchandiser. Progetto e design di interni e vetrine" di Silvia Belli (Autore) " I sette saperi necessari all'educazione del futuro" Edgar Morin, Raffaello Cortina Editore https://frameweb.com/ https://pinterest.it https://www.wgsn.com/blogs/ http://design-seeds.com
Bibliografia per non frequentanti	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: Ecodesign I

DOCENTE: Jlenia Ruggiero

TITOLO	**Ecodesign I**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Ecodesign come strumento per creare processi complessi di rigenerazione urbana e adottare nuovi linguaggi di progetto per città resilienti
PREREQUISITI	Conoscenza base delle tecniche di rappresentazione grafica tramite software o manuali.
CONTENUTI	1- Introduzione al corso: Concetti di lettura del territorio per layer, ricostruzione dei concetti e del concetto di rigenerazione urbana 2- Introduzione al concetto di paesaggio urbano e paesaggio naturale, contesto delle politiche urbane nei quali vengono attuati. Inserimento del concetto di paesaggio culturale Laboratorio: presentazione delle aree di progetto, analisi da affrontare sull'area di progetto con stesura di una SWOT analysis su problemi e potenzialità. 3- Rigenerazione urbana nei contesti urbani dei centri storici minori, obiettivi del PNRR. La rigenerazione urbana come sfida per i centri storici minori. Laboratorio: Revisioni su analisi e sviluppo concept e target di progetto. 4- Paesaggio, paesaggio culturale ed ecoturismo, innovazione sociale e approfondimento sulle nuove pratiche all'interno del panorama urbano. Laboratorio: si lavora in aula e si applica quanto appreso all'area progettuale; si revisiona lo stato di avanzamento dei progetti. 5- Focus sullo spazio pubblico contemporaneo, nuovi linguaggi, nuovi strumenti di progetto e strumenti per la sostenibilità ambientale // parte1 Laboratorio: si lavora in aula e si applica quanto appreso all'area progettuale; si revisiona lo stato di avanzamento dei progetti 6- Focus sullo spazio pubblico contemporaneo, nuovi linguaggi, nuovi strumenti di progetto e strumenti per la sostenibilità ambientale // parte 2 Laboratorio: si lavora in aula e si applica quanto appreso all'area progettuale; si revisiona lo stato di avanzamento dei progetti 7- Revisione collettiva in aula. Ogni studente presenta il suo stato di avanzamento del progetto: è richiesta una partecipazione attiva e critica da parte di tutti sui singoli progetti. 8- Strategie e strumenti di comunicazione ambientale e modalità di finanziamento dei progetti, start-up innovative nell'ambito della rigenerazione urbana. Laboratorio: si lavora in aula e si revisiona lo stato di avanzamento dei progetti.

	9- Strategie di eco-progettazione per la città, dalle infrastrutture abitabili alle strategie temporanee. Laboratorio: si lavora in aula e si revisiona lo stato di avanzamento dei progetti. 10- Si lavora in aula sulle tavole generale e sui dettagli di progetto. 11- Laboratorio: lavoro in aula e revisione sullo stato di avanzamento dei progetti. Revisione collettiva in aula. Ogni studente presenta il suo stato di avanzamento del progetto: è richiesta una partecipazione attiva e critica da parte di tutti sui singoli progetti. 12- Laboratorio: lavoro in aula e revisione sullo stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale.
OBIETTIVI	Avere una panoramica globale sui diversi processi in atto oggi rispetto alla rigenerazione urbana. Applicazione alla progettazione nell'ambito della rigenerazione urbana contemporanea con i suoi elementi di sperimentazione, strumenti e tecniche. Il ruolo del progettista come cooperante di processi urbani territoriali complessi attraverso l'applicazione progettuale sperimentale su una rete di territori che comprendono comuni facenti parte dei Borghi più belli d'Italia, collaborazione con comuni e professionisti ed il LUA (laboratorio di urbanistica e architettura).

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Le lezioni si terranno presso le aule, aule virtuali e presso i laboratori. Le lezioni saranno sia teoriche che pratiche. Ci saranno alcune lezioni in cui è prevista una partecipazione attiva collettiva e confronto con enti e professionisti. Lavoro assistito in aula. Eventuali ospiti in aula: designer, architetti, ricercatori e professionisti che esplicheranno alcuni prodotti creati da loro.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	In fase di esame finale si valuteranno i lavori eseguiti in aula durante il corso. Verrà valutato l'apprendimento, la partecipazione in aula e l'approccio alla progettazione di ogni alunno; Verrà valutato il progetto in base agli aspetti innovativi in esso contenuti e il grado positivo di impatto dello stesso (sociale, economico, ambientale, ecc). Verranno esaminate le tavole progettuali ed alcuni componenti progettuali che saranno sviluppati in dettaglio. Verrà valutato l'apprendimento dei contenuti trattati in aula e poi approfonditi dagli studenti. Alla fine del percorso ci sarà una presentazione dei casi-studio da parte degli studenti alle amministrazioni locali dei territori.

BIBLIOGRAFIA	- A. Magnaghi, il progetto Locale. Verso la coscienza di luogo, Bollati Boringhieri, 2010 (prima ed. 2000) - C. Andorlini, L. Bizzarri, L. Lorusso, *Leggere la rigenerazione urbana. Storie da "dentro" le esperienze*, Pacini Editore, Pisa, 2017 - E. Turri , *La conoscenza del territorio. Metodologia per un'analisi storico-geografica*, Marsilio Editori, Venezia, 2002 - Parlato S., Ruggiero J., Salvatore P., *"Il paesaggio come spazio di relazione"*, in Damiano, S., Il recupero dei centri storici minori, VII Convegno diffuso internazionale, San Venanzo – Terni, 2020 - Ruggiero J., *"Urban regeneration of minor centers and climate change"*, in Gospodini, A., Proceedings of the international conference on Changing Cities IV. Spatial, Design, Landscape & Socio-economic Dimensions, University of Thessaly Ed., Greece, 2019 -R. Anele, *Think small first. Centri storici minori: racconti di rigenerazione*, LUA: Laboratorio di Urbanistica ed Architettura Editore, 2020
Bibliografia per non frequentanti	- A. Magnaghi, il progetto Locale. Verso la coscienza di luogo, Bollati Boringhieri, 2010 (prima ed. 2000) - C. Andorlini, L. Bizzarri, L. Lorusso, *Leggere la rigenerazione urbana. Storie da "dentro" le esperienze*, Pacini Editore, Pisa, 2017 - E. Turri , *La conoscenza del territorio. Metodologia per un'analisi storico-geografica*, Marsilio Editori, Venezia, 2002 - Parlato S., Ruggiero J., Salvatore P., *"Il paesaggio come spazio di relazione"*, in Damiano, S., Il recupero dei centri storici minori, VII Convegno diffuso internazionale, San Venanzo – Terni, 2020 - Ruggiero J., *"Urban regeneration of minor centers and climate change"*, in Gospodini, A., Proceedings of the international conference on Changing Cities IV. Spatial, Design, Landscape & Socio-economic Dimensions, University of Thessaly Ed., Greece, 2019 -R. Anele, *Think small first. Centri storici minori: racconti di rigenerazione*, LUA: Laboratorio di Urbanistica ed Architettura Editore, 2020

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

Programma del Corso: **Economia e mercato della grafica**
Docente: Luigi Gentili

TITOLO	**ECONOMIA E MERCATO DELLA GRAFICA** a. a. 2021-2022
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso approfondisce le tematiche inerenti all'economia del brand, analizzando l'impatto della grafica sul mondo delle imprese. Verrà presa come "bussola" di riferimento il concetto di marca da un punto di vista manageriale, con particolare attenzione al posizionamento del brand, lo sviluppo reputazionale e il territorio della marca. Il corso è diviso in tre parti. La prima verte sulla nascita e il percorso evolutivo della marca, per approfondire poi le diverse forme del mercato della grafica e l'analisi della concorrenza. La seconda parte si focalizza sulla gestione degli aspetti identitari della marca, dall'immagine al valore alla *corporate reputation*. La terza parte, infine, si concentra sullo studio di nuovi media per la marca.
PREREQUISITI	Conoscenza di base del linguaggio dei media e degli strumenti utilizzati in ambito pubblicitario.
CONTENUTI	1. Introduzione alla brand economy; 2. La marca nel tempo; 3. Il valore della marca; 4. Le leve del posizionamento; 5. I modelli di *governance*; 6. La *corporate* e il brand; 7. Nuovi linguaggi per la marca.
OBIETTIVI	**Conoscenze:** acquisizione delle teorie economiche del branding, della percezione e del vissuto della marca e delle strategie di differenziazione. **Competenze:** saper procedere all'ideazione di un piano di branding, allo sviluppo della *corporate image* e al riposizionamento competitivo. **Capacità:** saper implementare un modello di *govermance*, gestire il ciclo di vita di una marca e valutare le ricadute sul mercato.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula, libri di riferimento, materiali multimediali e audiovisivi, lezioni frontali e partecipate. Le strategie di apprendimento sono di tipo interattivo e pragmatico, con impostazione di tipo manageriale.
VERIFICHE E VALUTAZIONE	Il corso prevede, per ogni singola lezione, momenti teorici di inquadramento e di sintesi, case history ed esercitazioni individuali e di gruppo. Le prove in itinere, costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al termine delle esercitazioni stesse. Nella valutazione in itinere è previsto il feedback collettivo. La prova finale sarà orale, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti anche con prove scritte per il singolo allievo, svolte durante l'esame orale.
BIBLIOGRAFIA	Libri di testo: - L. Minestroni, "Il manuale della marca. Consumatore Cultura Società", Fausto Lupetti Editore, Bologna.

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

Programma del Corso _____ECODESIGN_____
Docente _____Carolina Pinto_____
Ore _____60_____

TITOLO	**ECODESIGN 1**
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Sensibilizzazione nel metodo progettuale, nella scelta dei materiali e sulla loro fine.
DURATA	60
PREREQUISITI	Ogni studente potrà presentare il proprio lavoro con la tecnica che preferisce e che più ritiene adeguata. Saranno prodotti dei prototipi di studio con materiali semplici. Si lavorerà in gruppi di 2,3 studenti per incrementare la collaborazione in team.
CONTENUTI	1. Introduzione alla materia: cos'è l'Ecodesign, campi d'applicazione, sensibilizzazione verso una progettazione Eco. 2. Presentazione dei principi base di un'economia circolare (eco progettazione, modularità e versatilità, energie rinnovabili, approccio ecosistemico, recupero dei materiali) Esercitazione in gruppi: ricerca di materiali eco ed il loro utilizzo. 3. Una progettazione intelligente: BIOMIMETICA. Come progettare ispirandosi alla natura, esempi di biomimesi. Ricerca in classe di progetti ispirati alla natura. 4. Schema grafico e progettuale di una progettazione Biomimetica. Consigli, regole base da seguire, approfondimenti. 5. Overshoot day e il concetto di sviluppo sostenibile. Progettare con la testa. 6. Importanza della comunicazione di un prodotto, come viene venduto, slogan ed immagini pubblicitarie. Laboratorio: creare un'immagine comunicativa che sensibilizzi al consumo della plastica. 7. Presentazione di materiali naturali, le loro lavorazioni ed il loro utilizzo. Il legno, lavorazione, utilizzo, declinazioni. 8. Presentazione di diversi Packaging presenti nel mercato. Seconda vita e riciclo del Packaging ed i loro materiali. Laboratorio: progettare nuovi packaging alimentari sulla base dei principi dell'economia circolare. Limitare il consumo di plastica, seconda vita di un packaging, ecc. Il progetto dovrà essere raccontato tramite una presentazione formato .pdf ed un prototipo di studio. 9. Entriamo nei supermercati. Analisi dei packaging esistenti, quali materiali sono utilizzati, la comunicazione ed il modo di esposizione. 10. Revisione del concept degli studenti. Presentazione collettiva dello stato di avanzamento dei progetti. 11. Laboratorio: ricerca collettiva, si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti. 12. Laboratorio: si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

