

Programma del Corso ART DIRECTION 1  
Docente Valentina Pirritano  
Ore 100

<b>TITOLO</b>	ART DIRECTION 1
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettere in luce i rapporti tra messaggio visivo, autore, azienda\ente\brand e fruitore del messaggio.</li> <li>• Acquisire le competenze per realizzare progetti di comunicazione visiva nel solco della contemporaneità.</li> <li>• Comprendere e padroneggiare il linguaggio visivo per costruire racconti non verbali con sensi profondi ed efficacia comunicativa.</li> </ul>
<b>DURATA</b>	Un semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza dei principali software per la grafica digitale ed editoriale. Competenze nella progettazione grafica e comunicazione visiva.
<b>CONTENUTI</b>	<p>La didattica vedrà un mix di spiegazioni ed esempi del docente, esercitazioni ex tempore e revisioni di progetto con il docente.</p> <p>Al conseguimento di ogni unità didattica, verrà assegnata una esercitazione pratica, sulla quale applicare le teorie e le nozioni studiate.</p> <p>Alla fine del corso verrà impostata una esercitazione finale, in cui riepilogare consolidare il percorso formativo.</p> <p>Attraverso la valutazione dell'esercitazione finale e delle esercitazioni svolte durante l'anno, verrà valutato l'intero percorso formativo dello studente, l'impegno e le effettive skills acquisite durante il corso.</p> <p>Verranno proposti Case History e spunti legati anche all'arte contemporanea per una progettazione visiva integrata e sistemica, con particolare attenzione ai media e tecniche emergenti: realtà aumentata, interazione e app, consumer engagement, UI, UX ed eventi multimediali.</p> <p>Durante il corso verranno altresì affrontate attraverso brevi esercitazioni Ex Tempore le macro aree relative all'uso della tipografia e del colore nel progetto grafico, così come lo studio del target.</p> <p>Sulla tipografia verranno fornite nozioni sulla morfologia, la storia e le classificazioni dei caratteri.</p> <p>Per quanto riguarda il colore, verranno fornite indicazioni sull'uso e significato del colore nel progetto grafico e sulla creazione di una cartella colore specifica.</p> <p>Il tutto finalizzato a creare una consapevolezza nella gestione del progetto grafico a tutto tondo, in tempi rapidi e con efficacia.</p> <p>La didattica vedrà un mix di spiegazioni ed esempi del docente, esercitazioni ex tempore e revisioni di progetto con il docente.</p> <p>Valutazione finale del progetto di comunicazione integrata sviluppato in autonomia dallo studente e delle esercitazioni ex-tempore realizzate in aula.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Il corso fornisce strumenti, competenze e bagaglio visivo\concettuale per approcciare in modo efficace il marketplace contemporaneo.</p> <p><b>Competenze:</b> Si approfondirà la comprensione del rapporto tra Brief e Creatività, attraverso esercitazioni pratiche che culmineranno con la creazione di una brand Identity: dal logo design alla declinazione in diversi media comunicativi, editoriali e digitali.</p> <p><b>Capacità:</b> Gestire un brief creativo, con creatività, innovazione, competenza e in tempi brevi. Applicare tecniche e strategie per realizzare progetti di comunicazione visiva significativi ed efficaci.</p>

<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b></p>	<p>La valutazione sul conseguimento degli obiettivi formativi avverrà sulla base dell'apprendimento dei concetti espressi durante le lezioni e sull'applicazione della teoria per lo svolgimento dell'esercitazione finale</p>
<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p><b>DIGITALE</b></p> <p>Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile Tecniche nuove</p> <p>Brand identikit. Trasformare un marchio in una marca Gaetano Grizzanti Fausto Lupetti editore</p> <p>Comunicazione sociale e media digitali Roberto Bernocchi, Alberto Contri, Alessandro Rea</p> <p><b>CREATIVITÀ</b> Creatività e pensiero laterale Edward De Bono (Autore), F. Brunelli (Traduttore) Carocci, 2018</p> <p>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques Michael Michalko (Autore)</p> <p>Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive Bruno Munari Laterza, 2019</p> <p>Design e Comunicazione Visiva Bruno Munari Laterza, 2019.</p> <p><b>GRAFICA</b></p> <p>Graphic Design Visionaries Caroline Roberts, Laurence King Pub; 2013 Storia del Design Grafico Daniele Baroni, Maurizio Vitta Longanesi 2019</p> <p>Introduzione alla grafica Quentin Newark 2a edizione, Logos , 2006.</p> <p>Critica Portatile al Visual Design Riccardo Falcinelli Einaudi, 2018.</p> <p>Graphic Design. Guida alla progettazione grafica Gianni Latino LetteraVentidue, 2011</p> <p>The Designer And The Grid Lucienne Roberts Rotovision, 2005.</p>

Grids for Graphic Designers  
Gavin Ambrose, Paul Harris  
Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.

Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica  
Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di),  
Zanichelli, 2010.

Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici  
Simon Garfield, June  
Tea editore 2015.

Segni & simboli. Disegno, progetto e significato,  
Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini  
(Traduttore)  
Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.

Guida agli stili tipografici  
Timothy Samara, Charles Coulston  
Il Castello, 2006.

Illustration now!  
Julius Wiedemann  
Taschen, 2011.

Il libro del Graphic Design  
Steven Heller e Gail Anderson  
Vallardi, 2018.

Megg's History of Graphic Design  
Philip B. Meggs, Alston W. Purvis  
Wiley, 2016

**COLORE**  
Semiotica dei colori  
Marialaura Agnello  
Carrocci editore, 2013

Interazione del colore  
Joseph Albers  
Il saggiatore, 2019

Cromorama  
Riccardo Falcinelli  
Einaudi

#### **SEMIOTICA**

Identità visive. Waterman, Apple, Ibm, Chanel, Ikea e altri casi di marca  
Jean-Marie Floch, 2016, Franco Angeli

Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto  
L. Corrain; M. Valenti  
Esculapio

#### **SITOGRAFIA**

	<p><a href="http://www.designboom.com">www.designboom.com</a> <a href="http://www.juxtapoz.com">www.juxtapoz.com</a> <a href="http://www.colorlisa.com">www.colorlisa.com</a> <a href="http://www.material.io/design">www.material.io/design</a> <a href="http://www.fonts.google.com">www.fonts.google.com</a></p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	<p>Dispense e Case Histories fornite dal Docente</p>

Programma del Corso: **DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE**  
Docente: Prof. Arch. Carlo Iacchia  
Ore: 60 – attività teorica pratica

<b>TITOLO</b>	<b>DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE (CFA: 6)– T.O.F.: 2 attività teorico pratiche</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	<p>Il corso è impostato in modo tale da chiarire agli studenti quali siano i metodi per rappresentare la realtà tridimensionale sul foglio da disegno, cioè per ottenere la rappresentazione bidimensionale dello spazio che ci circonda. Le lezioni si articolano a partire dal metodo più comunemente usato, quello delle Proiezioni Ortogonali, che servono per illustrare l'oggetto nel giusto rapporto e tale che sia comunque misurabile.</p> <p>In seguito vengono trattate la Proiezione Centrale ed in particolare la Prospettiva, utile per una visione d'insieme delle idee progettuali, così come l'Assonometria e la Prospettiva Parallela.</p> <p>Inoltre il corso si propone anche di far capire come questi metodi siano, fra loro, strettamente collegati e, tutto sommato, indispensabili al progettista in genere.</p>
<b>STIMOLO MOTIVANTE</b>	<p>“...La PERCEZIONE VISIVA è..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Il più potente strumento di cui disponiamo per impadronirci delle forme, fino alla possibilità di conoscere la loro essenza ed il loro significato, la loro ragione di essere così e le possibilità di modificazione. Il vedere implica un'educazione, un allenamento, un vero e proprio lungo tirocinio con impegno con esercitazione rigorosa e sistematica. La strada dell'orecchiante, di chi lavora in modo estemporaneo, è la strada dei dilettanti: una strada breve, bruciata, un vicolo cieco, una strada che comunque non conduce molto lontano. Gli studi di metodologia artistica richiedono molta pazienza, forza di animo, costanza, durata e molta resistenza. Solo alla fine ci accorgiamo di possedere realmente il nostro mestiere, di essere maestri della nostra arte....”.</i></li> </ul>
<b>DURATA</b>	<b>60 ore</b> Lo studente deve avere almeno l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
<b>PREREQUISITI</b>	Forza di animo, costanza, durata e molta resistenza.
<b>CONTENUTI</b>	<p>Programma delle attività teorico/pratiche: (in corsivo le lezioni teoriche – sottolineate le verifiche in itinere esercitazione in classe)</p> <p><b>1. 09/11/2023</b> <b>Il disegno tecnico:</b> <i>Misure standard, lo spessore delle linee, le scale di riproduzione, simboli e definizioni principali, gli strumenti di lavoro.</i> <i>Punto, retta, Piano, angoli, l'alfabeto greco, il diedro (rappresentazione dello spazio) i piani principali, PO, PV, PL.</i> <i>I tre tipi di proiezione, ortogonale, obliqua e conica.</i> <i>Geometria piana, rette e punti, ortogonalità tra rette, angolo tra rette, la bisettrice di un angolo, costruzione di figure geometriche regolari, costruzione di un poligono regolare qualunque, raccordo tra due archi, raccordo tra due rette che si intersecano.</i> <u>Rappresentazione di un gruppo di figure piane regolari.</u></p> <p><b>2. 16/11/2023</b> <b>Le coniche:</b> <i>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> <i>I templi suoi elementi costruttivi.</i></p>

Rappresentazione di un gruppo di figure piane regolari.

**3. 23/11/2023**

***Proiezioni ortogonali (metodo di Monge)***

*Intersezioni tra piani, piano ausiliario e generico,*

*Rotazione di un piano ausiliario e/o generico.*

*Retta ortogonale e/o generica uscente dal piano orizzontale, trovare le sue proiezioni e le tracce.*

*Intersezione tra piani ortogonali, inclinati e/o generici, trovare le proiezioni e tracce.*

*Intersezione di un piano generico con i piani principali trovare l'angolo del piano generico.*

Rappresentazione di un gruppo di solido sui piani PO, PV, PL.

Cubo e Parallelepipedo con base inclinata a 30/60gradi rispetto al PV,

**4. 30/11/2023**

*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 crociera, 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.

**5. 07/12/2023**

*Proiezione di un punto,*

*proiezione ortogonale di una figura piana,*

*proiezione ortogonale di una retta nel primo diedro,*

*proiezione di una retta uscente dal piano verticale ed orizzontale,*

*retta comunque inclinata uscente dalla linea di terra,*

*retta // ai piani orizzontale e verticale ed ortogonale al PL,*

*punto appartenente ad una retta,*

*intersezione tra piani,*

*retta di intersezione tra due piani,*

*retta appartenente ad un piano,*

*angolo di intersezione di due piani generici,*

*retta ortogonale ad un piano generico*

*punto di intersezione tra due rette complanari.*

Rappresentazione geometrica

**6. 14/12/2023**

I rapporti metrici più usati.

Le sezioni:

*Sezione di un solido con un piano // al PO ed ortogonale al PV*

*(sul PO **la pianta**). Il metodo delle trilaterazioni in scala metrica.*

*Sezione di un solido con un piano ortogonale al PO e // al PV o al PL*

*(sul PV/PL **la sezione**).*

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PO.

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PV.

Proiezione ortogonale di un parallelepipedo, sezionato da un piano // al PL.

**7. 21/12/2023**

*Sezione di una piramide tagliata da un piano generico, vera forma della sezione.*

*Proiezione ortogonale di una piramide a base esagonale, sezionata da un piano generico, rappresentare la vera forma della sezione, misure e quote.*

**8. 11/01/2024**

*Teoria delle ombre: Ombre //*

*Proiezione ortogonale di un raggio luminoso nel primo diedro, r1 r2;*

*Le tracce d'intersezione con i piani principali, tr1, tr2.*

*Ombra propria e portata.*

Proiezione ortogonale di una piramide a base pentagonale, trovare l'ombra del solido investito da un r1/45° e r2/30° ombra sul PO e PV, ombra propria e portata del solido.

**9. 18/01/2024**

*Le proiezioni oblique: Assonometria*

Assonometria ortogonale:

Isometrica-Dimettrica-Trimetrica.

Rapporto di riduzione.

*Rappresentazione di un cubo.*

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.

Isometrica

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.V. in Ass. Dimetrica

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.L. in Ass. Trimetrica

**10. 25/01/2024**

Assonometria Obliqua,

*Assonometria Isometrica Monometrica al PV*

*Assonometria Isometrica Monometrica al PL*

*Assonometria Isometrica. Cavaliera Militare al PO.*

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.Cav.Mil.

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.V. in Assonometria

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.L. in Assonometria

Rappresentazione di un solido sezionato da un piano // al P.O. in Ass.Cav.Mil.

30°/60°, Il solido al suo interno e diviso in 5 scompartimenti.

Ombra propria e portata degli elementi interni.

**11. 01/02/2024**

*Le proiezioni coniche: La Prospettiva*

*Punto improprio, triangolo limite, circonferenza limite, prospettiva, la prospettiva, i piani principali, L.T. – L.O., il P.V., la distanza, Tr. e F. di una retta, Tr. e F. di un piano, il piano delle proiettanti e suo ribaltamento su P.V.(quadro), prospettiva di un quadrato, costruzione geometrica della visione spaziale sul P.O.*

*Rappresentazione di una retta // al P.V.(quadro), retta appartenente al P.O., rette non appartenenti al P.O., retta e piano, rappresentazione di un piano ortogonale al P.O., piano // al P.O., piano inclinato ed ortogonale al quadro, piani inclinati generici, i punti di misura, misura di un segmento prospettico, la prospettiva diretta e indiretta. Ribaltamento del P.Vista (O), ribaltamento della proiettante, angolo di una retta con L.T., retta ortogonale alla L.T., la fuga e la traccia del piano orizzontale, il cerchio di distanza, il cerchio delle fughe, il cerchio delle proiettanti,*

**12. 08/02/2024**

*retta // alla L.T., intersezione di una retta inclinata a 45° con la L.T., angolo di intersezione di due rette generiche, la prospettiva centrale.*

Esercitazione grafica in scala metrica di un ambiente arredato con solidi //alla L.T.

	<p><b>13. 15/02/2024</b> <i>la prospettiva centrale di oggetti comunque disposti sul P.O. // alla LT, altezza di un segmento // al P.V.(quadro), piani // alla L.T., rette // alla L.O. e loro misura, la sezione prospettica. Traccia e fuga di un piano inclinato.</i></p> <p><u>Esercitazione grafica in scala metrica di un gruppo di solidi.</u></p> <p><b>14. 22/02/2024</b> <i>la prospettiva accidentale di oggetti comunque disposti sul P.O., altezza di un segmento // al P.V.(quadro), piani //, rette //, loro misura, la sezione prospettica (il Quadro). Costruzione diretta di un ambiente in prospettiva centrale, la sezione prospettica, la scala in prospettiva centrale, costruzione di una circonferenza in prospettiva centrale su un piano verticale e su un piano orizzontale, Esercitazione grafica in scala metrica di un ambiente a più piani.</i></p> <p><b>15. 29/02/2024</b></p> <p><b><u>Verifica finale:</u></b> <b><u>Revisione tavole, verifica ammissione all'esame.</u></b></p>
<b>OBIETTIVI</b>	Conoscere il metodo delle proiezioni, saper disegnare a mano libera un ambiente da rilevare progettare in scala metrica.
<b>SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE</b>	Aula, libri di riferimento esercitazioni in aula, dispensa.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispensa del prof. Carlo Iacchia,</li> <li>• LEZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA, Orseolo Fasolo edizioni K</li> </ul>



## Programma Accademico

Corso di Diploma Accademico di 1° 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"
<p><b>MOTIVAZIONE e FINALITÀ</b></p>	<p>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 fundamentalmente due concetti chiave: <b>la pratica e la teoria</b> 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.</p> <p>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.</p> <p><b>L'urbanistica</b> 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.</p> <p>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.</p> <p>La disciplina urbanistica abbraccia principalmente <b>tre ambiti di ricerca</b>: l'analisi dei fenomeni urbani; la progettazione dello spazio</p>

	<p>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.</p> <p>Attualmente l'architettura e l'urbanistica sono entrambe impegnate in una nuova modalità di 'progettazione partecipata' che pone un'attenzione particolare al <b>ruolo sociale</b> e culturale nello sviluppo e nelle trasformazioni delle città contemporanee.</p> <p>Il ruolo del progettista contemporaneo sarà quello di comprendere ed interpretare al meglio, <b>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.</b></p>
<p><b>PREREQUISITI</b></p>	<p>Il discente non dovrà necessariamente possedere un background culturale propedeutico alla frequentazione del corso.</p> <p>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.</p>
<p><b>CONTENUTI DEL PROGRAMMA</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Percezione dello spazio architettonico, delle città e del paesaggio:</b> 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.</li> <li>2. <b>Presenza, Linguaggio e luogo:</b> il significato e l'identità dei luoghi il <i>Genius loci</i>.</li> <li>3. <b>Immagini delle città e descrizioni</b> (cfr. W. Benjamin, K. Lynch): l'immagine della città moderne.</li> <li>4. <b>Cenni di Storia dell'Urbanistica e discipline correlate:</b> 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).</li> <li>5. <b>Il ruolo dell'Architettura e dello Spazio Urbano nelle Città Moderne e Contemporanee</b> 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.</li> <li>6. <b>Analisi del ruolo sociale dell'arte</b> (sculture, installazioni effimere/permanenti, elementi di arredo urbano) <b>nell'architettura, nel paesaggio urbano</b> e nello spazio naturale delle città contemporanee (centro storico e periferia).</li> <li>7. <b>Breve trattazione teorica degli spazi naturali interstiziali e residuali delle città contemporanee:</b> aree degradate e verde spontaneo residuale (le cosiddette 'erbacce' o piante urbane).</li> </ol>

	<p>Gilles Clément, 'Elogio delle vagabonde. <i>Erbe, arbusti e fiori alla conquista del mondo</i>', Deriveapprodi, 2017).</p> <p><b>8. Brevi riflessioni sulla sostenibilità ambientale e l'impiego dei materiali eco-sostenibili nello spazio urbano:</b> 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.</p> <p><b>9. Progettazione Urbana Strategica:</b> 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.</p>
<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Durante il corso si potrà sperimentare</b> (eventuale in base alle capacità dei discenti e al monte ore di lezioni a disposizione) <b>una breve progettazione 'esperienziale creativa'</b> 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).</p> <p>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.</p> <p>Gli interventi progettuali <b>preliminari e strategici</b> 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.</p> <p>La progettazione strategica verrà supportata da <b>steps teorico/pratici</b> (presentazione di casi di studio e workshop):</p> <p><b>1. Le metodologie per l'inquadramento territoriale/geografico e paesaggistico</b>, (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</p>

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

	<p>prezziario DEI).</p> <p><b>7. Piano Strategico</b> per la <b>gestione</b>, individuazione delle persone preposte, la <b>manutenzione</b>, monitoraggio nel tempo delle opere realizzate, e verifica della <b>sostenibilità</b>, economica, del progetto ideato. La simulazione della gestione del progetto potrà essere applicata sulla progettazione sperimentale realizzata.</p> <p><b>8. Rappresentazione grafica del progetto</b> (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.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SPAZI STRUMENTI e STRATEGIE</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Lecture in aula e laboratori di analisi e di progettazione sperimentale</b> finalizzati alla comprensione dell’architettura e dello spazio architettonico di contesto con la redazione di un progetto preliminare e strategico.</li> <li><b>2. Sopralluoghi dell’area oggetto dello studio</b> (in relazione alle reali possibilità di effettuazione) con applicazioni di analisi da svolgere in <i>situ</i> 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.).</li> <li><b>3. Briefing progettuali</b>, periodici, con i gruppi di lavoro e sperimentazioni di progetto (workshop) finalizzati a individuare la strategia di intervento più idonea.</li> <li><b>4. Esoneri (2)</b> con <i>Ex Tempore</i> e <i>Focus</i> progettuali.</li> <li><b>5. Revisioni dei progetti</b> 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.</li> <li><b>6. L’esame finale</b> consisterà nella <b>presentazione descrittiva</b> (<i>Concept</i>) e una <b>tavola di sintesi</b> (manifesto) del progetto.</li> </ol>

	<p>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.</p> <p>8. <b>Eventuali proposte di partecipazione</b> a mostre e concorsi di Architettura, di Design o di Paesaggio (se compatibile con l'emergenza Covid).</p> <p><i>n.b. Vi potranno essere contributi specialistici, durante le lezioni e preventivamente concordati con la scuola, di professionisti e cultori della materia.</i></p>
<p><b>VERIFICHE e VALUTAZIONE</b> T.O.F.1. Lezioni Teoriche M.V. A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere</p>	<p><b>Prova finale (scritta e orale)</b></p> <p><b>A. Prova finale di presentazione del progetto:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Manifesto</b> in formato digitale e/o cartaceo;</li> <li>2. <b>Tesina:</b> contributo critico di supporto alla sperimentazione progettuale a scelta dello studente.</li> </ol> <p><b>B. Prove in itinere:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Revisioni programmate delle elaborazioni grafiche</b>, inerenti la sperimentazione progettuale, e presentazioni in PowerPoint o file in PDF o altro durante l'orario di lezione.</li> <li>2. <b>Esoneri di verifica</b> (test a risposta multipla) dell'apprendimento delle argomentazioni trattate durante le lezioni (validi per la prova finale).</li> </ol>
<p><b>BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA</b></p>	<p><b><u>TESTI - ARCHITETTURA</u> (una consigliata)</b></p> <p>E. DELLAPIANA, G. MONTANARI, 'Una storia dell'architettura contemporanea', UTET, Novara 2015.</p> <p>C. NORBERG-SCHULTZ, 'Il significato nell'architettura occidentale', Electa, Milano 2012.</p> <p>W. J. R. CURTIS, 'L'architettura Moderna dal 1900', Phaidon, Milano 2006.</p> <p>→ C. NORBERG-SCHULTZ, "<b>Architettura: presenza, linguaggio e luogo</b>", SKIRA, Milano 1996.</p> <p>→ M. COUSIN, "<b>Storia dello Sguardo</b>", il saggiatore, Milano, 2017.</p> <p>R. ARNHEIM "Arte e Percezione visiva", Feltrinelli Editore, Milano, 2017.</p> <p>J. GIBSON, "<b>L'approccio Ecologico alla percezione visiva</b>", MIMESIS Edizioni, Milano, 2014.</p> <p>→ M. AUGÈ, '<b>Non Luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità</b>', Elèuther, Milano, 2008.</p>

### **LETTURE - L'ARCHITETTURA (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'architettura con la natura**', Franco Angeli, Milano 2010.

### **TESTI - URBANISTICA (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.

### **LETTURE - URBANISTICA (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.

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

	<a href="http://www.ilgiornale dell'architettura.com">www.ilgiornale dell'architettura.com</a> <a href="http://www.editorialelotus.it">www.editorialelotus.it</a>
<b>SITOGRAFIA SPECIFICA</b>	<a href="http://www.architettura.uniroma1.it">www.architettura.uniroma1.it</a> <a href="http://www.ordine.architettiroma.it">www.ordine.architettiroma.it</a> <a href="http://univaq.it">univaq.it</a> <a href="http://www.unesco.it">www.unesco.it</a> <a href="http://www.archweb.it">www.archweb.it</a> <a href="http://www.logistar.it">www.logistar.it</a> <a href="http://www.theplan.it">www.theplan.it</a> <a href="http://www.lab2dot0.com">www.lab2dot0.com</a>

**Arch. Paesaggista PhD MARIA ELENA MARANI, Roma 2023-2024**

Programma del Corso: ANTROPOLOGIA DELL'ARTE  
Docente: Alfredo Arciero  
Ore: 30

<b>TITOLO</b>	<b>ANTROPOLOGIA DELL'ARTE</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Attraverso lezioni frontali e analisi di materiali audio-visivi, il corso vuole familiarizzare lo studente all'analisi delle arti e delle estetiche di differenti culture e società. L'obiettivo è quello di fornire agli studenti gli strumenti teorici necessari sia per valutare l'opportunità o meno dell'utilizzo di mezzi audio-visivi nella ricerca, che per valutare la produzione audiovisiva di terzi. Il corso si focalizzerà in particolare sulla interazione cinema-antropologia, attraverso la visione e l'analisi di film come modelli estetici di riferimento utili ad approfondire il concetto di antropologia visiva.
<b>DURATA</b>	Dal 3 Novembre 2023 al 12 Gennaio 2024
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base del linguaggio dei media.
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definire l'antropologia visiva, i suoi metodi, i suoi ambiti di ricerca. Le origini dell'antropologia visiva e le spedizioni etnologiche;</li> <li>- Che cos'è un'immagine: caratteristiche dei segni visivi;</li> <li>- Cenni di storia della tecnica e del linguaggio cinematografico;</li> <li>- Il processo visivo: fisiologia, psicologia e antropologia dell'immagine;</li> <li>- La fotografia etnografica;</li> <li>- Robert Flaherty e l'invenzione del documentario;</li> <li>- La figura di Jean Rouch;</li> <li>- Teoria e sperimentazione visiva nell'opera di Gregory Bateson e Margaret Mead;</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Consapevolezza dello statuto semiotico dell'immagine; conoscenza delle dimensioni fisiologica, psicologica e culturale che caratterizzano il processo visivo.</p> <p><b>Competenze:</b> Conoscenza delle principali tappe dello sviluppo della tecnica fotografica e cinematografica. Conoscenza della storia della fotografia etnografica nonché dei principali autori e delle produzioni più significative del cinema etnografico.</p> <p><b>Capacità:</b> Acquisire la capacità di analizzare criticamente un documento audio-visivo. Acquisizione degli strumenti analitici di base necessari per poter analizzare e valutare la produzione audio-visiva di terzi all'interno della ricerca antropologica.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>Il corso alterna lezioni frontali a proiezioni, analisi e discussione di alcuni classici del cinema, la cui visione è parte integrante del programma.</p> <p>La valutazione si baserà su un esame orale relativo al programma illustrato a lezione, ai film visionati e analizzati. Verranno valutate le capacità analitiche ed espositive, la capacità di presentare connessioni e collegamenti trasversali attraverso i materiali bibliografici, visivi e cinematografici proposti.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA (consigliata)</b>	Antropologia dell'arte – Francesco Ronzon, Quiedit, 2010 Faeta Francesco, <i>Le strategie dell'occhio. Saggi di etnografia visiva</i> , Milano, Franco Angeli, 2003. Cecilia Pennaccini, <i>Filmare le culture</i> , Carocci editore - Hockings Paul (ed.), <i>Principles of Visual Anthropology</i> , Paris, Mouton, 2003. Canevacci, Massimo (2001), <i>Antropologia del cinema</i> , Feltrinelli: Milano. Jerome Bruner – <i>La ricerca del significato</i> , Bollati Boringhieri Christopher Vogler, <i>Il viaggio dell'eroe</i> , Roma, Dino Audino, 2008.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Dispense fornite dal docente.

