

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO Metodi e strumenti per la rappresentazione (1)

DOCENTE: Sergio Zavattieri

SEMESTRE: Annuale

ORE TOTALI DI LEZIONE: 75

OBIETTIVI FORMATIVI

La finalità del corso è quella di investigare le pluralità dei metodi di rappresentazione attraverso lo studio della loro evoluzione storica e delle loro espressioni più attuali.

I metodi e le tecniche sono il risultato delle esperienze acquisite dall'uomo durante la sua esistenza, conoscenze tecniche, geometriche e matematiche, politiche e religiose, etiche, estetiche, e fanno parte di ambiti umani come la percezione e la psicologia, i due aspetti fondamentali di ogni atto creativo e della sua lettura. La presa di coscienza nell'ambito dell'esperienza sensibile è quindi l'obiettivo principale di questo corso.

Questo corso non si pone quindi come obiettivo quello di insegnare specifiche tecniche ma di introdurre lo studente a un percorso personale atto ad acquisire una maggiore consapevolezza degli elementi che caratterizzano la comunicazione e la rappresentazione. Lo studente è dunque invitato ad approfondire gli elementi necessari non descritti durante le lezioni per completare questo modulo formativo.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1: Presentazione studenti e test pratico in classe.

LEZIONE 2: Introduzione alla rappresentazione. Assegnazione compito per casa - relazione film

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

di Michelangelo Antonioni.

LEZIONE 3: Introduzione alla fotografia: Storia della fotografia e riflessioni sul mezzo fotografico. Realizzazione in classe di un oggetto tridimensionale in cartoncino e successiva rappresentazione fotografica. Assegnazione compito per casa: presentazione scritta dell'oggetto realizzato e fotografato.

LEZIONE 4: Evoluzione della fotografia fino al video. Realizzazione e visione in classe di immagini fotografiche stereo. Assegnazione lavoro per le vacanze di natale - serie di 15 fotografie più bozza di un testo introduttivo. Video per Instagram della durata massima complessiva 60" da realizzare secondo specifiche.

LEZIONE 5: Visione e revisione in classe dei lavori assegnati per le vacanze (serie di 15 fotografie più testo introduttivo e video).

LEZIONE 6: Dibattito e programmazione lavoro collettivo.

LEZIONE 7: Dibattito e programmazione lavoro collettivo.

LEZIONE 8: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 9: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 10: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 11: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 12: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 13: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 14: Produzione lavoro collettivo e verifica lavoro individuale.

LEZIONE 15: Produzione lavoro collettivo e verifica finale lavoro individuale.

LEZIONE 16: Produzione lavoro collettivo e verifica finale lavoro individuale.

LEZIONE 17: Verifica e pre-montaggio lavoro collettivo.

MODALITA' D'ESAME

Nella seconda parte del corso gli studenti realizzeranno gli elaborati finali da presentare agli esami, uno individuale e uno collettivo. Agli esami gli studenti mostreranno e spiegheranno gli elaborati realizzati. La parte teorica è intrinseca agli elaborati finali.

TESTI DI RIFERIMENTO

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

- *I Persuasori Occulti*, Vance Packard, 1957 (prima pubblicazione), 2015 Einaudi
- *Il bacio di Giuda*, fotografia e verità, Joan Fontcuberta, 1997 (prima edizione), EdUP
- *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Jacob von Uexkull, 1933 (prima edizione), 2013 Quodlibet

METODO DIDATTICO

Dopo le lezioni teoriche e le esercitazioni pratiche realizzate nella prima parte del corso, si procederà successivamente alla preparazione degli elaborati finali. Le lezioni teoriche prevedono presentazioni in powerpoint e l'uso di audiovisivi. Le lezioni pratiche invece prevedono sia l'utilizzo di strumenti quali fotocamere, smartphone, software, computer, scanner e stampanti, sia mezzi analogici e manuali in funzione dei progetti che si intendono realizzare. I risultati finali saranno il frutto delle esperienze delle lezioni tenute durante il corso.