OBIETTIVI	**Conoscenze:** Conoscere i materiali, le tecniche e il processo progettuale per fare Ecodesign, dalla materia prima fino al prodotto finito. Sensibilizzazione verso un metodo progettuale intelligente ed ecologico. Approccio biomimetico per un design sostenibile. **Capacità:** Acquisire i principi di una progettazione basata sull'economia circolare.
SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA	Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare sia con il digitale o mano libera. Tamborrini P., Design sostenibile. Oggetti sistemi e comportamenti, di Electa, Milano 2009 Vezzoli C.- Mazzini E., Design per la Sostenibilità ambientale, Zanichelli, Bologna 2007 Mascitti, Bio-inspired Design. Le prospettive di un design per la sostenibilità ambientale guidato dalla natura 2019
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Dispense in formato .pdf

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

Corso di Diploma Accademico di I° Livello M.V. (A-B), SEM (II)

Codice: ABPR14
CF: __6__

MATERIADI INSEGNAMENTO: 'Elementi di Architettura e Urbanistica'
DOCENTE: Arch. PhD Maria Elena Marani

TITOLO del Corso di Studi	**"DESIGN"**
MOTIVAZIONE e FINALITÀ	Nel definire l'architettura vi è sempre alla base l'arte e la tecnica del costruire edifici, ma percorrendo a ritroso nel tempo e nella storia emergono fondamentalmente due concetti chiave: **la pratica e la teoria** che assumono rilevanza in misura diversa a seconda dei campi di applicazione. La pratica e la tecnica coesistono vicendevolmente con la teoria e l'estetica. Oltre ai due concetti chiave sopradescritti, altro elemento fondamentale, nell'epoca moderna e contemporanea, è il ruolo socio/culturale che hanno le città e l'architettura contemporanea. L' Architettura come 'l'arte di saper costruire' riguarda non solo gli edifici, ma anche la progettazione degli elementi architettonici, a corollario dell'edificio, l'architettura dei giardini e la progettazione del paesaggio. **L'urbanistica** può essere interpretata come l'abilità artistica nel pianificare e nel controllare lo sviluppo fisico, le condizioni economiche e sociali delle comunità che abitano le città. Il ruolo dell'urbanistica si è evoluto nella storia e nel tempo, dapprima occupandosi del controllo delle espansioni delle città (il disegno), in seguito occupandosi altresì della programmazione e della gestione (il monitoraggio) della pianificazione territoriale e della progettazione paesistica e ambientale. Attualmente la disciplina urbanistica non si interessa unicamente del territorio, ma entrano in gioco anche l'ambiente e il paesaggio quali discipline di eguale importanza e che rivestono un valore altissimo sia nella conservazione, sia nella salvaguardia che nella valorizzazione delle nostre città contemporanee. La disciplina urbanistica abbraccia principalmente **tre ambiti di ricerca**: l'analisi dei fenomeni urbani; la progettazione dello spazio

	fisico della città; la progettazione partecipata, politico amministrativa, per concertare le trasformazioni urbane. I primi due ambiti si interessano dei caratteri materiali e delle modalità di uso delle città. Il terzo ambito si interessa delle forze politiche, degli amministratori locali, dei tecnici, delle rappresentanze sociali e del ruolo culturale e sociale della disciplina urbanistica. Attualmente l'architettura e l'urbanistica sono entrambe impegnate in una nuova modalità di 'progettazione partecipata' che pone un'attenzione particolare al **ruolo sociale** e culturale nello sviluppo e nelle trasformazioni delle città contemporanee. Il ruolo del progettista contemporaneo sarà quello di comprendere ed interpretare al meglio, **attraverso l'osservazione attiva dello spettatore, quella relazione inscindibile che esiste tra il linguaggio architettonico, lo spazio urbano e lo spirito del luogo al fine di una buona pratica della progettazione.**
PREREQUISITI	Il discente non dovrà necessariamente possedere un background culturale propedeutico alla frequentazione del corso. Per acquisire una metodologia di progettazione, i discenti dovranno mostrare interesse ed impegnarsi a fondo sia nello studio dell'architettura, sia dell'urbanistica sia del contesto ambientale, paesaggistico e naturalistico delle città contemporanee.
CONTENUTI DEL PROGRAMMA	1. **Percezione dello spazio architettonico, delle città e del paesaggio**: la storia dello sguardo; il processo ottico e l'atto del guardare (oggettivo e soggettivo); le arti visive, lo spazio domestico, il design, l'architettura e la città e la percezione sensoriale. 2. **Presenza, Linguaggio e luogo:** il significato e l'identità dei luoghi il *Genius loci*. 3. **Immagini delle città e descrizioni** (*cfr.* W. Benjamin, K. Lynch): l'immagine della città moderne. 4. **Cenni di Storia dell'Urbanistica e discipline correlate**: norme e piani (caso specifico di Roma); la forma della città (la città giardino, la città lineare, la città industriale, la città razionalista e funzionalista). 5. Il **ruolo dell'Architettura e dello Spazio Urbano nelle Città Moderne e Contemporanee** nel rapporto cogente e indissolubile che esiste tra l'Architettura, quale 'testo', e lo Spazio Urbano quale 'contesto'. L'edificio verrà inteso come 'l'opera architettonica', con valenza materica ed estetica. L'architettura è parte della scena urbana, e viceversa il contesto è lo scenario dell'architettura. 6. **Analisi del ruolo sociale dell'arte** (sculture, installazioni effimere/permanenti, elementi di arredo urbano) **nell'architettura, nel paesaggio urbano** e nello spazio naturale delle città contemporanee (centro storico e periferia). 7. **Breve trattazione teorica degli spazi naturali interstiziali e residuali delle città contemporanee**: aree degradate e verde spontaneo residuale (le cosiddette 'erbacce' o piante urbane.

	Gilles Clèment, 'Elogio delle vagabonde. *Erbe, arbusti e fiori alla conquista del mondo'*, Deriveapprodi, 2017). 8. **Brevi riflessioni sulla sostenibilità ambientale e l'impiego dei materiali eco-sostenibili nello spazio urbano:** il degrado sociale e fisico delle aree urbane. Quali le tendenze contemporanee della progettazione e quali i materiali e le tecniche innovative applicabili nella progettazione degli arredi urbani e quali le modalità di integrazione e conservazione degli elementi architettonici preesistenti. 9. **Progettazione Urbana Strategica:** analisi delle città, dell'architettura moderna/contemporanea e degli elementi di arredo; lettura critica degli elementi e della forma della città e degli elementi della quinta architettonica in rapporto agli stili (davanzali, balconi, coperture, corti e spazi interni di pertinenza dell'edificio) e al contesto urbano (le aree verdi limitrofe all'edificio, le vie e le piazze). Individuazione delle modalità di intervento volte al risanamento ambientale e alla rigenerazione urbana. Esempi e casi di studio.
OBIETTIVI	**Durante il corso si potrà sperimentare** (eventuale in base alle capacità dei discenti e al monte ore di lezioni a disposizione) **una breve progettazione 'esperienziale creativa'** dove *"s'impara a fare, facendo"*, immersi nell'ambiente fisico (reale) e sensibile (percettivo); l'esperienza di progettazione potrà essere svolta preferenzialmente in gruppi di lavoro di 2/4 persone, ma anche individualmente se di preferenza dello studente. La sperimentazione progettuale potrà interessare lo spazio 'connettivale' dell'architettura e del suo contesto (progettazione urbana). Verrà valutato il rapporto che esiste tra l'architettura (la facciata, il cortile, l'attacco a terra o al cielo) e l'ambiente urbano (gli elementi architettonici di arredo, panchine, corpi illuminanti, recinzioni, parterre, *etc.*). Il verde verrà inteso non come elemento puramente di arredo, ma come parte strutturante e qualificante del paesaggio urbano e degli spazi di pertinenza o facenti parte dell'architettura. La sperimentazione progettuale, preliminare e strategica, sarà un'occasione di applicazione pratica delle conoscenze teoriche acquisite durante il corso. Gli interventi progettuali **preliminari e strategici** dovranno necessariamente tenere conto del contesto quale parte integrante dell'architettura; un'architettura non esclusivamente 'autoreferenziale', ma in armonia e al passo con l'inarrestabile trasformazione delle città contemporanee. La progettazione strategica verrà supportata da ***steps* teorico/pratici** (presentazione di casi di studio e workshop): 1. **Le metodologie per l' inquadramento territoriale/geografico e paesaggistico,** (esempi di studio); conoscenza degli strumenti urbanistici vigenti, dei piani e dei riferimenti normativi, in generale e nel caso specifico di Roma. L'analisi di contesto sarà finalizzata ad una lettura dell'ambito territoriale ristretto in cui

	ricade l'area di progetto (materiale didattico di riferimento, lettura critica). 2. **Indagine del paesaggio sensibile** (esempi di casi di studio): analisi percettiva dei luoghi nella duplice consistenza fisico/spaziale e storico/culturale. L'analisi del paesaggio sensibile finalizzata alla progettazione sperimentale consisterà in una descrizione percettiva dei luoghi di progetto (materiale didattico e lettura critica) tramite rilievi fotografici e diretti (se possibile). 3. **Indagine del paesaggio fisiografico** (esempi casi di studio): analisi paesaggistica relativa all'area di intervento (aspetti fisici, ambientali e climatici); le chiavi di lettura per il riconoscimento delle specie vegetali preesistenti e loro classificazione binomiale, utile per le future opere di manutenzione e gestione del sito di interesse. L'analisi fisiografica finalizzata alla sperimentazione progettuale consisterà nella lettura e nella acquisizione di dati disponibili già sviluppati (materiale didattico di riferimento e lettura critica). 4. **Simulazioni e verifiche di rilievo diretto dell'area di progetto** (esempi di casi di studio), del costruito e del verde (su materiale cartografico esistente e fotografico). Approfondimenti sulle modalità di rilievo delle aree verdi (esempi di casi di studio: schede VTA, analisi della natura del terreno, messa a dimora delle piante, esempi di impianti, *etc.*) e degli elementi architettonici, considerazione generali sullo stato di degrado dei materiali artificiali (degli elementi di arredo urbano, illuminazione, pavimentazioni, recinzioni, *etc.*) e modalità di intervento (esempi di casi di studio). Il rilievo sarà messo a disposizione, come materiale didattico di riferimento, agli studenti come base per l' inserimento della progettazione. 5. **Progettazione delle opere artificiali e naturali** (esempi di casi di studio): progettazione preliminare e strategica con valutazione delle modalità, delle tecniche e dei materiali impiegati; sarà necessario prestare attenzione sia ai materiali tradizionali, costituenti la preesistenza, sia all'impiego di eventuali materiali innovativi ed ecosostenibili a completamento degli interventi progettuali *ex-novo* (materiali di riciclo lavorati, ecosostenibili, a basso impatto ambientale, orientati al risparmio energetico). Nella sperimentazione progettuale potranno essere indicati in elenco i materiali impiegati e le tecniche di realizzazione. 6. **Valutazione sommaria**, a corpo, **dei costi di realizzazione del progetto preliminare e strategico** (esempi di casi di studio). La valutazione economica potrà essere applicata sommariamente (a corpo) utile a comprendere le metodologie che devono essere applicate per la valutazione di un progetto (fattibilità economica e quindi la sostenibilità del progetto (prezzari regionali o il

	prezziario DEI). 7. **Piano Strategico** per la **gestione**, individuazione delle persone preposte, **la manutenzione**, monitoraggio nel tempo delle opere realizzate, e verifica della **sostenibilità,** economica, del progetto ideato. La simulazione della gestione del progetto potrà essere applicata sulla progettazione sperimentale realizzata. 8. **Rappresentazione grafica del progetto** (esempi di casi di studio): dalla grande scala urbana alla scala di dettaglio; sperimentazioni di 'tecniche miste' tradizionali manuali del disegno dal vero (eidotipo); il disegno tecnico di rilievo e di rappresentazione grafica del progetto. La progettazione 'sperimentale' potrà essere rappresentata con il disegno a mano o informatico/digitali (software dedicati) in relazione alle abilità grafiche dei discenti.
SPAZI STRUMENTI e STRATEGIE	1. ***Lecture*** **in aula e laboratori di analisi e di progettazione sperimentale** finalizzati alla comprensione dell'architettura e dello spazio architettonico di contesto con la redazione di un progetto preliminare e strategico. 2. **Sopralluoghi dell'area oggetto dello studio** (in relazione alle reali possibilità di effettuazione) con applicazioni di analisi da svolgere in *situ* tramite taccuini, schede e questionari (analisi percettiva dei luoghi). In alternativa, in relazione alla emergenza Covid, si potranno svolgere gli approfondimenti di indagine necessari per la sperimentazione progettuale tramite i siti internet e applicazioni dedicate (Google Maps, Google Earth, *etc.*). 3. ***Briefing*** **progettuali**, periodici, con i gruppi di lavoro e sperimentazioni di progetto (workshop) finalizzati a individuare la strategia di intervento più idonea. 4. **Esoneri** (2) con *Ex Tempore* e *Focus* progettuali. 5. **Revisioni dei progetti** e delle analisi programmate in relazione all'avanzamento dei lavori per la condivisione degli elaborati di progetto in aula. Verranno mostrati gli elaborati grafici e le presentazioni descrittive in PowerPoint o altri programmi digitali a scelta dello studente. 6. **L'esame finale** consisterà nella **presentazione descrittiva** (*Concept*) e una **tavola di sintesi** (manifesto) del progetto.