Programma del Corso Architettura virtuale  
Docente Matteo Taramelli  
Ore 60 ore

<b>TITOLO</b>	<b>Architettura virtuale</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso offre agli iscritti un percorso diretto all' esplorazione delle metodologie di modellazione 3D NURBS e parametrica per il design di spazi virtuali attraverso l' apprendimento del software Rhinoceros ed il plugin di modellazione algoritmica Grasshopper. Il corso approfondisce metodi di visualizzazione e rendering con l' utilizzo dell' engine di rendering integrato a Rhinoceros7, seguito dal processo di photo editing, collage e foto inserimento con Photoshop. Rhinoceros7 è un versatile strumento per la creazione di geometrie tridimensionali e pattern nei campi di design, architettura e arti visive. Questo programma risulta estremamente utile in tutte le fasi del processo progettuale e produttivo, dallo schizzo geometrico alla pianificazione di installazioni, dal disegno di sistemi modulari e di dettagli del prodotto all' estrazione di modelli per la digital fabrication. Durante le lezioni saranno introdotte le tecniche di rendering fotografico per offrire agli studenti le conoscenze necessarie alla produzione di visualizzazioni tramite l' applicazione di luci, materiali e texture alla scena tridimensionale da loro modellata.
<b>DURATA</b>	1 semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
<b>CONTENUTI</b>	Attraverso un approccio didattico learning-by-doing, le lezioni alternano dei momenti di tutorial dedicati all' apprendimento degli strumenti a delle sessioni di laboratorio in cui verranno sviluppati piccoli progetti individuali per consolidare le competenze ottenute. Il corso inizierà con una panoramica generale sul ruolo della modellazione 3D e dei sistemi di visualizzazione negli ambiti del design e dell' architettura, considerandone le potenzialità e i diversi campi di applicazione. Le sessioni di introduzione a Rhinoceros guideranno gli studenti dell' esplorazione dell' interfaccia e dei metodi di navigazione in ambiente 3D, nell' uso degli strumenti di disegno per la creazione di forme geometriche elementari, nelle tecniche di formazione di superfici e volumi e della loro trasformazione tramite punti di controllo, e nell' importazione ed esportazione di modelli e grafiche vettoriali. Saranno proposti dei tutorial che coprono i fondamentali metodi di modellazione NURBS in ambiente Rhinoceros con una serie di esercizi che includono la modellazione libera "free form" di semplici elementi architettonici e la riproduzione digitale tridimensionale di scene esistenti partendo dalla loro osservazione e dall' importazione di disegni e fotografie. Dopo aver ottenuto una visione generale sulle principali funzionalità del programma Rhinoceros, il corso proporrà un' introduzione a Grasshopper e alla logica dei sistemi di programmazione a nodi. Verranno infine esplorati metodi e tecniche di renderizzazione che permetteranno di produrre visualizzazioni dei modelli 3D precedentemente creati tramite l' impostazione di luci, materiali e textures. Nel corso del semestre gli studenti verranno supportati dal docente nella composizione di scene tridimensionali con l' obiettivo di sperimentare con la creazione di modelli 3D e visualizzazioni di spazi architettonici. In questa fase si utilizzerà Photoshop per fotoinserimenti e l' editing di immagini in postproduzione. Al termine del semestre i partecipanti avranno consolidato competenze metodologiche e tecniche spendibili nel campo della modellazione di elementi architettonici e nella produzione di visualizzazioni e grafiche digitali.
<b>OBIETTIVI</b>	<b>Conoscenze:</b> conoscenze specifiche relative ai metodi e alle tecniche di modellazione 3D con Rhinoceros e Grasshopper

	<p><b>Competenze:</b> competenze necessarie per la creazione di nuovi modelli per il design del prodotto, architettura o arti visive, e per la produzione di grafiche e visualizzazioni.</p> <p><b>Capacità:</b> capacità di applicare le competenze raggiunte nell'ambito della modellazione di spazi digitali con la consapevolezza necessaria per la gestione delle diverse fasi di progetto.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni attraverso gli elaborati creativi.</p> <p>In particolare verrà accertato che abbiano raggiunto le competenze necessarie nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- modellazione 3D dettagliata in Rhinoceros</li> <li>- basi di modellazione parametrica specialmente applicata alla creazione di pattern su superfici con Grasshopper</li> <li>- visualizzazioni vettoriali e renderizzazione fotografica</li> </ul> <p>La prova finale consisterà nella consegna di una scena 3D elaborata dai singoli studenti con Rhinoceros7, le relative visualizzazioni ed una presentazione del lavoro svolto.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Manuali, tutorial, riferimenti a siti web.</p>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

**DIPARTIMENTO DI GRAPHIC DESIGN**  
**Corso di Diploma Accademico**

**Inserimento materia**

**DOCENTE:** Renato Astolfi

<b>TITOLO</b>	<b>Graphic design 3 - VISUAL BRAND DESIGN</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Il corso permette allo studente di acquisire le conoscenze e le competenze necessarie alla progettazione dell'identità visiva di un brand.
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base di Adobe Illustrator, InDesign e Photoshop
<b>CONTENUTI</b>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>Brand e Brand Identity:</b> introduzione e principi generali <b>Corporate Identity:</b> coordinato base, format grafico e di comunicazione <b>Brand Manual:</b> impostazione generale del progetto, applicazione del format grafico, sviluppo e declinazione del format di comunicazione, cartaceo e digitale.</p> <p>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.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	Acquisire le conoscenze di base per la gestione della brand communication
<b>SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE</b>	Aula computer
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b> <b>T.O.F. 1</b> Lezioni Teoriche <b>M. V.</b> A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Realizzazione di un brand manual completo

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

Programma del Corso \_\_\_\_\_ Storia dell'arte contemporanea \_\_\_\_\_  
Docente \_\_\_\_\_ Caterina Brazzi Castracane \_\_\_\_\_  
Ore \_\_\_\_\_ 32 \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA AA. 2023/2024
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso ha come finalità la comprensione di cosa si intenda per arte contemporanea, dalle avanguardie al metaverso. Ripercorrendo la storia del '900, si esploreranno i movimenti artistici internazionali, nati in aperta rottura con ogni accademismo di epoca moderna e capaci di trasformare definitivamente il rapporto tra l'opera d'arte e il suo fruitore. Attraverso la riscoperta delle avanguardie, si ragionerà sul senso e il valore di un'arte considerata di rottura e su quali siano le prospettive del futuro dell'artista e del mercato dei capolavori.
<b>DURATA</b>	Dal 17 novembre 2023 al 4 marzo 2024, con lezioni il venerdì o il lunedì pomeriggio dalle 14.00 alle 18.00.
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza scolastica della storia e della storia dell'arte.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Introduzione metodologica allo studio della storia dell'arte. Cronologia e contesti politico/geografici</li> <li>2) Il I '900, la crisi dell'identità e le prime avanguardie</li> <li>3) Gli anni '20, tra Weimar, Dada, moda, fotografia e Bauhaus</li> <li>4) Il II dopoguerra, New York, Pollock e Peggy Guggenheim</li> <li>5) Materia, Spazio e psicologia del profondo: Alberto Burri e Lucio Fontana</li> <li>6) Populismi e pop art</li> <li>7) Video art, nuove prospettive e l'esperienza di FLUXUS</li> <li>8) Arte e tecnologia, tra filosofia, metaverso e gaming</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Acquisire un quadro cronologico della storia dell'arte contemporanea, in particolar modo dei movimenti artistici emersi nell'ultimo secolo, sorti come avanguardie in ricerca di nuovi linguaggi e ancora base imprescindibile per le nuove prospettive degli artisti di oggi.</p> <p><b>Competenze:</b> Acquisire nuove capacità analitiche ed estetiche, capaci di stimolare le ricerche creative.</p> <p><b>Capacità:</b> Acquisire capacità dialettiche tali da mettere in relazione le conoscenze teoriche dell'arte del passato e con i nuovi progetti e le prospettive del futuro.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>La verifica sarà orale.</p> <p>Oltre alla lettura dei volumi in bibliografia a ciascuno studente verrà chiesto di scegliere un artista del passato da studiare più nel dettaglio e con il quale confrontarsi in un piccolo elaborato grafico.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Testi consigliati:  Philippe Daverio, Il secolo spezzato delle avanguardie, Rizzoli 2014  Riccardo Falcinelli, Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram, Einaudi 2020  Ludovico Pratesi, Arte contemporanea- Art Dossier. I protagonisti della scena globale, da Koons a Cattelan, Giunti 2017  Angela Vettese, L'arte contemporanea tra mercato e nuovi linguaggi, Il Mulino, 2017
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Testo integrativo:  Antonio Pinelli, La storia dell'arte. Istruzioni per l'uso, Laterza 2019.

**Programma del corso: Graphic design 1****Docente: Giacomo Buccheri****Totale ore: 100**

<b>TITOLO</b>	Graphic Design 1
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Introduzione dei concetti avanzati legati al graphic design alla progettazione grafica e all'uso avanzato dei software Adobe.
<b>DURATA</b>	100
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Modulo 1: Introduzione al Design Grafico - Concetti fondamentali del design grafico - Storia del design e delle arti visive - Principi di composizione e layout</p> <p>Modulo 2: Principi di Design - Colori e teoria del colore - Forme, linee e strutture - Teoria dell'immagine e del segno</p> <p>Modulo 3: Software di Progettazione Avanzati - Approfondimento sull'utilizzo avanzato di Adobe Photoshop e Adobe Illustrator - Tecniche avanzate di manipolazione dell'immagine, ritocco fotografico e composizione grafica in Photoshop - Introduzione a Adobe Lightroom e il suo ruolo nel workflow – interazione tra Photoshop e Lightroom</p> <p>Modulo 4: Intelligenza Artificiale Applicata al Design - Concetti di base sull'intelligenza artificiale e il suo ruolo nel design - Applicazioni pratiche dell'intelligenza artificiale nel design grafico - Progettazione collaborativa e strumenti di IA nel processo creativo</p> <p>Modulo 5: Infografica - Introduzione all'infografica e alla visualizzazione dei dati - Principi di progettazione per infografiche efficaci</p> <p>Modulo 6: Packaging Design - Fondamenti del packaging design</p>

<b>OBIETTIVI</b>	Conoscenze: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Lightroom e Procreate Competenze: Progettazione grafica avanzata e conoscenza del packaging design Capacità: Tecniche, progettuali e creative
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	Lezioni teoriche e pratiche Lavori di gruppo Prova in itinere alla fine di ogni modulo. Prova finale: progetto grafico
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli) Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli) Figure (di R. Falcinelli) Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari)
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

Programma del Corso: STORIA DEL DESIGN

Docente: **Cesare Mercuri**

<b>TITOLO</b>	Storia del Design
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	L'insegnamento intende presentare agli studenti le vicende del design a partire dalla metà del XIX sec. sino al XX sec. poi l'evoluzione ai giorni nostri, con particolari riferimenti all'interior design, al rapporto tra il progetto degli interni e il disegno degli oggetti d'uso per la casa. Il corso propone di trasmettere l'interesse per una pluralità di aspetti della storia del design aperta alle contaminazioni tra arte, architettura, grafica, moda, comunicazione.
<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza dell'insegnamento.
<b>CONTENUTI</b>	Il corso tratta l'evoluzione del design nella storia moderna, nei suoi aspetti creativi, analizzando necessità funzionali, evoluzioni tecnologiche e condizionamenti estetici. Nella produzione industriale il design diventa il veicolo attraverso il quale oggetti e prodotti rappresentano creatività e funzionalità, messaggeri di nuovi significati.
<b>OBIETTIVI</b>	Fornire un nucleo di conoscenze utili ai corsi degli anni successivi e di sviluppare nello studente un livello di capacità critica e analitica, funzionale agli obiettivi di un percorso progettuale.

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	La preparazione dello studente sarà valutata considerando il livello di apprendimento dei contenuti trattati nelle lezioni. Sono previste prove in itinere e la valutazione finale si svolgerà con una prova scritta e/o orale.
------------------------------------	---

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Renato De Fusco, <i>Storia del Design</i> , Ed. Laterza, Roma Bari, 2002  Charlotte & Peter Fiell, <i>Design del XX secolo</i> , Ed. Taschen, 2012  Domitilla Dardi, Vanni Pasca, <i>Manuale di Storia del Design</i> , Ed. Silvana editoriale, 2019  NOTA Parte della bibliografia sarà integrata durante il corso.
---------------------	---

Programma del Corso: STORIA DEL DESIGN

Docente: **Cesare Mercuri**

<b>TITOLO</b>	Storia del Design
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	L'insegnamento intende presentare agli studenti le vicende del design a partire dalla metà del XIX sec. sino al XX sec. poi l'evoluzione ai giorni nostri, con particolari riferimenti all'interior design, al rapporto tra il progetto degli interni e il disegno degli oggetti d'uso per la casa. Il corso propone di trasmettere l'interesse per una pluralità di aspetti della storia del design aperta alle contaminazioni tra arte, architettura, grafica, moda, comunicazione.
<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza dell'insegnamento.
<b>CONTENUTI</b>	Il corso tratta l'evoluzione del design nella storia moderna, nei suoi aspetti creativi, analizzando necessità funzionali, evoluzioni tecnologiche e condizionamenti estetici. Nella produzione industriale il design diventa il veicolo attraverso il quale oggetti e prodotti rappresentano creatività e funzionalità, messaggeri di nuovi significati.
<b>OBIETTIVI</b>	Fornire un nucleo di conoscenze utili ai corsi degli anni successivi e di sviluppare nello studente un livello di capacità critica e analitica, funzionale agli obiettivi di un percorso progettuale.

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	La preparazione dello studente sarà valutata considerando il livello di apprendimento dei contenuti trattati nelle lezioni. Sono previste prove in itinere e la valutazione finale si svolgerà con una prova scritta e/o orale.
------------------------------------	---

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Renato De Fusco, <i>Storia del Design</i> , Ed. Laterza, Roma Bari, 2002  Charlotte & Peter Fiell, <i>Design del XX secolo</i> , Ed. Taschen, 2012  Domitilla Dardi, Vanni Pasca, <i>Manuale di Storia del Design</i> , Ed. Silvana editoriale, 2019  NOTA Parte della bibliografia sarà integrata durante il corso.
---------------------	---

Programma del Corso **Architettura degli Interni**  
Docente **Maria Chiara Capasso**  
Ore **60**

<b>TITOLO</b>	<b>Architettura degli Interni</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	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.
<b>DURATA</b>	60 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Nessuno
<b>CONTENUTI</b>	<p>I principali macro-argomenti teorico-pratici, trattati all'interno del corso, saranno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La professione dell'architetto d'interni</li> <li>2. La progettazione</li> <li>3. La rappresentazione del progetto</li> <li>4. L'abitazione             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Introduzione</li> <li>4.2 Unità Ambientali</li> <li>4.3 Composizione dell'alloggio</li> <li>4.4 Singole Unità Ambientali</li> <li>4.5 Comfort interno</li> <li>4.6 Gli stili dell'Architettura degli Interni</li> <li>4.7 Gli impianti tecnologici</li> </ol> </li> <li>5. I materiali dell'Architettura degli Interni</li> <li>6. Il colore</li> <li>7. I luoghi del lavoro</li> <li>8. I luoghi della vendita</li> <li>9. I luoghi espositivi</li> <li>10. Approfondimenti</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> il corso si pone l'obiettivo di illustrare a livello teorico 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 delle necessità dell'utente e della creatività degli studenti, ma anche dell'applicazione di principi teorici.</p> <p><b>Competenze:</b> gli studenti, durante il corso, acquisiranno tutte le conoscenze teoriche e pratiche per poter gestire e affrontare, in autonomia, un progetto completo di architettura d'interni, partendo dalle prime fasi del progetto fino alla sua ultimazione e realizzazione.</p> <p><b>Capacità:</b> gli studenti, alla conclusione del corso, avranno la capacità di recepire le necessità dell'utente e convertirle in espressione progettuale, al fine di riorganizzare, a livello funzionale, gli spazi interni di un'ambiente residenziale, commerciale o espositivo, partendo dalla considerazione degli eventuali vincoli architettonici ed impiantistici e di rielaborare il linguaggio estetico/visivo degli spazi, in base alle esigenze e al gusto dell'utente. Gli studenti, difatti, saranno in grado di guidare la committenza verso l'ideazione e la realizzazione del loro spazio ideale.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>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.</p> <p>In parallelo, per l'apprendimento pratico dei concetti teorici esposti durante le lezioni, saranno previste delle singole applicazioni inerenti specifici argomenti.</p> <p>Di conseguenza, la valutazione finale del corso sarà il frutto (A) delle prove pratiche, inerenti singoli argomenti teorici, che verranno svolte durante le ore di lezioni e (B) l'esposizione orale e presentazione del progetto d'Architettura degli Interni generale, condotto durante l'intero corso.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riccardo Salvi, 2019, <i>Manuale di architettura d'interni. L'abitazione</i>. Franco Angeli Editore.</li><li>- T. Tangaz, 2016, <i>Interior Design. Dall'ideazione al progetto</i>. Hoepli, Milano.</li><li>- B. Taschen, 2015, <i>100 Interiors Around the World</i>. Taschen America Llc, Multilingual edizione.</li></ul> <p>Di approfondimento:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- F. Irace, 2015, <i>Storie d'interni. L'architettura dello spazio domestico moderno</i>. Croci editore.</li><li>- R. Pinetti, 2017, <i>Il linguaggio segreto della Casa. Psicologia dell'abitazione</i>, Youcanprint Self-Publishing.</li><li>- B. Del Curto, C. Marano, M. Pedefferri, 2015, <i>Materiali per il Design</i>. Casa Editrice Ambrosiana.</li><li>- I. Romanello, 2008, <i>Il colore: espressione e funzione</i>. Hoepli.</li></ul>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Essendo le lezioni registrate e fornite a tutti gli studenti (anche quelli non frequentanti), la bibliografia è la medesima riportata nel paragrafo precedente.

Programma del Corso **Design System**  
Docente **Maria Chiara Capasso**  
Ore **30**

<b>TITOLO</b>	<b>Design System</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	La centralità dei sistemi è data dalla quotidiana immersione di ogni individuo in una fitta rete di sistemi, più o meno complessi, che sono a monte di ogni prodotto o servizio di cui quotidianamente usufruiamo. Capire il funzionamento di un sistema e come questo viene elaborato, ci consente di progettare o riprogettare al meglio prodotti e servizi.
<b>DURATA</b>	30 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Nessuno
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il corso vuole fornire, agli studenti, le capacità teoriche e pratiche per analizzare, comprendere e scomporre un sistema in sottosistemi più piccoli e più semplici da gestire. Per questo motivo, attraverso le lezioni teoriche, si comprenderà cos'è e come funziona un sistema, inteso come un processo progettuale iterativo e si analizzerà la trasversalità del settore, che ingloba al suo interno diversi ambiti disciplinari che, nella progettazione del sistema, vengono armonizzati per il raggiungimento dello scopo finale: soddisfare il cliente. Saranno affrontate le tecniche di progettazione e, gli studenti, avranno modo di applicare, ad un caso progettuale, tutti gli strumenti utili per la progettazione di un sistema.</p> <p>Le nozioni teoriche saranno suddivise in due moduli:</p> <p><u>Modulo 1: La teoria del <i>Design System</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cos'è il <i>Design System</i>: Definizioni e principi</li> <li>• Come funziona il <i>Design System</i>: Il <i>Design System</i> come un processo iterativo</li> <li>• La multidisciplinarietà del <i>Design System</i>: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Design System e Marketing</i>: connettersi con le persone per creare valore</li> <li>- <i>Design System e Product Design</i>: sviluppo di prodotti con applicazioni di servizio</li> <li>- <i>Design System e Graphic Design</i>: fornire una spiegazione visiva</li> <li>- <i>Design System e Interaction Design</i>: i sistemi come una serie di interazioni</li> <li>- <i>Design System e Social Design</i>: ispirarsi alla vita di tutti i giorni.</li> </ul> </li> </ul> <p><u>Modulo 2: Gli strumenti del <i>Design System</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1 - Esplorazione: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricerca a tavolino</li> <li>- Autoetnografia ed etnografia mobile</li> <li>- Mappa degli Stakeholder</li> <li>- Mappe di viaggio del cliente</li> <li>- Interviste contestuali</li> <li>- Cinque perché</li> <li>- Sonde culturali</li> <li>- Un giorno nella vita</li> <li>- Mappe delle aspettative</li> <li>- Le 5 E</li> <li>- Personas</li> </ul> </li> <li>• Fase 2+3 - Creare e riflettere: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brief</li> <li>- Generazione di idee</li> <li>- Cosa succede se...</li> <li>- Scenari di progettazione</li> <li>- Satisfaction System Map</li> <li>- System map</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Offering Diagram</li> <li>- Storyboard</li> <li>- Procedura dettagliata del Desktop</li> <li>- Prototipo di sistema</li> <li>- Servizio di gestione temporanea</li> <li>• Fase 4 - Implementazione:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Storitelling</li> <li>- Mappe del Ciclo di Vita del Cliente</li> <li>- Tela aziendale.</li> </ul> </li> </ul> <p>Ciascuno studente (o gruppi di studenti), sarà chiamato a svolgere un progetto da elaborare durante tutto l'arco del corso, al fine di ricercare e sperimentare soluzioni che gli consentano di arrivare a ipotesi progettuali di rilievo, attraverso l'elaborazione pratica delle conoscenze teoriche in corso di acquisizione, secondo il principio: conoscere facendo. Ciascuno studente individuerà una tipologia di sistema ed un esempio reale di sistema da progettare (o riprogettare) e rendere fruibile, predisponendo gli strumenti operativi (matrici) per (1) l'analisi strategica del caso, per (2) l'esplorazione delle opportunità, per (3) la progettazione del Concept di sistema, per (4) la progettazione del sistema e, infine e soprattutto, per (5) la misurazione del grado di soddisfazione del cliente, in aderenza alle sue aspettative.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> il corso si pone l'obiettivo di illustrare a livello teorico tutte le informazioni e le conoscenze cruciali per la realizzazione del progetto di un sistema che sia frutto delle necessità dell'utente e della creatività degli studenti, ma anche dell'applicazione di principi teorici.</p> <p><b>Competenze:</b> l'obiettivo del corso è quello di fornire, agli studenti, gli strumenti teorici e metodologi, utili a riconoscere e gestire la complessità dei sistemi esistenti ed elaborarne di nuovi (dai più semplici ai più complessi) <i>human centred</i>, ovvero gestire la complessità dei sistemi ponendo al centro l'utente.</p> <p><b>Capacità:</b> il corso fornisce gli strumenti che mettono in grado i futuri designer di predisporre una risposta specifica in grado di gestire la complessità della progettazione di un sistema in vista della necessaria funzionalità ed in attesa della soddisfazione del cliente.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>All'interno del corso verranno erogate lezioni di teoria generale con la metodologia propria del <i>Design dei Sistemi</i> (SDO) e con l'esperienza pratica, tanto da consentire la creazione di soluzioni sistemiche complesse che mescolano componenti materiali e immateriali tese a realizzare sistemi confacenti all'attesa della committenza. Difatti, saranno svolte lezioni frontali, durante le quali le nozioni teoriche saranno affiancate dallo sviluppo di un progetto di <i>Design dei Sistemi</i>, da svolgere in aula (per un apprendimento diretto e pratico della teoria).</p> <p>Di conseguenza, la valutazione finale del corso sarà il frutto (A) della prova orale, inerente singoli argomenti teorici e (B) l'esposizione del progetto di <i>Design System</i>, condotto durante l'intero corso.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marc Stickdorn, Jakob Schneider, 2010, <i>This Is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases</i>. Jakob Wiley &amp; Sons Inc., New Jersey.</li> <li>- Tassi, R., 2019, <i>#Service Designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi</i>. Franco Angeli.</li> <li>- Bertalanffy Ludwig von, 2004, <i>Teoria generale dei sistemi. Fondamenti, sviluppo, applicazioni</i>. Mondadori.</li> </ul>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>Essendo le lezioni registrate e fornite a tutti gli studenti (anche quelli non frequentanti), la bibliografia è la medesima riportata nel paragrafo precedente.</p>