SHORT BIO DOCENTE

Artista visivo e fotografo. Ha studiato all'ABA di Palermo e all'Universitat Politècnica de València. Per oltre dieci anni ha vissuto e lavorato tra la Spagna e la Germania, e le sue opere sono state esposte in numerose istituzioni pubbliche e private sia in Italia che all'estero. Nel 2011 ha spostato il suo studio a Palermo, dove vive e lavora.

CONTATTI: s.zavattieri@abadir.net

Accademia **ABADIR**

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

INSEGNAMENTO Storia dell'Arte Contemporanea (ABST47), 6 CFU

DOCENTE: Salvatore Davì

SEMESTRE: I semestre

ORE TOTALI DI LEZIONE: 45 ore

OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso didattico ha come obiettivo quello di sviluppare la capacità di organizzare in modo autonomo apprendimenti di tipo costruttivo e creare una conoscenza base sulla storia dell'arte del Novecento, come presupposto per approcciarsi allo studio di discipline correlate e affini. Il corso tiene conto, dunque, dell'importanza dell'interdisciplinarietà e dei requisiti che rendono la storia dell'arte una disciplina trasversale.

PROGRAMMA ESTESO

Il corso tratterà una panoramica generale sui movimenti e le correnti artistiche del XX secolo, dalle Avanguardie Storiche alle tendenze del secondo Novecento, fino alle esperienze legate alle poetiche postmoderne; seguendo tale linea saranno esaminate le personalità degli artisti in relazione ai gruppi, all'ambiente culturale e al contesto socio-economico, senza trascurare l'impatto delle innovazioni tecnologiche.

La disamina degli eventi e dei fatti artistici del XX secolo introduce i temi principali del programma didattico, incentrato sullo sviluppo dell'Astrattismo e dell'Espressionismo, tendenze artistiche maturate nella prima metà del Novecento che ripercorrono trasversalmente tutto il secolo, influenzando gruppi e correnti artistiche e tenendo aperto un dialogo con discipline come la musica, l'architettura e il design. Nello specifico del design, le due correnti sono alla base di percorsi paralleli attinenti al mondo geometrico-astratto e a quello organico-figurativo.

Il nucleo tematico dell'Espressionismo, con riferimento ai gruppi tedeschi, in particolare il *Blaue Reiter*, è considerato nella sua specificità simbolica; inoltre si tiene conto delle ricerche legate al primitivismo, alle teorie sui colori e le premesse mistico-religiose che animano i gruppi artistici. I presupposti legati al misticismo conducono gli artisti del "Cavaliere Azzurro", in particolare Vasilij Kandinskij, Paul Klee e Alexej

von Jawlensky, ad abbandonare la rappresentazione; questa tendenza, oltre ad anticipare le principali istanze dell'Astrattismo (quello lirico e quello geometrico), qualche decennio dopo influenzerà anche la Pop Art, soprattutto nel recupero del valore simbolico della rappresentazione e nella centralità del soggetto in chiave iconica.

Il focus sull'Astrattismo comincia dalle esperienze legate all'espressionismo più radicale, cioè da quella tendenza che ha perseguito l'annientamento del soggetto come matrice della rappresentazione.

Il programma si sofferma sulla linea più razionale dell'Astrattismo, cioè quella nata dal confronto tra artisti europei e russi; nondimeno si tengono in considerazione i numerosi punti di contatto e scambio con le avanguardie artistiche del Cubismo Orfico e del Futurismo.

Nello specifico della corrente astratta, si analizzano le vicende legate al Neoplasticismo e *De Stijl*, all'Arte Concreta, al Suprematismo, al Costruttivismo e al *Manifesto del Realismo* di Gabo che infine respinge la denominazione di astratto per l'utopistica costruzione di una "nuova realtà". I principi del Costruttivismo e il *Manifesto* di Gabo, sono le basi per addomesticare l'istanza mistica dell'astrattismo; questa esigenza del ritorno al reale conduce, tra gli anni Sessanta e Settanta, all'Arte Povera e al Minimalismo con artisti come Frank Stella, Donald Judd e Robert Morris.