	7. Presentazione di una città (oltre alla città di Roma). Analisi e descrizione di un'opera architettonica o di uno spazio verde (giardino o parco pubblico) rappresentativo dell'area di studio. 8. **Eventuali proposte di partecipazione** a mostre e concorsi di Architettura, di Design o di Paesaggio (se compatibile con l'emergenza Covid). ***n.b. Vi potranno essere contributi specialistici, durante le lezioni e preventivamente concordati con la scuola, di professionisti e cultori della materia.***
VERIFICHE e VALUTAZIONE T.O.F.1. Lezioni Teoriche M.V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	**Prova finale (scritta e orale)** A. **Prova finale** di **presentazione del progetto:** 1. **Manifesto** in formato digitale e/o cartaceo; 2. **Tesina:** contributo critico di supporto alla sperimentazione progettuale a scelta dello studente. **B. Prove in itinere:** 1. **Revisioni programmate delle elaborazioni grafiche,** inerenti la sperimentazione progettuale, e presentazioni in PowerPoint o file in PDF o altro durante l'orario di lezione. 2. **Esoneri di verifica** (test a risposta multipla) dell'apprendimento delle argomentazioni trattate durante le lezioni (validi per la prova finale).
BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA	**<u>TESTI - ARCHITETTURA</u> (una consigliata)** E. DELLAPIANA, G. MONTANARI, 'Una storia dell'architettura contemporanea', UTET, Novara 2015. C. NORBERG-SCHULTZ, 'Il significato nell'architettura occidentale', Electa, Milano 2012. W. J. R. CURTIS, 'L'architettura Moderna dal 1900', Phaidon, Milano 2006. →C. NORBERG-SCHULTZ, **"Architettura: *presenza, linguaggio e luogo*"**, SKIRA, Milano 1996. → M. COUSIN, ***"Storia dello Sguardo"***, *il saggiatore, Milano, 2017.* R. ARNHEIM "Arte e Percezione visiva", Feltrinelli Editore, Milano, 2017. J. GIBSON, **"L'approccio Ecologico alla percezione visiva"**, MIMESIS Edizioni, Milano, 2014. → M. AUGÈ, **'Non Luoghi. *Introduzione a una antropologia della surmodernità*'**, Elèuther, Milano, 2008.

	<u>LETTURE - L'ARCHITETTURA</u> (una consigliata) AA.VV., **'**I maestri dell'architettura. *Collector's edition'*, Hachette fascicoli, Milano 2018. S. SETTIS, 'Architettura e democrazia. *Paesaggio, città e diritti civili'*, Giulio Einaudi editore, Torino 2017. R. KOOLHAAS, G. MASTRIGLI (a cura di), 'Junkspace', Quodlibet, Macerata 2006. → A.M. IPPOLITO, **'L'archinatura. *Le diverse modalità di dialogo dell'arhitettura con la natura*'**, Franco Angeli, Milano 2010. **<u>TESTI - URBANISTICA</u> (uno consigliato)** → W. BENJAMIN, **'Immagini di città'**, Einaudi, Torino 2007. K. LYNCH, P. CECCARELLI (a cura di) **'L'immagine della città'**, biblioteca Marsilio, Venezia 1964. → P. GRIMAL, **'L'arte dei giardini. *Una breve storia*'**, Universale economica Feltrinelli/Saggi, Roma, 2014. **<u>LETTURE - URBANISTICA</u> (una consigliata)** E. GIAMMA, 'PAESAGGI. UNA STORIA CONTEMPORANEA', Treccani, Milano 2019. R. KEUCHEYAN 'La natura è un campo di battaglia. *Saggio di Politica'*, ombre corte, Verona 2019. → R. MILANI, **'L'arte della città'**, il Mulino Saggi, Bologna 2015. L. IMPELLUSO, 'Giardini, orti e labirinti', Electa, Milano 2015. → F. LA CECLA, **'Contro l'urbanistica'**, Giulio Einaudi editore, Milano 2014. J. J. GIBSON, a cura di V. Santarcangelo, 'L'approccio ecologico alla percezione visiva', Mimesis/Nuovo realismo, Sesto San giovanni (MI), 2014. G. MATTEO, V. Redaelli (a cura di), 'Dizionario per il paesaggio', Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (Rimini) 2014. U. MORELLI, 'Mente e Paesaggio. *Una teoria della vivibilità*', Bollati Boringhieri, Torino 2011. S. AMOROSINO, 'Introduzione al diritto di paesaggio', Editori Laterza, Bari 2010. → M. ILARDI (a cura di), **'La città senza luoghi. *Individuo, conflitto, consumo nella metropoli*'**, edizioni costa & nolan, Genova 1990. **LETTURE SULLA PROGETTAZIONE (di riferimento: uno consigliato)** L. SACCHI, 'Metropoli. *Il disegno delle città 2'*, Cangemi Editore, Roma 2018. L. SACCHI, 'Metropoli. *Il disegno delle città'*, Cangemi Editore, Roma 2017. A. RIZZO (a cura di), 'Manuale di Progettazione Urbana', Edifir, Firenze 2016.

	F.MARSIGLI, 'Spazi verdi giardini e terrazze. *Manuale per progettare in Italia'*, Utet Scienze Tecniche, Torino 2012. A. SICURELLA, 'Giardini Pensili', Dario flaccovio Editore, Palermo 2014. A. ZIMMERMANN (a cura di) 'Constructing landscape. *Materials, Tecniques, Structural components*', Birkhäuser Basel, Berlino 2008. F. MARSIGLI, 'Spazi verdi giardini e terrazze. *Progetti e realizzazioni in Italia'*, Utet Scienze Tecniche, Torino 2012. C. SIMON, "Piccoli spazi urbani: *indicazioni per aree di gioco di qualità*", Maggioli Editore politecnica, Santarcangelo di Romagna (RN), 2010. → A.TOCCOLINI, N. FUMAGALLI, **'Progettare luoghi piacevoli. *Linee guida e schemi operativi per realizzare spazi da vivere*'**, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (Rimini) 2009. J. Leenhardt, A. Lambertini, M. Ciampi, "Giardini in verticale", verbavolant, Londra, 2007. G. MOTTURA, A. PENNISI, 'Progetti di luce', Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2010. G. FORCOLINI, 'Illuminazione di Parchi e giardini', Calderini edagricole, Bologna 2000. G. MOTTURA, A. PENNISI, P.L. MARCHESINI VIOLA, 'L'architettura dell'acqua', Maggioli editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2008.
BIBLIOGRAFIA PER I NON FREQUENTANTI	**LIBRI - ARCHITETTURA – URBANISTICA (consigliati)** C.NORBERG-SCHULTZ, **'Il significato nell'architettura occidentale'**, Electa, Milano 2012. → K. LYNCH, P. CECCARELLI (a cura di) **'L'immagine della città'**, biblioteca Marsilio, Venezia 1964. W. BENJAMIN, 'Infanzia berlinese', Einaudi, (1° edizione italiana), Torino, 1973. L. SACCHI, **'Metropoli. *Il disegno delle città'***, Cangemi Editore, Roma 2017. L. SACCHI, **'Metropoli. *Il disegno delle città 2'***, Cangemi Editore, Roma 2018. → M. ILARDI (a cura di), **'La città senza luoghi. *Individuo, conflitto, consumo nella metropoli'***, edizioni costa & nolan, Genova 1990. → M. COUSIN, ***"Storia dello Sguardo"**, il saggiatore, Milano, 2017.* R. ARNHEIM "Arte e Percezione visiva", Feltrinelli Editore, Milano, 2017. **V.LEE, 'Genius Loci',** Sellerio editore, Palermo, 2007. I.LAVELLI, 'Il Genius Loci Svelato. *Percorso dall'architettura alla performance site specific*', Narcissus.me, 20014. F.BEVILACQUA, 'Genius Loci. Il dio dei luoghi perduti', Rubbettino Editore, 2010. **RIVISTE (aggiornamenti informativi)** www.casabella.it www.domusweb.it www.abitare.it

	www.ilgiornale dell'architettura.com www.editorialelotus.it
SITOGRAFIA SPECIFICA	www.architettura.uniroma1.it www.ordine.architettiroma.it univaq.it www.unesco.it www.archweb.it www.logistar.it www.theplan.it www.lab2dot0.com

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: Graphic Design

DOCENTE: STEFANO ARDUINI

TITOLO	**ELEMENTI DI GRAFICA EDITORIALE**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso di "**Elementi di Grafica Editoriale**" ha l'obiettivo di trasmettere i principali strumenti **BTL** (*belove the line)*. Approfondimento tecnico delle varie tipologie di carta stampata.
PREREQUISITI	**ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN - ACROBAT**
CONTENUTI	Il programma ha l'obiettivo di trasferire i principali tolls del software. Analizzeremo i processi tipografici e di allestimento approfondendone le esigenze. **Gli errori tipografici**: dalle lastre all'allestimento: *brossura cucita* o *filo refe* e *brossura fresata* o a *colla* fino al *punto metallico*. La tipologia e i vari formati carta: *dal digitale all'offset*. La carta patinata opaca, lucida, satinata, uso mano e uso mano patinata. I **pantoni** e le loro categorie: *Coated*, *Uncoated* e *Metallic*. **RICERCA DEI CONTENUTI** Approfondiremo le principali banche immagini per la ricera del contenuto fotografico: **Getty Images, Magnum** e **Contrasto** fino a **Pinterest**. Analisi dei website più importanti: dal *Fashion* al *Luxury*. **Tutte le prove concorreranno a formare la valutazione finale.** Il docente proporrà all'Accademia di inserire nel proprio database cartaceo ed informatico i lavori degli studenti più meritevoli.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

OBIETTIVI	**Il percorso didattico si dividerà in due fasi:** **Teorico:** Studio e approfondimento dei principali designer: **Milton Glaser, David Carson, Neville Brody, Stefan Sagmeister** **Pratico:** *A. Depliant a 3 ante formato A4* *B. Pieghevole a 4 ante formato quadrato (20x20 chiuso)* *C. Pieghevole a fisarmonica a 6 ante (15x20 chiuso)* *D. Brochure di pag. 16/32 pag.+cop. (20x20 chiuso);* *E. Table Book fotografico - Tema da valutare in classe*

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Le lezioni verranno svolte in aula e saranno di carattere individuale. Modelli di depliant, brochure, riviste, libri a cui fare riferimento nella realizzazione dei propri personali prodotti.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/ orale B: Prova in itinere	**Verifica pratica** Ci saranno all'interno del corso delle verifiche che determineranno la valutazione finale dell'alunno

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

BIBLIOGRAFIA	**BIBLIOGRAFIA** *Il libro del graphic design*. Ediz. illustrata Copertina flessibile di Gail Anderson, Steven Heller Carson D., *Trek*, Ginko Press, 2004; Rivers C., Book art. *Grafica editoriale e innovazione*, Logos, 2007; *Grafica: graphic design referenced* di Bryony Gomez-Palacio, Armin Vit
Bibliografia **per non frequentanti**	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

FONDAMENTI DI DISEGNO INFORMATICO

CORSO DI AUTOCAD 2D

A.A. 2021/22

DOCENTE: **Prof.ssa Arch. Virginia Ninni**

Finalità

Conoscenza base del programma e delle sue principali funzionalità nello spazio 2D.

