

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Metodologia progettuale della comunicazione visiva (cultura del progetto e design)	Erika Parducci	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Attraverso l'analisi dei differenti aspetti del mondo del design italiano e internazionale, si daranno agli studenti gli strumenti per arrivare a sviluppare una progettazione consapevole e all'avanguardia con le richieste di un panorama produttivo e culturale in costante evoluzione.

L'obiettivo del progetto d'esame di fine anno è la realizzazione di prodotto di design. Inoltre, alla fine del corso, lo studente sarà in grado di progettare un logo per la comunicazione del proprio prodotto e conoscere i principi fondamentali del design.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base o avanzate di progettazione, design, disegno.

Conoscenza dei concetti fondamentali di Design Thinking, del disegno industriale e dei suoi massimi esponenti.

Conoscenza dei diversi metodi di progettazione e delle diverse tecniche di rappresentazione inerenti alla restituzione grafica dei progetti.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di saper rappresentare graficamente a mano un'idea progettuale.

Capacità di saper rappresentare un prodotto attraverso il disegno tecnico.

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di disegno.

Capacità di problem solving attraverso l'esperienza e le conoscenze acquisite.

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome.

Saper raccogliere, modificare ed elaborare dati, modelli, texture, immagini, ecc, in autonomia per la realizzazione e creazione di oggetti di design.

Capacità di analizzare in modo critico quanto prodotto sia individualmente che da terzi sia nell'uso degli strumenti che del risultato ottenuto.

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata alle descrizioni dei prodotti di design e dei processi progettuali che lo riguardano.

Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni con il linguaggio opportuno.

Saper gestire in autonomia e comprendere il livello progettuale utilizzato.

Capacità d'apprendimento

Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove nozioni, nonché essere in grado di saperle utilizzare senza necessità di figure esterne, dimostrando la capacità di aggiornare, integrare e sviluppare criticamente le proprie competenze in funzione del contesto e delle necessità.

Saper utilizzare e sfruttare le conoscenze e le logiche apprese anche in altri contesti.

Le abilità e le capacità descritte saranno valutate sia in itinere sia nell'esame finale

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Il corso si propone di sviluppare nello studente la consapevolezza e la conoscenza del Design come sistema in grado di creare valore. L'approfondimento di una formazione in "cultura del progetto" consente di far evolvere la figura del progettista industriale a consulente globale, consentendo di coordinare l'intero processo produttivo dall'ideazione alla distribuzione, alla diffusione dell'immagine aziendale, intendendo come azienda anche il sistema dei servizi a completamento delle attività d'una filiera o di un territorio.

Prospettive occupazionali

Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in tutti quegli ambiti dove sono richieste competenze e abilità nel disegno a mano e a computer, nella progettazione, realizzazione e presentazione di prodotti di design, nonché nella progettazione e creazione di ambienti interni. I principali sbocchi professionali riguardano generalmente gli ambiti del design e dell'arredamento.

PREREQUISITI RICHIESTI

Sono richieste conoscenze di base di storia, disegno, cultura generale e design. Sono inoltre richiesti curiosità, senso estetico, voglia di confrontarsi, dinamismo e adattamento nel lavoro di squadra.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

Il corso consente di coprire una richiesta formativa ampia e articolata sul progetto, che partendo dal concept giunge alla realizzazione di un prodotto inteso sia come merce sia come bene culturale.

Durante le lezioni verrà stimolata la capacità d'individuazione e comprensione degli scenari più avanzati nell'ambito della progettazione e della comunicazione di prodotti e artefatti visivi.

Si svilupperà nello studente la conoscenza dei linguaggi e degli strumenti contemporanei e la padronanza nell'uso delle diverse forme e tecniche espressive per poter agire con proprietà di riferimento nel campo della progettazione, sulla base di un approccio interdisciplinare acquisito e sperimentato nel percorso formativo. Il corso consente inoltre di acquisire le capacità di cogliere nella realtà i segnali di trasformazione che permettano di applicare le proprie competenze anche in ambiti aperti su scenari che comprendono il progetto nella sua più ampia accezione, favorendo la creazione di nuovi contesti applicativi ("design thinking", pensare design).