Infine, il programma tiene conto anche dell'apporto dei laboratori e delle scuole tecnico-artistiche facendo riferimento in particolare al *Bauhaus* e ai *Vchutemas* russi.

Timing didattico:

LEZIONE 1: introduzione al corso e Avanguardie Storiche (I)

LEZIONE 2: Avanguardie Storiche (II)

LEZIONE 3: Espressionismo

LEZIONE 4: Astrattismo e assegnazione elaborati individuali prima prova

LEZIONE 5: Presentazione elaborati prima prova studenti (I)

LEZIONE 6: Presentazione elaborati prima prova studenti (II)

LEZIONE 7: New Dada e Pop Art

LEZIONE 8: Neoavanguardie anni 60' e 70'

LEZIONE 9: Poetiche postmoderne anni 80' e 90', introduzione arte anni 2000, assegnazione elaborati seconda prova

LEZIONE 10: Presentazione elaborati seconda prova studenti (I)

LEZIONE 11: Presentazione elaborati seconda prova studenti (II)

MODALITA' D'ESAME

La prova finale, in forma di colloquio, verterà sui temi in programma e su quelli trattati nel corso delle lezioni. L'esame prevede che lo studente, sulla base della bibliografia indicata e del materiale didattico messo a disposizione, sia in grado di conoscere i principali movimenti, le correnti, le tendenze e i relativi protagonisti, mostrando di saperli collocare correttamente nel quadro storico-culturale di riferimento. Lo studente, inoltre, deve dimostrare di possedere un'adeguata capacità di lettura delle opere d'arte e di

utilizzare un'appropriata terminologia. La valutazione finale terrà conto della presenza, del livello di partecipazione e dell'impegno dimostrato in aula nello sviluppare i compiti di ricerca assegnati come approfondimento dei temi trattati.

TESTI DI RIFERIMENTO

MANUALE:

Dorfles, Gillo, Angela Vettese, e Eliana Princi. *Dal Postimpressionismo a oggi*. Vol. 5 di *Capire l'arte*. Edizione Blu, 87-282, 312-362. Bergamo: Atlas, 2018. (Eccetto le sezioni "Focus" e "Opere a confronto").

BIBLIOGRAFIA TEMATICA:

De Micheli, Mario. "L'Astrattismo in Russia". In *Le avanguardie artistiche del Novecento*. 266-285. Milano: Feltrinelli, 2005.

Finizio, Luigi Paolo. *Dal Neoplasticismo all'Arte Concreta: 1917-37*. 3-50, 65-75. Bari: Laterza, 1993.

Foster, Hal. "L'importanza del Minimalismo". In *Il ritorno del reale: l'avanguardia alla fine del Novecento*. 51-76. Milano: Postmedia books, 2006.

Foster, Hal. "Homo Imago". In *Pop Art: pittura e soggettività nelle prime opere di Hamilton, Lichtenstein, Warhol, Richter e Ruscha*. 7-22, Milano: Postmedia books, 2016.

Passaro, Maria. *L'arte espressionista: Teoria e storia*. 33-64, 93-124. Torino: Einaudi, 2009.

METODO DIDATTICO

Le lezioni saranno prevalentemente frontali e dialogiche, supportate da materiale iconografico, video e altri contenuti multimediali. Durante le lezioni si utilizzeranno metodologie didattiche idonee a rafforzare e consolidare le competenze e le conoscenze, fornendo gli strumenti per presentare una ricerca scientifica in ambito storico-artistico, redigere una corretta bibliografia, leggere un'opera d'arte e approcciarsi alla stesura di una monografia d'artista.