Prerequisiti

Conoscenza base del computer.

Contenuti

Introduzione al software:

Introduzione ai comandi di disegno;

Le primitive di disegno;

Comandi di trasformazione e modifica delle entità grafiche;

Personalizzazione dei comandi;

Strumenti di annotazione;

Strumenti di quotatura;

Creazione e gestione di blocchi e gruppi di entità;

Blocchi dinamici e strumenti parametrici;

Impaginazione e stampa;

Entità annotativa;

Inserimento di elaborati grafici in un disegno.

Non frequentanti

Per coloro che non frequentano le lezioni in aula è possibile ritrovare i contenuti del corso nella guida ufficiale online in lingua italiana del sito web Autodesk.

Si riporta di seguito il link:

http://help.autodesk.com/view/ACD/2019/ITA/

Svolgimento del corso e verifiche

Lezioni teoriche con esercitazioni pratiche (fad);

Verifica in itinere (scritta) (fad);

Verifica finale (esame) (in aula o fad).

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: Elementi di Morfologia e Dinamiche della Forma

DOCENTE: FEDERICA DI CARLO

TITOLO	**Elementi di Morfologia e Dinamiche della Forma**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Osservare e comprendere come cambia la rappresentazione del corpo nell'arte attraverso secoli e stili, partendo dall'antichità fino ai giorni nostri, mediante la proiezione immaginaria, mitologica del corpo. La morfologia descrive e rappresenta tale processo dinamico, nel quale la formazione, coincide con il divenire delle forme nella loro capacità di metamorfosi. La forma è spesso, in natura come nell'artificio "ingannevole" all'artista, che nel ricercarla e progettarla compie un processo dinamico che svela e rileva la forma in molte altre dimensioni.
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	Le tematiche nel Corso: studio delle varie forme naturali, analisi strutturale di queste, per acquisire un metodo di ricerca di analisi e di rilievo. Studio e confronto con la struttura del corpo umano "liberata" dalla sua funzione strettamente funzionale. Studio introduttivo della anatomia del corpo. Studio della geometria della natura, comparazione tra alcune forme morfologiche naturali quali umana, animale e vegetale. Il corso si basa sulle lezioni teoriche e pratiche, di applicazione nell'aula. Durante il corso verranno proposte visite guidate, incontri con personalità del mondo dell'arte.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

OBIETTIVI	Separare la forma dal suo aspetto puramente morfologico e acquisire in questo la capacità di controllare il suo evolversi nella rielaborazione poetica all'interno di progetti personali, è l'obbiettivo del corso.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/ orale B: Prova in itinere	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

BIBLIOGRAFIA	Bibliografia: ERNST H. GOMBRICH,JULIAN HOCHBERG,MAX BLACK,L. Enaudi, *Arte, percezione e realtà. Come pensiamo le immagini,* 1972 KLEE PAUL , *Teoria della forma e della figurazione*, Feltrinelli ed. , Milano 1959 GOETHE J.W., *La metamorfosi delle piante*, S. Zecchi (a cura di), B. Groff, Guanda editore, 1999 M.KEMP, *Immagine e verità, per una storia dei rapporti fra arte e scienza*, Boringhieri, Torino 1969 Dispense fornite esclusivamente dal docente: *25 Secoli di studi sul Meccanismo della visione* 1989 (Cola, Aldo de) *L'origine dell'ambiguità nell'opera* di M.C. Escher, (M. Teuber) *Discorso sul metodo*, René Descartes (italianizzato in Cartesio) in forma anonima e in francese nel 1637 a Leida.
Bibliografia per non frequentanti	Dispense fornite esclusivamente dal docente: *25 Secoli di studi sul Meccanismo della visione* 1989 (Cola, Aldo de) *L'origine dell'ambiguità nell'opera* di M.C. Escher, (M. Teuber) *Discorso sul metodo*, René Descartes (italianizzato in Cartesio) in forma anonima e in francese nel 1637 a Leida.

DIPARTIMENTO DI GRAPHIC DESIGN
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Renato Astolfi

TITOLO	**Graphic design 3 - VISUAL BRAND DESIGN**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso permette allo studente di acquisire le conoscenze e le competenze necessarie alla progettazione dell'identità visiva di un brand.
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator, InDesign e Photoshop
CONTENUTI	Le metodologie e le conoscenze teoriche e strumentali acquisite sono approfondite attraverso l'introduzione al branding come approccio strategico e l'utilizzo delle tecniche più avanzate della lavorazione dell'immagine, applicate nella finalizzazione di un progetto completo. Partendo dal rapporto immagine/testo, si affrontano le questioni connesse alla traduzione del concept in comunicazione visiva attraverso l'utilizzo delle figure retoriche. Particolare attenzione è dedicata all'analisi delle fasi di progettazione e sviluppo di un sistema visivo coerente, in grado di connettere un brand e il suo patrimonio di valori con un pubblico di riferimento attraverso l'integrazione di strategie, storytelling e creatività. Le competenze sono acquisite nel campo dell'ideazione creativa, della progettazione, della realizzazione della comunicazione d'impresa e di prodotto. Sono ampliate, però, dalla conoscenza degli strumenti dedicati allo sviluppo di siti web o alla realizzazione di prodotti e opere multimediali, offrendo la possibilità di indagare come i brand di successo - usando il prodotto come attore e il servizio come palcoscenico - riescano a ricreare esperienze in grado di coinvolgere i clienti in modo intimo e personale. **Brand e Brand Identity:** introduzione e principi generali **Corporate Identity:** coordinato base, format grafico e di comunicazione **Brand Manual:** impostazione generale del progetto, applicazione del format grafico, sviluppo e declinazione del format di comunicazione, cartaceo e digitale. Durante il corso si svolgono lezioni con approfondimenti teorici e pratici per la realizzazione del progetto, oltre allo studio di numerose brand case history, analizzando i diversi manuali di comunicazione.
OBIETTIVI	Acquisire le conoscenze di base per la gestione della brand communication
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula computer
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Realizzazione di un brand manual completo

BIBLIOGRAFIA	A. Wheeler, Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. John Wiley & Sons Inc, 2012. Michelangelo Coviello, Figure retoriche & pubblicità, Franco Angeli, 2009. S. Heller, M. Ilic, Anatomia della grafica, Logos, 2009. M. Neumeier, The Brand Gap: How To Bridge The Distance Between Business Strategy And Design, New Riders Pub, 2005Adelphi, 1968.
Bibliografia per non frequentanti	

DIPARTIMENTO DI GRAPHIC DESIGN
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Renato Astolfi

TITOLO	**Graphic design 1 - BASIC DESIGN** TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Conoscere i meccanismi della percezione visiva Introdurre le basi della progettazione grafica
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator
CONTENUTI	Un percorso nel mondo delle percezioni sensoriali e dei processi cognitivi. Il corso illustra le teorie scientifiche che spiegano il funzionamento dei nostri sensi mettendole in relazione con le ricerche della psicologia della forma. Si affrontano anche i principi di teoria del colore (armonie e contrasti cromatici, colori complementari, significato e applicazione) e, attraverso la pratica di laboratorio, si analizza il rapporto tra oggetto, spazio e persona. Fondamentale per tutte le discipline della progettazione, la psicologia della forma mette in relazione i meccanismi percettivi con le tematiche legate all'uso della forma e la conseguente elaborazione dei linguaggi creativi. **Introduzione alla teoria della percezione.** Il fenomeno della percezione analizzato dal punto di vista del ricevente. **Cenni di psicologia della percezione** (Gestalt). **Il rapporto figura/sfondo:** grandezza relativa delle parti, rapporti topologici, tipi di margine, orientamento spaziale, localizzazione spaziale, uniformità di larghezza dei margini, simmetria, reversibilità. **L'ambiguità e le illusioni ottiche.** **Le leggi della configurazione:** fattori di unificazione del campo percettivo: vicinanza, somiglianza, continuità di direzione, orientamento nello spazio, chiusura, semplicità, articolazione senza resti, pregnanza. **La costanza percettiva:** profondità, grandezza relativa, posizione e gradienti. **La struttura del campo pittorico e la sua organizzazione:** forze e tensioni all'interno del campo pittorico, griglia, modulo, texture. **La gestione del formato del campo pittorico**, il family feeling. **Gestione degli elementi base della comunicazione visiva:** forma, disposizione, colore. **Il controllo dei significati tra gli elementi della comunicazione:** la sinestesia, i parallelismi tra colori parole e suoni. **I principi fondamentali del design:** l'unità, il ritmo, l'armonia, l'enfasi, il bilanciamento. **La ricerca dell'attenzionalità:** il punto focale, il degrado dell'enfasi. **L'equilibrio compositivo:** equilibrio simmetrico e asimmetrico. **Introduzione al colore.**
OBIETTIVI	Conoscere i fondamenti della percezione visiva per una corretta progettazione grafica

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula computer
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	ESERCITAZIONI SUI TEMI rapporto figura/sfondo - cambio di significato - creazione di texture creazione di un punto focale - bilanciamento asimmetrico – colore Realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio
BIBLIOGRAFIA	Adrian Frutiger. Segni & simboli: disegno, progetto e significato. Stampa Alternativa/ Graffiti editori, 1998 Attilio Marcolli, Teoria del campo. Sansoni, 1970 Wassily Kandinsky. Punto linea superficie. Adelphi, 1968
Bibliografia per non frequentanti	

DIPARTIMENTO DI GRAPHIC DESIGN
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Renato Astolfi

TITOLO	**Graphic design 1 - LETTERING** DALL'ORIGINE DEGLI ALFABETI AL LORO UTILIZZO
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Obiettivo di questo corso è la conoscenza dei caratteri tipografici, dei criteri di scelta e abbinamento, degli elementi di base della tipografia, strumenti essenziali per di diventare progettisti consapevoli.
PREREQUISITI	Conoscenza di base di Adobe Illustrator Conoscenza di base di Adobe InDesign
CONTENUTI	Il carattere tipografico, la composizione nello spazio, la gestione delle immagini e il colore sono gli elementi grammaticali di base di ogni progetto di comunicazione visiva. Per utilizzare efficacemente i caratteri è necessario conoscerne la storia, la morfologia, i loro valori e gli aspetti tecnici. Durante il corso saranno fornite le competenze necessarie a mettere in pagina gli elementi del lettering per ottimizzare, rendere fruibile, caratterizzare ed esaltare il messaggio. Si passerà attraverso la comprensione dei concetti di ideogramma e pittogramma, la conoscenza delle diverse famiglie di caratteri, la struttura, la composizione, per acquisire la gestione dei font sia dal punto di vista compositivo/astratto che da quello editoriale. Introduzione e piccola storia della scrittura. **Segni e alfabeto.** Esercitazione: ricerca personale con esempi e analisi scritta. **Le famiglie di caratteri.** Stili, caratteristiche, evoluzioni. Focus su: Garamond, Bodoni, Times, Helvetica, Franklin, Futura, etc Esercitazione: ricerca e analisi di applicazioni di queste font **I caratteri e la stampa.** Breve storia e nozioni base. Esercitazione: composizione di testi assegnati. **Disegnare un carattere.** Esempi di costruzione Proporzioni e correzioni ottiche Esercitazione: disegno a mano libera dello scheletro dell'alfabeto > bastoni e graziati. **I caratteri gestuali e calligrafici.** Evoluzione grafica e utilizzo contemporaneo Esercitazione: lettering con pennelli, calami e penne calligrafiche. **Segni e simboli.** Comunicare subito a tutti Esercitazione: lettering con l'utilizzo di caratteri speciali. **Composizione con calligrammi.** Disegnare con i caratteri Esercitazione: disegno di forme assegnate con l'utilizzo dell'alfabeto **Composizione editoriale.** Le basi dell'impaginazione e della gestione del testo Esercitazione: progettazione di articoli per un magazine
OBIETTIVI	Acquisire le conoscenze storiche e tecnico-progettuali attraverso lo studio e la pratica di laboratorio