Programma del Corso Ecodesign 2  
Docente Maria Chiara Capasso  
Ore 60

<b>TITOLO</b>	<b>Ecodesign 2 – ABPR 17</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Possiamo raggiungere gli obiettivi di ridurre l'uso di materie prime, di ridurre le emissioni e la produzione di rifiuti, trasformando l'attuale ciclo lineare (delle materie e dei prodotti) in circolare: basandosi sul modello di crescita avanzata dell'EC - <i>Economia Circolare</i> , al fine di salvaguardare la salute del Pianeta e dell'uomo.
<b>DURATA</b>	60 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Aver seguito il corso di Ecodesign 1
<b>CONTENUTI</b>	<p>All'interno del corso verranno affrontate le basi teoriche dell'<i>Economia Circolare</i> e le principali normative europee e italiane attualmente in vigore. Questa sarà la base per il successivo studio dell'approccio <i>Life Cycle</i> per una progettazione sempre più <i>eco</i>, atta a ridurre l'impatto negativo che la produzione di beni ha sul Nostro Pianeta. In questo modo, gli studenti, avranno la possibilità di integrare le conoscenze apprese nel corso di <i>Ecodesign 1</i> e passare alla realizzazione di manufatti che siano circolari, ovvero che riescano a rientrare nei cicli produttivi il maggior numero di volte. Questo sarà possibile grazie alle decisioni prese in ogni singola fase del ciclo di vita del prodotto. Ad esempio si potrà partire dall'uso di <i>materiali circolari</i> o materiali per l'<i>economia circolare</i>, si potranno scegliere risorse a kilometro zero, processi produttivi a basso impatto ambientale (riduzione di input ed output), si potrà ottimizzare il packaging per il trasporto, aumentare la vita utile del prodotto, fino al fine vita con la possibilità di disassemblare il prodotto (secondo i principi del <i>Design for Disassembly</i>) e riutilizzare o riciclare le varie componenti. Queste sono solo alcune delle possibili strategie che gli studenti impareranno ad applicare e gestire durante il corso.</p> <p>Le nozioni teoriche affronteranno i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dal modello lineare al modello circolare</li> <li>• l'<i>Economia Circolare</i></li> <li>• le normative europee e italiane</li> <li>• la metodologia <i>Life Cycle Design</i></li> <li>• la metodologia <i>Life Cycle Thinking</i></li> <li>• il <i>Design for Disassembly</i></li> <li>• cenni sui <i>materiali circolari</i>: <i>bio-bases</i>, <i>neo-classi</i> ed <i>ex-novo</i></li> <li>• il ciclo di vita e l'aspetto decisionale in ogni singola fase: <ul style="list-style-type: none"> <li>• fase di pre-produzione: acquisizione di materie prime e produzione della materia</li> <li>• fase di produzione: lavorazione, assemblaggio e finitura</li> <li>• fase di distribuzione: imballaggio, trasporto e magazzino</li> <li>• fase d'uso: uso e servizio</li> <li>• fase di dismissione: raccolta, discarica, incenerimento, compostaggio, riciclaggio e reimmissione nel ciclo produttivo (scenari di smaltimento).</li> </ul> </li> </ul> <p>Ciascuno studente (o gruppi di studenti), sarà chiamato a svolgere un progetto da elaborare durante tutto l'arco del corso, al fine di ricercare e sperimentare soluzioni che gli consentano di arrivare ad una ipotesi progettuale di <i>Ecodesign</i> (in ottica di <i>Circular Design</i>) di rilievo attraverso l'elaborazione pratica delle conoscenze teoriche in corso di acquisizione, secondo il principio: conoscere facendo. Ciascuno studente individuerà una tipologia di prodotto da progettare o riprogettare prestando attenzione a tutti gli aspetti decisionali e progettuali di ogni singola fase del suo ciclo di vita, con l'obiettivo di progettare un prodotto che abbia un minore impatto ambientale e che, a fine vita possa essere reimmesso nel ciclo produttivo (secondo gli obiettivi europei 2030). Il</p>

	progetto sarà, inoltre corredato dello studio comunicativo del <i>nuovo</i> prodotto, al fine di veicolare nel migliore dei modi, anche da un punto di vista visivo, la sostenibilità del manufatto (immagine visiva del prodotto: packaging, immagine coordinata e divulgazione).
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> il corso fornisce le conoscenze teoriche inerenti le metodologie per una progettazione sostenibile, basata sulle strategie che consentiranno di passare da un modello lineare ad uno circolare. L'obiettivo è quello di fornire agli studenti una panoramica sull'intero ciclo di vita del manufatto di design: approvvigionamento delle materie prime, produzione, assemblamento, trasporto, uso/manutenzione e scenari di fine vita (disassemblaggio, discarica, incenerimento, riciclo, riuso, riciclo).</p> <p><b>Competenze:</b> attraverso lo studio di buone pratiche progettuali e gestionali, in ogni singola fase del ciclo di vita del prodotto, si vuole portare gli studenti ad un'autonomia settoriale, in modo che siano in grado di individuare ed applicare le migliori scelte progettuali (scelte critiche e consapevoli), in base alle necessità ed esigenze di ogni singolo progetto di <i>Ecodesign</i> che si troveranno ad affrontare.</p> <p><b>Capacità:</b> possiamo, quindi, dire che il corso ha come macro obiettivi quelli di: (i) attivare una cultura della sostenibilità basandosi sul ciclo di vita dei prodotti e (ii) fornire gli strumenti e le linee guida per le migliori scelte progettuali e procedurali in ogni singola fase del ciclo di vita di un manufatto. Gli studenti saranno in grado di scegliere le materie prime più idonee per la realizzazione del prodotto, i fornitori più responsabili, le modalità di trasporto più appropriate, le tecniche di assemblaggio e disassemblaggio del prodotto e l'elaborazione dei suoi scenari di smaltimento a fine vita, per un processo progettuale volto alla sostenibilità, ma saranno anche in grado di comunicare la sostenibilità sottostante ai processi progettuali.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	All'interno del corso verranno erogate lezioni di teoria generale affiancate dall'esperienza pratica, tanto da consentire la creazione di soluzioni progettuali in linea con i principi e le strategie di <i>Ecodesign</i> e <i>Circular Design</i> . Gli studenti sono chiamati a dare prova di aver appreso correttamente le nozioni teoriche del corso, sostenendo la prova orale, in sede di esame. Nella stessa sede, gli studenti avranno modo di presentare ed esporre gli elaborati progettuali da loro prodotti durante il corso.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamborrini, P., 2009, <i>Design sostenibile. Oggetti, sistemi e componenti</i>. Electa, Milano.</li> <li>• Marseglia, M., <i>Progetto, sostenibilità, complessità. Metodi e strumenti per la progettazione di prodotti e servizi</i>. Ricerche – Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università degli Studi di Firenze.</li> </ul> <p>Durante il corso verranno forniti altri riferimenti per specifici approfondimenti.</p>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Le lezioni verranno registrate e caricate sull'apposita piattaforma.

**Programma del corso: Disegno Progettuale**

**Docente: Alessandra Ceriani**

**Totale ore: 40**

<b>TITOLO</b>	Disegno progettuale
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	<p><b>Fornire allo studente una forma di rappresentazione grafica più immediata e “manuale” rispetto alle attuali immagini digitali, sempre più stereotipate.</b></p> <p>Stimolare la fantasia e la creatività con l’osservazione del “vero” e la sua riproduzione.</p>
<b>DURATA</b>	40 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze base del disegno geometrico.
<b>CONTENUTI</b>	<p><b>Studio dal vero:</b> Copia di solidi : prospettiva a vista con regole base, ovvero resa delle proporzioni con costruzioni e chiaroscuro.</p> <p><b>Studio oggetti di uso comune,</b> rilievo, copia, ambientazione, uso stesse regole della copia di solidi. Tecniche grafiche e acquarello</p> <p><b>Schizzi prospettici</b> a vista e da fotografie (Lim) di interni e ambienti urbani (fuori scuola)</p> <p><b>Tecnica della prospettiva a vista</b> a mano libera e intuitiva (strumentale e ripasso a manolibera) partendo da pianta in scala.</p> <p><b>Figura umana,</b> proporzioni, contesto e ambientazione.</p> <p><b>Uso del colore :</b> acquarello, Pantone, pastello, tecnica mista.</p> <p><b>Photoshop e illustrator :</b> Approccio ai programmi, al fine di ottenere rendering con stile personale. Dallo schizzo a matita , al definitivo digitale.</p> <p><b>Uso della tavoletta digitale Wacom :</b> Si utilizzeranno progetti già realizzati in Autocad dagli studenti, ma anche schizzi a matita trasferendoli in Photoshop e Illustrator.</p> <p><b>Uscita didattica</b> con laboratorio proposto dal Museo ADI, via Bramante.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Affiancare le già acquisite competenze digitali col disegno a mano libera.</b></p> <p>Saper “rendere l’idea” attraverso il disegno a mano libera e strumentale, con schizzi coerenti a mano libera e padronanza delle principali tecniche grafiche. Competenze grafiche, il più ampie possibili : dalla matita al digitale.</p> <p>Uso di photoshop e illustrator ai fini del “rendering” : dal progetto a matita, fino alla resa scenografica del soggetto immaginato ( arredo o oggetto di uso comune).</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	Verifica dopo le prime 20 ore. Valutazione : esame di fine corso
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Munari "Arte come mestiere" e "Da cosa nasce cosa" Laterza S.Grande "Rendering, disegnare il paesaggio e l'architettura" Hoepli S.Bertocci "Manuale di rappresentazione per il design" Dida Press Dipartimento Architettura Università di Firenze. B.Edwards "Disegnare con la parte destra del cervello". Longanesi.  Da internet : disegni, schizzi e opere dei maggiori architetti e designer del 900.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Come sopra.

Corso di DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE.  
Prof. Alessandra Ceriani.

#### OBIETTIVO CORSO :

Saper Rendere l'idea del proprio progetto, con schizzi coerenti a mano libera.

Ovvero:

Allenare l'occhio a "vedere"la realtà circostante e riprodurla coerentemente .

Rappresentazione prospettica "a mano libera" di interni, esterni, arredi e oggetti con tecniche del disegno tradizionale su carta e con Photoshop.

Conoscenza delle varie e adeguate tecniche di chiaroscuro e colorazione, tradizionali e in digitale.  
Esercitazioni pratiche in classe e a casa.

Prerequisiti : conoscenza base della geometria piana, proiezioni ortogonali , assonometrie.

#### CONTENUTI E ARGOMENTI.

- 1)Costruzione di solidi in classe con gli studenti. Ripasso di assonometrie (griglia isometrica)
- 2) Prospettiva intuitiva, prospettiva assonometrica, copia dei solidi costruiti (prospettiva a vista)
- 3) Ricalco mediante lucido di immagini fotografiche di interni. Proseguire l'immagine ricalcata con inserimento di elementi pertinenti all'ambiente e alla prospettiva.
- 4) Copia di scorci prospettici dell'aula.
- 5) Copia di arredi quali tavoli e sedie, presenti in classe.
- 6) Assonometria Cavaliera , Isometrica , Monometrica.Strumentale e a mano libera
- 7) Introduzione della Prospettiva Centrale e Accidentale,Strumentale e a mano libera.
- 8) Scale di proporzione.
- 9) Traduzione di piante e alzati in tavole prospettiche, scorci e visioni d'insieme.
- 10) Schizzi prospettici con tecniche grafiche : matite colorate, acquarello e Pantone.  
(Ambientazione/Rendering)
- 11) Traduzione di piante e alzati in tavole prospettiche, scorci e visioni d'insieme.
- 12) Schizzi di Elementi architettonici e arredi, oggetti di uso comune , in collegamento coi progetti dei colleghi. Studio e resa del dettaglio con tecniche varie.
- 13) Ombre.
- 14) Uscita con fogli e matite per cogliere scorci urbani.
- 15) Gli esercizi di prospettiva a mano libera,verranno tradotti anche in digitale (Photoshop e cenni di Illustrator) con l'uso della tavoletta grafica.Principalmente con la mia tavoletta personale.

La scaletta numerata non è da intendersi come progressiva, dalla prima all'ultima lezione, ma bensì come l'insieme degli argomenti che verranno trattati, anche in base ai livelli di preparazione della classe.

Materiali : Fogli comuni A4 e A3, Fabriano F4 lisci, 35/50 matite HB e 2H, pastelli colorati, squadre 45 e 30/60, scatoletta di acquarelli, pennarelli comuni e qualche punta fine nero(02, 04 neri / colori vari) qualche pennarello Pantone e Album da Lay-out.  
Fogli carta da lucido, forbici, nastro adesivo.

Testi del settore da me forniti.

Tavoletta grafica Wacom, per Photoshop : Opzionale, chi ce l'ha, la porti, insieme al suo computer portatile.

Alessandra Ceriani

tel. 338 6259 590

Programma del Corso: Estetica delle arti visive ABST46  
Docente: Andrea D'Ammando  
Ore: 36

<b>TITOLO</b>	<b>Controllo, caso e spontaneità: la dialettica del controllo tra fotografia e arti performative</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso vuole fornire agli studenti un'introduzione mirata e approfondita alla riflessione estetica moderna, allo scopo di evidenziare i concetti e i nodi teorici più significativi (dalle nozioni di giudizio estetico e bellezza fino a quelle di caso, spontaneità e improvvisazione). A partire da tale inquadramento teorico, si cercherà di offrire un'analisi storico-critica focalizzata sul <i>medium</i> fotografico e sugli sviluppi contemporanei delle arti performative.
<b>DURATA</b>	36 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Nessuno
<b>CONTENUTI</b>	Il corso intende analizzare alcune sezioni della <i>Critica della facoltà di Giudizio</i> di Kant – il testo fondativo dell'estetica – nel tentativo di chiarire le coordinate e i concetti centrali della riflessione estetica moderna, con particolare attenzione al tema della spontaneità (e del suo rapporto con la sfera del controllo e di ciò che è più o meno controllabile). “Spontaneità” è un termine chiave per la riflessione estetica, che permette di cogliere il carattere proprio dell'esperienza estetica e il suo legame con le pratiche artistiche. Alla peculiare libertà dell'esperienza e del giudizio estetico – una libertà <i>da</i> bisogni e <i>da</i> scopi, e non una libertà <i>di</i> scegliere deliberatamente qualcosa – corrisponde infatti quella cooperazione tra pianificazione e spontaneità, tra controllo e non-controllo, che è propria della produzione artistica. In questo senso, a partire dai concetti di caso, spontaneità e controllo, si cercherà di far luce su alcune pratiche artistiche contemporanee in grado di mostrare esemplarmente questa “dialettica del controllo”: è il caso, ad esempio, della fotografia e delle arti performative, in cui la tendenziale cancellazione dei confini tra azione controllata e accadimento non controllato emerge in primo piano.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> introduzione alla riflessione estetica moderna e chiarimento delle nozioni centrali (giudizio estetico, disinteresse, piacere, bello, “arti belle”, genio, spontaneità); panoramica sul dibattito critico e sullo scenario artistico contemporaneo, con particolare riferimento alla fotografia e alle arti performative.</p> <p><b>Competenze:</b> analisi e comprensione dei testi, confronto diretto con le opere e le pratiche artistiche</p> <p><b>Capacità:</b> utilizzo dell'approccio teorico-estetico per interpretare alcuni tra i fenomeni artistici contemporanei più significativi.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Valutazione finale orale

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Richard Sennet, Pablo Sendra, <i>Progettare il disordine. Idee per la città del XXI secolo</i> , Treccani, Roma 2022 (passi scelti). Immanuel Kant, <i>Critica della facoltà di giudizio</i> , Einaudi, Torino 1999 (passi scelti). Stefano Velotti, <i>Dialettica del controllo. Limiti della sorveglianza e pratiche artistiche</i> , Castelvecchi 2017. Erika Fischer-Lichte, <i>Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte</i> , Carocci 2014 (solo alcune sezioni).
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	I non frequentanti possono concordare un programma con il docente

Programma del Corso: Disegno tecnico progettuale  
Docente: Matteo Taramelli  
Ore: 60

<b>TITOLO</b>	<b>Disegno tecnico progettuale</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso fornisce agli iscritti un percorso volto all'acquisizione delle conoscenze e delle competenze necessarie alla lettura dello spazio e alla sua comunicazione tramite metodi e tecniche di rappresentazione grafica con strumenti digitali.
<b>DURATA</b>	1 semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
<b>CONTENUTI</b>	Attraverso un approccio didattico prettamente laboratoriale, le lezioni conducono i partecipanti nell'esplorazione ed apprendimento dei codici del disegno tecnico per la rappresentazione di spazi, figure geometriche, solidi ed oggetti. Dopo un'introduzione agli elementi fondamentali del linguaggio grafico, il corso prosegue con le basi del disegno geometrico, le proiezioni ortogonali, assonometriche e la prospettiva, le quotature, le convenzioni ed i sistemi di rappresentazione del progetto architettonico e di design. Durante il semestre verranno insegnati ed utilizzati strumenti digitali per la creazione di disegni tecnici ed elaborati creativi bidimensionali e tridimensionali.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Fondamenti di percezione dello spazio e del disegno, basi di geometria descrittiva, strumenti per il disegno, metodi delle proiezioni ortogonali, assonometriche e delle prospettive, convenzioni grafiche e sistemi di rappresentazione del progetto.</p> <p><b>Competenze:</b> leggere ed interpretare lo spazio per tradurlo e comunicarlo con i codici del disegno tecnico; utilizzare strumenti grafici digitali per la creazione di disegni bidimensionali e semplici modelli tridimensionali.</p> <p><b>Capacità:</b> leggere, analizzare e riprodurre disegni tecnici; osservare, immaginare ed analizzare spazi ed oggetti per poterli rappresentare graficamente; saper utilizzare strumenti digitali di disegno e gestire le fasi di lavoro per la creazione di rappresentazioni e modelli.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Sono programmate verifiche in itinere ed una consegna finale per la valutazione dei progressi dimostrati dagli studenti e degli obiettivi raggiunti.

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Scienza del disegno. M. Docci, M. Gaiani, D. Maestri
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

Programma del Corso: **Elementi di Grafica Editoriale**  
Docente: **Stefano Arduini**  
Ore: **60**

TITOLO	GRAPHIC DESIGN
MOTIVAZIONE E FINALITA'	Il corso di “ <b>Elementi di Grafica Editoriale</b> ” ha l’obiettivo di affinare le tecniche d’impaginazione, dall’ideazione all’esecuzione del <i>Finish Layout</i> . Dal posizionamento all’identificazione del target di riferimento. Importante sarà l’interazione fra gli allievi al fine di creare confronto ma soprattutto attività di <i>Brainstorming</i> da cui far nascere il progetto editoriale.
DURATA	<b>60 Ore</b>
PREREQUISITI	<b>BUONA CONOSCENZA DI: ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN - ACROBAT</b>
CONTENUTI	<p>Il programma ha l’obiettivo di trasferire i principali tools del software. Analizzeremo i processi tipografici e di allestimento approfondendone le esigenze. <b>Gli errori tipografici:</b> dalle lastre all’allestimento: <i>brossura cucita o filo refe e brossura fresata o a colla</i> fino al <i>punto metallico</i>. La tipologia e i vari formati carta: <i>dal digitale all’offset</i>. La carta patinata opaca, lucida, satinata, uso mano e uso mano patinata. I <b>Pantoni</b> e le loro categorie: <i>Coated, Uncoated e Metallic</i>.</p> <p><b>RICERCA DEI CONTENUTI</b></p> <p>Approfondiremo le principali banche immagini per la ricerca del contenuto fotografico: <b>Getty Images, Magnum e Contrasto</b> fino a <b>Pinterest</b>. Analisi dei website più importanti: dal <i>Fashion</i> al <i>Luxury</i>.</p> <p><b>Tutte le prove concorreranno a formare la valutazione finale.</b> <u>Il docente proporrà all’Accademia di inserire nel proprio database cartaceo ed informatico i lavori degli studenti più meritevoli.</u></p>

<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Il percorso didattico si dividerà in due fasi:</b></p> <p><b>Teorico:</b> Studio e approfondimento dei principali designer. <b>Dalla Bella Epoque alla Pop Art fino ai designer contemporanei: Milton Glaser, David Carson, Neville Brody, Stefan Sagmeister, Irma Boom, Gerard Unger, Saul Bass</b></p> <p><b>Pratico:</b> 1. <i>Table Book</i></p>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b></p>	<p><b>Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.</b></p>
<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p><b><i>Il libro del graphic design.</i></b> Ediz. illustrata Copertina flessibile di Gail Anderson, Steven Heller</p> <p>Carson D., <i>Trek</i>, Ginko Press, 2004;</p> <p>Rivers C., Book art. <i>Grafica editoriale e innovazione</i>, Logos, 2007;</p> <p><b><i>Grafica: graphic design referenced</i></b> di <u>Bryony Gomez-Palacio</u>, <u>Armin Vit</u></p> <p><b><i>Grid Systems in Graphic Design</i></b> By Joseph Muller</p> <p><b>Visualizing Complexity: Modular Information Design Handbook</b></p> <p><b>The History of Graphic Design. 40th Ed.</b></p> <p><b>Gerard Unger: life in letters</b></p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	



**Programma del corso:**

**Docente:**

**Totale ore:**

<b>TITOLO</b>	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Conoscenza e metodologia della progettazione, consapevolezza del percorso creativo, dalla sua comunicazione alle strategie di marketing.
<b>DURATA</b>	60 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di programmi per creare presentazioni di progetti (Canva, Power Point, Keynote..)
<b>CONTENUTI</b>	Creazione di percorsi che porteranno ad analizzare il progetto creativo con tecniche di brainstorming e mind mapping fino alla vendita strategica al cliente. Approfondimento sull'importanza della comunicazione e analisi delle sue diverse sfumature. Applicazioni concrete in ambito progettuale. Principi base di marketing empatico volti ad approfondire la value selling e la customer experience. Le molteplici esercitazioni porteranno alla maturazione del metodo corretto in ogni fase progettuale.
<b>OBIETTIVI</b>	<b>Conoscenze:</b> consapevolezza delle dinamiche del pensiero progettuale e creativo. Padronanza del processo comunicativo e dei principi strategici di vendita. <b>Competenze:</b> comprendere il brief assegnato, definendo e raggiungendo gli obiettivi prefissati, attraverso un metodo applicabile a qualsiasi tipo di progetto. <b>Capacità:</b> tecniche, progettuali, comunicative e strategiche.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	Esercitazioni sui temi Esercitazioni pratiche di tecniche di stimolazione del Pensiero Laterale e applicazione nel Design Esercizi per consolidare il metodo progettuale e realizzazione di progetti

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Bruno Munari - Da cosa nasce cosa Bruno Munari - Design e Comunicazione Visiva
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

Programma del Corso Fondamenti di informatica  
Docente Matteo Taramelli  
Ore 40 ore

<b>TITOLO</b>	<b>Fondamenti di informatica</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso intende fornire agli studenti una panoramica sugli strumenti digitali a disposizione per un'efficace gestione del lavoro, individuale e in team, e un'introduzione ai principali software di grafica digitale del pacchetto Adobe, quali Photoshop, Illustrator e Indesign. Verranno presentate le principali piattaforme di lavoro collaborativo per la condivisione di file e per la produzione di testi, tabelle e presentazioni, nonché applicazioni per l'organizzazione e distribuzione di mansioni all'interno di gruppi di lavoro.
<b>DURATA</b>	1 semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze minime del funzionamento di un computer.
<b>CONTENUTI</b>	Le lezioni alterneranno tutorial prettamente tecnici a simulazioni che coinvolgeranno gli studenti nell'organizzazione di progetti di gruppo, calandoli nel sistema organizzativo tipico dell'organico di uno studio o di un'associazione. Nella prima parte del semestre verranno introdotte e testate le piattaforme più utilizzate nel mondo del lavoro, come il pacchetto di Google Drive per la gestione e condivisione di cartelle, la produzione di file di testo, tabelle e presentazioni. In seguito saranno esplorati i principali software di grafica digitale, illustrazione e fotoritocco del pacchetto Adobe: Photoshop, Illustrator e Indesign. Il laboratorio propone una serie di lezioni pratiche sull'uso dei software sopra elencati, presentando esempi specifici e proponendo agli studenti esercitazioni creative e sperimentazioni di gruppo per mettere in pratica le conoscenze acquisite ed affinare le loro competenze sia nella gestione delle dinamiche di lavoro collettivo e del project management, che nell'utilizzo di strumenti digitali per l'elaborazione di immagini, grafiche e impaginazioni.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze: Sistemi disponibili per gestione del lavoro in team, condivisione di file e organizzazione di progetti collaborativi online. Dati e immagini digitali, compressione e formati dei file, selezione degli strumenti idonei per la creazione e modifica di elaborati grafici.</b></p> <p><b>Competenze: Uso consapevole degli strumenti del pacchetto Google. Competenze base nell'uso di Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign.</b></p> <p><b>Capacità: Organizzazione lavori di gruppo, gestione, sviluppo e comunicazione di progetti su più livelli.</b></p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni. Inoltre ci sarà una verifica finale che comprenderà un esame orale e la valutazione complessiva dei risultati raggiunti nei lavori sviluppati durante il semestre .
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Manuali, tutorials e pagine web

<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	
---	--

Programma del Corso: Computer graphics

Docente: Giacomo Buccheri

Ore: 120

<b>TITOLO</b>	<b>Computer Graphics</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Introduzione dei concetti basilari legati al computer graphics, alla progettazione grafica e all'uso dei software Adobe.
<b>DURATA</b>	120 ore
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Modulo 1: Introduzione alla Grafica Computerizzata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetti di base della grafica computerizzata</li> <li>• Posizionamenti degli oggetti all'interno dello spazio grafico</li> <li>• Teoria dei Font</li> </ul> <p>Modulo 2: Colori e Composizione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoria del colore</li> <li>• Gestione dei colori in grafica</li> <li>• Composizione visuale e layout, inclusa la regola dei terzi e regole della Gestalt</li> <li>• Concetto di: "Less is more"</li> </ul> <p>Modulo 3: Grafica Raster</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla grafica raster</li> <li>• Software: Adobe Photoshop</li> <li>• Modifica di immagini raster</li> <li>• Lavoro con livelli e maschere</li> </ul> <p>Modulo 4: Grafica Vettoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla grafica vettoriale</li> <li>• Software: Adobe Illustrator</li> <li>• Creazione e modifica di forme vettoriali</li> <li>• Lavoro con tracciati e curve di Bézier</li> </ul> <p>Modulo 5: Adobe InDesign per la Pubblicazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione ad Adobe InDesign</li> <li>• Creazione di layout e impaginazione</li> <li>• Gestione di testi e immagini</li> <li>• Stampa e uso delle pagine mastro</li> </ul> <p>Modulo 6: Progetto Finale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli studenti lavorano su un progetto personale di grafica computerizzata applicando quanto appreso, incluso l'uso dei software di progettazione grafica.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Conoscenze: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe InDesign</p> <p>Competenze: Progettazione grafica di base con l'utilizzo dei software</p> <p>Capacità: Tecniche, progettuali e creative</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Lezioni teoriche. Prova in itinere alla fine di ogni software. Prova finale: progetto grafico
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli) Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli) Figure (di R. Falcinelli)
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari)

Programma del Corso: Computer Graphics  
Docente: Giacomo Buccheri  
Ore: 60

<b>TITOLO</b>	<b>Computer Graphics</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Introduzione dei concetti basilari legati al computer graphics, alla progettazione grafica e all'uso dei software Adobe.
<b>DURATA</b>	60 ore
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Modulo 1: Introduzione alla Grafica Computerizzata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetti di base della grafica computerizzata</li> <li>• Posizionamenti degli oggetti all'interno dello spazio grafico</li> <li>• Teoria dei Font</li> </ul> <p>Modulo 2: Colori e Composizione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoria del colore</li> <li>• Gestione dei colori in grafica</li> <li>• Composizione visuale e layout, inclusa la regola dei terzi e regole della Gestalt</li> <li>• Concetto di: "Less is more"</li> </ul> <p>Modulo 3: Grafica Raster</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla grafica raster</li> <li>• Software: Adobe Photoshop</li> <li>• Modifica di immagini raster</li> <li>• Lavoro con livelli e maschere</li> </ul> <p>Modulo 4: Grafica Vettoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla grafica vettoriale</li> <li>• Software: Adobe Illustrator</li> <li>• Creazione e modifica di forme vettoriali</li> <li>• Lavoro con tracciati e curve di Bézier</li> </ul> <p>Modulo 5: Adobe InDesign per la Pubblicazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione ad Adobe InDesign</li> <li>• Creazione di layout e impaginazione</li> <li>• Gestione di testi e immagini</li> <li>• Stampa e uso delle pagine mastro</li> </ul> <p>Modulo 6: Progetto Finale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli studenti lavorano su un progetto personale di grafica computerizzata applicando quanto appreso, incluso l'uso dei software di progettazione grafica.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe InDesign</b></p> <p><b>Competenze: Progettazione grafica di base con l'utilizzo dei software</b></p> <p><b>Capacità: Tecniche, progettuali e creative</b></p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Lezioni teoriche. Prova in itinere alla fine di ogni software. Prova finale: progetto grafico
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo (di R. Falcinelli) Critica portatile al Visual design (di R. Falcinelli) Figure (di R. Falcinelli)
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Design e comunicazione visiva (di Bruno Munari)