SHORT BIO DOCENTE

Salvatore Davì è Storico dell'Arte e Conservatore Museale. Ha curato mostre d'arte contemporanea presso spazi espositivi indipendenti, gallerie, fondazioni e musei, in Sicilia e in ambito nazionale. Ha maturato anni di esperienza nella gestione dei Beni Culturali lavorando come *courier* e prestando consulenze specialistiche nell'ambito della conservazione preventiva (analisi e valutazione del rischio, redazione *condition report*).

Ha curato la movimentazione e la conservazione delle opere d'arte per la produzione di numerose mostre temporanee, presso i seguenti spazi espositivi: Palazzo Ducale (Venezia), Museo Correr (Venezia), Palazzo Fortuny (Venezia), Ca' Pesaro (Venezia), Palazzo della Granguardia (Verona), AMO-Palazzo Forti (Verona), Pinacoteca nazionale (Bologna), MAMbo (Bologna), Museo Morandi (Bologna), Palazzo Pepoli (Bologna), Palazzo Albergati (Bologna), Museo Archeologico (Bologna), Palazzo Ducale (Genova), Palazzo Reale (Milano), ZAC (Palermo), Palazzo della Cultura (Catania).

Insegna "Storia dell'Illustrazione e della Pubblicità" e "Metodologie per la Movimentazione delle Opere d'Arte" presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo.

CONTATTI: s.davi@abadir.net

Diploma Accademico di I Livello
DAPLo6

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO

DOCENTE: Gianluca Monaco

SEMESTRE: 1

ORE TOTALI DI LEZIONE: 50

OBIETTIVI FORMATIVI

Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni, una preparazione di base per affrontare le diverse fasi di un progetto.

Saranno affrontati concetti legati alla pratica progettuale, come la scomposizione di un problema complesso in più problemi semplici, l'analisi e la creazione di strutture e gerarchie, la definizione di un processo tramite istruzioni, le convenzioni e il loro ruolo nella comunicazione, il principio di causa-effetto nelle scelte progettuali, la variazione su tema come esercizio di iterazione.

Il corso si conclude con un progetto di gruppo che metta a sistema tutti gli argomenti trattati e le esercitazioni svolte.

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

PROGRAMMA ESTESO

Lezione 1: Scomposizione

Per sfatare i miti, per imparare a osservare, comprendere e semplificare

Esercitazione 1: Ricerca e scomposizione di un oggetto, rappresentazione dell'oggetto scomposto

Lezione 2: Gerarchia

Per organizzare le informazioni, attribuire pesi e ruoli

Esercitazione 2: Riconoscimento di gerarchie in diversi layout, riproduzione di layout in forma astratta

Lezione 3: Convenzioni

Per rivelare ciò che diamo per scontato, per trasformare il limite in una risorsa

Esercitazione 3: Riproduzione di layout e riconoscimento di convenzioni visive

Lezione 4: Istruzioni

Per abituarsi al processo come sequenza logica

Esercitazione 4: Analisi di un processo, creazione di una composizione seguendo istruzioni

Lezione 5: Causa-effetto

Per affrontare le conseguenze delle nostre scelte, trovare gli equilibri

Esercitazione 5: Progettazione in gruppo di una macchina di Rube Goldberg

Lezione 6: Variazioni

Per domandarsi e iterare, non accontentarsi subito del risultato

Esercitazione 6: Progettazione di variazioni su di un artefatto esistente

MODALITA' D'ESAME

Le due settimane finali del corso saranno dedicate alla progettazione e allestimento di una mostra finale, in collaborazione con i docenti degli altri moduli.