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula computer
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Durante tutto il corso si svolgono verifiche e commenti sul lavoro svolto, si analizzano applicazioni e case history nelle aree della grafica, dell'editoria, della comunicazione e del video. Realizzazione di un book contenente gli esercizi di laboratorio
BIBLIOGRAFIA	Adrian Frutiger. Segni & simboli: disegno, progetto e significato. Stampa Alternativa/ Graffiti editori, 1998 B. Munari, Design e comunicazione visiva, Laterza, 1991 Iliprandi, Lorenzi, Pavessi, Dalla lettera al lettering. Grammatica del comunicare, Lupetti, 2004
Bibliografia per non frequentanti	

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: INGLESE

DOCENTE: Roberta Coletta

TITOLO	INGLESE
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Conseguimento del Livello B1 – Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue Moderne secondo cui, chi ne è in possesso: "*È in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale. È in gradi di esprimere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni, e anche di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti.*" La finalità del Corso sarà, quindi, l'acquisizione degli strumenti e delle conoscenze volti a una corretta interazione in lingua Inglese sia in contesti di studio che in contesti lavorativi.
PREREQUISITI	Conoscenza base della lingua inglese (Livello A1)
CONTENUTI	**Grammatica:** - Articles - Prepositions - Adjectives and Adverbs - Personal, relative and possessive pronouns - Verb Tenses - Irregular Verbs - Modal Verbs - Conditionals - False Friends - English Idioms - Phrasal Verbs

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

	Altro: - Reading and Comprehension - Listening - Speaking - Group exercises - Linguaggio settoriale e approfondimenti (i.e. "How to write a resume", "Ho to write a formal e-mail", Computer language 101, etc.)
OBIETTIVI	**Conoscenze**: Grammatica, Livello B1 **Capacità**: Comprensione ed espressione orale e scritta.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	- Lezioni di grammatica e relative esercitazioni in classe (dispense e fogli di esercitazione forniti dal docente); - Lettura e analisi di testi, articoli di giornale, op-ed etc., improntati su tematiche di attualità e/o cultura generale dei Paesi anglofoni; - Video (i.e. TEDTalks) su temi di attualità; - Lavori di gruppo da svolgersi in lingua mirati all'uso della lingua per la comunicazione orale;
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Il Corso non prevede prove in itinere ma verranno tenute in estrema considerazione sia la partecipazione durante le lezioni che i miglioramenti attestati durante lo svolgimento del Corso. La Prova finale consterà di: - un TEST SCRITTO a risposta multipla in cui verranno testate le conoscenze grammaticali; - un breve COLLOQUIO ORALE (lo studente potrà trattare un argomento a sua scelta) in cui verranno testate le capacità di espressione.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

BIBLIOGRAFIA	**Testi Consigliati:** - "English is not Easy", Lucy Gutierrez, *Rizzoli 2014* - "Essential Grammar in Use", Raymond Murphy, *Cambridge University Press 2015* - "English for Everyone – English Vocabulary Builder", *Dorling Kindersley Inc. 2016* **Esercitazioni e "quick Grammar Review":** www.learnenglish.britishcouncil.org
Bibliografia per non frequentanti	---

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: Informatica per la Grafica

DOCENTE: Scarchilli Federico

TITOLO	**Informatica per la Grafica**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	A fine corso lo studente sarà in grado di muoversi all'interno di un laboratorio di stampa e allo stesso tempo utilizzare i software più importanti richiesto in questo ambito.
PREREQUISITI	Si richiede una minima conoscenza per quanto riguarda il sistema Mac. Inoltre è consigliato possedere un computer per le esercitazioni a casa.
CONTENUTI	Il corso prevede di affrontare tutte quelle nozioni legate al mondo della stampa digitale come i tipi di stampa, le caratteristiche delle carte, i rivestimenti e i problemi legati agli artefatti. Particolare attenzione sarà data al tema del colore, partendo dalla gestione del colore per continuare fino alla correzione colore e alla psicologia del colore. Superata la prima metà del corso si passerà all'utilizzo di altri software impiegati per la stampa, l'impaginazione, il mock-up e i fotomontaggi. Infine si vedrà come migliorare la stampa grazie ai processi di cropping, softproofing, pulizia, spotting, sharpening e correzioni delle luci e dei contrasti.

OBIETTIVI	Obiettivi principali del corso sono la conoscenza base dei software di Adobe Photoshop e Adobe InDesign. Un'altra importante finalità del corso sarà quella di sviluppare un portfolio personale di ogni studente, in modo da farlo trovare avvantaggiato per eventuali colloqui nel mondo lavorativo.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula Computer, Tavoletta grafica.. Utilizzo di slide per l'analisi dei grandi fotografi e per la spiegazione dei concetti più teorici. Una strategia per velocizzare il processo di acquisizione dei contenuti è quello di portare la classe in un laboratorio di stampa professionale.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Durante il corso ci saranno esercizi sul posto in modo da verificare l'andamento dello studente durante tutte le ore. La valutazione finale vedrà assegnare la progettazione e la stampa di un portofolio/magazine.
BIBLIOGRAFIA	Bruno Munari – Fantasia

Bibliografia per non frequentanti	La stampa digitale – Jeff Schewe Adobe Indesign CC – Alessandra Salvaggio

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

Programma del Corso: Metodologie e tecniche del contemporaneo
Docente: Federica Di Carlo
Ore: 60

TITOLO	Metodologie e tecniche del contemporaneo
MOTIVAZIONE E FINALITA'	"Il settore affronta gli aspetti storici, teorici e metodologici caratterizzanti gli studi sulla letteratura artistica, sulla critica d'arte e sulla storia sociale dell'arte, nonché sulle tecniche artistiche."
DURATA	60 ore
PREREQUISITI	nessuno
CONTENUTI	Il corso si struttura in lezioni di approfondimento degli argomenti proposti e di spiegazione dei testi presi in esame. Le spiegazioni si avvarranno sempre della proiezione di immagini di opere d'arte che esemplifichino i concetti, nelle lezioni sarà tenuto vivo un confronto sistematico con gli studenti. I primi incontri faranno una panoramica sul concetto di linguaggio contemporaneo, con una breve carrellata di tutte le forme artistiche che si sono sviluppate nel corso dell'ultimo decennio e che hanno dettato le basi della ordierna arte contemporanea. Partendo dagli anni 60' con l'arte povera in Italia / anni 70' Transavanguardia /
OBIETTIVI	**Conoscenze:** Obiettivo principale è far acquisire allo studente la conoscenza dei temi, delle metodologie e delle pratiche che caratterizzano i movimenti, le poetiche, e le ricerche artistiche. **Competenze:** Attraverso la lettura dell'opera e lo studio delle trasformazioni del fatto artistico vengono messi a punto gli strumenti per migliorare la capacità di analisi dei linguaggi e sviluppare una comprensione critica dei diversi campi d'indagine aperti dall'arte contemporanea. **Capacità:** Acquisizione di una visione critica verso i linguaggi contemporanei, capirne le varie dinamiche e le evoluzioni al fine di potersi raffrontare con l'ambiente dell'arte contemporanea dal punto di vista personale e lavorativo.
SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA	Il corso si struttura in lezioni di approfondimento degli argomenti proposti e di spiegazione dei testi presi in esame. Le spiegazioni si avvarranno sempre della proiezione di immagini di opere d'arte che esemplifichino i concetti, nelle lezioni sarà tenuto vivo un confronto sistematico con gli studenti. Sarà necessaria un'aula con proiettore **Bibliografia** consigliata non obbligatoria: *Francesco Bonami*, Lo potevo fare anch'io. Perché l'arte contemporanea è davvero arte, Mondadori 2017 *Ernst H. Gombrich, Julian Hochberg, Max Black*, Arte, percezione e realtà. Come

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

	pensiamo le immagini, Einaudi, 2002 *Germano Celant*, Arte povera, Milano, Mazzotta, 1969 *Francesco Poli*, Arte Contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni Cinquanta a oggi, Electa, 2003 *Nicolas Bourriaud,* Arte relazionale, Postmedia Books, 2010 (ed. originale Esthétique relationnelle, Dijon, Les presses du réel, 1998). Arte povera, Milano, Mazzotta, 1969 /Arte dall'Italia, Feltrinelli 1988 *Rudolf Arnheim*,Arte e percezione visiva. Nuova versione, Feltrinelli, 2002 *Leandro Pisano*, Nuove geografie del suono. Spazi e territori nell'epoca postdigitale, Meltemi, 2017 *Barbara Ferriani e Marina Pugliese*, Monumenti Effimeri. Storia e conservazione delle installazioni. Electa 2009 **Dispense fornite dal professore:** *Germano Celant*, Arte povera: appunti per una guerriglia, in Flash Art, nº 5, novembre-dicembre 1967, 0015-3524. URL consultato il 26 aprile 2012. *Angela Madesani*, Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia, 2002 *A. Schopenhauer*, il mondo come volontà e rappresentazione (tomo I) *Carlo Fatigoni*, When sound becomes form, Manfredi Edizioni - MAXXI

DIPARTIMENTO DI .....
SCUOLA DI .....
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Simone Maccari

TITOLO	**Modellazione tecnica 3D**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	La Finalità del corso è di rendere in grado gli studenti di creare visualizzazioni tridimensionali dei loro progetti
PREREQUISITI	Conoscenze base sulle forme tridimensionali
CONTENUTI	Tramite delle lezioni e delle esercitazioni lo studente imparerà a modellare degli oggetti di progressiva complessità, verranno poi insegnate le principali tecniche di rendering e applicazione di textures
OBIETTIVI	Obiettivo del corso è imparare a modellare, Texturizzare e Renderizzare modelli tridimensionali
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Prova finale Scritta (modellazione e rendering di un oggetto/interno)
BIBLIOGRAFIA	*Manuale Rhinoceros 3D*

Bibliografia per non frequentanti	*Manuale Rhinoceros 3D*

DIPARTIMENTO DI .....
SCUOLA DI .....
Corso di Diploma Accademico

Inserimento materia
DOCENTE: Simone Maccari

TITOLO	**Modellazione Organica 3D**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	La Finalità del corso è di rendere in grado gli studenti di creare visualizzazioni tridimensionali dei loro progetti
PREREQUISITI	Conoscenze base sulle forme tridimensionali
CONTENUTI	Tramite delle lezioni e delle esercitazioni lo studente imparerà a scolpire in 3d degli oggetti organici di progressiva complessità, verranno poi insegnate le principali tecniche di rendering e applicazione di textures
OBIETTIVI	Obiettivo del corso è imparare a Scolpire, Texturizzare e Renderizzare modelli tridimensionali
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Prova finale Scritta (modellazione e rendering di un oggetto/interno)
BIBLIOGRAFIA	

Bibliografia per non frequentanti	

Metodologia progettuale della Comunicazione Visiva

Presentazione

L'information overload ha determinato lo sviluppo di inedite strategie di comunicazione che stanno contribuendo a modificare logiche, strumenti e attività con cui i Brand veicolano informazioni e reputazione. La così detta "battaglia per l'attenzione", unitamente con la trasformazione digitale e la globalizzazione del mercato sono elementi che stanno spingendo la comunicazione verso nuovi paradigmi.
La comprensione di questi fenomeni, unitamente con la conoscenza degli strumenti, delle tecniche e dei processi necessari a definire e realizzare un piano di comunicazione o anche una singola campagna, permettono di organizzare la comunicazione affinché diventi una delle leve di crescita di un'azienda.