Programma del Corso \_\_\_\_\_ Zbrush \_\_\_\_\_

Docente \_\_\_\_\_ Andrea Maria Crimi \_\_\_\_\_

Ore \_\_\_\_\_ 60 \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	<b>Zbrush per personaggi da videogame.</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Scultura digitale ai fini della realizzazione di un personaggio per videogame.
<b>DURATA</b>	60
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze artistiche base, dimistichezza con photoshop, tavoletta grafica
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Zbrush: Introduzione e comandi base.</li> <li>2.Zbrush: Polygroups, Subtools altre features base.</li> <li>3.Zbrush: Studio ed importazione del concept, blockout del personaggio parte 1</li> <li>4. Zbrush: Approfondimento del blockout, accenni d'anatomia base, strumenti per l'inizio della fase successiva.</li> <li>5.Revisione del blockout con feedback per procedere.</li> <li>6.Dynamesh, Zremesher, scultura dell'anatomia del corpo.</li> <li>7.Scultura del volto.</li> <li>8.Revisione delle fasi precedenti.</li> <li>9.Oggettistica: Zmodeller e Maya: Studio dei migliori workflow per la realizzazione di oggettistica per videogame.</li> <li>10.Approfondimento dell'oggettistica, nuovi strumenti per una migliore pipeline.</li> <li>11.Revisione degli argomenti precedenti.</li> <li>12.Colorazione e migliorie in zbrush.</li> <li>13.Posing tramite Zbrush ed Accurig.</li> <li>14.Marmoset Toolbag, introduzione e presentazione del personaggio.</li> <li>15.Consegna finale.</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Conoscere il software di scultura digitale zbrush e contestualizzarlo in una pipeline di produzione che porterà alla realizzazione di un personaggio per videogame.</p> <p><b>Competenze:</b> Competenze nella realizzazione di un personaggio contestualizzandolo ad una pipeline che lo renderà utilizzabile in un videogame.</p> <p><b>Capacità:</b> Capacità di interpretare un concept 2D e riportarlo in 3D, per poi presentarlo in un real time engine. Il modello in questione sarà adattato e ottimizzato per le fasi successive nella pipeline di realizzazione di un game asset.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Ci saranno delle revisioni calendarizzate dove l'alunno riceverà feedback sui propri progressi. Verrà tenuto conto dell'attitudine, la curva d'apprendimento e la dedizione. Oltre questi elementi, sarà valutata la comprensione del software e l'attinenza del modello realizzato con il concept.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Video registrazioni delle lezioni



Programma del Corso: **Web Design 2**

Docente: **Lorenzo De Angelis**

Ore: **80 ore**

<b>TITOLO</b>	WEB DESIGN 2 a.a. 2023 - 2024
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso ha la finalità di fornire una formazione professionale nell'ambito del web design. Il corso è diviso in tre parti. La prima parte sullo studio dell'infrastruttura software per lo sviluppo di un progetto web. La seconda parte si focalizza sullo studio degli strumenti e sull'approfondimento dei linguaggi richiesti per lo sviluppo web. La terza parte infine si concentrerà sulla progettazione effettiva di un sito internet. Al termine del corso lo studente sarà in grado di progettare, realizzare e gestire siti web su diverse piattaforme, avvalendosi degli strumenti e delle metodologie di analisi più diffuse e utilizzate dai professionisti del settore.
<b>DURATA</b>	80 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base di progettazione grafica
<b>CONTENUTI</b>	<p>Durante il corso di Web Design 2 verranno trattate le tematiche inerenti la progettazione e la realizzazione grafica di un sito web. Durante il corso verranno trattati i principali argomenti legati al web design:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infrastruttura dominio e hosting;</li> <li>• Strumenti per lo sviluppo e il debug del codice.</li> <li>• Linguaggi HTML5 e CSS3;</li> <li>• Studio dei principali framework per il web design (Bootstrap)</li> <li>• Basi di Javascript e jQuery;</li> <li>• Sistemi di gestione contenuti (CMS / WordPress);</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> acquisizione delle conoscenze degli standard di sviluppo web del W3C, gestione di CMS e gestione hosting.</p> <p><b>Competenze:</b> saper procedere alla progettazione di un'applicazione web dalla grafica allo sviluppo</p> <p><b>Capacità:</b> saper implementare personalizzazioni grafiche ad un progetto web</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Il corso si svolgerà con lezioni frontali utilizzando l'aula multimediale col fine di sperimentare la produzione di un elaborato digitale. L'esame sarà in forma orale avente ad oggetto la presentazione e discussione di un elaborato digitale. Lo studente dovrà dimostrare di aver appreso gli argomenti del programma e affrontare le problematiche potenziali dello sviluppo per il web con disinvoltura e coerenza.

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	“HTML e CSS. Progettare e costruire siti web”, Jon Duckett, Apogeo.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

Programma del Corso: Illustrazione digitale  
Docente: Giacomo Buccheri  
Ore: 50

<b>TITOLO</b>	<b>Illustrazione</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Introduzione dei concetti basilari legati all'illustrazione digitale.
<b>DURATA</b>	50 ore
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Modulo 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione all'Illustrazione Digitale</li> <li>- Presentazione del corso e delle aspettative.</li> <li>- Panoramica degli strumenti e dei software di illustrazione digitale.</li> <li>- Concetti di base dell'illustrazione digitale.</li> </ul> <p>Modulo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione a Adobe Illustrator.</li> <li>- Esplorazione dell'interfaccia e dei pannelli.</li> <li>- Creazione di forme di base in Illustrator</li> </ul> <p>Modulo 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strumenti di Disegno in Illustrator</li> <li>- Approfondimento sui principali strumenti di disegno</li> <li>- Penna, pennello, forme.</li> <li>- Esercitazioni pratiche per acquisire familiarità con gli strumenti.</li> </ul> <p>Modulo 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare con i Livelli</li> <li>- Maschere di ritaglio</li> <li>- Importanza dei livelli nell'organizzazione del lavoro.</li> <li>- Creazione, organizzazione e gestione dei livelli in Illustrator.</li> </ul> <p>Modulo 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colorazione e sfumature</li> <li>- Applicazione di colori solidi e sfumature.</li> <li>- Utilizzo del pannello Aspetto per modificare gli oggetti.</li> </ul> <p>Modulo 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Illustrazione vettoriale avanzata</li> <li>- Tecniche avanzate per creare illustrazioni vettoriali dettagliate</li> <li>- Disegno di personaggi e oggetti</li> <li>- Creazione di un progetto personale</li> </ul> <p>Modulo 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracciatura e Ridimensionamento</li> <li>- Tracciatura di immagini raster in vettoriale.</li> <li>- Gestione della risoluzione e del ridimensionamento.</li> </ul> <p>Modulo 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Differenze tra i diversi software di illustrazione digitale per dispositivi mobili (Tablet)</li> <li>- Introduzione Procreate</li> <li>- Utilizzo degli strumenti base di Procreate</li> <li>- Utilizzo dei livelli di Procreate</li> </ul> <p>Modulo 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maschere di livello Procreate</li> <li>- Pennelli Procreate</li> <li>- utilizzo dei colori in Procreate</li> </ul>

	<p>Modulo 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esportazioni</li> <li>- Riepilogo generale</li> <li>- Revisione progetto</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Conoscenze: Adobe Illustrator e Procreate</p> <p>Competenze: Introdurre al mondo dell'illustrazione digitale, insegnando loro le competenze di base per creare arte digitale utilizzando strumenti come Adobe Illustrator e Procreate</p> <p>Capacità: Tecniche, progettuali e creative</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>Lezioni teoriche. Prova in itinere alla fine di ogni software. Prova finale: progetto di illustrazione digitale</p>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Illustrazione digitale – Peter Hoffmann Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an Ipad – 3D Total Publishing</p>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>Progetto pratico aggiuntivo</p>

Programma del Corso ECONOMIA E MERCATO DELLA GRAFICA  
Docente PITTALIS ERICA  
Ore 30

<b>TITOLO</b>	<b>ECONOMIA E MERCATO DELLA GRAFICA</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Un corso di studi che da la possibilità di acquisire nuove competenze nel mondo lavorativo e finalizzato a far inserire nel mondo della grafica i ragazzi.
<b>DURATA</b>	30 ORE
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come si costruisce un curriculum vitae</li> <li>• la creazione di un portfolio</li> <li>• gli sbocchi lavorativi nel mondo della grafica</li> <li>• La costruzione di un brand per privati e imprese.</li> <li>• l'arte della progettazione, attraverso i contenuti visivi</li> <li>• Le sponsorizzazioni</li> <li>• Il mercato della grafica, i suoi budget e le nuove tecnologie.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Gli obiettivi formativi del corso di studio in economia e mercato della grafica è assicurare, attraverso insegnamenti teorici e pratici, i saperi e le competenze necessarie per progettare con padronanza tecnica e metodologica, artefatti nell'ambito della comunicazione visiva con Il in questo indirizzo, poiché culturalmente molto flessibile, dinamico e creativo, è in grado di intervenire in aree tecnologicamente avanzate dell'industria grafica e multimediale, utilizzando metodi progettuali, materiali e supporti diversi in rapporto ai contesti e alle finalità comunicative richieste.</p> <p><b>Capacità:</b> Avere la padronanza dei mezzi di comunicazione per potersi proiettare nel mercato e nel mondo della grafica</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Critica portatile al visual design di Riccardo Falcinelli 25 marzo 2014 Einaudi</p> <p>Design e comunicazione visiva bruno Munari</p> <p>Il manuale del graphic design progettazione e produzione 4 dicembre 2017 Zanichelli</p>

**MATERIALE  
INTEGRATIVO  
PER STUDENTI  
NON  
FREQUENTANTI**

Il materiale aggiuntivo sarà dato dalla docente nel corso delle lezioni.

Programma del Corso WEB DESIGN 1  
Docente ANTONINO PANDOLFINI  
Ore 80

<b>TITOLO</b>	Tecniche dei nuovi media integrati"
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Comprendere le esigenze del cliente e imparare a produrre un sito internet professionale con base Wordpress e integrazione con differenti plug in
<b>DURATA</b>	50 ore
<b>PREREQUISITI</b>	///////
<b>CONTENUTI</b>	<p>-</p> <p><b>Architettura dell'informazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progettare la navigazione</li> <li>- Gerarchia dei contenuti</li> <li>- Le convenzioni nel web design</li> </ul> <p><b>Homepage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Branding e Obiettivi</li> </ul> <p><b>Immagini per il web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Profilo colore e risoluzione</li> <li>- I differenti formati (jpg, gif, png)</li> </ul> <p><b>Creazione di una bozza di layout</b></p> <p><b>Domini, hosting e database</b></p> <p><b>Cosa è un cms: Wordpress</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Installazione e configurazione</li> <li>- Plugin e widget</li> <li>- Page builder</li> </ul> <p><b>Analizzare il brief di un progetto reale</b></p> <p><b>Costruzione di un sito internet e pubblicazione online</b></p>
<b>OBIETTIVI</b>	Saper realizzare un sito internet con CMS Wordpress, Page Builder plugin, metodi di user experience e user interface
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	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.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Manuali e appunti forniti dal docente



**ISTITUTO  
PANTHEON  
DESIGN  
& TECHNOLOGY**

Clivo di Monte del Gallo, 48 - 00165 Roma  
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano  
info@istitutopantheon.it  
Tel.: 066786478

<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	videotutorial realizzate dal docente
--	--------------------------------------

Programma del Corso WEB DESIGN 1  
Docente ANTONINO PANDOLFINI  
Ore 80

<b>TITOLO</b>	User experience e web design
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Realizzare un sito internet con CMS Wordpress
<b>DURATA</b>	80 ore
<b>PREREQUISITI</b>	///////
<b>CONTENUTI</b>	<p><b>User Experience ed User Interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processi di ricerca ed analisi</li> <li>- Personas e scenari</li> </ul> <p><b>Architettura dell'informazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progettare la navigazione</li> <li>- Gerarchia dei contenuti</li> <li>- Le convenzioni nel web design</li> </ul> <p><b>Homepage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Branding e Obiettivi</li> </ul> <p><b>Immagini per il web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Profilo colore e risoluzione</li> <li>- I differenti formati (jpg, gif, png)</li> </ul> <p><b>Creazione di una bozza layout</b></p> <p><b>Domini, hosting e database</b></p> <p><b>Cosa è un cms: Wordpress</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Installazione e configurazione</li> <li>- Plugin e widget</li> <li>- Page builder</li> <li>- Costruzione di un sito internet</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	Saper realizzare un sito internet con CMS Wordpress, Page Builder plugin, metodi di user experience e user interface
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	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.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Manuali e appunti forniti dal docente



**ISTITUTO  
PANTHEON  
DESIGN  
& TECHNOLOGY**

Clivo di Monte del Gallo, 48 - 00165 Roma  
Via Alberto Mario, 65 - 20149 Milano  
info@istitutopantheon.it  
Tel.: 066786478

<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	videotutorial realizzate dal docente
--	--------------------------------------

Programma del Corso FOTOGRAFIA  
 Docente Alessandro Calabrese  
 Ore 60

TITOLO	Fotografia
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Il corso intende trattare la fotografia come una sineddoche dell'immagine contemporanea, quindi con gli studenti non ci limiteremo a indagare solo la fotografia, e la sua storia, più tradizionale, quella cioè che comporta il ritagliare un frammento di realtà con una macchina fotografica ma anche tutte le altre svariate modalità che abbiamo a disposizione oggi per realizzare un'immagine, che sia essa un meme, lo screenshot di un film/videogioco, il risultato di un input dato in pasto a una intelligenza artificiale, una foto tratta da un archivio, la creazione di fotografie senza macchina fotografica mediante altri strumenti ottici, etc... L'obiettivo è quello di fornire ai partecipanti del corso un ampio ventaglio di applicazioni del mezzo fotografico, e dei vari dispositivi legati all'immagine, che possa soddisfare ambiti che vanno da quello creativo e professionale, a quello curatoriale e artistico, in linea con l'ibridazione delle discipline che oggi giorno si fa sempre più evidente.</p>
<b>DURATA</b>	60 ore divise in 15 lezioni da 4 ore
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Dopo una prima e breve introduzione riguardo cosa sia stata e cosa sia oggi una macchina fotografica e come la si usi da un punto di vista meramente pratico/tecnico, nella prima parte del corso sono previste una serie di lezioni frontali, accompagnate da alcuni esercizi applicativi di stampo professionale, durante le quali si lavorerà sulla storia della fotografia e dei suoi generi, dagli anni della sua invenzione fino all'avvento del digitale, quindi il paesaggio, il ritratto, lo still life, la moda, il reportage, la fotografia documentaria, etc... Successivamente andremo a indagare come la fotografia è stata usata, e a volte ripensata, all'interno della storia dell'arte contemporanea, ponendo particolare attenzione al periodo dell'arte concettuale e più in generale alle sperimentazioni pittoriche che ne hanno messo in discussione, fin dagli albori, la natura oggettiva. Per concludere ricercheremo nel contemporaneo le tracce delle intuizioni novecentesche studiate in precedenza per provare a definire il più possibile l'attuale fotografia d'autore contemporanea. (E' previsto inoltre un focus specifico sull'editoria indipendente, dalla progettazione del libro fotografico e d'artista come dispositivo di mostra portatile, il conseguente mondo delle case editrici, delle fiere, dei premi, etc...)</p> <p>Nella seconda parte del corso lavoreremo invece per dare vita ad un piccolo progetto personale che, in base al tema assegnato, dovrà ragionare su quanto visto durante le prime settimane di lezione in termini di continuità, di aggiornamento o di rottura. Le lezioni prenderanno dunque la forma di continui simposi in cui si discuterà coralmemente di ogni singolo progetto come se fossimo all'interno dello studio di un collettivo di artisti.</p> <p>Durante le 60 ore di lezione possono essere previsti inoltre degli interventi (in presenza o online) di alcuni colleghi legati ai diversi ambiti approfonditi durante il corso.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Conoscere la storia della fotografia dagli albori al contemporaneo, le tecniche per utilizzare al meglio la macchina fotografica e i vari strumenti ad essa legata per produrre un progetto professionale o artistico di livello, la realtà internazionale contemporanea del mondo della fotografia: dalle case editrici focalizzate sul libro fotografico ai magazine, dalle gallerie alle fiere, dai festival ai premi dedicati ai giovani autori, dalle agenzie ai curatori, etc...</p>

	Il fine ultimo è quello di preparare gli studenti a orientarsi in maniera indipendente ed efficace all'interno del mondo dell'immagine, sia quella tangibile che quella virtuale.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	La verifica e la valutazione consisterà in un esame orale in cui verrà valutata la preparazione storica-teorica legata alle lezioni frontali delle prime settimane, l'approfondimento di un libro a scelta (che non sia il Newhall) tratto dalla bibliografia e in ultimo la discussione del progetto prodotto nella seconda metà del corso.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Beaumont Newhall, Storia della Fotografia, Einaudi, 1984 (Di accompagnamento al corso)</li><li>2. Gerhard Richter, La pratica quotidiana della pittura, Postmedia Books, 2003</li><li>3. Franco Vaccari, Fotografia e inconscio tecnologico, Einaudi, 2011</li><li>4. Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, 2000</li><li>5. Clément Chéroux, L'errore fotografico. Una breve storia, Einaudi, 2009</li><li>6. Charlotte Cotton, La fotografia come arte contemporanea, Einaudi, 2010</li><li>7. Lewis Baltz, Scritti Johan &amp; Levi, 2014</li><li>8. Joan Fontcuberta, La furia delle immagini. Note sulla postfotografia, Einaudi, 2018</li><li>9. Andrea Pinotti. Alla soglia dell'immagine, Einaudi, 2021</li><li>10. Luigi Ghirri. Niente di antico sotto il sole - Scritti e interviste, Quodlibet, 2021</li></ol>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Pdf condivisi sulla piattaforma dell'istituto Pantheon



Programma del Corso **TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE**  
Docente **CLAUDIA MAMMUCARI**  
Ore **60**

<b>TITOLO</b>	Elementi di Produzione Video
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso si prefigge di offrire una panoramica dettagliata sul work flow interno ad ADOBE AFTER EFFECTS, come software di motion graphics. Il corso avrà una parte teorica introduttiva sui principi di animazione e la differenza tra Motion Graphic e Animation per poi concentrarsi sulla parte pratica.
<b>DURATA</b>	60 ore suddivise in 2 lezioni settimanali della durata di 4 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base del linguaggio e degli strumenti propri della motion graphics.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Introduzione all'animazione digitale</li><li>2) differenza tra Motion Graphics e Animation</li><li>3) Principi di Animazione</li><li>4) Il flusso di lavoro</li><li>5) Introduzione ad Adobe AFTER EFFECTS</li><li>6) Interfaccia software</li><li>7) La TIMELINE,</li><li>8) Le MASCHERE</li><li>9) I KEYFRAME</li><li>10) Il GRAPH EDITOR e le CURVE di ANIMAZIONE</li><li>11) Layer FORMA</li><li>12) Animazione TESTO</li><li>13) Lo SPAZIO 3D</li><li>14) Il pannello EFFETTI e PREDEFINITI</li><li>15) ESPRESSIONI base per l'animazione.</li><li>16) Il render</li></ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Acquisizione dei processi di produzione, creativa e produttiva, alla base della realizzazione di un a sequenza animata e delle nozioni fondamentali per l'utilizzo dei software Adobe After Effects</p> <p><b>Competenze:</b> Dimestichezza con il work flow per la realizzazione di una sequenza animata.</p> <p><b>Capacità:</b> Saper affrontare ognuna delle fasi della produzione di una motion graphic.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Il corso prevede momenti teorici di spiegazione e sintesi degli argomenti trattati durante le varie lezioni, con esercitazioni individuali. Le prove costituite dalle esercitazioni, verranno valutate direttamente dal docente al momento della consegna del materiale realizzato. Ogni consegna verrà seguita da un confronto in aula sulle difficoltà riscontrate e sui risultati raggiunti. La prova finale sarà pratica, e consisterà nella consegna di un sequenza animata che dimostri le competenze acquisite durante il corso.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Durante le lezioni verranno offerti materiali esemplificativi ed esplicativi sugli argomenti trattati. La strategia di apprendimento è di tipo pratico, in modo da riprodurre un'approccio professionale alla lavorazione. Ogni lezione sarà registrata e rimarrà a disposizione degli studenti.

Programma del Corso Tecniche audiovisive per web

Docente Jessica Pietrantuono

Ore \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	ABTEC42 - Tecniche audiovisive per web
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	SEO/SEA/SEM e social media advertising
<b>DURATA</b>	40 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza base del marketing e dei social
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nozioni di Marketing Positioning e applicazione nel digital marketing</li> <li>-Analisi e applicazione</li> <li>-Piattaforme e strumenti per il digital marketing</li> <li>-SEO/SEM/SEA</li> <li>-Ottimizzazione SEO sito web</li> <li>-Copy per il SEO</li> <li>-Social media marketing</li> <li>-Social media Advertising</li> <li>-Applicazione</li> <li>-Business manager Vs Business Suite</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze: Differenze tra social media e digital marketing</b></p> <p><b>Competenze: Strategia comprendente google e social Advertising e strumenti per applicazione di strategia SEO</b></p> <p><b>Capacità: Elaborazione di campagne social e google advertising , conoscenza degli strumenti principali e ottimizzazione di contenuti in ottica SEO.</b></p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Progetto finale e esame orale
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Slide



<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTAN TI</b></p>	<p>Slide</p>
--	--------------

**Programma del corso:**

**Docente: Francesca Anita Gigli**

**Totale ore:**

<b>TITOLO</b>	Linguaggi dell'arte contemporanea
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Il corso si propone di fornire agli studenti una comprensione approfondita dei linguaggi artistici contemporanei, con particolare attenzione al mercato dell'arte, a come si costruisce un'immagine e all'estetica dell'arte che riguarda concetti come il brutto, l'osceno e il kitsch.
<b>DURATA</b>	50 ore Il corso prevede lezioni frontali, seminari, sessioni di discussione e visite guidate a gallerie d'arte, musei e fiere d'arte. Gli studenti saranno incoraggiati a partecipare attivamente alla discussione e a sviluppare pensiero critico attraverso la lettura di testi, la visione di opere d'arte e l'analisi di casi studio.
<b>PREREQUISITI</b>	La frequenza del corso non prevede particolari prerequisiti essendo una introduzione ai temi principali dell'Estetica e, quindi dei linguaggi utilizzati dall'arte contemporanea.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1- Introduzione all'Arte Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Definizione di arte contemporanea e il suo contesto storico.</li><li>b. Principali movimenti artistici del XX e XXI secolo.</li><li>c. Ruolo della tecnologia nell'arte contemporanea.</li></ol></li><li>2- Mercato dell'Arte:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Strutture e dinamiche del mercato dell'arte contemporanea.</li><li>b. Ruolo delle gallerie d'arte, delle case d'aste e delle fiere d'arte.</li><li>c. Investimenti nell'arte e valutazione delle opere.</li></ol></li><li>3- Estetica Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Concetti di bellezza ed estetica nell'arte contemporanea.</li><li>b. Esplorazione del concetto di "brutto" nell'arte contemporanea.</li><li>c. Analisi critica dell'osceno e del kitsch come categorie estetiche.</li></ol></li><li>4- Critica dell'Arte Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Approcci alla critica d'arte contemporanea.</li><li>b. Tecniche di analisi critica delle opere d'arte contemporanea.</li><li>c. Ruolo dell'opinione pubblica e dei media nella critica dell'arte contemporanea.</li></ol></li></ol>

<b>OBIETTIVI</b>	Questo corso si propone di fornire agli studenti una solida base di conoscenze e competenze nell'ambito dell'arte contemporanea, preparandoli a comprendere e analizzare criticamente le sfide e le opportunità presenti nel mondo dell'arte contemporanea, con particolare interesse sul mercato dell'arte e sulle questioni estetiche legate al brutto, all'osceno e al kitsch.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	L'esame è articolato in due fasi, una scritta preliminare che avviene alla conclusione del corso ed è riservata agli studenti frequentanti previa registrazione durante le ore di lezione. Questa fase consiste in un test a risposta multipla basato sul testo designato per l'unità didattica A. Successivamente, tutti gli studenti sono tenuti ad affrontare una prova orale, costituita da un colloquio incentrato sugli argomenti del programma, finalizzato a valutare le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- appunti presi a lezione</li> <li>- P. D'Angelo, La tirannia delle emozioni, Il Mulino, Bologna, 2020</li> <li>- M. Mazzocut-Mis, Il senso del limite. Il dolore, l'eccesso, l'osceno, Le Monnier, 2009</li> <li>- L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi, il mulino, 2017</li> <li>- Il sistema dell'arte contemporanea. Produzione artistica, mercato, musei, 2011</li> </ul>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>Oltre al materiale per frequentanti, scegliere uno di questi due volumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerhard Richter. La pratica quotidiana della pittura, 2005</li> <li>- Immagini malgrado tutto, Georges Didi-Huberman, 2005</li> </ul>

**Programma del corso:**

**Docente: Francesca Anita Gigli**

**Totale ore: 50**

<b>TITOLO</b>	Linguaggi dell'arte contemporanea
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Il corso si propone di fornire agli studenti una comprensione approfondita dei linguaggi artistici contemporanei, con particolare attenzione al mercato dell'arte, a come si costruisce un'immagine e all'estetica dell'arte che riguarda concetti come il brutto, l'osceno e il kitsch. Gli studenti, inoltre, alla fine del corso saranno in grado di destreggiarsi in quella che è una redazione online.
<b>DURATA</b>	50 ore Il corso prevede lezioni frontali, seminari, sessioni di discussione e visite guidate a gallerie d'arte, musei e fiere d'arte. Gli studenti saranno incoraggiati a partecipare attivamente alla discussione e a sviluppare pensiero critico attraverso la lettura di testi, la visione di opere d'arte e l'analisi di casi studio.
<b>PREREQUISITI</b>	La frequenza del corso non prevede particolari prerequisiti essendo una introduzione ai temi principali dell'Estetica e, quindi dei linguaggi utilizzati dall'arte contemporanea.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1- Introduzione all'Arte Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Definizione di arte contemporanea e il suo contesto storico.</li><li>b. Principali movimenti artistici del XX e XXI secolo.</li></ol></li><li>2- Estetica Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Concetti di bellezza ed estetica nell'arte contemporanea.</li><li>b. Esplorazione del concetto di "brutto" nell'arte contemporanea.</li><li>c. Analisi critica dell'osceno e del kitsch come categorie estetiche.</li></ol></li><li>3- Critica dell'Arte Contemporanea:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Approcci alla critica d'arte contemporanea.</li><li>b. Tecniche di analisi critica delle opere d'arte contemporanea.</li><li>c. Ruolo dell'opinione pubblica e dei media nella critica dell'arte contemporanea.</li></ol></li><li>4- Progetto redazionale:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Creazione di una redazione incentrata su temi storico-artistici e di valorizzazione del territorio.</li><li>b. Tecniche di scrittura e creazione di contenuti: dall'idea alla pratica.</li></ol></li></ol>