L'esame consisterà nella discussione e presentazione formale del lavoro svolto durante i tre moduli. La valutazione finale sarà unica e verrà distribuita come di seguito:

- 10% presentazione finale
- 30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 1
- 30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 2
- 30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 3

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

TESTI DI RIFERIMENTO

John Maeda - Le leggi della semplicità
Esercizi di stile - Raymond Queneau
Lezioni americane - Italo Calvino
Sinsemie - scrittura nello spazio - Luciano Perondi
Cromorama - Riccardo Falcinelli

METODO DIDATTICO

Si terranno circa due incontri a settimana.
Incontro 1: introduzione di una nuova tematica, si conclude con il brief della prossima esercitazione.
Incontro 2: Svolgimento dell'esercitazione. Alla fine di ogni settimana è previsto un momento di valutazione collettiva del lavoro svolto.

SHORT BIO DOCENTE

Gianluca Monaco è un designer e front-end developer. Ha co-fondato Studio Super Santos (2014, Palermo, IT) con cui ha collaborato fino al 2018. Ha lavorato come Interaction Designer presso Lava Design (2015-2017, Amsterdam, NL). Dal 2017 svolge l'attività professionale da freelance, lavorando per oltre 60 clienti da 13 paesi diversi, tra cui Nike (US), Hermitage Museum (NL), Virginia Tech University (US), Università di Trento (IT), Goodman (AU), Tip Berlin (DE). Parallelamente all'attività di design e sviluppo coltiva diverse passioni, come la musica, la poesia, la net-art e la performance online.

CONTATTI: (email Abadir)
g.monaco@abadir.net

INSEGNAMENTO: SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI

DOCENTE: Giovanni Di Matteo

SEMESTRE: PRIMO

ORE TOTALI DI LEZIONE: 45

OBIETTIVI FORMATIVI

Design come narrazione. Sistema socio-tecnico e Sistema culturale

Il corso intende esporre i principali approcci sociologici allo studio della cultura e le relazioni che intercorrono tra cultura, cultura materiale e design. Oggetto centrale del corso sarà l'idea di cultura come dimensione rilevante nei processi di innovazione sociale e mutamento culturale e l'analisi, attraverso le "cose", dei cambiamenti che hanno e stanno attraversando le nostre società immerse in quella che il sociologo polacco Zygmunt Bauman indica come "modernità liquida".

Risultati dell'apprendimento

Al termine del corso gli studenti dovranno aver acquisito la conoscenza dei tratti costitutivi e distintivi della sociologia dei processi culturali e dovranno essere in grado di individuare e comprendere i fenomeni culturali e sociali emergenti.

PROGRAMMA ESTESO

La struttura del corso prevede due sezioni parallele:

- Una sezione di carattere generale e introduttivo, servirà a delineare i significati e gli usi del concetto di "cultura" dando conto del processo evolutivo della disciplina: Analisi del nesso mondo sociale/oggetto culturale secondo lo schema del "diamante culturale" proposto dalla sociologa americana Wendy Griswold. Origini e sviluppo del concetto moderno, scientifico, di "cultura".
Visione umanistica (o classica) e visione antropologica (o moderna) di cultura, le principali tradizioni sociologiche del Novecento e le relazioni tra cultura e struttura sociale.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

- Parallelamente saranno analizzati gli aspetti disciplinari che riguardano il Design come narrazione, utile a definire il clima culturale entro cui il progetto nasce, si sviluppa e opera. La sedia, come oggetto culturale, sarà l'archetipo utile a comprendere e distinguere i fenomeni sociali emersi dalla nascita del design industriale ad oggi, attraverso la lettura congiunta delle narrazioni ad essa relative sia nel sistema socio-tecnico sia nel sistema culturale.

Il calendario prevede 11 incontri di 4 ore ciascuno per un totale di 44 ore tra lezioni frontali, verifiche intermedie e conferenze.

LEZIONE 1 - 10 novembre ore 14/18

Presentazioni

Introduzione al corso.

Cosa sono la sociologia e la cultura?

Cos'è il Design per il sociale?

LA CULTURA E IL «DIAMANTE CULTURALE» DI WENDY GRISWOLD.