MODULO	PERIODO		UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO DISEGNO INDUSTRIALE, CULTURA DEL PROGETTO, IL METODO DI BRUNO MUNARI, BRAINSTORMING	NOV. - DIC.	ORE - 16	1. Introduzione al corso e al design
	DIC. - GEN.	ORE - 6	2. Differenti metodi di progettazione
	GEN. - FEB.	ORE - 4	3. Rappresentazione di prodotti e ambienti
	FEB. - MAR.	ORE - 4	4. Gestione e creazione di una tavola
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023		
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023		
2° MODULO PACKAGING, TARGET, CONCEPT DI PRODOTTO, DESIGN THINKING	MAR. - APR.	ORE - 12	5. Redesign di un prodotto
	APR. - MAG.	ORE - 8	6. Progettazione di un packaging
	MAG. - GIU.	ORE - 6	7. Progettazione di un logo e target
	GIU. - LUG.	ORE - 4	8. Progetti, Presentazione Esame e Conclusioni
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023		
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023		

ARGOMENTI

Il progetto di un prodotto, qualsiasi sia la complessità legata alla tipologia di appartenenza, comporta conoscenze relative alla storia del design e della grafica, alle tecniche di rappresentazione e agli strumenti di comunicazione, all'evoluzione dei materiali, alle tecnologie di trasformazione (economia circolare), alla semantica delle forme e dei messaggi, alla sociologia nei suoi aspetti d'uso e di fruizione, per giungere all'evoluzione del concetto di progetto nelle sue implicazioni sociali ed etiche.

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al corso e al disegno industriale Introduzione al mondo del disegno industriale e alle conoscenze di base della materia. Panoramica sui diversi designer e relativi approcci progettuali. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Rappresentare un'oggetto nello spazio
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Progettazione e tecniche creative La cultura del progetto e i diversi metodi di progettazione dei designer. Saper utilizzare il brainstorming nella fase di ideazione. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Progettazione di un oggetto attraverso il metodo Munari.
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Ricerca, analisi, redesign Analizzare un oggetto di design già esistente e riprogettarlo cercando di migliorarne la funzione e l'estetica. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Redesign di un prodotto
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Brand Identity, Marchio e Packaging Identità di marca, visione, missione, valori e immagine coordinata. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Riprogettare un imballaggio di uso quotidiano
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Target, comunicazione e competitors Consumer centric, consumer experience PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Identificare il cliente ideale

6	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Concept di prodotto Concept art, concept design, consumer insight, benefit e reason why.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Definire l'idea di un nuovo prodotto</p>
7	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Ricerca, spunti progettuali e immagini Software di impaginazione, fotoritocco e disegno (tipo Photoshop).</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzare un Moodboard</p>
8	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Conclusioni, progetti e presentazione per l'esame Cenni di impaginazione, rappresentazione 3d, ambientazione e storyboard. Presentazione per esame Conclusioni</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Generazione di tavole esplicative del progetto e del processo di progettazione. Modellazione e rendering del prodotto ideato. Presentazione finale</p>

METODI DIDATTICI

Il corso propone lezioni frontali coadiuvate da immagini e video. Gli allievi saranno stimolati a svolgere ricerche tematiche individuali e di gruppo ed esercitazioni progettuali guidate con argomenti personalizzati. Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti; prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso. Al fine di raggiungere gli obiettivi formativi previsti e di agevolare l'apprendimento degli studenti verrà utilizzata una metodologia didattica partecipativa basata sul dialogo e confronto di idee e progettualità.