<b>OBIETTIVI</b>	<p>Questo corso si propone di fornire agli studenti una solida base di conoscenze e competenze nell'ambito dell'arte contemporanea, preparandoli a comprendere e analizzare criticamente le sfide e le opportunità presenti nel mondo dell'arte contemporanea, con particolare interesse sulle questioni estetiche legate al brutto, all'osceno e al kitsch.</p> <p>Mira, inoltre, a fornire loro le conoscenze per muoversi con dimestichezza all'interno di una redazione giornalistica online.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	<p>L'esame è articolato in due fasi, una progettuale che sarà svolta durante le lezioni. Successivamente, tutti gli studenti sono tenuti ad affrontare una prova orale, costituita da un colloquio incentrato sugli argomenti del programma, finalizzato a valutare le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- appunti presi a lezione</li> <li>- P. D'Angelo, La tirannia delle emozioni, Il Mulino, Bologna, 2020</li> <li>- M. Mazzocut-Mis, Il senso del limite. Il dolore, l'eccesso, l'osceno, Le Monnier, 2009</li> <li>- Jean Clair, Hybris. La fabbrica del mostro nell'arte moderna. Omuncoli, giganti e acefali.</li> <li>- A cura di Pietro Conte, Il sublime astratto</li> </ul>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>Oltre al materiale per frequentanti, scegliere uno di questi due volumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerhard Richter. La pratica quotidiana della pittura, 2005</li> <li>- Immagini malgrado tutto, Georges Didi-Huberman, 2005</li> </ul>

**Programma del corso: TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA**

**Docente: GIUDETTI ROBERTA**

**Totale ore:60**

<b>TITOLO</b>	Dai fratelli Lumiere a The last of us: audiovisivi ieri, oggi domani.
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti gli strumenti e le competenze necessarie al fine di acquisire uno sguardo storico-sociologico sulle diverse fasi di sviluppo dei mass media. Ci si soffermerà soprattutto sui media che utilizzano immagini in movimento, pertanto il corso approfondirà – sia da un punto di vista estetico che di contenuti che di supporti tecnici - la comunicazione audiovisiva, cinematografica, televisiva e pubblicitaria, attraverso un approccio teorico-pratico. La struttura del corso è delineata in base alla constatazione che un graphic designer attualmente non può non possedere competenze nel settore dell'audiovisivo e del <i>videomaking</i>
<b>DURATA</b>	60
<b>PREREQUISITI</b>	nessuno

<p><b>CONTENUTI</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione alla teoria dei mass-media: cosa e quali sono.</li> <li>2. Linguaggio audiovisivo e sviluppo tecnologico: dai Lumiere a The last of us (Storia del cinema e della televisione – Grammatica filmica – analisi film – evoluzione del media cinema e tv - analisi fiction e programmi tv)</li> <li>3. 23.04.2005: arriva YouTube</li> <li>4. 2004/2009: the Facebook</li> <li>5. Storia della pubblicità – dallo spot tv ai reel di Instagram ai video di TikTok</li> <li>6. Tutti i generi del videomaking</li> <li>7. Tutto ciò che ci fa male ci fa bene: i videogames che aiutano a crescere</li> <li>8. AI entra nel workflow del GD. Promuovere brand attraverso AI</li> </ol>
<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p>Alla fine del percorso lo studente dovrà conoscere le tappe fondamentali del linguaggio audiovisivo e del suo sviluppo tecnologico; dovrà essere in grado di analizzare, spiegare e interpretare i concetti chiave di un progetto audiovisivo, di mostrare una comprensione solida dell'argomento e di saper gestire nella fase di riproduzione un progetto audiovisivo.</p>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b></p>	<p>Durante il corso verranno fatte esercitazioni di carattere pratico che includeranno lettura e analisi di audiovisivi o produzione di semplici progetti AV realizzati in team.</p> <p>Per accedere all'esame di Teoria dei media lo studente dovrà, oltre che approfondire la parte teorica attraverso alcuni testi, realizzare in team di 4/5 studenti un breve progetto audiovisivo (spot, videoclip, booktrailer, video per social, short movie). Il voto di profitto dipende dalla preparazione, dal rispetto delle scadenze, partecipazione attiva alle lezioni, costanza, interesse dimostrato, alla capacità di approfondire in modo autonomo gli argomenti trattati e di applicarli in un progetto e, per quanto riguarda la produzione video, dalla creatività, l'esecuzione, la presentazione e dalla capacità di lavorare in team.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• S. Scafidi, Linguaggio audiovisivo e sviluppo tecnologico, Dino Audino Editore</li><li>• A. Alfieri, Galassia Netflix, Ed. Villaggio Maori</li><li>• A cura di G. Marino e B. Surace, TikTok. Capire le dinamiche della comunicazione ipersocial, Hoepli</li><li>• S. Johnson, Tutto quello che ti fa male ti fa bene: perché la televisione, i videogiochi e il cinema rendono intelligenti. Ed. Mondadori.</li></ul>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	TBD

Programma del Corso: **Graphic Design 2**  
Docente: **Stefano Arduini**  
Ore: **100**

<b>TITOLO</b>	<b>GRAPHIC DESIGN</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso di “ <b>Graphic Design 2</b> ” vuole stimolare la sensibilità creativa dell’allievo affinché, attraverso l’approfondimento dei software, possa ottimizzare i processi principali che lo porteranno all’ideazione e realizzazione finale del prodotto nonché allo studio del Logo fino alle sue applicazioni più essenziali. Capire la differenza tra <b>Logo-Logomarchio</b> e <b>Logotipo</b> . Analisi di alcuni importanti <i>Case History</i> . Il <b>ritmo visivo</b> : analisi e approfondimento del <b>lettering</b> . Capire come associare font <b>Serif</b> con <b>Sans Serif</b> .
<b>DURATA</b>	<b>100 Ore</b>
<b>PREREQUISITI</b>	<b>BUONA CONOSCENZA DI: ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN</b>
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il programma ha l’obiettivo di trasferire i principali tools del software. Analizzeremo l’evoluzione di alcuni Brand specifici per capirne l’evoluzione e l’involuzione in alcuni casi eclatanti: <b>Zara, Cotral, GAP, ITA</b>. Come realizzare un segno attraverso un processo di sintesi: dalla semplicità, allo stile e all’identificazione: <b>Il Sistema dei Segni. Il bianco e nero come scelta cromatica di alcuni Brand dell’Automotive: BMW, ALFAROMEO.</b></p> <p>I marchi di moda prediligono font minimal Balmain, Saint Laurent, Balenciaga, Burberry, Calvin Klein, Celine</p> <p><b>Il Type Design europeo</b> <i>Martin Majoor, Jan Middendorp, Dieter Rams, Gerard Unger</i> <i>Erik Spiekermann. Piet Zwart, Richard Niessen, Jan Tschichold</i></p>

<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Il percorso didattico si dividerà in due fasi:</b></p> <p><b>Teorico:</b> Studio ed approfondimento del <i>Branding</i>: <i>Case History: I principali loghi dell'automotive:</i> <b>Bmw, Volkswagen, Renault, Citroen, Kia.</b></p> <p><b>Carolyn Davidson, Ruth Kedar, Rob Janoff, Antonio Romano</b></p> <p><b>Pratico:</b> Ideazione e realizzazione <i>Corporate Identity</i></p> <p><b>Programma da svolgere:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Identità visiva e sintesi</i></li><li>2. <i>Ideazione di pittogrammi, il sistema dei segni</i></li><li>3. <i>La sezione Aurea e il codice Fibonacci</i></li><li>4. <i>Differenza tra logo, logotipo e logomarchio</i></li><li>5. <i>Ideazione del naming</i></li><li>6. <i>Ideazione del logo e conseguente logotipo</i></li><li>7. <i>Ideazione del logomarchio</i></li><li>8. <i>Applicazioni: positivo/negativo, colore, riduzione</i></li></ol> <p><b>Lo studio del lettering</b></p> <p><b>Caratteri tipografici serif - sans serif:</b> <i>Bodoni, Garamond, Helvetica, Didot, Rockwell</i> <i>Futura, Baskerville, Montserrat, Avenir, Avantgarde</i></p> <p><b>Case History: Blur di Neville Brody</b></p> <p><b>Tutte le prove concorreranno a formare la valutazione finale.</b> <u>Il docente proporrà all'Accademia di inserire nel proprio database cartaceo ed informatico i lavori degli allievi più meritevoli</u></p>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b></p>	<p><b>Ci saranno delle valutazioni intermedie che contribuiranno al voto finale all'esame dove si presenterà il progetto concordato in classe.</b></p>

<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p><b><i>Logo Modernism</i></b> <u>Jens Müller, R. Roger Remington</u> Hardcover, 24.6 x 37.2 cm, 432 page</p> <p><b><i>Logo Design. Global Brands</i></b> <u>Julius Wiedemann</u> Hardcover, 14 x 19.5 cm, 608 pages</p> <p><b><i>Type. A Visual History of Typefaces &amp; Graphic Styles</i></b> <u>Cees W. de Jong, Alston W. Purvis, Jan Tholenaar</u> Hardcover, 25 x 31.7 cm, 720 pages</p> <p><b><i>Teoria del type design - Gerard Unger</i></b></p> <p><b><i>Theory of type design - Gerard Unger</i></b></p> <p><b><i>Gerard Unger: life in letters - Gerard Unger</i></b></p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	

Programma del Corso Illustrazione  
Docente Dario De Marco  
Ore 50 ore

<b>TITOLO</b>	<b>Illustrazione, mezzi e metodi</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Capacità di analisi, di osservazione e progettazione di elaborati illustrati e grafici.
<b>DURATA</b>	50 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza base Adobe Illustrator e Adobe Photoshop
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panoramica Storia dell'illustrazione (dalla nascita dell'illustrazione editoriale, alla produzione di materiale pubblicitario e propagandistico contemporaneo)</li> <li>• Teoria della composizione (Cosa si intende con Composizione, Bilanciamento, Ritmicità, Direzione, Punto Focale e Psicologia della linea)</li> <li>• Percezione visiva (percezione dei contorni, degli spazi, delle tonalità, e della Gestalt)</li> <li>• Teoria del colore (tonalità, saturazione, luminosità)</li> <li>• Psicologia del colore</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze: Nascita e sviluppo dell'illustrazione, teorie cromatiche e percezione visiva</b></p> <p><b>Competenze: Osservazione, analisi e progettazione di elaborazioni grafiche e illustrate.</b></p> <p><b>Capacità: Costruzione di un elaborato grafico o illustrato ragionato ed efficace</b></p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Esonero teorico con domande aperte Produzione di un elaborato finale da presentare in sede di esame
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p><b>Senza obbligo di consultazione:</b> Comorama (Riccardo Falcinelli) Figure (Riccardo Falcinelli) Il racconto della grafica (Andrea Rauch) Disegnare con la parte destra del cervello (Betty Edwards)</p>

<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Slide del docente Comorama (Riccardo Falcinelli) Figure (Riccardo Falcinelli) Il racconto della grafica (Andrea Rauch) Disegnare con la parte destra del cervello (Betty Edwards)
--	---

Programma del Corso \_\_Inglese 2023/24

Docente \_\_\_\_\_Diaz

Ore \_\_\_\_\_30 Ore

<b>TITOLO</b>	Inglese
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Conseguimento del Livello B1 – Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue Moderne.</p> <p>“È in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale. È in grado di esprimere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni, e anche di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti.”</p> <p>La finalità del Corso sarà, quindi, l'acquisizione degli strumenti ed delle conoscenze volti a una corretta interazione in lingua Inglese sia in contesti di studio che in contesti lavorativi.</p>
<b>DURATA</b>	30 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza base della lingua inglese
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describing Art &amp; Artworks</li> <li>• Elements of Art</li> <li>• Art Action Verbs</li> <li>• What is an artist statement?</li> <li>• Career Advice (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• Erasmus+ Mobility Seminar (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• How to write a Graphic Designer Resume (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• How to become a Designer / Graphic Designer (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• Job Outlook and Perspectives / Alternative occupations (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• What skills do Graphic Designers need? (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• Interview tips (programma non incluso nell'esame)</li> <li>• Top Graphic Design Trends 2023 / 2024</li> <li>• Secrets to Innovation (Rick Rubin)</li> <li>• How to write a formal email</li> <li>• Design Made in Italy</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Conoscenze: Grammatica, Livello B1</p> <p>Competenze: Linguaggio settoriale</p> <p>Capacità: Comprensione ed espressione orale e scritta</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esame Tipo Test Finale</li> <li>• 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.</li> </ul>

<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mary Gormandy White, "List of Descriptive Words to Critique Art" <a href="https://grammar.yourdictionary.com/word-lists/list-of-descriptive-words-to-critique-art.html">https:// grammar.yourdictionary.com/word-lists/list-of-descriptive-words-to-critique-art.html</a></li> <li>• John Spacey, "44 Elements of Art": <a href="https://simplicable.com/en/elements-of-art">https://simplicable.com/en/elements-of-art</a></li> <li>• Anderson L.W. &amp; Krathwohl D.R. "Taxonomy of Art Action Verbs": <a href="https://uploads.theartofeducation.edu/2017/06/TaxonomyList-1.pdf">https:// uploads.theartofeducation.edu/2017/06/TaxonomyList-1.pdf</a></li> <li>• Esercitazioni e "quick Grammar Review": <a href="http://www.learnenglish.britishcouncil.org">www.learnenglish.britishcouncil.org</a></li> <li>• How to English, How to describe paintings Youtube link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y6Rq-HPQWzhk">https://www.youtube.com/watch?v=Y6Rq-HPQWzhk</a></li> <li>• Indeed Editorial Team, Career Guide, <a href="https://www.indeed.com/career-advice/career-development/artist-statement-examples">https://www.indeed.com/career-advice/career-development/artist-statement-examples</a></li> <li>• Manuel Diaz, Quizlet Elements of Art <a href="https://quizlet.com/758108657/flashcards">https://quizlet.com/758108657/flashcards</a></li> <li>• U.S. Bureau of Labor Statistics, "Occupational Outlook Handbook - Graphic Designers" <a href="https://www.bls.gov/ooh/arts-and-design/graphic-designers.htm">https://www.bls.gov/ooh/arts-and-design/graphic-designers.htm</a></li> <li>• Brainstorm, "How to Become a Graphic Designer" <a href="https://brainstation.io/career-guides/how-to-become-a-graphic-designer">https://brainstation.io/career-guides/how-to-become-a-graphic-designer</a></li> <li>• Brainstorm, "What Skills Do Graphic Designers need?" <a href="https://brainstation.io/career-guides/what-skills-do-graphic-designers-need">https://brainstation.io/career-guides/what-skills-do-graphic-designers-need</a></li> <li>• Indeed Editorial Team, Career Guide "15 of the Highest Paying Graphic Design Jobs" <a href="https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/highest-paying-graphic-design-jobs">https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/highest-paying-graphic-design-jobs</a></li> <li>• Brainstorm, "Graphic Design Resume Examples" <a href="https://brainstation.io/career-guides/graphic-designer-resume-examples">https://brainstation.io/career-guides/graphic-designer-resume-examples</a></li> <li>• Jaclyn Westlake, "How to write a Graphic Designer Resume" <a href="https://www.themuse.com/advice/how-to-write-graphic-designer-resume-example">https://www.themuse.com/advice/how-to-write-graphic-designer-resume-example</a></li> <li>• Stephen Greet, "9 Graphic Designer Resumes" <a href="https://www.beamjobs.com/resumes/graphic-designer-resume-examples">https://www.beamjobs.com/resumes/graphic-designer-resume-examples</a></li> <li>• The Muse Editors, "185+ Action Verbs That Will Majorly Impress Hiring Managers" <a href="https://www.themuse.com/advice/185-powerful-verbs-that-will-make-your-resume-awesome">https://www.themuse.com/advice/185-powerful-verbs-that-will-make-your-resume-awesome</a></li> <li>• Indeed Editorial Team, "5 Steps for Writing a Graphic Design Resume" <a href="https://www.indeed.com/career-advice/resumes-cover-letters/graphic-design-resume-tips-and-examples">https://www.indeed.com/career-advice/resumes-cover-letters/graphic-design-resume-tips-and-examples</a>; "Entry-Level Graphic Designer Resume" <a href="https://www.indeed.com/career-advice/resumes-cover-letters/entry-level-graphic-design-resume">https:// www.indeed.com/career-advice/resumes-cover-letters/entry-level-graphic-design-resume</a></li> <li>• Manuel Diaz "Career Guide Main Takeaways" <a href="https://docs.google.com/document/d/110nvFNZMs4tOvgPudtIMhWYCgADZVr2mqtDNQT14k9I/edit">https://docs.google.com/document/d/110nvFNZMs4tOvgPudtIMhWYCgADZVr2mqtDNQT14k9I/edit</a></li> <li>• The Balance Money, "Behavioural Interview Questions" <a href="https://www.thebalancemoney.com/top-behavioral-interview-questions-2059618">https://www.thebalancemoney.com/top-behavioral-interview-questions-2059618</a></li> <li>• Brainstorm, "Top Graphic Design Trends 2023"</li> <li>• Coco Capitán, "Coco Capitán" <a href="https://cococapitan.co.uk/">https://cococapitan.co.uk/</a></li> <li>• Brainstorm, "Graphic Design Resume Examples" <a href="https://brainstation.io/career-guides/graphic-designer-resume-examples">https:// brainstation.io/career-guides/graphic-designer-resume-examples</a></li> <li>• Stephen Greet, "9 Graphic Designer Resumes" <a href="https://www.beamjobs.com/resumes/graphic-designer-resume-examples">https:// www.beamjobs.com/resumes/graphic-designer-resume-examples</a></li> <li>• The Joe Rogan Experience "Rick Rubin Shares his Secrets to Creativity" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=36L9cYkHyZM">https://www.youtube.com/watch?v=36L9cYkHyZM</a></li> <li>• Montclair State University, "Design Made in Italy" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AFLc3iQOgM&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=AFLc3iQOgM&amp;t=4s</a></li> <li>• Design Indaba "Alberto Alessi: The Grandfather of Italian Design" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OXIPvT7-YY&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=OXIPvT7-YY&amp;t=4s</a></li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	<p>Nulla</p>

Programma del Corso: LINGUAGGI MULTIMEDIALI  
Docente: Alfredo Arciero  
Ore: 70

<b>TITOLO</b>	<b>SCRIVERE UN VIDEOGIOCO</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Obiettivo del corso è quello di accompagnare gli allievi in un percorso formativo che gli consenta di aprire una finestra sulle varie forme di scrittura creativa in generale e in particolare a familiarizzare con terminologie specifiche e strumenti narrativi necessari a sviluppare tecniche utili per strutturare e scrivere una storia adatta al gaming: ideazione, sviluppo e interazione con il team di finalizzazione di un videogioco.
<b>DURATA</b>	Dal 6 Novembre 2023 al 4 Marzo 2024
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base del linguaggio dei media.
<b>CONTENUTI</b>	<p><b>SCRITTURA IN GENERALE e CREATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cenni sulla nascita del linguaggio, della scrittura e della sua evoluzione.</li> <li>- La regola delle cinque W.</li> <li>- Raccontare un evento e il ruolo del narratore. I vari modelli di scrittura.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>DALL'IDEA ALLA SCENEGGIATURA PER UN VIDEOGIOCO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione: Cenni di storia del videogioco. L'industria dei videogiochi e il ruolo dello scrittore. Analizzare tendenze. Scegliere il focus target.</li> <li>- L'esposizione sintetica dell'idea iniziale. Log line e premessa narrativa. Scrivere un soggetto. La posta in gioco. Il mito e gli archetipi. Esercizi.</li> <li>- Dal soggetto alla sceneggiatura. Cos'è una sceneggiatura. Cos'è la struttura? - Strutturare la storia. Trama e struttura in tre atti. I 22 passi di Truby. Generare il conflitto. Il mondo narrativo. Credibilità. I generi. Il dialogo.</li> <li>- Sceneggiatura per un videogioco. Differenze ed analogie. Sviluppo.</li> <li>- Modelli di sceneggiatura. Case history di successo. Esercizi.</li> <li>- Coerenza: ambientazione, dialoghi e testi. Tono di voce e metalinguaggio</li> <li>- Creare la scena. Quali scene usare, dove collocarle. Creare una sequenza di scene.</li> <li>- Cuts scene e narrazione immersiva - Gamification. Doppiaggio e musiche.</li> <li>- Società di sviluppo e opportunità - Crowdfunding</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>IL PERSONAGGIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affrontare i problemi del personaggio. Che cosa rende efficace un personaggio.</li> <li>- Impostazione e costruzione di un personaggio efficace. Caratterizzazione.</li> <li>- L'arco di trasformazione del personaggio.</li> <li>- Creazione e sviluppo di personaggi in un videogioco.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> acquisizione di tecniche di base di scrittura e sceneggiatura per ideare una storia, strutturarla e adattarla a un videogioco.</p> <p><b>Competenze:</b> saper procedere all'ideazione di un videogioco: Concept, genere, storia e personaggi, target.</p> <p><b>Capacità:</b> saper sviluppare il tessuto narrativo completo di un videogioco e interagire con il team di sviluppo per la creazione complessiva del design del progetto finale.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Il corso prevede, per ogni singola lezione, momenti teorici di inquadramento e di sintesi, case history, esercitazioni individuali e di gruppo. Visione e analisi di film e videogiochi. Le prove in itinere, 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 la presentazione di un progetto finale per ogni singolo allievo, che verrà analizzato, discusso e valutato durante l'esame orale.

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Evan Skolnick, "Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques", Potter Craft (ENG)</p> <p>Lorenzo Mosna - Il Videogioco. Storie, forme e linguaggi. Dino Audino Editore.</p> <p>Stephen King, <i>On writing</i>, - Sperling, 2001</p> <p>John Truby – Anatomia di una storia – Dino Audino Editore. 2009</p> <p>Robert McKee, <i>Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura</i>. Roma, International Forum Edizioni, 2000.</p> <p>Cristopher Vogler, <i>Il viaggio dell'eroe</i>, Roma, Dino Audino, 2008.</p>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>Dispense fornite dal docente.</p>

**Programma del corso: DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE**

**Docente: Samuela Maggi**

**Totale ore:50 ore**

<b>TITOLO</b>	DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	<p>Il corso offre la possibilità di esplorare diverse metodologie di disegno tecnico e progettuale al fine di migliorare le proprie capacità artistiche . Fornirà le informazioni sulle tendenze più recenti nel mondo dell'illustrazione e non solo. Offre la possibilità di utilizzare anche nuovi software di grafica digitale come Procreate o Sketchbook . Da la possibilità di creare un piccolo portfolio.</p>
<b>DURATA</b>	50 ore in un semestre .
<b>PREREQUISITI</b>	<p>Creatività e immaginazione . Interesse per l'arte visiva . Abilità di osservazione . Disponibilità a sperimentare .</p>
<b>CONTENUTI</b>	<p>LE BASI FONDAMENTALI DEL DISEGNO : Le prime basi fondamentali come linee , forme , proporzioni , ombreggiature LA NARRAZIONE VISIVA : Come riuscire a raccontare una storia attraverso le illustrazioni . ESPLORARE DIVERSI STILI E TECNICHE ARTISTICHE: conoscenza di varie tecniche e di vari artisti con la possibilità di confrontare vari stili. TRASFORMAZIONE DA CONCETTI A ILLUSTRAZIONI : processo creativo per portare un'idea astratta in forme visibili e comunicative.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>CONOSCENZA DEI FONDAMENTALI : Acquisire la comprensione delle basi del disegno ESPLORAZIONE DELLO STILE : Sperimentare diversi stili come il cartoon , minimalismo , realistico o con diverse tecniche come le matite , acquarelli , collage cercando di trovare lo stile personale . COLLABORARE E RICEVERE FEEDBACK : Partecipare alle discussioni per migliorare le proprie idee e aprirsi a nuove prospettive sul proprio lavoro . CREAZIONE DEL PROPRIO STILE : Conoscere artisti nuovi e molto diversi tra loro . Aprire la mente a nuove prospettive di lavoro arrivando quindi a crearsi uno stile unico e riconoscibile.</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	Sono previste delle verifiche valutative durante il corso per monitorare l'apprendimento . PROGETTI PRATICI : Valutando i lavori assegnati in base alla creatività e alla capacità comunicativa .
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Facoltativa.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Saranno richiesti pochi materiali integrativi : Matite varie grammature Fogli per illustrazioni , acquerello Forbici, colla. Quaderno , Sketchbook per portfolio .  Altri materiali con i quali desiderano sperimentare personalmente . I materiali possono essere acquistati anche in gruppo .

**Programma del corso: CULTURA DEL PROGETTO**  
**Docente: Prof. Cesare Mercuri – a. a. 2023/2024**  
**Totale ore: 50**

<b>TITOLO</b>	Cultura del progetto
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	L'insegnamento intende fornire agli studenti alcuni strumenti di base per un orientamento al progetto, approfondendo aspetti della realizzazione e le fasi dell'ideazione, ovvero come l'idea si sviluppa e come viene rappresentata, considerando gli elementi storico-culturali, le metodologie e le tecniche che stanno alla base di un progetto, rendendolo apprezzabile attraverso una corretta comunicazione verso un'eventuale committenza.
<b>DURATA</b>	50 ore. Lo studente dovrà avere l'80% di presenze per essere ammesso all'esame.
<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza dell'insegnamento.
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il corso propone un percorso formativo e di conoscenza suddiviso in due momenti principali: analitica e propositiva. L'ambito di riferimento è esplorato attraverso il ruolo di due settori del Design: l'interior design e l'exhibit design. Il dibattito contemporaneo riconosce al Design la vocazione alla progettazione specializzata, dalla piccola scala (dettaglio) ai luoghi, agli spazi dedicati... soddisfacendo requisiti di mercato e di produzione, in uno scenario culturale in costante evoluzione.</p> <p>Con la consapevolezza che il Design è un sistema in grado di creare "valore", si daranno metodi e strumenti per identificare i modi diversi di concepire lo "spazio": per gli interni domestici e per gli allestimenti di eventi espositivi. L'obiettivo è proprio quello di entrare in sintonia con chi lo spazio lo abita (casa, abitazione) e chi lo frequenta (mostre, fiere, negozi, vetrine), per arrivare agli espedienti di progettazione con elementi di realizzazione, aspetti decorativi e simbolici e supporti sensoriali (colori, luci, suoni, video). Il progetto è realizzazione di un concept. La comunicazione è l'attrazione al progetto (per l'eventuale committenza).</p>
<b>OBIETTIVI</b>	Fornire un nucleo di conoscenze utili ai corsi degli anni successivi e di sviluppare nello studente un livello di capacità critica e analitica, funzionale agli obiettivi di un percorso progettuale.

