

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
PROGETTAZIONE GRAFICA (Rappresentazione del prodotto)	Luei Rashain Abu Kallam	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Gli studenti prendono confidenza con l'aspetto fondamentale della progettazione: la ricerca. Attraverso la restituzione di immagini informano un ipotetico committente la loro idea di progetto che viene poi sviluppata nella tradizionale modalità di rappresentazione tecnica attraverso piante, prospetti e sezioni. Il prodotto è inserito all'interno di uno spazio, ed è lo spazio il protagonista vero del corso: gli studenti impareranno a gestire lo spazio attraverso prodotti ergonomici che tengono conto delle dimensioni nelle quali sono inseriti; la capacità di rilevare lo spazio sarà quindi una importante capacità da acquisire nel corso del semestre.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Gli studenti in qualità di giovani professionisti, attraverso revisioni collettive, hanno la possibilità di conoscere altri progetti testimonianza di un bagaglio personale differente che arricchisce la propria visione, ognuno è un mondo a sé stante e percepisce la realtà in funzione di una propria sensibilità

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Buon utilizzo dei programmi: autocad 2d, sketchup 3d, photoshop, Indesign

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Durante il corso gli studenti approfondiranno 3 progetti diversi che dovranno restituire in tavole di suggestione, tavole tecniche e viste tridimensionali/illustrazioni. Durante la prima parte del corso, attraverso un caso studio, impareranno passo passo le tecniche di rappresentazione del prodotto attraverso il quale mostrerò come comunicare un'idea, un progetto nella maniera corretta utilizzando software di computer grafica come autocad, sketchup e photoshop.

ARGOMENTI ►

Attraverso 3 prove gli studenti hanno la possibilità di analizzare 3 diversi aspetti della progettazione del prodotto appartenenti a scenari completamente differenti: l'interno di una casa, un cortile, uno spazio commerciale dedicato a negozio/ristorante/bar. Per ciascuno di questi scenari dovranno pensare ad un oggetto da sviluppare e comunicare in maniera dettagliata attraverso una tavola di immagini di riferimento, tavole tecniche, tavole che illustrino l'oggetto.

METODI DIDATTICI ►

Agli studenti viene dunque fornito un modello che dovranno applicare ai progetti che andranno a sviluppare. L'esempio ed il rigore della rappresentazione, soprattutto in questa prima fase, sono fondamentali per costruire i postulati della comunicazione progettuale.

BIBLIOGRAFIA ►

- 1_ Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, B. Munari
- 2_ Progettazione e sviluppo prodotto, Karl T. Ulrich, Steven D. Eppinger, Roberto Filippini
- 3_ Architettura e design, A. Citterio