Assegnazione dell'oggetto culturale da analizzare individualmente il giorno successivo durante l'esercitazione in aula, secondo lo schema del diamante culturale di W. Griswold (verrà indicato l'oggetto di design da studiare e forniti apposito schema e istruzioni per la presentazione).

Costituzione dei gruppi e assegnazione dei casi studio, oggetto della prima verifica in calendario, riguardante le sedie da analizzare secondo lo schema del diamante culturale.

LEZIONE 2 - 11 novembre ore 09/13

Esercitazione individuale in aula sugli oggetti culturali assegnati.

Ricerca e analisi dei contenuti necessari per costruire il diamante culturale. Composizione del diamante culturale su file in formato ppt, pdf o Prezi

LEZIONE 3 - 11 novembre ore 14/18

Esposizione in aula del lavoro svolto

LEZIONE 4 - 02 dicembre ore 14/18

Libro di testo

È il design una narrazione?

LEZIONE 5 - 03 dicembre ore 09/13

ORE 10/12 - INCONTRO CON:





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

MELTING PRO

Federica Pesce, Maura Romano

Raccontami una storia: strumenti e tecniche narrative

Prima e dopo

Discussione in aula e revisioni sul lavoro finale d'esami

LEZIONE 6 - 03 dicembre ore 14/18

Esposizione in aula del lavoro sull'oggetto culturale/sedia (soggetto a valutazione: 30 sufficiente/60 buono/90 ottimo).

Ogni gruppo avrà un tempo massimo di 15 minuti per presentare il proprio elaborato.

LEZIONE 7 - 14 dicembre ore 09/13

Libro di testo

IL DESIGN COSTRUISCE MONDI

LEZIONE 8 - 14 dicembre ore 14/18

Esito della valutazione della verifica intermedia.

ORE 15 - INCONTRO CON:

Riccardo Scibetta - MYOP

Il progetto come racconto

Prima e dopo supervisione del lavoro oggetto della discussione d'esame finale.

LEZIONE 9 - 18 Gennaio ore 14/18

Libro di testo

IL DESIGN VIVE DI OGGETTI-DISCORSO

LEZIONE 10 - 08 febbraio ore 09/13

Revisione finale del lavoro oggetto della discussione d'esame.

ORE 10 INCONTRO CON:

Alessandra Lucca fotografa

Narrare per immagini...da confermare



LEZIONE 11 - 08 febbraio ore 14/18

Revisione finale del lavoro oggetto della discussione d'esame.

MODALITA' D'ESAME

- L'esame finale consisterà nell'esposizione del lavoro riguardante il tema della dimensione culturale dell'oggetto sedia studiato attraverso lo schema del diamante culturale di W. Griswold.
- **Il titolo della discussione finale sarà: Che sedia sono?**
- Sarà inoltre valutata la conoscenza dei temi esposti nei libri di testo indicati in bibliografia, particolare rilievo sarà dato all'approfondimento della bibliografia consigliata.

TESTI DI RIFERIMENTO

Testi d'esame

Penati, Antonella, editor

Il design costruisce mondi: design e narrazioni 2013 - Mimesis Edizioni

https://www.torrossa.com/it/resources/an/2967083?qt=any_keyword_search&q=design&rows=20&sort=score+desc%2C+pub_date_sort+desc%2C+title_sort+desc&start=20&page=1&publisher_code=F18765&type=Search&itemnumber=14&rows_original=20&uri_original=%2Fit%2Fsearch%2F

Penati, Antonella, editor

Il design vive di oggetti-discorso : design e narrazioni 2014 - Mimesis Edizioni

https://www.torrossa.com/it/resources/an/2968549?qt=any_keyword_search&q=design&rows=20&sort=score+desc%2C+pub_date_sort+desc%2C+title_sort+desc&start=60&page=3&publisher_code=F18765&type=Search&itemnumber=12&rows_original=20&uri_original=%2Fit%2Fsearch%2F