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	La preparazione degli studenti sarà valutata considerando il livello di apprendimento dei contenuti trattati nelle lezioni. Sono previste prove in itinere (esercitazioni progettuali guidate) e la valutazione finale si svolgerà con un esame teorico/teorico pratico, presentando un elaborato che parte dall'idea del progetto fino alla sua comunicazione, attraverso bozzetti, concept progettuali, schemi di progetto, fotomontaggi o video.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Bruno Munari, <i>Da cosa nasce cosa</i>, Ed. Laterza 2002</p> <p>Bruno Munari, <i>Design e comunicazione visiva</i>, Ed. Laterza 2001</p> <p>Frida Ramstedt, <i>Sentiti bene nella tua casa. Guida pratica all'interior design per rendere più accoglienti i tuoi spazi</i>, Ed. Corbaccio 2020</p> <p>Tangaz Tomris, <i>Interior design. Dall'ideazione al progetto</i>, Ed. Hoepli 2022</p> <p>Massimo Malagugini, <i>Allestire per Comunicare, Spazi divulgativi e Spazi Persuasivi</i>, Ed. Franco Angeli 2008</p> <p>Argano Lucio, Bollo Alessandro, Dalla Sega Paolo, Vivalda Candida, <i>Gli eventi culturali. Ideazione, progettazione, marketing e comunicazione</i>, Ed. Franco Angeli 2005</p> <p>David Dernie, <i>Design espositivo – progetti e allestimenti</i>, Ed. Logos 2006</p> <p>Vanni Codeluppi, <i>Lo spettacolo della merce - I luoghi del consumo</i>, Ed. Bompiani 2000</p> <p>Marc Augé, <i>Nonluoghi</i>, Ed. Elèuthera 2008</p> <p>Vaudetti Marco, Canepa Simona, Musso Stefania, <i>Esporre, allestire, vendere, Exhibit e retail design</i>, Ed. Wolters Kluwer Italia 2014</p> <p>NOTA Parte della bibliografia sarà integrata durante il corso.</p>

**PROGRAMMA  
PRODUCT DESIGN 2  
A.A. 2023 / 2024**

**ALESSIO SALVO**

## OBIETTIVI

Il corso vuole introdurre gli studenti alla progettazione del prodotto di design inteso come oggetto portatore di cultura e di sapere. L'approccio al progetto avverrà attraverso l'individuazione di una emergenza progettuale intesa come problematica per la quale lo studente potrà avanzare, dopo un'ampia e strutturata ricerca e analisi tipologica, una ipotesi progettuale. L'obiettivo finale del corso sarà sintetizzare nel progetto il carattere innovativo, la relazione con l'utente, la reale fattibilità tecnica e la sua riproducibilità.

### **Introduzione alla progettazione di prodotti come veicoli culturali:**

Gli studenti apprenderanno a considerare il prodotto di design non solo come un oggetto funzionale, ma anche come un portatore di cultura e conoscenza. Questo implica una comprensione approfondita del contesto culturale, storico e sociale in cui il prodotto esisterà.

### **Identificazione e risoluzione di emergenze progettuali:**

Gli studenti saranno formati a riconoscere e definire problemi progettuali ("emergenze progettuali") e a sviluppare soluzioni innovative. Ciò richiederà capacità di ricerca e analisi per comprendere pienamente il problema e i bisogni dell'utente.

### **Sviluppo di ipotesi progettuali:**

Dopo una ricerca e un'analisi approfondite, gli studenti saranno incoraggiati a formulare ipotesi progettuali. Questo processo permetterà loro di esplorare diverse soluzioni creative e di affinare le loro competenze nel pensare in modo critico e progettuale.

**Sintesi di innovazione e relazione con l'utente nel progetto:** Uno degli obiettivi chiave sarà combinare l'innovazione con una comprensione approfondita delle esigenze e delle aspettative degli utenti. Gli studenti impareranno a creare prodotti che non solo siano tecnicamente fattibili e riproducibili, ma che stabiliscano anche una connessione significativa con l'utente.

### **Valutazione della fattibilità tecnica e riproducibilità:**

Il corso metterà un forte accento sulla realizzabilità tecnica dei progetti, assicurandosi che le idee innovative possano essere effettivamente prodotte. Gli studenti saranno esposti a materiali, processi produttivi e considerazioni economiche per valutare la riproducibilità dei loro design.

### **Integrazione di teoria e pratica:**

Attraverso un bilanciamento tra lezioni teoriche e lavori pratici in laboratorio, gli studenti avranno l'opportunità di applicare la teoria alla pratica, sviluppando competenze sia analitiche che pratiche.

In sintesi, il corso mira a formare designer che siano tecnicamente competenti, sensibili alle implicazioni culturali e sociali dei loro prodotti, capaci di rispondere in modo creativo e innovativo alle sfide del design contemporaneo.

## RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

### **Competenze e comprensione.**

Gli studenti svilupperanno competenze investigative nell'ambito specifico del loro interesse. Questo processo includerà l'analisi dei prodotti e contesti esistenti. Utilizzando strumenti come disegni, brief e modelli, formuleranno proposte progettuali che saranno soggette a revisione e conferma.

### **Applicazione pratica delle conoscenze.**

Le lezioni guideranno gli studenti in un approccio metodico alla ricerca, evidenziando gli aspetti innovativi dei loro concetti. Saranno incoraggiati a condividere e valutare i loro concetti prima di procedere allo sviluppo del progetto finale. Prima di raggiungere questa fase, dovranno dimostrare la comprensione dei passaggi chiave nello sviluppo del concept.

### **Indipendenza critica.**

Al termine del corso, gli studenti saranno capaci di valutare in modo autonomo l'adeguatezza del loro progetto rispetto al destinatario, al contesto d'uso, all'innovazione e alla complessità del prodotto, nonché al percorso che va dall'idea alla produzione.

### **Competenze comunicative.**

Le lezioni doteranno gli studenti di un vocabolario specifico del design, essenziale per guidare il loro percorso di ricerca e per trasformare la definizione del problema in un progetto concreto.

### **Capacità di apprendimento continuo.**

Gli studenti dovranno condurre proprie ricerche e analisi per approfondire gli argomenti trattati, ciò permetterà loro di identificare con maggiore chiarezza le aree di intervento e di sviluppare i loro progetti. Questa attività è fondamentale per l'approccio metodologico nel design del prodotto.

## **Lezione 1. Introduzione al design del prodotto**

**08/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Conoscenza dei ragazzi / test materiali.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Designer chiave e movimenti storici nel design del prodotto.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Introduzione ai 2 progetti del corso, 1° progetto_Ideazione e realizzazione di un complemento di arredo in tubi di cartone 2° progetto_Ideazione e realizzazione di un prodotto di design tech o complemento di arredo (da valutare in base al livello dei ragazzi)

## **Lezione 2. Principi di design**

**10/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Approfondimento dei principi di design come equilibrio e contrasto.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Discussione su ripetizione, allineamento e prossimità. (regole della gestalt)
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Introduzione del 1° progetto di laboratorio

## **Lezione 3. Processo di progettazione**

**15/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Definizione e fasi iniziali del processo di design. Ricerca, ispirazione, Concept
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Ideazione, prototipazione, selezione, implementazione e apprendimento.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Inizio della ricerca per il 1° progetto del corso, con annessa creazione di bozzetti

## **Lezione 4. Ricerca e analisi del mercato**

**17/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Metodologie di ricerca di mercato e segmentazione del target.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Analisi dei bisogni degli utenti e trend emergenti.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Ricerca di mercato specifica per il progetto della prima fase del corso. Creazione di bozzetti

## **Lezione 5. Ideazione e sviluppo del concetto**

**22/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Tecniche di brainstorming e sviluppo concept.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Tecniche di brainstorming e sviluppo concept.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Sessioni di ideazione e selezione dei concetti. Creazione di bozzetti

## **Lezione 6. Ergonomia e design sostenibile**

**24/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Principi di ergonomia nel design del prodotto.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Introduzione al design sostenibile e ai materiali eco-compatibili.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Applicazione delle nozioni di ergonomia acquisite, al 1° progetto del corso

## **Lezione 7. Disegno e modellazione 3D**

**29/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Fondamenti di disegno tecnico, produzione elaborati tecnici per produzione
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Introduzione alla modellazione 3D.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Pratica di disegno a mano libera e modellazione 3D ed inizio in aula del prototipo in scala, mediante l'utilizzo di cannucce di plastica

## **Lezione 8. Materiali e processi di produzione**

**31/01/2024**

Teoria (1ª ora):	Panoramica sui diversi materiali utilizzati nel design.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Panoramica sui diversi materiali utilizzati nel design.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Scelta dei materiali e processi per il progetto.

## **Lezione 9. Materiali e processi di produzione 2**

**05/02/2024**

Teoria (1ª ora):	Panoramica sui diversi processi di produzione utilizzati nel design.
Pausa (10 minuti)	
Teoria (2ª ora):	Panoramica sui diversi processi di produzione utilizzati nel design.
Laboratorio (3ª e 4ª ora):	Scelta dei materiali e processi per il progetto.

## **Lezione 10. Prototipazione rapida**

**07/02/2024**

Teoria (1ª ora): Tecniche di prototipazione rapida, sviluppo modello 3D per stampa  
Pausa (10 minuti)

Teoria (2ª ora): Tecniche di prototipazione rapida, sviluppo modello 3D per stampa  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Consegna e presentazione da parte dei ragazzi del primo progetto, Prototipo del oggetto creato in tubi di cartone

## **Lezione 11. Feedback e interazione**

**12/02/2024**

Teoria (1ª ora): Importanza del feedback continuo e metodi di raccolta.  
Pausa (10 minuti)

Laboratorio (2ª3ª4ª ora): 2° progetto\_Creazione e realizzazione di un prodotto di design tech o complemento di arredo (da valutare in base al livello dei ragazzi)

## **Lezione 12. Grafica e presentazione del prodotto**

**14/02/2024**

Teoria (1ª ora): Tecniche di presentazione visiva e uso di software grafici, (pacchetto adobe)  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Tecniche di presentazione visiva e uso di software grafici, (pacchetto adobe)  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Inizio fase di sviluppo, analisi di mercato, target, ispirazioni

## **Lezione 13. Analisi dei colori e l'importanza del packaging**

**19/02/2024**

Teoria (1ª ora): Il colore contestualizzato in design, architettura, prodotto, grafica, packaging  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Il colore contestualizzato in design architettura, prodotto, grafica, packaging  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Creazione delle prime idee tramite moodboard, visual e bozzetti

## **Lezione 14. Strategie di branding e marketing**

**21/02/2024**

Teoria (1ª ora): Fondamenti di branding e marketing nel design, utilizzo AI  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Analisi di mercato e strategia di comunicazione.  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Sviluppo del progetto, creazione sketch, modelli 3D per stampa / rendering

## **Lezione 15. Strategie di branding e marketing**

**26/02/2024**

Teoria (1ª ora): Fondamenti di branding e marketing nel design, utilizzo AI  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Analisi di mercato e strategia di comunicazione.  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Sviluppo del progetto, creazione visual, modelli 3D per stampa, rendering, disegni tec,

## **Lezione 16. Analisi dei costi inerenti alla produzione**

**28/02/2024**

Teoria (1ª ora): Analisi costi delle fasi produttive  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Analisi costi delle fasi produttive  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Sviluppo del progetto, creazione impaginato, modelli 3D per stampa, rendering, disegni tec

## **Lezione 17. Aspetti legali e brevetti**

**04/03/2024**

Teoria (1ª ora): Guida ai diritti d'autore e brevetti nel design.  
Pausa (10 minuti)  
Teoria (2ª ora): Marchi registrati e considerazioni etiche.  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Sviluppo di una strategia di branding e marketing inerente al progetto in corso

## **Lezione 18: Creazione impaginato finale per esame**

**06/03/2024**

Laboratorio (1ª ora): Creazione impaginato finale per presentazione esame  
Pausa (10 minuti)  
Laboratorio (2ª ora): Creazione impaginato finale per presentazione esame.  
Laboratorio (3ª e 4ª ora): Creazione impaginato finale per presentazione esame

Programma del Corso \_\_\_\_\_ DISEGNO PER LA DECORAZIONE \_\_\_\_\_  
Docente \_\_\_\_\_ Giulia Gardelli \_\_\_\_\_  
Ore \_\_\_\_\_ 80 \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	<b>DISEGNO PER LA DECORAZIONE</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	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 Simulazione progetto decorativo tramite il programma Blender
<b>DURATA</b>	80
<b>PREREQUISITI</b>	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.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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.</li> <li>2. 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.</li> <li>3. 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.</li> <li>4. Decorazione legata all'ambiente e al contesto urbano. Esercitazione: Introduzione alla tecnica dell'acquerello e alla teoria del colore. Studio dei colori Primari.</li> <li>5. Cosa è e come si crea un pattern. Studio delle sue possibili applicazioni. Studio dei colori secondari.</li> <li>6. Esercitazione: creazione del cerchio cromatico. Ricerca dei colori terziari.</li> <li>7. 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.</li> <li>8. Introduzione alla tecnica dell'acrilico. Esercitazione: primo approccio alla tecnica. La sfumatura. Studio delle varie applicazioni e possibili interazioni.</li> <li>9. Ricerca del colore e loro applicazione con l'acrilico. Scelta, analisi e studio dell'elemento decorativo a scelto di progetto.</li> <li>10. Revisione collettiva dell' elemento decorativo a scelta e sua riproduzione con le tecniche precedentemente affrontate.</li> <li>11. Revisione dello stato di avanzamento dei progetti. Digitalizzazione dell'elemento e sue possibili manipolazioni e applicazioni.</li> <li>12. Creazione di una moodboard con l'inserimento del proprio disegno decorativo. Laboratorio: si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale.</li> <li>13. Simulazione in realtà virtuale tramite il programma Blender del proprio progetto di decorazione</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<b>Conoscenze:</b> Conoscere le principali tecniche pittoriche e di disegno, dal loro uso nella storia alla loro applicazione nella progettazione e nell'esecuzione di un'opera. Simulazione virtuale del proprio progetto decorativo tramite il programma Blender.

	<p><b>Capacità:</b> Acquisire strumenti teorici, analitici, critici e tecnici da utilizzare nel futuro lavoro di ideazione, comunicazione e realizzazione del progetto.</p>
<p><b>SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p>Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare con le tecniche manuali e successivamente elaborarle digitalmente.</p> <p>A.Racinet &amp; A. Dupont-Auberville, <i>The World of Ornament</i>, TASCHEN, Bibliotheca Universalis</p> <p>Anna Starmer, <i>I Love Color</i>, Rizzoli, Milano 2019.</p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	<p>Lezioni registrate su esempi di progettazione e realizzazione di decori murali e nozioni sulla storia della decorazione.</p>

Programma del Corso \_\_\_\_\_ DISEGNO PER LA DECORAZIONE \_\_\_\_\_  
Docente \_\_\_\_\_ Giulia Gardelli \_\_\_\_\_  
Ore \_\_\_\_\_ 80 \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	<b>DISEGNO PER LA DECORAZIONE</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	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 Simulazione progetto decorativo tramite il programma Blender
<b>DURATA</b>	80
<b>PREREQUISITI</b>	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.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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.</li> <li>2. 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.</li> <li>3. 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.</li> <li>4. Decorazione legata all'ambiente e al contesto urbano. Esercitazione: Introduzione alla tecnica dell'acquerello e alla teoria del colore. Studio dei colori Primari.</li> <li>5. Cosa è e come si crea un pattern. Studio delle sue possibili applicazioni. Studio dei colori secondari.</li> <li>6. Esercitazione: creazione del cerchio cromatico. Ricerca dei colori terziari.</li> <li>7. 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.</li> <li>8. Introduzione alla tecnica dell'acrilico. Esercitazione: primo approccio alla tecnica. La sfumatura. Studio delle varie applicazioni e possibili interazioni.</li> <li>9. Ricerca del colore e loro applicazione con l'acrilico. Scelta, analisi e studio dell'elemento decorativo a scelto di progetto.</li> <li>10. Revisione collettiva dell' elemento decorativo a scelta e sua riproduzione con le tecniche precedentemente affrontate.</li> <li>11. Revisione dello stato di avanzamento dei progetti. Digitalizzazione dell'elemento e sue possibili manipolazioni e applicazioni.</li> <li>12. Creazione di una moodboard con l'inserimento del proprio disegno decorativo. Laboratorio: si lavora in aula, revisione dello stato di avanzamento dei progetti in vista dell'esame finale.</li> <li>13. Simulazione in realtà virtuale tramite il programma Blender del proprio progetto di decorazione</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<b>Conoscenze:</b> Conoscere le principali tecniche pittoriche e di disegno, dal loro uso nella storia alla loro applicazione nella progettazione e nell'esecuzione di un'opera. Simulazione virtuale del proprio progetto decorativo tramite il programma Blender.

	<p><b>Capacità:</b> Acquisire strumenti teorici, analitici, critici e tecnici da utilizzare nel futuro lavoro di ideazione, comunicazione e realizzazione del progetto.</p>
<p><b>SPAZI, STRUMENTI, STRATEGIE, BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p>Ricerche, schemi progettuali, ogni studente potrà lavorare con le tecniche manuali e successivamente elaborarle digitalmente.</p> <p>A.Racinet &amp; A. Dupont-Auberville, <i>The World of Ornament</i>, TASCHEN, Bibliotheca Universalis</p> <p>Anna Starmer, <i>I Love Color</i>, Rizzoli, Milano 2019.</p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	<p>Lezioni registrate su esempi di progettazione e realizzazione di decori murali e nozioni sulla storia della decorazione.</p>

Programma del Corso: Metodologia della Comunicazione Visiva  
Docente: Renato Comparcola  
Ore: 40 ore

<b>TITOLO</b>	Metodologia della Comunicazione Visiva
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Fornire tutte le conoscenze e gli strumenti necessari per trasformare l'idea in un vero prototipo di gioco da tavolo.
<b>DURATA</b>	40 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Buona conoscenza dei software grafici di Adobe
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione delle principali categorie dei giochi da tavolo con Focus Game sui giochi più rilevanti.</li> <li>• Approfondimento sulle meccaniche di gioco e analisi del motivo per cui queste funzionano efficacemente.</li> <li>• Utilizzo della gamification e applicazione dei giochi nel settore dell'insegnamento.</li> <li>• La storia dei giochi da tavolo: Dalla preistoria ad oggi.</li> <li>• Processo di prototipazione nel campo dei giochi da tavolo, dalla concezione iniziale alla realizzazione pratica del prototipo di gioco.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere le diverse categorie dei giochi da tavolo e le loro caratteristiche distintive.</li> <li>• Acquisire conoscenze approfondite sulle meccaniche di gioco più comuni e sulla loro efficacia nel coinvolgere i giocatori.</li> <li>• Conoscere la storia dei giochi da tavolo.</li> <li>• Comprendere i principi fondamentali del Game Design e della gamification applicati ai giochi da tavolo.</li> </ul> <p><b>Competenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abilità nel progettare e sviluppare nuovi giochi da tavolo.</li> <li>• Capacità di comunicare in modo chiaro e persuasivo i concetti fondamentali legati ai giochi da tavolo, sia verbalmente che per iscritto.</li> <li>• Competenza nel gestire il processo di prototipazione, compresa la raccolta di dati, l'analisi dei risultati e l'iterazione del design per ottenere un prodotto finale di alta qualità.</li> </ul> <p><b>Capacità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di applicare creativamente le conoscenze acquisite</li> <li>• Capacità di valutare in modo obiettivo i giochi da tavolo esistenti e proposti, identificando punti di forza e debolezza e proponendo miglioramenti appropriati.</li> </ul>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esonero: Verifica della comprensione teorica attraverso un test riguardante le meccaniche di gioco, le categorie dei giochi da tavolo e la storia dei GDT.</li> <li>• Esame finale: Si valuterà la capacità di comunicare in modo chiaro e persuasivo i risultati del lavoro svolto durante il corso, presentando progetti e prototipi in modo professionale e convincente.</li> </ul>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	La bibliografia del corso è fornita dalle slide e dal materiale didattico presentato in classe.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<b>Consigliato:</b> <i>L'autore di giochi</i> di Emiliano Sciarra <i>L'arte del gioco</i> di Emiliano Sciarra

**Programma del corso: NET ART**

**Docente: MAZZOCCHI LUCA**

**Totale ore: 80**

<b>TITOLO</b>	<b>NET ART a.a. 2023-2024</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Un corso su Unreal Engine 5, focalizzato sulla creazione di un environment per un livello di videogioco, si propone di fornire agli studenti una solida base di conoscenze e competenze pratiche, altamente richieste nell'industria del gioco.
<b>DURATA</b>	80 ore + 4 ore di esame
<b>PREREQUISITI</b>	maya, substance painter
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introduzione a Unreal Engine 5</li><li>• Interfaccia e ambiente di sviluppo</li><li>• Concetti di base della creazione di ambienti in 3D.</li><li>• Gestione degli asset</li><li>• Shading e materiali</li><li>• Introduzione ai particellari</li><li>• Illuminazione e rendering</li><li>• Ottimizzazione delle prestazioni</li></ul>
<b>OBIETTIVI</b>	Gli obiettivi principali includono la creazione di ambienti realistici attraverso l'utilizzo degli strumenti avanzati di Unreal Engine 5, la comprensione della gestione efficiente degli asset, l'ottimizzazione delle prestazioni per garantire una fluida esperienza di gioco e la progettazione della narrativa e del gameplay del livello. Attraverso un approccio pratico e hands-on, gli studenti acquisiscono competenze indispensabili per entrare nell'industria del gioco e per realizzare progetti di qualità professionale.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	Nel progetto finale del corso su Unreal Engine 5, gli studenti avranno l'opportunità di mettere in pratica tutte le competenze apprese durante il corso, sviluppando un environment completo per un livello di gioco.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	/

<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Video Corsi di: <ul style="list-style-type: none"><li>• Unreal Engine</li><li>• William Faucher</li><li>• Royal Skies</li><li>• Ben Cloward</li><li>• PrismaticDev</li><li>• Coreb Games</li></ul>

Programma del Corso FOTOGRAFIA  
 Docente Alessandro Calabrese  
 Ore 60

<b>TITOLO</b>	<b>Fotografia</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Il corso intende trattare la fotografia come una sineddoche dell'immagine contemporanea, quindi con gli studenti non ci limiteremo a indagare solo la fotografia, e la sua storia, più tradizionale, quella cioè che comporta il ritagliare un frammento di realtà con una macchina fotografica ma anche tutte le altre svariate modalità che abbiamo a disposizione oggi per realizzare un'immagine, che sia essa un meme, lo screenshot di un film/videogioco, il risultato di un input dato in pasto a una intelligenza artificiale, una foto tratta da un archivio, la creazione di fotografie senza macchina fotografica mediante altri strumenti ottici, etc... L'obiettivo è quello di fornire ai partecipanti del corso un ampio ventaglio di applicazioni del mezzo fotografico, e dei vari dispositivi legati all'immagine, che possa soddisfare ambiti che vanno da quello creativo e professionale, a quello curatoriale e artistico, in linea con l'ibridazione delle discipline che oggi giorno si fa sempre più evidente.</p>
<b>DURATA</b>	60 ore divise in 15 lezioni da 4 ore
<b>PREREQUISITI</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Dopo una prima e breve introduzione riguardo cosa sia stata e cosa sia oggi una macchina fotografica e come la si usi da un punto di vista meramente pratico/tecnico, nella prima parte del corso sono previste una serie di lezioni frontali, accompagnate da alcuni esercizi applicativi di stampo professionale, durante le quali si lavorerà sulla storia della fotografia e dei suoi generi, dagli anni della sua invenzione fino all'avvento del digitale, quindi il paesaggio, il ritratto, lo still life, la moda, il reportage, la fotografia documentaria, etc... Successivamente andremo a indagare come la fotografia è stata usata, e a volte ripensata, all'interno della storia dell'arte contemporanea, ponendo particolare attenzione al periodo dell'arte concettuale e più in generale alle sperimentazioni pittoriche che ne hanno messo in discussione, fin dagli albori, la natura oggettiva. Per concludere ricercheremo nel contemporaneo le tracce delle intuizioni novecentesche studiate in precedenza per provare a definire il più possibile l'attuale fotografia d'autore contemporanea. (E' previsto inoltre un focus specifico sull'editoria indipendente, dalla progettazione del libro fotografico e d'artista come dispositivo di mostra portatile, il conseguente mondo delle case editrici, delle fiere, dei premi, etc...)</p> <p>Nella seconda parte del corso lavoreremo invece per dare vita ad un piccolo progetto personale che, in base al tema assegnato, dovrà ragionare su quanto visto durante le prime settimane di lezione in termini di continuità, di aggiornamento o di rottura. Le lezioni prenderanno dunque la forma di continui simposi in cui si discuterà coralmemente di ogni singolo progetto come se fossimo all'interno dello studio di un collettivo di artisti.</p> <p>Durante le 60 ore di lezione possono essere previsti inoltre degli interventi (in presenza o online) di alcuni colleghi legati ai diversi ambiti approfonditi durante il corso.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Conoscere la storia della fotografia dagli albori al contemporaneo, le tecniche per utilizzare al meglio la macchina fotografica e i vari strumenti ad essa legata per produrre un progetto professionale o artistico di livello, la realtà internazionale contemporanea del mondo della fotografia: dalle case editrici focalizzate sul libro fotografico ai magazine, dalle gallerie alle fiere, dai festival ai premi dedicati ai giovani autori, dalle agenzie ai curatori, etc...</p> <p>Il fine ultimo è quello di preparare gli studenti a orientarsi in maniera indipendente ed efficace all'interno del mondo dell'immagine, sia quella tangibile che quella virtuale.</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	La verifica e la valutazione consisterà in un esame orale in cui verrà valutata la preparazione storica-teorica legata alle lezioni frontali delle prime settimane, l'approfondimento di un libro a scelta (che non sia il Newhall) tratto dalla bibliografia e in ultimo la discussione del progetto prodotto nella seconda metà del corso.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Beaumont Newhall, Storia della Fotografia, Einaudi, 1984 (Di accompagnamento al corso)</li><li>2. Gerhard Richter, La pratica quotidiana della pittura, Postmedia Books, 2003</li><li>3. Franco Vaccari, Fotografia e inconscio tecnologico, Einaudi, 2011</li><li>4. Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, 2000</li><li>5. Clément Chéroux, L'errore fotografico. Una breve storia, Einaudi, 2009</li><li>6. Charlotte Cotton, La fotografia come arte contemporanea, Einaudi, 2010</li><li>7. Lewis Baltz, Scritti Johan &amp; Levi, 2014</li><li>8. Joan Fontcuberta, La furia delle immagini. Note sulla postfotografia, Einaudi, 2018</li><li>9. Andrea Pinotti. Alla soglia dell'immagine, Einaudi, 2021</li><li>10. Luigi Ghirri. Niente di antico sotto il sole - Scritti e interviste, Quodlibet, 2021</li></ol>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Pdf condivisi sulla piattaforma dell'istituto Pantheon