Focus

Il corso si concentra sulla coppia di concetti valore/valori come base per esplorare i diversi ambiti della comunicazione (B2B e B2C).
Verranno analizzate sia le caratteristiche della comunicazione rivolta al marketing sia quella rivolta alla gestione del marchio e alla sua memorabilità, così che gli studenti possano acquisire un metodo di lavoro.
Il corso è costituito di una parte teorica, comprensiva dello studio di case history, di una pratica basata su esercitazioni e di una di "testimonianze", organizzata in lecture su temi specifici tenute da professionisti del settore. Le esercitazioni verranno presentate e commentate attentamente poiché faranno parte della valutazione finale. L'obiettivo è quello di accompagnare gli studenti verso una comprensione ampia del mondo del lavoro in ambito comunicazione, dotandoli di strumenti e tecniche specifiche sia per quanto concerne la gestione delle fasi di un piano di comunicazione (individuazione e analisi del target, modellazione delle strategie, scelta dei canali, creatività e monitoraggio dei risultati), sia per quanto concerne la content creation (ped, articoli, podcast, audiovideo, spot, eventi, experience, vr...)

Organizzazione

La classe è organizzata intorno alla costruzione di un progetto individuale o di gruppo.
Ogni lezione (in presenza o da remoto) si struttura attraverso presentazioni, analisi di materiale, esercitazioni, condivisione critica e lezione frontale.
Il progetto individuale o di gruppo ha l'obiettivo di mettere a fuoco:

- capacità di analisi (ivi compresa la conoscenza degli strumenti)
- capacità di comprensione
- capacità di organizzazione
- capacità di collaborazione (ivi compresa la conoscenza degli strumenti)
- capacità di realizzazione (ivi compresa la conoscenza degli strumenti)
- capacità di presentazione (ivi compresa la conoscenza degli strumenti)
- capacità di comunicazione e interrelazione

La valutazione finale è basata: sulle progressioni individuali, sul grado di partecipazione, sulla frequenza, sulla valutazione delle esercitazioni, sulla qualità del progetto presentato.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

Programma del Corso _____MODELLISTICA_____
Docente _____Carolina Pinto_____
Ore _____60_____

TITOLO	**MODELLISTICA**
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Conoscere le diverse tecniche di costruzione, decorazione e finitura di un prototipo.
DURATA	60
PREREQUISITI	Sarà un laboratorio manuale, non si richiedono particolari requisiti se non ordine e rispetto del lavoro.
CONTENUTI	1. Introduzione al corso, panoramica e finalità. Primo modulo: Teoria del colore, spiegazione dei colori, come utilizzarli, la loro storia, gli accostamenti. Tecniche di verniciatura e diverse tipologie di vernici. Esercitazione: creare una palette cromatica con diverse tecniche. 2. Laboratorio in classe, revisione e finalizzazione delle palette, come fotografarle e come presentarle. 3. Teoria dei Materiali: come abbinarli, come presentarli, come si racconta un progetto. Esercitazione: presentazione di moodboard materici creati con quadratini in legno, stoffe, corteccia, mattonelle ecc. 4. Revisione dei materiali portati dagli studenti, composizione moodboard. 5. Presentazione su supporto rigido e foto. Ogni studente presenta il suo progetto: è richiesta la partecipazione attiva da parte del resto della classe. 6. Teoria della costruzione: creare un ponte di spaghetti che regga 2kili di sale. Non è il materiale che crea struttura ma la tecnica di costruzione. 7. Revisione dei progetti del ponte. 8. Prova del 9: ogni studente porterà il suo ponte, sul quale verranno messi i due kili di sale. 9. Il cemento e le resine. Come creare piccoli oggetti in cemento e resina. Tecniche di colatura, stampo e controstampo. 10. Revisione dei progetti ed avanzamento dei lavori. 11. Finitura, presentazione e foto dei progetti realizzati dagli studenti. 12. Come si costruisce un plastico. Materiali da utilizzare, tecniche ed utensili. Esercitazione: creare un plastico di un chiosco che vende fiori sulla base di una pianta esistente. 13. Suddivisione della classe in gruppi. Ognuno sceglierà una tipologia di fiori o piante che venderà il chiosco su cui lavoreranno (ad es. chiosco di piante grasse, solo fiori, solo fiori secchi, ecc). Inizio della progettazione. 14. Revisione e stato di avanzamento dei lavori, è richiesta la partecipazione di tutta la classe. 15. Consegna e discussione dei propri lavori.
OBIETTIVI	**Conoscenze:** Conoscere i materiali, le tecniche e gli utensili per presentare al meglio un proprio progetto al cliente o azienda. **Competenze:** Saper costruire, decorare, verniciare un oggetto o spazio progettato **Capacità:** Acquisire manualità con diversi materiali, imparare a gestire i tempi di essiccatura ed incollaggio, pazienza e tranquillità nelle finiture.

Istituto di Cultura Pantheon S.r.l.
Via delle Fornaci, 155 - 00165 Roma
istitutodiculturapantheonsrl@pec.it
Tel.:066786478

SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA	Si utilizzeranno diversi materiali, come legno, lamine di alluminio, stoffe, vernici, poliplat, cartone, cartoncini, sughero. Utensili come pennelli, seghetti, taglierini, colle. Del Curto, Marano, Pedeferri, Materiali per il design, casa editrice Ambrosiana, 2015
MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI	Dispense in formato .pdf

ISTITUTO
PANTHEON
DESIGN
&TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: PROGETTAZIONE SPAZI SONORI

DOCENTE: PAOLO GATTI

TITOLO	PROGETTAZIONE SPAZI SONORI
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	IL CORSO HA LA FINALITÀ DI INTRODURRE GLI ALLIEVI ALLA PROGETTAZIONE DI UNO SPAZIO IN RELAZIONE AL SUONO. APPRENDENDO LE PRATICHE DI BASE COMUNI AL SOUND DESIGN, GLI ALLIEVI RICEVERANNO IL KNOW HOW NECESSARIO PER POTER PROGETTARE OPERE MULTIMEDIALI E SPAZI INTERATTIVI
PREREQUISITI	CONOSCENZA DI BASE DEL COMPUTER
CONTENUTI	- ELEMENTI DI FISICA ACUSTICA E PSICOACUSTICA - SPAZIO ARCHITETTONICO E SPAZIO MUSICALE: CENNI STORICI DA XENAKIS A OGGI - ANALISI DELLO SPAZIO ARCHITETTONICO IN RELAZIONE AL SUONO: MODI DI RISONANZA, PROPAGAZIONE DEL SUONO NEGLI SPAZI CHIUSI - RISPOSTA IMPULSIVA DI UN AMBIENTE E TECNICHE DI CONVOLUZIONE - FIELD RECORDING - INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI, AMBIENTI SONORI INTERATTIVI - MUSICA ACUSMATICA - IL CONCERTO DI SCATOLA SONORA - PAESAGGIO SONORO E SOUND SCAPE COMPOSITION - SONORIZZAZIONE DI AMBIENTI ARCHITETTONICI DIGITALI - IL SUONO 3D/AMBISONIC - PROJECT WORK FINALE
OBIETTIVI	FORNIRE LE BASI PER LA COMPRENSIONE DEL FENOMENO SONORO ALL'INTERNO ED AL VARIARE DELLO SPAZIO. SI VUOLE METTERE IN EVIDENZA COME UNA CONOSCENZA DEL SUONO DAL PUNTO DI VISTA ACUSTICO E PSICOACUSTICO, UNITA AD UNA CONOSCENZA DELLO SPAZIO COME ELEMENTO ATTIVO ED INTERATTIVO, POSSANO CONCORRERE ALLA ACQUISIZIONE DI CAPACITÀ NECESSARIE ALLA PROGETTAZIONE DI UNO SPAZIO DI ASCOLTO IN RELAZIONE A DIFFERENTI DESTINAZIONI D'USO.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	LE LEZIONI A DISTANZA COMPRENDERANNO LA SPIEGAZIONE DI CONCETTI TEORICI E LO SVOLGIMENTO DI ESERCIZI GUIDATI RELATIVI AL PROGRAMMA DEL CORSO. DURANTE LE LEZIONI FRONTALI SARANNO UTILIZZATE STRUMENTAZIONI HARDWARE E SOFTWARE ALLO STATO DELL'ARTE CON LO SCOPO DI FAR CONFLUIRE GLI STUDENTI IN PROGETTI ORGANICI E PERSONALIZZATI. SI COSTITUIRANNO GRUPPI DI LAVORO CON L'OBIETTIVO DI REALIZZARE IL PROJECT WORK CONTESTUALMENTE ALLE LEZIONI CONCLUSIVE D'ESAME
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	REQUISITI DI ACCESSO ALLA PROVA FINALE: FREQUENZA DEL CORSO E REALIZZAZIONE DELL'ELABORATO FINALE. ALLE LEZIONI TEORICHE SEGUIRÀ UNA PROVA IN ITINERE COLORO I QUALI SALTERANNO O NON SUPERERANNO LA PROVA IN ITINERE DOVRANNO RECUPERARE IL DEBITO DURANTE LA PROVA FINALE.
BIBLIOGRAFIA	RICCARDO SANTBONI : LEZIONI DI FISICA ACUSTICA - DISPENSE A CURA DEL DOCENTE
Bibliografia per non frequentanti	- RICCARDO SANTBONI : LEZIONI DI FISICA ACUSTICA - DISPENSE A CURA DEL DOCENTE - ACUSTICA ARCHITETTONICA (CINGOLANI - SPAGNOLO) - TRUAX, ACOUSTIC COMMUNICATION - GIRI, CIPRIANI : IL SUONO VIRTUALE (MAX-MSP)

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

Programma Accademico

MATERIA: Storia della Stampa e dell'Editoria

DOCENTE: Giulia Evangelisti

TITOLO	La storia della stampa dagli albori alla contemporaneità
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso si propone di fornire le conoscenze basilari relative alla materia e gli strumenti di indagine e ricerca appropriati
PREREQUISITI	Conoscenze storiche generali
CONTENUTI	Il corso analizza la nascita e la diffusione della stampa in Europa, mettendo in risalto gli elementi di continuità e rottura con la tradizione manoscritta precedente, l'evoluzione del mezzo tecnico e l'attuale rapporto con le nuove forme di produzione di testi scritti, senza tralasciarne le implicazioni sociali.
OBIETTIVI	Apprendimento delle nozioni storiche e acquisizione delle competenze essenziali per l'approfondimento personale.