Penati, Antonella, editor

È il design una narrazione? : design e narrazioni 2013 - Mimesis Edizioni



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

https://www.torrossa.com/it/resources/an/2967413?qt=any_keyword_search&q=design&rows=20&sort=score+desc%2C+pub_date_sort+desc%2C+title_sort+desc&start=40&page=2&publisher_code=F18765&type=Search&itemnumber=10&rows_original=20&uri_original=%2Fit%2Fsearch%2F

W. Griswold, Sociologia della cultura, Il Mulino, Bologna, 2005

Bibliografia consigliata

Bauman, Z., Modernità liquida, Laterza, Roma - Bari, 2002

METODO DIDATTICO

Lezioni frontali con il supporto di strumenti audiovisivi, lavoro di gruppo sul tema d'esame. Le lezioni di didattica frontale si svolgeranno tutte in presenza e, ove non fosse possibile, a distanza via Google Meet (per un massimo del 30% circa delle ore totali dell'insegnamento). Durante lo svolgimento del corso è previsto l'intervento di ospiti in presenza o da remoto: professionisti, artisti, designer, imprenditori o innovatori sociali.

Modalità di verifica dell'apprendimento

Sono previste una esercitazione e una verifica intermedia, infine l'esame finale.

1. L'esercitazione individuale, propedeutica e non soggetta a valutazione, riguarderà l'analisi di un oggetto di design, assegnato dal docente, inteso come "oggetto culturale" e studiato attraverso lo schema del diamante culturale di W. Griswold;
2. la verifica intermedia, soggetta a valutazione, sarà l'esito di un lavoro di gruppo, composto da 2 studenti, che si ripartiranno gli argomenti da esporre (in caso di classe con numero di studenti dispari vi sarà un gruppo composto da tre studenti). La prova verterà sul tema della dimensione culturale dell'oggetto sedia studiato attraverso lo schema del diamante culturale di W. Griswold.

Il risultato finale sarà l'esito di un percorso di maturazione al quale concorrono la frequenza attiva



del corso con partecipazione costante e interazione continua; la capacità di analisi e di sintesi; l'approfondimento degli aspetti di ricerca; l'abilità nella visualizzazione e nella chiarezza espositiva.

SHORT BIO DOCENTE

Architetto con Specializzazione triennale post-laurea e PhD in Industrial Design è Direttore della Rete Museale e Naturale Belicina. Docente di Sociologia dei processi culturali presso ABADIR, Accademia di Design e Arti Visive di Catania, nel corso di laurea si occupa di temi inerenti il social design e la rigenerazione urbana. Fa parte della Comunità dei Fondatori di Farm Cultural Park Centro Culturale e Turistico Contemporaneo diffuso, il più noto esempio di rigenerazione urbana attivo nel Centro Storico di Favara (AG), ha partecipato, come Presidente di Favara Urban Network, al progetto di riqualificazione funzionale del Castello Chiaramonte di Favara, Best Practice nel progetto Responding Together della Commissione Europea e del Consiglio d'Europa. Mentor del progetto di rigenerazione urbana Periferica Project di Mazara del Vallo. Dal 2015 al gennaio 2018 è stato Presidente di ADI Sicilia e componente del Consiglio Direttivo nazionale di ADI-Associazione per il Disegno Industriale, attualmente è membro del Comitato Scientifico della Commissione Nazionale sul Food Design di ADI. Ha curato diverse mostre dedicate al design in Sicilia, tra le quali per ADI Sicilia "It's a wonderful time, Summer Design Fest" - Palazzo Cafisi . Via Cafisi 17 . Favara . 27 giugno/19 luglio 2015. Ha fatto parte del comitato selezionatore del concorso di design "Under 35" organizzato dalla Galleria Opos di Milano e curato l'organizzazione della mostra "RI-USI, materie, forme, linguaggi e risorse" presso il Palazzo della Triennale di Milano. Ha lavorato presso la "Piccola Scuola" di A. De Angelis e A. Mendini, insegnato come docente a contratto presso l'Istituto Europeo di Design di Milano e il Dipartimento di Design dell'Università di Palermo. È stato Managing Editor del magazine online PAD Pages on Art & Design e redattore per diverse riviste nazionali del settore design, Editoriale MODO, Gap Casa, Ottagono, MED - Mediterranean Design & Lifestyle.