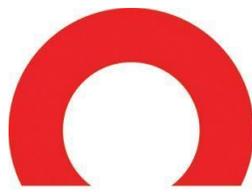
**Programma del corso: DESIGN 1**

**Docente: Claudia Terzaghi**

**Totale ore: 100**

<b>TITOLO</b>	DESIGN – Progetto di un’idea
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	La finalità del corso è insegnare a progettare un prodotto di design o un arredo partendo da un’idea, che passi attraverso un moodboard, per poi passare allo schizzo, al disegno tecnico fino al modellino stesso. Tale idea dovrà rispondere ad importanti domande quali: richiesta di mercato, funzionalità, bellezza ecc. Inoltre, il requisito essenziale è che l’oggetto o l’arredo venga contestualizzato nello spazio dove viene inserito (che sia una cucina Aran, partner della scuola o un altro locale della casa).
<b>DURATA</b>	Da inizio aprile a fine luglio (comprendendo l’esame finale). Per essere ammesso all’esame finale, lo studente deve aver sostenuto le prove in itinere.
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di Storia del Design e disegno tecnico (corsi del primo semestre)
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il corso si svilupperà sia su un piano teorico con l’approfondimento di argomenti quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ i classici design</li> <li>_ i grandi maestri del design</li> <li>_ Milano come culla del design italiano</li> </ul> <p>E sul piano pratico attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ fotografie</li> <li>_ moodboard e concept board</li> </ul> <p>per la parte di ispirazione alla progettazione.</p> <p>Verranno approfonditi argomenti come stili, colori, materiali diversi nelle decadi del ‘900 al fine di rendere l’alunno capace di riconoscere ed inserire un oggetto in uno spazio temporale adatto a richiamare la sua attenzione sul concetto di mix and match.</p> <p>Ed infine la vera parte progettuale, quella che passa dallo schizzo, al disegno tecnico (AutoCAD), fino al modellino in scala.</p> <p>Ci saranno lezioni in classe ma soprattutto uscite di ispirazione e formazione al:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ FuoriSalone e Salone Satellite</li> <li>_ musei, case studio</li> </ul> <p>dove lo studente potrà realmente veder tangibile tutto il processo che si nasconde dietro ad un singolo oggetto o arredo.</p>

<b>OBIETTIVI</b>	<p>Il corso si propone come strumento pratico per mettere mano su ciò che l'alunno sta studiando ed approfondendo anche negli altri corsi di studio.</p> <p>Il percorso progettuale di un'idea non dovrà essere solo puntuale, ma dovendo rispondere alle esigenze di mercato, del target di riferimento scelto e delle tendenze di stile e moda di oggi, sarà analitico, studiato nei dettagli tale che il fine ultimo sia la prototipazione e magari la realizzazione di esso attraverso una collaborazione con aziende di settore.</p> <p>Obiettivo ultimo è dare allo studente gli strumenti di pensiero e di lavoro per affrontare serenamente il mondo del lavoro, non limitandosi solo alla parte teorica ma anche a quella pratica, adatta poi nel quotidiano.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	<p>Durante il corso ci saranno delle prove in itinere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ approfondimenti teorici da parte dello studente</li> <li>_ prove pratiche successive ad uscite di "ispirazione"</li> <li>_ tavole tecniche</li> </ul> <p>E il vero progetto finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ la storia dell'idea progettuale dello studente messa su carta attraverso moodbord o concept bord, tavole tecniche e modellino in scala dell'oggetto o dell'arredo inserito in un contesto definito precedentemente</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	//////////



**Programma Accademico**

**MATERIA:** DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA

**DOCENTE:** Simone Pagano

<b>TITOLO</b>	DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	In corso moduli di laboratorio e teoria, Il corso base per apprendere le basi della direzione della fotografia. Acquisirai le competenze necessarie per capire la forma espressiva delle immagini cinematografiche attraverso le inquadrature, i movimenti macchina, il colore e le luci.
<b>PREREQUISITI</b>	pc performante.
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il lavoro del direttore della fotografia. Il suo rapporto con il regista e la troupe. Dalla lettura della sceneggiatura alla decisione del tipo di illuminazione da effettuare.</li><li>• I campi e i piani di ripresa. Loro denominazione e definizione. Primi e primissimi piani, campi medi, piano 'americano', figura intera, campi larghi e totali. Lo spazio cinematografico. La sua organizzazione visiva, le ottiche, il loro uso e il loro linguaggio. La composizione bilanciata dell'immagine, la profondità di campo come componente tecnica e stilistica.</li><li>• Illuminare un viso e comporre un'inquadratura. Esercizi pratici.</li><li>• Cenni di storia del cinema con brevi proiezioni di parti di opere particolarmente significative dal punto di vista della regia e della fotografia perché il rapporto tra i due aspetti dell'arte cinematografica è indissolubile.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La luce. Brevi cenni sulla sua natura e sulla sua applicazione nel corso di un film. Ossia: la luce come elemento narrativo. Esercitazioni pratiche.</li> <li>● Tecniche di ripresa. La macchina fissa. Il movimento della macchina da presa: il carrello, il dolly, lo steadicam, dal primo piano al piano sequenza con macchina fissa o in movimento. Esempi da vari film. Esercitazioni pratiche in studio.</li> <li>● Visioni di spezzoni di film che illustrino le suddette cognizioni teoriche.</li> <li>● il bilanciamento colore. Cenni di sensitometria. L'uso del termocolorimetro.</li> <li>● I filtri di compensazione e correzione.</li> <li>● L'esposizione. Il rapporto tra le luci. L'uso dell'esposimetro. Esempi pratici.</li> <li>● Brevi cenni di ottica. Gli obiettivi e il loro uso. Esempi pratici.</li> <li>● Gli strumenti di illuminazione. I diversi tipi di lampade e il loro utilizzo.</li> <li>● Il montaggio della scena e la consapevolezza di ciò che è utile ai fini della narrazione cinematografica. Lo scavalco di campo. Come 'legare' tecnicamente le singole inquadrature della scena ai fini del montaggio..</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	Comunicare attraverso l' audiovisivo

<b>SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE</b>	
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b> <b>T.O.F. 1</b> Lezioni Teoriche <b>M. V.</b> A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Presentazione Progetto Finale
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Dispense e registrazioni fornite dall' istituto
<b>Bibliografia per non frequentanti</b>	



**Programma Accademico**

**MATERIA: Fotografia**

**DOCENTE: Simone Pagano**

<b>TITOLO</b>	<b>Corso Fotografia</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	Impara l'arte della fotografia attraverso un corso focalizzato sulla pratica. Un corso di fotografia base strutturato in moduli tra sala di posa e sala di grafica per la post-produzione. Il corso base per diventare esperti in fotografia. Acquisirai le competenze necessarie a un fotografo professionista, il corso si basa su tre macro aree: Tecnica fotografica, Sala posa e Post produzione fotografica.
<b>PREREQUISITI</b>	Possedere macchina fotografica, pc performante.
<b>CONTENUTI</b>	<b>TEORIA FOTOGRAFICA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Come regolare la luce al momento dello scatto</li><li>● L'esposizione, la gamma di luminanza e la gamma dinamica</li><li>● La luce e il colore</li><li>● Fotografia Pubblicitaria e del prodotto</li><li>● Fotografia per i Social</li><li>● Utilizzo dell'Intelligenza artificiale nella fotografia</li></ul>

	<b>DIGITAL POST PRODUCTION AND RETOUCH</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dalla pellicola al sensore digitale</li> <li>● Dalla camera oscura alla camera chiara</li> <li>● Istogramma e analisi file</li> <li>● Camera raw</li> <li>● Da camera raw a photoshop</li> <li>● Photoshop</li> <li>● Compositing</li> <li>● Dal monitor alla carta stampata</li> </ul>
<b>OBIETTIVI</b>	Apprendimento delle tecniche basilari fotografiche, dei programmi di sviluppo e ritocco. Educare alla composizione come metodo espressivo di comunicazione

<b>SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE</b>	
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b> <b>T.O.F. 1</b> Lezioni Teoriche <b>M. V.</b> A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	Presentazione Progetto Finale

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Dispense e registrazioni fornite dall' istituto
<b>Bibliografia per non frequentanti</b>	

Programma del Corso Storia del Game Design: Dalle Origini alle Frontiere del Gameplay" \_\_\_\_\_

Docente ALESSANDRO RUGGERI

Ore 44 \_\_\_\_\_

<b>TITOLO</b>	<b>"Storia del Game Design: Dalle Origini alle Frontiere del Gameplay"</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>In prima battuta verrà offerta un'approfondita analisi storica del mercato dei videogiochi, ponendo particolare enfasi sulla comprensione delle influenze esercitate dalle evoluzioni della CGI (Computer Graphics) e del gameplay sulle produzioni videoludiche.</p> <p>Inoltre, sarà presentata una panoramica tecnica sui game engine al fine di acquisire competenze sulle metodologie di progettazione per ogni genere di gioco. Saranno altresì esposti i concetti fondamentali relativi alla narrativa e alla scrittura dei giochi, e si approfondiranno le strategie per lo sviluppo di trame in grado di esercitare un impatto significativo sul gameplay e sull'esperienza globale offerta.</p>
<b>DURATA</b>	30 ore
<b>PREREQUISITI</b>	<p>-Conoscenza di base del computer, inclusi il sistema operativo e le applicazioni di uso comune come il browser web e il software di produttività, come Microsoft Office o Google Docs;</p> <p>-Avere accesso a una connessione Internet stabile per accedere ai contenuti del corso e per il download del software richiesto.</p> <p>-Conoscenza di base delle applicazioni di grafica, come Adobe Photoshop, Illustrator o InDesign, sarebbe un vantaggio, ma non è strettamente necessario;</p> <p>-Conoscenza di base dei principi di design visuale e della tipografia, sarebbe un vantaggio, ma non è strettamente necessario;</p>

<b>CONTENUTI</b>	<p><b>Teoria, storia ed evoluzione del gaming (14 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Il corso esplorerà la storia e l'evoluzione dei videogiochi, partendo dalle prime espressioni di questo medium fino alle moderne produzioni triple-A, passando per le varie generazioni di console, l'evoluzione delle tecniche di programmazione e di design, l'espansione dei generi videoludici e l'ascesa del gaming come fenomeno culturale e sociale.</li><li>• Attraverso l'accesso a una varietà di risorse, inclusi simulatori, emulatori o versioni restaurate dei giochi, gli studenti saranno in grado di interagire direttamente con le creazioni videoludiche che hanno segnato le epoche precedenti. Questa opportunità fornisce un'esperienza pratica per analizzare e valutare i tratti distintivi dei giochi dell'epoca, compresi gli aspetti tecnici, l'estetica visiva, la giocabilità e le innovazioni introdotte.</li></ul> <p><b>Teoria e analisi di Game Design Document e Pitch (GDD) (2 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analisi di Game Design Document di alcuni dei giochi più influenti nel settore, con l'obiettivo di comprendere come questi documenti riescano a trasmettere in modo efficace l'idea d'insieme del gioco.</li><li>• Gli aspetti psicologici nel game development: motivazione e ricompensa, flow, teoria del colore e del suono, narrativa e immersione.</li></ul> <p><b>Project work, preparazione e creazione di un Board Game - Escape Room Pitch (12 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Brainstorming e ideazione del progetto</li><li>• Sviluppo del concept e delle caratteristiche chiave, i meccanismi di gioco, la trama, i personaggi, l'arte, il suono..</li><li>• Realizzazione del progetto utilizzando anche strumenti di realtà virtuale e aumentata e intelligenza artificiale.</li></ul> <p><b>Preparazione dei file per la produzione e distribuzione (2 ore)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Revisione progettuale.</li><li>• Pubblicazione e pitch.</li><li>• Analisi feedback utente.</li></ul>
------------------	---

<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Conoscenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere l'evoluzione storica del mercato dei videogiochi e la modalità attraverso cui i concetti e le meccaniche introdotte nei primi anni di diffusione siano stati adattati e sviluppati nel corso del tempo, influenzando il design dei giochi moderni.</li> <li>• comprendere l'uso della CGI (Computer Graphics) e del loro impatto sulle produzioni videoludiche.</li> <li>• Conoscere le metodologie e le tecnologie utilizzate nella realizzazione di grafica computerizzata per i giochi, nonché l'influenza di tali sviluppi sulla qualità visiva e l'esperienza di gioco complessiva.</li> </ul> <p><b>Competenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di utilizzare le tecniche della narrativa e della scrittura dei giochi, per sviluppare trame coinvolgenti che influenzano l'esperienza di gioco complessiva</li> <li>• Essere in grado di sviluppare familiarità con i principali concetti tecnici relativi ai motori di gioco e applicarli nella progettazione di giochi di diversi generi.</li> <li>• Essere in grado di comprendere le caratteristiche rivoluzionarie del gameplay e delle meccaniche o tecnologie che spostano i confini di ciò che è possibile in un gioco, con elementi di informatica, design, psicologia e studi culturali.</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul> <p><b>Capacità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• capacità di applicare principi di game design per creare giochi equilibrati e coinvolgenti, tenendo conto delle preferenze e delle aspettative del pubblico;</li> <li>• capacità di analizzare criticamente i giochi esistenti, valutare la loro efficacia e identificare punti di forza e di debolezza</li> <li>• Capacità di utilizzare le tecnologie chiave impiegate nella creazione di videogiochi, compresi i motori di gioco, la grafica, l'audio e le tecniche di programmazione.</li> <li>• capacità di riflettere criticamente sui videogiochi come forma di media e cultura. Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a considerare questioni come il ruolo dei videogiochi nella società, le rappresentazioni di genere e appartenenza nei videogiochi, e l'impatto dei videogiochi sulla psicologia e sul comportamento umano.</li> </ul>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b></p>	<p>La valutazione degli studenti include una varietà di metodi, come <b>test scritti, valutazione delle attività pratiche, progetti individuali e di gruppo, e presentazioni orali</b>. In questo modo, si può valutare non solo la conoscenza teorica degli studenti, ma anche le loro competenze operative e di problem-solving. Inoltre, la valutazione è mirata a misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento del corso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Feedback e autovalutazione:</b> La verifica comprende anche feedback regolari ai singoli studenti, che permettano loro di monitorare il proprio apprendimento e di correggere eventuali lacune. Inoltre, gli studenti sono incoraggiati a partecipare alla valutazione del proprio lavoro, attraverso l'autovalutazione e l'auto-riflessione. Ciò li aiuterà a sviluppare una maggiore consapevolezza delle proprie abilità e a migliorare la propria capacità di autovalutazione critica.</li> </ul>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Slides condivise durante la lezione + approfondimenti a manuali d'uso e/o risorse online predisposte appositamente
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTAN TI</b>	Slides condivise durante la lezione + approfondimenti a manuali d'uso e/o risorse online predisposte appositamente + i seguenti testi <ul style="list-style-type: none"><li>- Schreier J. (2017) Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made</li><li>- Harris, Blake J. (2014) Console Wars.</li><li>- Gibson W. (1984) Neuromancer</li><li>-</li><li>- Kushner D. Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture (2003)</li><li>-</li></ul>



Programma del Corso Storia dell'arte Contemporanea  
Docente Benassi Giuliana  
Ore 36

<b>TITOLO</b>	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Il corso intende affrontare la storia dell'arte contemporanea attraverso la lente dei new media e l'utilizzo delle tecnologie nell'ambito dei linguaggi d'arte contemporanea.</p> <p>Dopo una prima introduzione finalizzata all'individuazione delle "rivoluzioni" dell'arte negli ultimi decenni, sarà affrontata in particolare la video arte, l'arte digitale e la contaminazione con i linguaggi e gli immaginari dei videogame. Sono previste esperienze nel metaverso secondo le ultime evoluzioni di progetti espositivi virtuali.</p>
<b>DURATA</b>	Dal 9 Novembre 2022 all'8 febbraio 2023 ( le lezioni si svolgeranno tutti i mercoledì pomeriggio dalle ore 14 alle ore 17 )
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base dell'arte moderna e contemporanea; nonché degli strumenti tecnologici e digitali del nuovo millennio..
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione: le principali figure della storia dell'arte contemporanea che hanno introdotto una "rottura" nel linguaggio e nel modo di intendere l'arte. (Da Marcel Duchamp a Maurizio Cattelan)</li> <li>2. La video arte. Nascita e sviluppo.</li> <li>3. Le installazioni multimediali e interattive. Le origini.</li> <li>4. L'arte e il web.</li> <li>5. Le nuove tecnologie e gli sviluppi dell'arte contemporanea.</li> <li>6. Gli artisti oggi: tra nuove tecnologie e la smaterializzazione dell'opera.</li> <li>7. Approfondimenti online.</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Acquisire le conoscenze dei principali linguaggi artistici, dei principali artisti e degli spazi espositivi che negli ultimi decenni hanno segnato la svolta del rapporto tra Arte e Tecnologia.</p> <p><b>Competenze:</b> Acquisizione di capacità critico-estetiche circa i contenuti multimediali riferibili all'arte contemporanea.</p> <p><b>Capacità:</b> Sviluppare capacità argomentative e tecniche sul discorso arte e tecnologia.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>La verifica sarà orale.</p> <p>Sono previste elaborazioni di contenuti digitali, in preparazione all'esame.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<p>Saggi e capitoli dai seguenti testi:</p> <p>C. G. Saba, V. Valenti, <i>Il video rende felici</i>, Treccani, 2022</p> <p>A. Balzola, A. M. Monteverdi, <i>Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio</i>, Garzanti, 2019</p> <p>C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, <i>Arte e tecnologia del terzo millennio</i>, Electa, 2021 (scaricabile gratuitamente da: <a href="https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html">https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html</a> )</p> <p>V. Tanni, <i>Memestetica. Il settembre eterno dell'arte</i>, NERO, 2020</p>
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<p>integralmente i seguenti testi:</p> <p>C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, <i>Arte e tecnologia del terzo millennio</i>, Electa, 2021 (scaricabile gratuitamente da: <a href="https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html">https://collezionefarnesina.esteri.it/collezionefarnesina/it/pubblicazioni/arte-e-tecnologia-del-terzo-millennio.html</a> )</p> <p>Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, <i>Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio</i>, Garzanti, 2019</p>

Programma del Corso ART DIRECTION 2  
Docente Valentina Pirritano  
Ore 100

<b>TITOLO</b>	ART DIRECTION 2
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Il corso si prefigge di approfondire i linguaggi visivi, aiutando lo studente a costruire un bagaglio storico critico adeguato ad affrontare il marketplace contemporaneo. Verrà fornita una panoramica sull'evoluzione della comunicazione visiva sino ad oggi, approfondendo tutti i nuovi scenari della comunicazione, dalla realtà aumentata, mixed reality ed intelligenza artificiale.</p> <p>Verranno impostate due esercitazioni principali: Long e Short Project e una serie di Esercitazioni Ex Tempore relative agli argomenti teorici affrontati.</p> <p>Verranno proposti Case History e spunti legati anche all'arte contemporanea per una progettazione visiva integrata e sistemica, con particolare attenzione ai media e tecniche emergenti: realtà aumentata, interazione e app, consumer engagement, UI, UX ed eventi multimediali.</p>
<b>DURATA</b>	Un semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza dei principali software per la grafica digitale ed editoriale. Competenze nella progettazione grafica e comunicazione visiva.
<b>CONTENUTI</b>	<p><b>MODULI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Storia Della Comunicazione Visiva</b></li> <li><b>2. Il brand come Sistema</b></li> <li><b>3. I nuovi scenari della comunicazione</b></li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Il corso fornisce strumenti, competenze e bagaglio visivo\concettuale per approcciare in modo efficace il marketplace contemporaneo.</p> <p><b>Competenze:</b> Si approfondirà la comprensione del rapporto tra Brief e Creatività, si imparerà a gestire il progetto sotto tutti gli aspetti, dal concept alle declinazioni in vari media comunicativi</p> <p><b>Capacità:</b> Gestire un brief creativo, con creatività, innovazione, competenza e in tempi brevi. Applicare tecniche e strategie per realizzare progetti di comunicazione visiva significativi ed efficaci.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	La valutazione sul conseguimento degli obiettivi formativi avverrà sulla base dell'apprendimento dei concetti espressi durante le lezioni e sull'applicazione della teoria per lo svolgimento dell'esercitazione finale.

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>DIGITALE</b>
	<p>Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile Tecniche nuove</p> <p>Brand identikit. Trasformare un marchio in una marca Gaetano Grizzanti Fausto Lupetti editore</p> <p>Comunicazione sociale e media digitali Roberto Bernocchi, Alberto Contri, Alessandro Rea</p> <p><b>A.I.</b></p> <p>AI 2041 Scenari dal futuro dell'Intelligenza Artificiale Kai-Fu Lee Chen Quifan LUISS</p> <p>In principio era ChatGPT Intelligenze artificiali per testi, immagini, video e quel che verrà Mafe De Baggis, Alberto Puliafito Apogeo</p> <p><b>CREATIVITÀ</b></p> <p>Creatività e pensiero laterale Edward De Bono (Autore), F. Brunelli (Traduttore) Carocci, 2018</p> <p>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques Michael Michalko (Autore)</p> <p>Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive Bruno Munari Laterza, 2019</p> <p>Design e Comunicazione Visiva Bruno Munari Laterza, 2019.</p> <p><b>GRAFICA</b></p> <p>Graphic Design Visionaries Caroline Roberts, Laurence King Pub; 2013 Storia del Design Grafico Daniele Baroni, Maurizio Vitta Longanesi 2019</p> <p>Introduzione alla grafica Quentin Newark 2a edizione, Logos , 2006.</p> <p>Cirritica Portatile al Visual Design Riccardo Falcinelli Einaudi, 2018.</p> <p>Graphic Design. Guida alla progettazione grafica</p>

Gianni Latino  
LetteraVentidue, 2011

The Designer And The Grid  
Lucienne Roberts  
Rotovision, 2005.

Grids for Graphic Designers  
Gavin Ambrose, Paul Harris  
Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.

Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica  
Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di),  
Zanichelli, 2010.

Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici  
Simon Garfield, June  
Tea editore 2015.

Segni & simboli. Disegno, progetto e significato,  
Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini  
(Traduttore)  
Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.

Guida agli stili tipografici  
Timothy Samara, Charles Coulston  
Il Castello, 2006.

Illustration now!  
Julius Wiedemann  
Taschen, 2011.

Il libro del Graphic Design  
Steven Heller e Gail Anderson  
Vallardi, 2018.

Megg's History of Graphic Design  
Philip B. Meggs, Alston W. Purvis  
Wiley, 2016

**COLORE**  
Semiotica dei colori  
Marialaura Agnello  
Carrocci editore, 2013

Interazione del colore  
Joseph Albers  
Il saggiatore, 2019

Cromorama  
Riccardo Falcinelli  
Einaudi

**SEMIOTICA**

Identità visive. Waterman, Apple, Ibm, Chanel, Ikea e altri casi di marca  
Jean-Marie Floch, 2016, Franco Angeli

	Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto L. Corrain; M. Valenti Esculapio
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Dispense fornite dal Docente

Programma del Corso: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

Docente: GRASSI EDOARDO

Ore: 100

<b>TITOLO</b>	<b>PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE</b> a.a 2023-2024
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	<p>Il corso approfondisce le tematiche inerenti all'intera pipeline di lavoro, soprattutto sulla figura del 3D Modeler e dell'importanza del suo ruolo all'interno del team; inoltre si cercherà di incanalare le skills acquisite dallo studente per rendere visivamente reale un concetto astratto di idea atto poi alla messa in produzione del prodotto.</p> <p>Il corso sarà diviso in diverse parti dove verranno trattati argomenti di simile natura ma con fini diversi, in modo da rendere elastiche le competenze dello studente.</p> <p>Il fine ultimo del corso sarà acquisire competenze adatte per creare modelli 3D attraverso un software "industry standard" per un videogioco funzionante su piattaforma Unity.</p>
<b>DURATA</b>	100 ore + 4 ore di esame
<b>PREREQUISITI</b>	---
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione al mondo del 3D, pipeline di produzione, workflow e tecnicismi</li> <li>2. Introduzione e approfondimento di tools e plugins del software Maya</li> <li>3. 3Dizionario (etimologia e contestualizzazione pratica di termini tecnici)</li> <li>4. Modellazione 3D partendo da una reference 2D</li> <li>5. Modellazione 3D High Poly</li> <li>6. Modellazione 3D Low Poly</li> <li>7. Modellazione 3D di assets, props, environment e character per piattaforma Unity</li> <li>8. Retopology</li> <li>9. LOD (levels of details)</li> <li>10. UV Maps</li> <li>11. Texturing (Substance 3D Painter)</li> <li>12. Software A.I. (Meshy e Open AI)</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> acquisizione delle teorie e delle pratiche della figura del modellatore 3D; partire dall'idea di un progetto per arrivare alla messa in produzione; conoscenze del software Maya, della pipeline di produzione e termini tecnici</p> <p><b>Competenze:</b> saper utilizzare al meglio tools e plugin del software Maya in modo da realizzare un modello 3D; abituare lo studente ad automatizzare il focus mentale su un oggetto ancor prima di realizzarlo in 3D; rispettare le scadenze di consegna previste</p> <p><b>Capacità:</b> lavorare in team e saper procedere all'idealizzazione e allo sviluppo di un modello 3D funzionale alla produzione videoludica e cinematografica</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>Il corso prevede momenti teorici di inquadramento e di sintesi, 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.</p> <p>La prova finale sarà pratica, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti con prove orali per il singolo allievo.</p>

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modelli 3D atti allo studio di volumi e shape</li><li>- Modelli 3D e reference 2D utilizzati per le esercitazioni in classe</li><li>- Eventuali meet online o incontri face to face fuori dall'orario scolastico atti al chiarimento di argomenti o messa in pari con la classe</li><li>- Link esterni su determinati argomenti</li></ul>

Programma del Corso : **TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D**

Docente: GRASSI EDOARDO

Ore: 70

<b>TITOLO</b>	<b>TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D</b> a.a 2023-2024
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso approfondisce le tematiche inerenti alla figura del 3D Modeler e dell'importanza del suo ruolo all'interno del team; inoltre si cercherà di incanalare le skills acquisite dallo studente per rendere visivamente reale un concetto astratto di idea atto poi alla messa in produzione del prodotto. Il corso sarà diviso in Modellazione 3D avanzata e texturing. Il fine ultimo del corso sarà acquisire competenze adatte per creare modelli 3D avanzati e texturizzati attraverso software "industry standard" per un videogioco funzionante su piattaforma Unity.
<b>DURATA</b>	70 ore + 4 ore di esame
<b>PREREQUISITI</b>	---
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Workflow e tecnicismi</li> <li>2. Approfondimento di tools e plugins del software Maya</li> <li>3. Modellazione 3D partendo da una reference 2D</li> <li>4. Modellazione 3D High Poly</li> <li>5. Modellazione 3D Low Poly</li> <li>6. Modellazione 3D di assets, props, environment e cahracter per piattaforma Unity</li> <li>7. LOD (levels of details)</li> <li>8. UV Maps</li> <li>9. Approfondimento del software Substance 3D Painter</li> <li>10. Software A.I. (Meshy e Open AI)</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> acquisizione delle teorie e delle pratiche della figura del modellatore 3D e del texture artist; partire dall'idea di un progetto per arrivare alla messa in produzione; conoscenze del software Maya e Substance 3D Painter, della pipeline di produzione e termini tecnici.</p> <p><b>Competenze:</b> saper utilizzare al meglio tools e plugin del software Maya in modo da realizzare un modello 3D avanzato; abituare lo studente ad automatizzare la messa in pratica del workflow e dell'utilizzo di tool e plug in; rispettare le scadenze di consegna previste</p> <p><b>Capacità:</b> lavorare in team e saper procedere all'idealizzazione e allo sviluppo di un modello 3D funzionale alla produzione videoludica e cinematografica</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Il corso prevede momenti teorici di inquadramento e di sintesi, 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 pratica, con la facoltà del docente di verificare l'apprendimento di singoli argomenti con prove orali per il singolo allievo.

