

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Metodologia progettuale della comunicazione visiva (design thinking & service design)	Simona Sansonetti	6

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Con successo lo Studente avrà raggiunto tutti gli obiettivi formativi previsti per il completo e corretto svolgimento delle lezioni e dell'apprendimento. Sono stati soddisfatti tutti i requisiti fondamentali e obbligatori per il raggiungimento della conoscenza specifica dell'argomento trattato. Lo studente ha dimostrato attraverso esercitazioni e test di saper dirigere e gestire in maniera autonoma il proprio percorso creativo, dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione degli elaborati richiesti, con personalità e coerenza. Inoltre sono stati raggiunti tutti i requisiti richiesti dal docente in merito a comunicazione e dialogo in un ambito specifico, capacità di giudizio e sintesi della materia e analisi dell'argomento.

### APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente avrà acquisito il senso estetico della materia in oggetto con capacità critica e professionale volto alla corretta costruzione e strutturazione di un progetto per l'Entertainment, sviluppando tutte le fasi e sottofasi e gestendo i vari aspetti della materia in maniera autonoma, efficace, chiara e propositiva. Lo studente in aggiunta avrà sviluppato il suo lessico tecnico e divulgativo, necessario per il proprio percorso professionale e culturale. Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in ambiti specifici di design e progettazione per la videoludica, nonché nell'area della concept art per character ed environment design di interni o esterni. Le ultime lezioni si concentrano sul significato di design thinking e sull'analisi dell'approccio dei grandi Maestri Italiani sino allo sviluppo di un progetto di design etico e alla sua presentazione.

### PREREQUISITI RICHIESTI

Lo studente deve avere nel proprio bagaglio culturale spiccata propensione verso la materia, avendo sviluppato nel corso del suo percorso di studi un gusto ed un senso critico verso la materia in questione. Inoltre, è indispensabile avere una buona base di progettazione e di senso di volumetria e prospettiva, capacità tecniche e abilità di base con software specifici per la grafica.

### CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

Il corso è stato presentato attraverso moduli tematici così distribuiti:

- *Introduzione al corso e processo creativo ( Creative Flow )*
- *Nozioni di estetica funzionale, grafica aziendale di base e visual art per la comunicazione grafica*
- *Briefing, Brainstorming e Teamworking: L'arte aziendale e la sua applicazione nella strategia comunicativa.*
- *Problem solving, Debugging e strutturazione di un progetto artistico dalla Committenza alla produzione artistica specifica*
- *Il design thinking che cosa è e come si sviluppa*
- *I grandi Maestri del design italiano e il loro approccio etico*
- *Pitch deck, presentazione e layouting per un progetto di design utile ed etico*

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO  TEORIA E APPLICAZIONE DEL PROCESSO CREATIVO E DEL DESIGN THINKING. POSSIBILITÀ E APPROCCI ALLA PROGETTAZIONE ARTISTICA FUNZIONALE E VENDIBILE.	NOV. - DIC. ORE - 10	1. Introduzione al corso e Processo creativo
	DIC. - GEN. ORE - 6	2. Ricerca e Analytics per l'arte.
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Area Client e Fattore Budget
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Comunicazione per il Design Thinking
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  Analisi dell'approccio al design dei grandi Maestri italiani. APPLICAZIONE DI CONCETTI DEL DESIGN ETICO	MAR. - APR. ORE - 12	5. Ricerche e comparazione
	APR. - MAG. ORE - 6	6. Problem solving e Debugging
	MAG. - GIU. ORE - 8	7. Pitch deck, Treatment
	GIU. - LUG. ORE - 4	8. Sviluppo di un progetto di design etico
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	06/21/2023	

## ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>introduzione al corso di Design Thinking e delle conoscenze alla base della materia, inclusa sintesi approfondita del Processo creativo aziendale.</b>
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Pianificazione, ricerca, analisi del prodotto e fase di Messaggio/ dialogo col cliente</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di un menu per un ristorante.</b>
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Analisi della realtà contestuale, Fattore Budget e Area Client.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di un Manifesto per evento simulato e strategia comunicativa.</b>
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Esperienza, Ispirazione e precedenti - Estetica, funzionalità e vendibilità dell'arte per l'azienda.</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Realizzazione di uno storyboard specifico per una committenza simulata</b>
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>IL DESIGN ETICO</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Ricerca e analisi</b>
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Bruno Munari, Enzo Mari , Achille Castiglioni</b> PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <b>Il Design Utile e il Design Etico -</b>
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>il Design e l'Arte di Andrea Branzi il Design Creativo di Fabio Novembre</b> ANALISI / ESERCITAZIONI: <b>Sviluppo di un progetto di design etico</b>
8	PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:  <b>Realizzazione di tavole professionali per la presentazione del progetto di design etico</b>

## METODI DIDATTICI

Il corso ha visto la sua costruzione su una prima parte relativa alla metodologia artistica della materia al fine di inquadrare correttamente l'area di competenza della stessa, per poi passare in maniera diretta all'attualità e alle aspettative della contemporaneità dell'argomento. Sulla base di questa storyline viene successivamente presentata per sezioni una didattica frutto di teoria e pratica comparata e sviluppata simultaneamente, al fine di stimolare curiosità, problem solving e senso estetico dello Studente. Viene fornito costantemente un dialogo col docente al fine di approfondire particolari step o sezioni della didattica, rendendo fruibile e costante la conoscenza e l'apprendimento frontale con lo Studente. Inoltre, dato la specificità dell'argomento del corso, importanza viene data anche alla presentazione di un corso moderno e improntato su simulazione di committenza verosimili per il product designer.

## BIBLIOGRAFIA

PDF consegnati dal docente sull'argomento, in maniera personale o attraverso Moodle, Artbook artistici, Opere open-source, vari titoli di approfondimento su richiesta dello studente.

## CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

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	10	2	12	
ESERCITAZIONE	16	34	12	36
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	4	8	6	10
TOTALE (*)	30	44	30	46

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 delle lezioni verranno costantemente prese in considerazione numerose referenze riguardanti il settore di competenza, allo scopo di illustrare in maniera esaustiva ed ispirante i principi e i progressi possibili e sviluppabili: su questa base verranno proposte consegne diverse, ognuna dedicata ad un argomento specifico e significativo di un percorso formativo graduale e progressivo. Le esercitazioni effettuate in classe verranno così ultimate, dalla realizzazione di una grafica pubblicitaria sino ad approfondire il vero tema del design thinking e i grandi maestri italiani dal design Utile, a quello Etico, a quello dell'Arte sino al Design edonistico.

## MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso e in modo individuale. Comprenderà sia i file originali di modellazione (formato .psd .skp), sia le immagini/rendering (formato .jpg, .tga .pdf) ed in particolare è richiesta una presentazione correttamente impaginata, descrittiva ed esplicativa di quanto svolto e appreso durante il corso. L'esposizione avverrà sotto forma di slide presentate in un pdf ad alta qualità nel quale si mostrano le tavole realizzate oppure attraverso stampa in formato A2 delle stesse. Non saranno ammesse altre modalità, previa precedente e concordata variazione a quanto sopra detto.