BIBLIOGRAFIA

Testi obbligatori:

- Pellizzari A. e Genovesi E., "Neomateriali nell'economia circolare", Edizioni Ambiente, Milano 2017
- Maldonado Tomás, "Disegno Industriale: un riesame", Feltrinelli, Milano 2008
- Munari, "Da cosa nasce cosa, appunti per una metodologia progettuale", Laterza, Roma-Bari, 1998

Testi di consultazione e approfondimento:

- Bauman Zygmunt, "Vita liquida", Laterza, Roma-Bari, 2008
- Berger John, "Sul disegnare", il Saggiatore, Milano 2017
- De Fusco Renato, "Storia del design", Laterza, Roma-Bari, 2009
- Heskett John, "Industrial Design", Rusconi Arte, Milano 1990
- Pils G., Trocchianesi R., "Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo", Mimesis, Milano 2017
- Penati Antonella, "Il Design vive di oggetti-discorso. Design e narrazioni", Mimesis, Milano 2013
- Dorfles Gillo, "Design: Percorsi e trascorsi. Cinquant'anni di riflessioni sul progetto contemporaneo", Lupetti, Milano 2010

SITOGRAFIA

- www.orangefiber.it
- www.fablabmilano.it
- www.materiarinnovabile.it
- www.interni.it
- www.dezeen.com
- www.designboom.com

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

Capacità d'individuazione e comprensione degli scenari più avanzati nell'ambito della progettazione e della comunicazione di prodotti, artefatti visivi e servizi. Conoscenza dei linguaggi e degli strumenti contemporanei e padronanza nell'uso delle diverse forme e tecniche espressive (sul piano visivo, verbale, simbolico) per poter agire con proprietà di riferimento nel campo della progettazione, sulla base di un approccio interdisciplinare acquisito e sperimentato nel percorso formativo. Capacità di cogliere nella realtà i segnali di trasformazione che gli permettano di applicare le proprie competenze anche in ambiti aperti su scenari che comprendono il progetto nella sua più ampia accezione, favorendo la creazione di nuovi contesti applicativi ("design thinking", pensare design).

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	15	0	15	0
ESERCITAZIONE	10	15	10	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	5	30	5	30
TOTALE (*)	30	45	30	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Durante il corso saranno svolte otto esercitazioni, quattro nel primo modulo e quattro nel secondo che saranno richieste durante l'esame e che dovranno essere completate e presentate nella maniera opportuna. Si richiedono sia gli schizzi preliminari che eventuali modellini di studio di tutti i progetti svolti in classe e a casa.

1° Modulo: Rappresentazione grafica di un oggetto di design

Rappresentazione grafica di un ambiente

Progettazione di un logo

Progettazione di una seduta

2° Modulo: Redesign di un oggetto

- Progettazione di un packaging
- Realizzazione di un Moodboard
- Realizzazione di uno Storyboard

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

PARTE PRATICA

Ogni studente dovrà presentare in data d'esame tutti i lavori (tavole, esercitazioni, elaborati, ricerche, relazioni) svolti durante l'anno e il progetto finale stampato in formato A3 e rilegato con copertina, seguendo le linee guida viste durante le lezioni, pubblicate su Moodle e riportate di seguito.

PROGETTO - linee guida:

- Copertina (nome/cognome/matricola studente, nome/logo progetto)
- Ricerca materiale (una o più tavole)
- Brand Identity (visione, missione, valori, chi siamo, cosa facciamo e perché)
- Brainstorming per scelta del logo
- Logo (studio del logo, dei colori e di un eventuale slogan)
- Brainstorming per scelta progetto
- Concept (consumer insight, consumer benefit, reason why, keywords)
- Target analisi (parte scritta)
- Target collage di immagini
- Moodboard
- Ricerca oggetto (spunti progettuali)
- Schizzi
- Disegni tecnici con quotatura
- 3D, rendering e ambientazione
- Storyboard per spiegare l'utilizzo del prodotto (almeno 6 vignette che ogni studente dovrà realizzare individualmente)
- Modellino di studio (facoltativo)

PARTE TEORICA

Ai fini di una valutazione completa, è richiesto lo studio di tutti gli argomenti trattati, dei materiali analizzati e di tutte le dispense viste durante le lezioni del corso e pubblicate su Moodle.