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Clivo di Monte del Gallo n. 48
00165 - Roma
Tel: 06 678 64 78
info@istitutopantheon.it

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Lezioni frontali; tesine e approfondimenti di gruppo
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Prova finale orale
BIBLIOGRAFIA	M. Cursi, Le forme del libro, dalla tavoletta cerata, all'e-book, Il Mulino, 2016
Bibliografia per non frequentanti	F. Barbier, Storia del libro in Occidente, Edizioni Dedalo, 2018 S. Landi, Stampa, Censura e opinione pubblica in età moderna, Il Mulino, 2011

DIPARTIMENTO DI APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE
DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ISTITUTO PANTHEON
Corso di Diploma Accademico

CAMPO DISCIPLINARE: TECNICHE DEGLI AUDIOVISI PER IL WEB
DOCENTE: EUGENIO IORIO

TITOLO	**TECNICHE DEGLI AUDIOVISI PER IL WEB**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il Corso si pone come obiettivo l'analisi delle tecniche di storytelling, da un lato, e di ripresa e montaggio, dall'altro, nella loro applicazione finalizzata alla realizzazione di un prodotto audiovisivo adatto alla distribuzione negli ambienti mediologici della rete, in particolare dei social media. Il corso si propone di affrontare gli aspetti del linguaggio audiovisivo in una prospettiva legata alla prassi relativamente ai diversi formati di narrazione presenti negli ambienti digitali dell'Infosfera. In particolare si sofferma sull'analisi dei concept mediali nelle sue diverse forme osservando i dispositivi narrativi e le modalità tecniche di realizzazione. Lo studente verrà progressivamente introdotto alla produzione artistica e simbolica di immagini ed immaginari con il computer analizzando come le pratiche sopra descritte siano entrate nel dominio del marketing e dell'advertising.
PREREQUISITI	ABTEC38 - Videografica ABTEC38 - Elaborazione digitale dell'immagine ABTEC43 - Digital Video ABPR31 - Fotografia digitale
CONTENUTI	Il corso comprende una parte di lezione teorica frontale e una di lavoro laboratoriale. Il corso tratterà le tematiche dello storytelling e della costruzione degli immaginari, e le tipologie di produzione video e audio digitale (pubblicitaria, istituzionale, documentaristica, cinema e fiction, ecc.). Il corso propone un quadro di conoscenza approfondita sull'Infosfera e, in genere, internet analizzando non solo in ambito di sistema audiovisivo i formati, le tipologie di prodotto, i mercati, i pubblici e le audience, ma anche i contesti di fruizione e i meccanismi di diffusione e spreadability dei contenuti, con attenzione alla memetica e ai processi di viralità, Inoltre dedicherà un modulo delle lezioni attenzione alla scienza della percezione applicata al visual storytelling. Nella parte laboratoriale, gli studenti saranno invitati a sviluppare, in maniera individuale o collettiva, progetti sulla base di queste sollecitazioni, e a portarli a compimento entro la fine delle lezioni.

	Lo scopo del laboratorio è quello di realizzare un prodotto Digitale (cortometraggio, AD spot, pilota webserie) specifico per un ambiente digitale definito.
OBIETTIVI	Obiettivi del corso sono: ▪ conoscenza e comprensione degli ambienti e linguaggi della rete: conoscenza dei social media; conoscenza delle modalità produttive dell'audiovisivo in relazione ai diversi contesti di riferimento di internet. ▪ capacità di applicare conoscenza e comprensione: capacità di applicare le conoscenze acquisite alla interpretazione critica e consapevole dei prodotti audiovisivi e alla loro progettazione, ideazione e realizzazione. ▪ abilità comunicative: capacità di articolare uno storytelling concetti in modo chiaro e articolato sia in forma verbale che scritta; capacità di ideare narrazioni col linguaggio audiovisivo. ▪ capacità di apprendimento: acquisizione di competenze in senso dinamico e problematico con capacità di adeguare le conoscenze alle mutate condizioni operative in cui lo studente si troverà in sede lavorativa. L'obiettivo è di formare un professionista capace di inserirsi in un attuale contesto lavorativo e di ideare immagini, video e linguaggi per il web ad alto impatto visivo e che siano in grado di trasmettere nel modo corretto informazioni e concept del target di riferimento.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Le metodologie impiegate saranno la didattica laboratoriale e didattica flipped classroom. Le strategie individuate da utilizzare; - lavori individuali; - interventi individualizzanti; - lavori di gruppo; - ricerche guidate; - attività progettuali; - partecipazione a concorsi; - attività laboratoriali in classe o all'esterno. Saranno utilizzati: - strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori dell'Istituto; - libri di testo, materiale integrativo; - ebook e dispositivi informatici. Gli spazi utilizzati saranno le aule e l'aula magna per l'esposizione dei lavori finali.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	L'accesso all'esame, oltre alla regolarità della frequenza, richiede tre verifiche intermedie: - (di tipo B): una relazione in forma di intervista; - (di tipo B): il progetto personale o di gruppo per un'opera con il computer; - (di tipo A): la realizzazione dell'opera e l'allestimento di un'esposizione con tutti i lavori del corso.

BIBLIOGRAFIA	1. INFOSFERA (2020/2021) - Unisob [Online] Disponibile a <https://www.unisobmedialab.it/wp-content/uploads/2021/09/Infosfera-2020.pdf> [Ultimo accesso 03/03/2022] 2. Marchese A. (1983) - L'officina del racconta, Milano, Oscar Mondadori (ristampa 21 o post) 3. Dilg B., Perché ti piace questa foto?, 2019, Gribaudo
BIBLIOGRAFIA PER NON FREQUENTANTI	1. INFOSFERA (2020/2021) - Unisob [Online] Disponibile a <https://www.unisobmedialab.it/wp-content/uploads/2021/09/Infosfera-2020.pdf> [Ultimo accesso 03/03/2022] 2. Marchese A. (1983) - L'officina del racconta, Milano, Oscar Mondadori (ristampa 21 o post) 3. Fontana A. (2017), Storytelling for dummies. Ideare un piano di storytelling efficace. Sviluppare la tua campagna di narrazione: di marca, prodotto o vita. Creare contenuti testuali e visivi, adattati ai diversi media, per il tuo storydoing on-life, Hoepli 4. Tagli P. (2007), Morfologia dei format televisivi. Come si fabbricano i programmi di successo, Rai Libri 5. Dilg B., Perché ti piace questa foto?, 2019, Gribaudo

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: Teoria e metodo dei mass media

DOCENTE: Prof. Luigi Gentili

TITOLO	**Teoria e metodo dei mass media – Teoria degli audiovisivi** A.A. 2021-2022
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso analizza il funzionamento dei mass media e il loro impatto sui consumi e gli stili di vita. Il tema è quello della pubblicità, affrontato sia dal punto di vista teorico che sul versante delle tecniche di comunicazione. Questo per sviluppare negli allievi le capacità e le abilità volte ad una crescita della professionalità. La parte introduttiva è focalizzata sulla storia della pubblicità e l'analisi delle principali correnti creative. Verrà trattata quindi la pianificazione di una campagna pubblicitaria e la costruzione dei messaggi. Sono argomenti di approfondimento la costruzione degli annunci pubblicitari e degli spot televisivi. Al livello trasversale, sono parte integrante del corso l'analisi dell'emittente e del destinatario della pubblicità, il linguaggio persuasivo, la tipologia e le caratteristiche dei singoli media e la pubblicità non convenzionale.
PREREQUISITI	Conoscenza di base del linguaggio dei media e degli strumenti utilizzati in ambito pubblicitario.
CONTENUTI	1. Storia dei media pubblicitari; 2. I grandi pubblicitari e le strategie creative; 3. La campagna pubblicitaria; 4. L'emittente e il target della comunicazione; 5. La costruzione del messaggio pubblicitario; 6. Il media planner; 7. Le strategie della persuasione; 8. La pubblicità non convenzionale.

OBIETTIVI	**Conoscenze:** acquisizione delle teorie e dei paradigmi del linguaggio pubblicitario e dei mass media, delle strategie persuasive e non convenzionali. **Competenze:** saper procedere all'ideazione di un testo pubblicitario e di un messaggio, essere in grado di costruire un discorso persuasivo e di condizionamento. **Capacità:** saper progettare una campagna pubblicitaria, essere in grado di realizzare un annuncio e uno sport, saper pianificare e gestire il piano media.
SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Aula, libri di riferimento, materiali multimediali e audiovisivi, lezioni frontali e partecipate. Le strategie di apprendimento sono di tipo interattivo e pragmatico, con un'impostazione di tipo manageriale.
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Il corso prevede, per ogni singola lezione, momenti teorici di inquadramento e di sintesi, case history ed esercitazioni individuali e di gruppo. Le prove in itinere, costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al termine delle esercitazioni stesse. Nella valutazione in itinere è previsto un feedback collettivo. La prova finale sarà orale, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti anche con prove scritte per il singolo allievo, svolte durante l'esame orale.
BIBLIOGRAFIA	Libri di testo: 1 - Marco Vecchia, "Hapù. Manuale di tecnica della comunicazione pubblicitaria", Lupetti, Milano, 2003. (Esclusi il capitolo 3 e i paragrafi 7.1, 7.2, 7.3 e 7.4 del capitolo 7. 2 - Luigi Gentili, "Homo mediaticus. Mass media e culto dell'immagine", Armando editore, Roma, 2013. (Esclusi il capitolo 1, i paragrafi 3 e 4 del capitolo 2 e l'appendice).
Bibliografia per non frequentanti	(Vedi BIBLIOGRAFIA)

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: WEB DESIGN 1

DOCENTE: ANTONINO PANDOLFINI

TITOLO	**User experience e Web design**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Saper realizzare un sito internet con CMS Wordpress
PREREQUISITI	///////////////////////////////////////
CONTENUTI	**User Experience ed User Interface** - Processi di ricerca ed analisi - Personas e scenari **Architettura dell'informazione** - Progettare la navigazione - Gerarchia dei contenuti - Le convenzioni nel web design **Homepage** - Branding e Obiettivi **Immagini per il web** - Profilo colore e risoluzione - I differenti formati ijpg, gif, png) **Creazione di una bozza layout** **Domini, hosting e database** **Cosa è un cms: Wordpress** - Installazione e configurazione - Plugin e widget - Page builder - Costruzione di un sito internet
OBIETTIVI	Saper realizzare un sito internet con CMS Wordpress

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Piattaforma Wordpress, Page Builder plugin, metodi di user experience e user interface
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Verifica della parte teorica mediante domande a risposta multipla. Prove in itinere pratiche sugli argomenti trattati in classe. Esame finale con ideazione e realizzazione pratica di un proprio sito internet.
BIBLIOGRAFIA	Manuali e appunti forniti dal docente
Bibliografia per non frequentanti	Manuali e appunti forniti dal docente

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: TIPOLOGIA DEI MATERIALI

DOCENTE: ARCH. FLORIANA CANNATELLI

TITOLO	**TIPOLOGIA DEI MATERIALI**
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso fornisce agli studenti gli strumenti necessari a controllare il processo di realizzazione di un prodotto industriale, offrendo una panoramica sui principali materiali tradizionali ed innovativi presenti sul mercato ed approfondendo le tecnologie relative a quattro famiglie di materiali: legno, metalli, polimeri e vetro, al fine di offrire una esaustiva capacità di controllo del processo progettuale
PREREQUISITI	Nessuno
CONTENUTI	Il corso si propone di evidenziare le peculiarità di singoli materiali relativi al design in relazione ad un loro utilizzo razionale nell'ambito della produzione industriale. Si valuteranno dunque le proprietà fisico- chimiche e meccaniche del materiale preso in esame in rapporto alle possibili tecnologie, tenendo conto delle innovazioni, dei vantaggi e dei livelli di rischio di ciascuna lavorazione. Sottolineando la differenza sostanziale fra materia prima e materiali derivati, verranno affrontati i vari criteri di lavorabilità e saranno forniti esempi di applicazioni. Verranno comparati prodotti realizzati in diversi materiali rispetto alla loro fruizione, affrontando problematiche legate ai i requisiti ambientali e alle caratteristiche percettive del prodotto, (l'aspetto tattile, cromatico, le texture,...), e sarà dato ampio spazio a tematiche relative alla sostenibilità, al riciclo, al riuso. Relativamente alle tecnologie produttive saranno analizzate in maniera esaustiva in riferimento ai materiali più tradizionali come legno, metallo e vetro e anche a quelli più innovativi come i polimeri. Sarà infatti dedicata particolare attenzione al mondo delle materie plastiche, con particolare sguardo alla loro evoluzione piu recente, dai compositi ai tecnopolimeri, ai biopolimeri, ai materiali "sensibili". Verrà presentata la tecnica

