

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Metodologia progettuale della comunicazione visiva (comunicazione del prodotto)	Nicola Ingenuo	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Acquisire Conoscenze della storia e del modo di progettare dei designer italiani del secondo dopoguerra..
 Approcciarsi alla progettazione in modo critico, tenendo in considerazione le conoscenze acquisite.
 Realizzazione di schede analitiche riguardanti analisi dettagliate e ricerche di mercato sul progetto di un prodotto.
 Progettazione e rappresentazione bidimensionale e tridimensionale di una prodotto proposto dallo studente.
 Progettazione di un LOGO rappresentativo del prodotto progettato in modo da comunicare a prima vista le caratteristiche peculiari del prodotto correlato.
 Lo studente dovrà comunicare attraverso lo strumento del disegno la propria idea progettuale facendo emergere lo studio svolto in fase di progettazione.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Attraverso le metodologie di insegnamento si vogliono dare le basi e gli strumenti necessari allo studente per poter approcciare in modo corretto alla comunicazione visiva legata alla progettazione di un prodotto industriale. Lo studente sarà in grado di produrre un Logo rappresentativo di un prodotto industriale progettato dallo stesso studente, con lo scopo di trasmettere attraverso la profonda conoscenza del prodotto stesso le caratteristiche più importanti.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Conoscenza di software di disegno tecnico (Importante), Conoscenza di Software di modellazione tridimensionale (Utile)
 Conoscenza di software di grafica e fotoritocco (Importante)

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Introduzione alla progettazione di un prodotto, il rapporto tra il prodotto e l'uomo	(10 ore)
Comunicazione visiva (le basi pratiche)	(5 ore)
Conoscenza dei grandi designer italiani del secondo dopoguerra (come progettano)	(10 ore)
Progettazione di un prodotto d'arredo semplice e (progetto e revisioni)	(15 ore)
Esercitazioni di Basic Design	(5 ore)
Progettazione di un LOGO e rappresentativo del prodotto progettato (progetto e revisioni)	(15 ore)

(periodo di svolgimento variabile, le lezioni si alterneranno con revisioni periodiche degli elaborati di progetto)

ARGOMENTI ►

Introduzione alla progettazione (quali sono i fattori in gioco)
 Principi dell'Ergonomia
 L'ergonomia ed il design
 Come progettano i grandi maestri del Design (Magistretti, Mari, Castiglioni, Albini, Sottsass, etc.)
 Come si progetta un prodotto industriale (dai primi schizzi al progetto esecutivo)
 La Comunicazione Visiva (basi ed elementi caratterizzanti)
 Come si progetta un Logo (dai primi schizzi al progetto finale)

METODI DIDATTICI ►

La metodologia didattica prevalente sarà quella laboratoriale: durante il corso delle lezioni lo studente svilupperà in classe e a casa il progetto di un prodotto industriale e successivamente il LOGO, tali elaborati saranno discussi, di volta in volta, pubblicamente in classe in modo da risolvere le problematiche incontrate e far partecipare attivamente anche gli altri studenti. Saranno previsti "step" intermedi e consegne dei Progetti.

BIBLIOGRAFIA ►

Il disegno dell'architettura. Tecniche della rappresentazione - Manuela Piscitelli - La Scuola di Pitagora
Disegno - C. Amerio - Casa Editrice Sei
Ergonomia e Prodotto – Luigi Bandini Biti – Il Sole 24 Ore
Elementi di Comunicazione Visiva - Alberto Trussardi - Alberto Trussardi 2010

<https://www.centro-ergonomia.it/>

<http://www.fondazionefrancoalbini.com/>

<https://www.fondazioneachillecastiglioni.it/>

<http://www.vicomagistretti.it/it/>

<https://www.adi-design.org/>

<http://www.sottsass.it/>