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modelli 3D atti allo studio di volumi e shape</li><li>- Modelli 3D e reference 2D utilizzati per le esercitazioni in classe</li><li>- Eventuali meet online o incontri face to face fuori dall'orario scolastico atti al chiarimento di argomenti o messa in pari con la classe</li><li>- Link esterni su determinati argomenti</li></ul>

Programma del Corso Elaborazione Digitale dell'Immagine  
Docente Federico Scarchilli  
Ore 30

<b>TITOLO</b>	<b><i>Elaborazione Digitale dell'Immagine</i></b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	A fine corso lo studente sarà capace di gestire al meglio la fase di elaborazione digitale dell'immagine con l'ausilio dei software di Adobe Photoshop, Adobe Bridge, Adobe Lightroom e Camera Raw. La finalità è quella di introdurre la figura del post produttore nell'ambito professionale applicandola ai tradizionali generi fotografici come: fashion retoucher, architetture & landscape retoucher, e photojournalist retoucher.
<b>DURATA</b>	30 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Si richiede una minima conoscenza per quanto riguarda il sistema Mac. Inoltre è consigliato possedere un computer per le esercitazioni a casa e una tavoletta grafica.
<b>CONTENUTI</b>	Il corso inizierà con un'introduzione sulla post produzione attraverso l'analisi dei grandi fotografi, sia su supporto digitale che analogico. Si proseguirà verso la differenziazione tra Camera Raw e Photoshop, di conseguenza l'affrontare un editing di tipo parametrico e un editing distruttivo. Una volta consolidata la base teorica si potrà incominciare a lavorare sulla pratica, come la gestione della temperatura, recupero ombre/luci, correzione prospettiva, merge e post multiple. Man mano che lo studente svilupperà la sua metodica si lavorerà su interventi più complicati come regolazioni locali, maschere, luce pennellata, schermo e brucia e filtri vari. In ultima analisi si darà spazio ai nuovi plug-in.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Storia della Fotografia e dello Sviluppo delle immagini fotografiche (analogico e digitale)</p> <p><b>Competenze:</b> Interpretazione delle proprie immagine e di quelle altrui, migliorandone qualità visiva e caratteristiche attraverso l'elaborazione digitale, sia in fase di committenza che autoriale.</p> <p><b>Capacità:</b> Uso pratico di Photoshop, Lightroom, Bridge e Camera Raw.</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Durante il corso ci saranno esercizi sul posto in modo da verificare l'andamento dello studente durante tutte le ore. L'allievo sarà valutato singolarmente attraverso una prova pratica sulla postazione, in questa verifica dovrà produrre una o più foto a seconda delle direttive che impartirà il docente.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Scott Kelby – Photoshop CC per la fotografia digitale
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	Augusto Pieroni – Portfolio! Scott Kelby – Photoshop CC per la fotografia digitale

Programma del Corso Informatica per la Grafica  
Docente Federico Scarchilli  
Ore 60 ore

<b>TITOLO</b>	<b>Informatica per la grafica</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	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 richiesti in questo ambito.
<b>DURATA</b>	60 ore
<b>PREREQUISITI</b>	Si richiede una minima conoscenza per quanto riguarda il sistema Mac. Inoltre è consigliato possedere un computer per le esercitazioni a casa.
<b>CONTENUTI</b>	Il corso prevede di affrontare tutte quelle nozioni legate al mondo della stampa digitale come le tipologie di stampanti, le caratteristiche delle carte e degli inchiostri, i rivestimenti e i problemi legati agli artefatti. Saranno affrontate le differenze e le accortezze da seguire nella lavorazione <b>input</b> di un dispositivo insieme a quella di <b>output</b> . Particolare attenzione verrà data alla <b>profilazione del colore</b> , utilizzata per avere una corretta resa di stampa, partendo da un appropriato uso dei <b>profili colore</b> (Adobe RGB, sRGB, Lab, CMYK) fino ad operare sulla correzione colore. Per concludere lo studente sarà formato sotto il profilo tecnico per quanto riguarda la conoscenza dei formati raster (jpg, tiff, raw, pdf), i pixel, dpi e ppi e risoluzione. Superata la parte teorica si procederà a quella pratica con l'utilizzo di software impiegati per la stampa, l'impaginazione. Infine si vedrà come migliorare l'immagine grazie ai processi di cropping, softproofing, pulizia, spotting, sharpening e correzioni delle luci e dei contrasti.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze: modalità di acquisizione e trasmissione dell'immagine, funzionamento delle stampanti e dei monitor, differenze fra profili tricromatici e quadricromatici, scelta del giusto formato dell'immagine</b></p> <p><b>Competenze: applicazione profili colore, ridimensionamento immagini, salvataggi ed esportazione immagini, correzione e gestione colore, elaborazione dell'immagine, stampa, correzione artefatti</b></p> <p><b>Capacità: utilizzo di Adobe Photoshop, Camera Raw e Adobe Indesign per una corretta immagine in fase di stampa</b></p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	Durante il corso si assegneranno esercitazioni sul posto di cui si terrà conto nella valutazione. La verifica finale viene eseguita attraverso una prova orale dove lo studente dovrà esporre un portfolio progettato interamente da lui, allo stesso tempo, dimostrare di essere in grado di saper rispondere a domande riguardanti l'aspetto teorico della materia.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Bruno Munari - Fantasia

**MATERIALE  
INTEGRATIVO  
PER STUDENTI  
NON  
FREQUENTANTI**

Bruno Munari - Fantasia

Jeffe Schewe - La Stampa Digitale

**Programma Accademico 2023/24**

**MATERIA: COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA**

**DOCENTE: STEFANO DONATI**

<b>TITOLO</b>	<b>COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	<p>Il corso, partendo dalle principali nozioni legate alla scienza della comunicazione e alla comunicazione d'impresa, consentirà allo studente di avere una panoramica su tutte le attività strategiche ed operative che caratterizzano il mestiere di comunicatore e il "chi fa cosa" sia in ambito impresa (il cliente) che in ambito agenzia (l'operatore professionale). In particolare il corso approfondirà quelle attività in grado di creare valore aggiunto e accrescere la brand reputation, facendo leva sull'abbinamento tra mondo culturale ed imprenditoriale, traducendo in forma pubblicitaria un piano di marketing culturale e relazioni pubbliche.</p> <p>Al percorso teorico si affiancano attività pratiche ed esercitazioni sia singole che di gruppo, finalizzate alla sperimentazione dei concetti erogati, secondo la metodologia del "learning by doing".</p> <p>Si cercherà di coinvolgere anche un'attività imprenditoriale reale al fine di presentare un caso studio su cui far esercitare i discenti e si proporranno, quando possibile, testimonianze esterne, in presenza o online, a supporto delle tematiche affrontate</p>
<b>PREREQUISITI</b>	Nessuno.
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Elementi di Comunicazione interpersonale: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione al concetto di comunicazione.</li> <li>- Presentazione delle teorie comunicative.</li> <li>- I fattori della comunicazione: cinesica e prossemica, paraverbale, verbale.</li> <li>- Stili comunicativi: aggressivo, passivo, assertivo.</li> </ul> </li> <li>2) La comunicazione d'impresa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cosa si intende per comunicazione d'impresa.</li> <li>- I profili professionali della comunicazione.</li> <li>- Elementi di Marketing.</li> <li>- Elementi di Pubblicità.</li> <li>- Elementi di Relazioni Pubbliche.</li> </ul> </li> <li>3) Cultura e impresa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cultura e paesaggio come leva di comunicazione: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) La Convenzione europea del paesaggio.</li> <li>b) Il paesaggio culturale.</li> </ol> </li> <li>- Il marketing culturale.</li> <li>- Le relazioni pubbliche finalizzate alla brand reputation.</li> <li>- La responsabilità sociale d'impresa.</li> <li>- Il networking.</li> </ul> </li> <li>4) Esercitazioni pratiche</li> </ol>

<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Conoscenze:</b> lo studente sarà in grado di conoscere le basi della comunicazione d'impresa, il contesto socio economico attuale e prossimo con il quale interagire e le figure professionali, sia interne che esterne all'azienda, che operano in questo ambito e con le quali ci si relaziona e confronta.</p> <p><b>Competenze:</b> lo studente sarà acquisirà un sufficiente grado di autonomia nell'affrontare un'attività in campo pubblicitario sia sotto l'aspetto strategico che operativo.</p> <p><b>Capacità:</b> Lo studente sarà messo nella condizione, una volta appreso il panorama di opportunità che gli si prospettano come operatore del settore, di valutare quello a lui più congeniale per predisposizione o interesse. Sarà quindi in grado di individuare, anche autonomamente, le fonti e i percorsi più appropriati per ulteriori approfondimenti.</p>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b> <b>T.O.F. 1</b> Lezioni Teoriche <b>M. V.</b> A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere</p>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà tramite prova orale: lo studente dovrà dimostrare di saper articolare con capacità critica e padronanza, i temi oggetto del corso.</p> <p>Concorrono alla valutazione finale anche l'attiva partecipazione e i risultati conseguiti nelle esercitazioni svolte durante il corso.</p>
<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p>Il materiale didattico è predisposto dal docente e prevede: dispense, slides, multimedia, esercitazioni. Verranno suggerite, quando opportuno, risorse e fonti disponibili sul web per le tematiche trattate.</p> <p>Testi consigliati per approfondimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Volli U., (1994), <i>Il libro della comunicazione</i>, Milano, Il Saggiatore. Capitoli 5-6-7-9-10</li> <li>- Cagno E. (2002), <i>Come risolvere i problemi - Tecniche per trasformare gli ostacoli in opportunità con il Pensiero Antitetico</i>, Milano, Franco Angeli</li> <li>- Ciorciolini L., (2016), <i>Iconautica - per cavarsela nel naufragio della comunicazione</i>, Roma, Timia Edizioni</li> <li>- Ferrarotti F. (2013), <i>La concreta utopia di Adriano Olivetti</i>, EDB, Bologna</li> <li>- Toniolo V. (2020), <i>L'impresa culturale e creativa. Legislazione e management pre e post Covid</i>, Edizioni del Girasole, Ravenna.</li> <li>- Galardi A., a cura di (2021), <i>Il coraggio di decidere - Approcci e storie di saggezza decisionale</i>, Trèfoglie, Flaco edizioni group, Palermo.</li> </ul>
<p><b>Bibliografia per non frequentanti</b></p>	<p>idem</p>

**Programma Accademico 2023/24**

**MATERIA: COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA**

**DOCENTE: STEFANO DONATI**

<b>TITOLO</b>	<b>COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	<p>Il corso, partendo dalle principali nozioni legate alla scienza della comunicazione e alla comunicazione d'impresa, consentirà allo studente di avere una panoramica su tutte le attività strategiche ed operative che caratterizzano il mestiere di comunicatore e il "chi fa cosa" sia in ambito impresa (il cliente) che in ambito agenzia (l'operatore professionale). In particolare il corso approfondirà quelle attività in grado di creare valore aggiunto e accrescere la brand reputation, facendo leva sull'abbinamento tra mondo culturale ed imprenditoriale, traducendo in forma pubblicitaria un piano di marketing culturale e relazioni pubbliche.</p> <p>Al percorso teorico si affiancano attività pratiche ed esercitazioni sia singole che di gruppo, finalizzate alla sperimentazione dei concetti erogati, secondo la metodologia del "learning by doing".</p> <p>Si cercherà di coinvolgere anche un'attività imprenditoriale reale al fine di presentare un caso studio su cui far esercitare i discenti.</p>
<b>PREREQUISITI</b>	Aver superato, o quanto meno l'aver frequentato l'insegnamento di "Teoria e metodo dei mass media".
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Elementi di Comunicazione interpersonale: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione al concetto di comunicazione.</li> <li>- Presentazione delle teorie comunicative.</li> <li>- I fattori della comunicazione: cinesica e prossemica, paraverbale, verbale.</li> <li>- Stili comunicativi: aggressivo, passivo, assertivo.</li> </ul> </li> <li>2) La comunicazione d'impresa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cosa si intende per comunicazione d'impresa.</li> <li>- I profili professionali della comunicazione.</li> <li>- Elementi di Marketing.</li> <li>- Elementi di Pubblicità.</li> <li>- Elementi di Relazioni Pubbliche.</li> </ul> </li> <li>3) Cultura e impresa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cultura e paesaggio come leva di comunicazione: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) La Convenzione europea del paesaggio.</li> <li>b) Il paesaggio culturale.</li> </ol> </li> <li>- Il marketing culturale.</li> <li>- Le relazioni pubbliche finalizzate alla brand reputation.</li> <li>- La responsabilità sociale d'impresa.</li> <li>- Il networking.</li> </ul> </li> <li>4) Esercitazioni pratiche</li> </ol>
<b>OBIETTIVI</b>	Raggiungimento da parte dello studente di un sufficiente grado di autonomia nell'affrontare un'attività in campo pubblicitario sia sotto l'aspetto strategico che operativo.

<b>SPAZI, STRUMENTI E STRATEGIE</b>	
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b> <b>T.O.F. 1</b> Lezioni Teoriche <b>M. V.</b> A: Prova finale scritta/orale B: Prova in itinere	La verifica dell'apprendimento avverrà tramite prova orale: lo studente dovrà dimostrare di saper articolare con capacità critica e padronanza, i temi oggetto del corso. Concorrono alla valutazione finale anche l'attiva partecipazione e i risultati conseguiti nelle esercitazioni svolte durante il corso.
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Il materiale didattico è predisposto dal docente e prevede: dispense, slides, multimedia, esercitazioni. Verranno suggerite, quando opportuno, risorse e fonti disponibili sul web per le tematiche trattate.  Testi consigliati per approfondimenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Volli U., (1994), <i>Il libro della comunicazione</i>, Milano, Il Saggiatore. Capitoli 5-6-7-9-10</li> <li>- Cogno E. (2002), <i>Come risolvere i problemi - Tecniche per trasformare gli ostacoli in opportunità con il Pensiero Antitetico</i>, Milano, Franco Angeli</li> <li>- Ciorciolini L., (2016), <i>Iconautica - per cavarsela nel naufragio della comunicazione</i>, Roma, Timia Edizioni</li> <li>- Ferrarotti F. (2013), <i>La concreta utopia di Adriano Olivetti</i>, EDB, Bologna</li> <li>- Toniolo V. (2020), <i>L'impresa culturale e creativa. Legislazione e management pre e post Covid</i>, Edizioni del Girasole, Ravenna.</li> <li>- Galardi A., a cura di (2021), <i>Il coraggio di decidere - Approcci e storie di saggezza decisionale</i>, Trèfoglie, Flaco edizioni group, Palermo.</li> </ul>
<b>Bibliografia per non frequentanti</b>	idem

Programma del Corso: Tecniche audiovisive per il web  
Docente: Roberto Faccenda /Alfredo Arciero  
Ore: 60

<b>TITOLO</b>	<b>TECNICHE AUDIOVISIVE PER IL WEB</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Questo corso mira a esplorare le tecniche audiovisive utilizzate nel mondo del cinema e adattarele per lo sviluppo di giochi e realtà virtuale. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche nell'analizzare e applicare le sequenze di film, documentari, spot e videoclip nel contesto del gaming, esplorando come l'esperienza visiva e sonora può migliorare l'immersione e l'interattività dei giochi.
<b>DURATA</b>	Dal 9/04/2024 al 9/07/2024
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze di base del linguaggio dei media, dell'industria del gaming e/o della produzione audiovisiva saranno utili ma non necessarie. La passione per il gaming, il cinema e la tecnologia sarà un vantaggio.
<b>CONTENUTI</b>	<p>1. Introduzione alle tecniche audiovisive:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composizione visiva</li> <li>- Montaggio cinematografico</li> <li>- Colonna sonora e sound design</li> </ul> <p>2. Analisi delle sequenze audiovisive:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studio di sequenze cinematografiche iconiche</li> <li>- Analisi dell'uso di luci, colori, inquadrature e movimenti di macchina</li> <li>- Valutazione dell'impatto sonoro e musicale nelle sequenze selezionate</li> </ul> <p>3. Applicazioni nel gaming e nella realtà virtuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'importanza dell'immersione nell'esperienza di gioco</li> <li>- Strategie per trasferire le tecniche audiovisive nel contesto interattivo</li> <li>- Studio di casi di successo nel settore dei videogiochi e delle esperienze VR</li> </ul> <p>4. Laboratori pratici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di storyboard per giochi e VR</li> <li>- Ricreare una scena cinematografica per il gaming</li> <li>- Implementazione di effetti visivi e sonori in prototipi di giochi</li> <li>- Test e valutazione delle esperienze create dai partecipanti</li> </ul> <p>5. Progetto finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo di un progetto individuale o di gruppo che applichi le tecniche audiovisive apprese</li> <li>- Presentazione dei prototipi e delle esperienze finali alla classe</li> </ul>

<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>Conoscenze:</b> Comprendere le principali tecniche audiovisive utilizzate nel cinema e nel mondo dell'intrattenimento.</p> <p>Analizzare sequenze di film, documentari, spot e videoclip per identificare elementi visivi e sonori efficaci.</p> <p>Esplorare le applicazioni delle tecniche audiovisive nel contesto del gaming e della realtà virtuale.</p> <p><b>Competenze:</b> Sviluppare competenze pratiche nell'integrazione di elementi audiovisivi nei giochi e nelle esperienze di realtà virtuale.</p> <p><b>Capacità:</b> Progettare e creare prototipi di giochi e esperienze VR utilizzando le tecniche apprese.</p>
<p><b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b></p>	<p>Il corso sarà strutturato attraverso una combinazione di lezioni teoriche, sessioni pratiche in laboratorio e discussioni di casi studio. Gli studenti saranno incoraggiati a partecipare attivamente, a lavorare in gruppo e a mettere in pratica le competenze acquisite attraverso progetti pratici.</p> <p>La valutazione sarà basata sulla partecipazione in classe, sui progetti individuali o di gruppo e sulla presentazione del progetto finale.</p>
<p><b>BIBLIOGRAFIA</b></p>	<p>- Libri di testo e risorse online su tecniche audiovisive, gaming e realtà virtuale.</p>
<p><b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b></p>	<p>- Software di editing video e audio.</p> <p>- Materiale multimediale per l'analisi di sequenze cinematografiche e di giochi.</p> <p>Eventuali dispense fornite dal docente</p>

Programma del Corso Tecniche di modellazione digitale - computer 3D  
Docente Matteo Taramelli  
Ore 60 ore

<b>TITOLO</b>	<b>Tecniche di modellazione digitale - computer 3D</b>
<b>MOTIVAZIONE E FINALITA'</b>	Il corso offre agli iscritti un percorso diretto all'esplorazione delle metodologie di modellazione 3D NURBS e un'introduzione alla progettazione parametrica attraverso l'apprendimento del software Rhinoceros7 ed il plug-in di modellazione algoritmica Grasshopper. Rhinoceros7 e Grasshopper sono versatili strumenti per la creazione di geometrie tridimensionali e pattern nei campi di design, architettura e arti visive. Questo programma risulta estremamente utile in tutte le fasi del processo progettuale e produttivo, dallo schizzo geometrico alla pianificazione di installazioni, dal disegno di sistemi modulari e di dettagli del prodotto all'estrazione di modelli per la digital fabrication.
<b>DURATA</b>	1 semestre
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenze base del funzionamento di un computer. Conoscenze base di geometria sono consigliate.
<b>CONTENUTI</b>	Attraverso un approccio didattico learning-by-doing, le lezioni alternano dei momenti di tutorial dedicati all'apprendimento degli strumenti a delle sessioni di laboratorio in cui verranno sviluppati piccoli progetti individuali per consolidare le competenze ottenute. Il corso inizierà con una panoramica generale sul ruolo della modellazione 3D e dei sistemi parametrici negli ambiti del design, considerandone le potenzialità e i diversi campi di applicazione, dalla grafica alla digital fabrication. Le sessioni di introduzione a Rhinoceros7 guideranno gli studenti nell'esplorazione dell'interfaccia e dei metodi di navigazione in ambiente 3D, nell'uso degli strumenti di disegno per la creazione di forme geometriche elementari, nelle tecniche di formazione di superfici e volumi e della loro trasformazione tramite punti di controllo, e nell'importazione ed esportazione di modelli e grafiche vettoriali. Saranno proposti dei tutorial che coprono i fondamentali metodi di modellazione NURBS in ambiente Rhinoceros7 con una serie di esercizi che includono la modellazione libera "free form" di semplici oggetti fittizi e la riproduzione digitale tridimensionale di oggetti esistenti partendo dalla loro osservazione e dall'importazione di disegni e fotografie. Nella seconda parte del corso, le lezioni proporranno un'introduzione a Grasshopper e alla logica dei sistemi di programmazione a nodi. Verranno sperimentate diverse tecniche, quali la tassellazione di superfici e proliferazione di componenti modulari, strumenti pensati per un processo progettuale dinamico e responsivo, indirizzato allo sviluppo di modelli che coniugano elementi estetici, produttivi e strutturali.
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Conoscenze:</b> conoscenze specifiche relative ai metodi e alle tecniche di modellazione 3D parametrica con Rhinoceros7 e Grasshopper.</p> <p><b>Competenze:</b> competenze necessarie per la creazione di nuovi modelli per il design del prodotto, architettura o arti visive, e per la produzione di grafiche e visualizzazioni.</p> <p><b>Capacità:</b> consapevole gestione delle fasi di progetto e capacità di applicazione delle competenze raggiunte a casi progettuali specifici</p>

<b>VERIFICHE E VALUTAZIONE</b>	<p>In itinere saranno valutati i progressi dimostrati dagli studenti durante le esercitazioni attraverso gli elaborati creativi. In particolare verrà accertato che abbiano raggiunto le competenze necessarie nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- modellazione 3D dettagliata in Rhinoceros7</li><li>- modellazione parametrica specialmente applicata alla creazione di pattern su superfici con Grasshopper</li></ul> <p>La prova finale consisterà nella consegna di una scena 3D elaborata dai singoli studenti con una relativa presentazione del lavoro che include visualizzazioni del prodotto sviluppato.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Manuali, tutorials e pagine web.
<b>MATERIALE INTEGRATIVO PER STUDENTI NON FREQUENTANTI</b>	

**Programma del corso: DESIGN 1**

**Docente: Claudia Terzaghi**

**Totale ore: 100**

<b>TITOLO</b>	DESIGN – Progetto di un’idea
<b>MOTIVAZIONE E FINALITÀ</b>	La finalità del corso è insegnare a progettare un prodotto di design o un arredo partendo da un’idea, che passi attraverso un moodboard, per poi passare allo schizzo, al disegno tecnico fino al modellino stesso. Tale idea dovrà rispondere ad importanti domande quali: richiesta di mercato, funzionalità, bellezza ecc. Inoltre, il requisito essenziale è che l’oggetto o l’arredo venga contestualizzato nello spazio dove viene inserito (che sia una cucina Aran, partner della scuola o un altro locale della casa).
<b>DURATA</b>	Da inizio aprile a fine luglio (comprendendo l’esame finale). Per essere ammesso all’esame finale, lo studente deve aver sostenuto le prove in itinere.
<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di Storia del Design e disegno tecnico (corsi del primo semestre)
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il corso si svilupperà sia su un piano teorico con l’approfondimento di argomenti quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ i classici design</li> <li>_ i grandi maestri del design</li> <li>_ Milano come culla del design italiano</li> </ul> <p>E sul piano pratico attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ fotografie</li> <li>_ moodboard e concept board</li> </ul> <p>per la parte di ispirazione alla progettazione.</p> <p>Verranno approfonditi argomenti come stili, colori, materiali diversi nelle decadi del ‘900 al fine di rendere l’alunno capace di riconoscere ed inserire un oggetto in uno spazio temporale adatto a richiamare la sua attenzione sul concetto di mix and match.</p> <p>Ed infine la vera parte progettuale, quella che passa dallo schizzo, al disegno tecnico (AutoCAD), fino al modellino in scala.</p> <p>Ci saranno lezioni in classe ma soprattutto uscite di ispirazione e formazione al:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ FuoriSalone e Salone Satellite</li> <li>_ musei, case studio</li> </ul> <p>dove lo studente potrà realmente veder tangibile tutto il processo che si nasconde dietro ad un singolo oggetto o arredo.</p>

<b>OBIETTIVI</b>	<p>Il corso si propone come strumento pratico per mettere mano su ciò che l'alunno sta studiando ed approfondendo anche negli altri corsi di studio.</p> <p>Il percorso progettuale di un'idea non dovrà essere solo puntuale, ma dovendo rispondere alle esigenze di mercato, del target di riferimento scelto e delle tendenze di stile e moda di oggi, sarà analitico, studiato nei dettagli tale che il fine ultimo sia la prototipazione e magari la realizzazione di esso attraverso una collaborazione con aziende di settore.</p> <p>Obiettivo ultimo è dare allo studente gli strumenti di pensiero e di lavoro per affrontare serenamente il mondo del lavoro, non limitandosi solo alla parte teorica ma anche a quella pratica, adatta poi nel quotidiano.</p>
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	<p>Durante il corso ci saranno delle prove in itinere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ approfondimenti teorici da parte dello studente</li> <li>_ prove pratiche successive ad uscite di "ispirazione"</li> <li>_ tavole tecniche</li> </ul> <p>E il vero progetto finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ la storia dell'idea progettuale dello studente messa su carta attraverso moodbord o concept bord, tavole tecniche e modellino in scala dell'oggetto o dell'arredo inserito in un contesto definito precedentemente</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	//////////