	della prototipazione rapida quale strumento di progettazione e di verifica tecnologicamente sempre più sofisticato, nonché come tecnologia relativa a preserie e prodotti in piccola serie. Saranno valutati i materiali più innovativi ed interessanti presenti sul mercato, attraverso la valutazione delle loro caratteristiche fisiche ed estetiche, al fine di offrire agli studenti un esaustivo campo di possibilità applicative nell'ambito dei loro progetti. Lo studente potrà visionare il materiale attraverso i siti internet di riferimento, campionature e case histories di realizzazioni. Per approfondimenti ci si avvarrà del data base di Material Connexion, e dei siti delle aziende di eccellenza del settore. Una parte della tesina di fine anno sarà dedicata all'elaborazione di schede tecniche su prodotti anche di eco design. Le lezioni saranno corredate sempre da video e materiale didattico frutto della ricerca maturata in più di venti anni di esperienza.
OBIETTIVI	L'acquisizione di competenze relative a materiali e tecnologie, sono la base necessaria per l'elaborazione di una metodologia progettuale interdisciplinare ed integrata. Il corso intende fornire gli elementi fondamentali connessi all'uso dei materiali e dei processi produttivi come strumenti imprescindibili per la progettazione.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Il corso verterà su una serie di lezioni frontali, integrate a video e immagini di specifici materiali e tecnologie, più l'elaborazione da parte degli studenti di una tesina di schede prodotto. Nel dettaglio saranno trattati i seguenti argomenti: TECNOLOGIA DEI MATERIALI 1: I materiali polimerici. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Tecnologie di trasformazione dei termoplastici: Colata, Estrusione Calandratura 2: I materiali polimerici Stampaggio a iniezione, Soffiaggio, Stampaggio rotazionale, Tecniche di formatura a caldo di semilavorati in lastra 3: I materiali polimerici. Espansi. Tecnologie di trasformazione dei termoindurenti. Gli elastomeri. Prototipazione rapida 4: Il legno. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Materiali di prima lavorazione. Materiali di seconda lavorazione 5: Il legno. Produzione dei pannelli (compensati, paniforti, tamburati, pannelli di fibra) Legno lamellare. Finiture superficiali: impiallacciature, laccature, verniciature 6: Il legno. Curvature del legno e tecniche di giunzione e di incollaggio. Le macchine utensili e macchinari CNC Revisione elaborati studenti 7: Il vetro. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Processo di formatura del vetro Revisione elaborati studenti 8: Il vetro Lavorazioni industriali del vetro. Tecniche di formatura del vetro piano. Lavorazioni industriali del vetro. Tecniche di formatura del vetro cavo. Revisione elaborati studenti 9: Il vetro. Seconde lavorazioni su vetro. Le fibre di vetro. Lavorazioni artigianali del vetro Revisione elaborati studenti

	10: I materiali metallici. Criteri generali e caratteristiche del materiale. Tecnologie di trasformazione dei materiali metallici: Estrusione, Laminazione. Revisione elaborati studenti 11: I materiali metallici. Forgiatura, Processi di fonderia, Tecniche di formatura, Lavorazioni meccaniche. Revisione elaborati studenti TIPOLOGIA DEI MATERIALI 1: Introduzione alla materia 2: Laminati innovativi : Fenix e Textured Metal 3: Le nuove frontiere del gres porcellanato in basso spessore : Laminam e non solo 4: Cementi e legni traslucenti 5: Bencore - 3 Form - Design Pannell 6: Le nuove frontiere della pietra Prima parte : 3D Stone - Dlayer 7: Seconda parte : Stonethica - Archiex 8: Nuove frontiere della televisione che si nasconde in uno specchio. 9: Il vero lusso attraverso l'utilizzo della pelle e del cristallo con Wallpaper Crystal 10: Pannelli decorati in alluminio ed acciaio by Alrock Pannelli in Alluminio con nitura Extramirror o Opaca by Digital Diffusion 11: Soluzioni a parete per creare effetti tridimensionali : Wall Art - Sublidot 12: I mille volti del PMMA colato 13: L'Ecosostenibilità dei materiali innovativi 14: Pavimenti liquidi senza fughe: Ceramica continua 15: Camini in bioetanolo 16: Art diffusion - Laser Wall 17: Vetro innovativo 18: Pavimenti in legno esterno innovativi quali Accoya e legni ricomposti 19: Corian e similiari 20: Studio Art per i rivestimenti in pelle 21: Ultime novità nel mondo dei pavimenti in gomma 22: Carte da parati contemporanee in esterne ed ambienti umidi 23: L'acciaio applicato all'ultima frontiera degli inssi minimali 24: Dukta e similari 25: Materiali innovativi. Materiali ecologici. Materiali sensibili.
VERIFICHE E VALUTAZIONE T.O.F. 1 Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Al fine di supportare l'adeguata compilazione delle schede prodotto, che costituiranno consegna d'esame, dopo le prime lezioni frontali si procederà a revisioni settimanali o quindicinali sulle tematiche svolte di pari passo a lezione. A supporto del materiale didattico e bibliografico durante il Corso viene illustrato materiale fotografico e video proveniente dai reparti produttivi delle seguenti Aziende: 3M ; Alcoa Trasformazioni ; Almeco ; Antrox ; Aqua Creations Ltd. ; Arditi ; Artemide ; Codema ; Danese ; DGA ; Elshine ; Erco ; Esedra ; European Aluminium Association ; F.lli Brumana ; Flos ; Fonderia Fratelli Carnevale ; Fontana Arte ; Foscarini; Future Lighting Solution Italy ; Giplast ; GPS ; Hess AG Form Und Licht ; Igus ; iGuzzini Illuminazione ; Ilti Luce ; Inate Products Ltd.; Intermark Sistemi ; Kundalini ; Luceplan ; Martin Professional A/S; Material Connexion ; Materioteca ; Metra ; Nonesiste ; OLuce ; Osram ; Philips Lighting ; Philips Lumileds Lighting Company ; PPML ; Ricerca & Progetto ; Schréder ; Seves ; Shady Shade ; Simes ; Slamp ; Solar Project ; Star Glass ; Targetti Sankey; Technogel ; Thorn Europhane ; Zumtobel Illuminazione La prova finale verterà sulla discussione orale e sulla tesina di schede prodotto elaborata durante il corso.

	La verifica dell'apprendimento disciplinare si baserà prevalentemente su colloqui, esercitazioni intermedie, revisione degli elaborati di analisi e di progetto richiesti, esame finale. Una parte delle ore di lezione sara dedicata alle revisioni degli elaborati svolti durante le esercitazioni in aula e a casa. I parametri di valutazione degli studenti si baseranno su presenza in aula, interesse e partecipazione agli argomenti trattati, capacità di comunicazione, verifica dell'apprendimento disciplinare.
BIBLIOGRAFIA	- THOMPSON R, "Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi; Zanichelli 2012 - ALASTAIR FUAD-LUKE , Eco-Design. Progetti per un futuro sostenibile" ; Logos 2003 Logos 2003 - Beylerian, George M. , The Global Resource of New and Innovative Materials ; Material Connexion
Bibliografia per non frequentanti	- THOMPSON R, "Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi; Zanichelli 2012 - ALASTAIR FUAD-LUKE , Eco-Design. Progetti per un futuro sostenibile" ; Logos 2003 Logos 2003 - Beylerian, George M. , The Global Resource of New and Innovative Materials ; Material Connexion

ISTITUTO PANTHEON DESIGN &TECHNOLOGY

Programma Accademico

MATERIA: Storia dell'architettura

DOCENTE: Prof. Nicola Brucoli

TITOLO	Storia dell'architettura
MOTIVAZIONE E FINALITÀ	Il corso vuole stimolare una visione ampia e fluida della materia, che permetta di comprendere meglio il panorama attuale e futuro tramite un'approfondita conoscenza delle radici della progettazione contemporanea.
PREREQUISITI	Conoscenza dei fatti storici principali da fine 700 fino alla contemporaneità. Interesse verso l'Architettura, la città e l'evoluzione del gusto. Curiosità nei confronti del costruito, delle città europee e di Roma.

CONTENUTI	Partendo dalla fine del 1700 si procederà con lo studio delle culture architettoniche europee dell'Ottocento. Si proseguirà con le avanguardie, i maestri del movimento moderno e l'architettura americana. Ci si concentrerà poi sull'Italia, analizzandone tendenze e individualità del '900. L'architettura mondiale della seconda metà del XX secolo verrà affrontata esaminandone momenti e architetti specifici. - L'eclettismo storicistico - L'Architettura dell'Ingegneria - Le poetiche dell'eclettismo: Pugin, Ruskin, Morris, Howard, Viollet-le-Duc - Art Nouveau in Europa all'inizio del XX Secolo: Horta, Van de Velde, Mackintosh, Wagner, Olbrich, Hoffmann - Architettura in America: Sullivan e la scuola di Chicago - Il Modernismo in Catalogna e Gaudí - Garnier e Perret: città e cemento armato - Protorazionalismo: Behrens e il Werkbund - Gropius e il Bauhaus - Architettura in Germania 1919-1939 - Frank Lloyd Wright - Ludwig Mies van der Rohe - Le Corbusier - Alvar Aalto - Roma: la costruzione della capitale e l'architettura del Ventennio - Il dibattito italiano: Del Debbio, Libera, Moretti, Terragni, Piacentini, Ponti - Il dopoguerra: la ricostruzione e l'esperienza dell'Ina-Casa - Albini, Scarpa e l'Italia degli anni Cinquanta - L'architettura monumentale di Kahn - Architettura postmoderna e neorazionalista: Portoghesi, Venturi, Rossi - Decostruttivismo: Gehry, Libeskind, Koolhaas, Eisenman, Hadid, Tschumi, Coop Himmelb(l)au
OBIETTIVI	L'obiettivo principale del corso è di fornire strumenti e conoscenze adeguate a comprendere i linguaggi e le dinamiche della progettazione contemporanea dell'architettura e delle città, attraverso lo studio di autori, correnti, singoli edifici e piani urbani dagli ultimi decenni del Settecento fino al XXI secolo. Il corso vuole incentivare la capacità di riflessione critica, confronto e sintesi degli studenti, per formare professionisti consapevoli del ruolo e dell'evoluzione dell'architettura nel corso del tempo. Verrà posta particolare attenzione al contesto economico-sociale dell'architettura, analisi dei materiali alle tecniche costruttive, illustrandone le caratteristiche anche attraverso il rapporto con la città e il paesaggio.

SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE	Per la trattazione degli argomenti e lo sviluppo della didattica si utilizzeranno: - Slide delle lezioni e rimandi per approfondire determinati argomenti (articoli, immagini, video) - Dispense delle lezioni - Libri di testo indicati in bibliografia - Riviste di architettura e sitografia specifica
VERIFICHE E VALUTAZIONE **T.O.F. 1** Lezioni Teoriche **M. V.** A: Prova finale scritta/ orale B: Prova in itinere	Il corso sarà composto da 13 lezioni teoriche di 3 ore. Al termine del corso verrà chiesto agli studenti di preparare una presentazione power point da cui partire per il colloquio finale, prova orale che determinerà il voto.
BIBLIOGRAFIA	R. DE FUSCO, Storia dell'Architettura Contemporanea, Laterza, Bari, 2000 oppure M. BIRAGHI, Storia dell'architettura contemporanea. Edizione illustrata: 1-2, Einaudi, Milano, 2008
Bibliografia per non frequentanti	R. DE FUSCO, Storia dell'Architettura Contemporanea, Laterza, Bari 2000 Uno a scelta tra: B. INGELS, Yes is more. Ediz. illustrata, Taschen, Colonia, 2009 P. ZUMTHOR, Pensare Architettura, Mondadori Electa, Milano 2003 R. KOOLHAAS, Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan, Mondadori Electa, Milano 2013