CONTATTI: (email Abadir)

g.dimatteo@abadir.net

INSEGNAMENTO

Fondamenti di informatica / Modulo After Effects

DOCENTE

Enrico Gisana

SEMESTRE

Secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE

30

OBIETTIVI FORMATIVI

Gli studenti acquisiranno le basi per lavorare professionalmente con After Effects gestendo così principali flussi di lavoro per la realizzazione di animazioni base: dalla creazione alla pubblicazione.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 01

- 01.1 Presentazione personale
- 01.2 Introduzione al corso
- 01.3 Creare una composizione
- 01.4 Interfaccia e finestre
- 01.5 Importazione file di grafica
- 01.6 Importazione file video e audio

Showcase animazione di studi e motion designer

Presentazione lavoro di esame

Esercitazione

LEZIONE 02

- 02.1 Gestione livelli
- 02.2 Proprietà di trasformazione
- 02.3 Animazione con i keyframes
- 02.4 Curve di animazione

Revisione esercizio lezione precedente

Esercitazione

LEZIONE 03

- 03.1 Sostituzione footage
- 03.2 Nidificazione e precomposizione
- 03.3 Duplicazione composizione
- 03.4 Livello forma
- 03.5 Livello testo

Revisione esercizio lezione precedente

Esercitazione

LEZIONE 04

- 04.1 Strumento penna
- 04.2 Riempimento e traccia
- 04.3 Maschere
- 04.4 Maschere di livello
- 04.5 Esportazione formato mp4

Revisione esercizio lezione precedente

Verifica intermedia

LEZIONE 05

- 05.1 Strumento pennello
- 05.2 Strumento timbro clone
- 05.3 Strumento marionetta
- 05.4 Livello audio

Revisione esercizio lezione precedente

+ avanzamento progetto di esame

Esercitazione

LEZIONE 06

- 06.1 Livello videocamera
- 06.2 Livello 3D
- 06.3 Effetti

06.4 Effetti predefiniti

Revisione esercizio lezione precedente
+ avanzamento progetto di esame
Esercitazione

LEZIONE 07

Revisione del progetto che sarà presentato in sede di esame

MODALITA' D'ESAME

Presentazione di un progetto personale che raccoglie tutte le esercitazioni e gli esperimenti degli studenti, montati con file audio.

TESTI DI RIFERIMENTO

METODO DIDATTICO

Teorico pratico

SHORT BIO DOCENTE

Di professione graphic e motion designer, con una forte attenzione per la tipografia. Laureato in graphic design presso l'Istituto Europeo di Design (IED) di Milano, inizia la sua esperienza lavorativa in alcune agenzie di grafica collaborando contemporaneamente con Zero Magazine. Nel 2014 torna in Sicilia, in cui risiede tutt'oggi. Il suo lavoro spazia dall'analogico con il collage, al digitale con la grafica e l'animazione. Nel

2016 organizza la sua prima personale di collage analogico dal titolo "Paper on Paper", seguita nel 2017 da "Colla", seconda personale di collage. Nel 2019 viene selezionato per partecipare con alcuni dei suoi lavori di animazione al Demo Festival, evento organizzato da Studio Dumbbar incentrato sulla motion graphic che riunisce ad Amsterdam designer da tutto il mondo. Tra il 2017 e il 2021 ricopre il ruolo di tutor didattico in occasione di diversi workshop organizzati da alcune accademie siciliane come Abadir e Made Program. Dal 2020 ricopre il ruolo di docente presso l'Accademia di Design e Comunicazione Visiva, Abadir. Nel 2021 insieme a Francesca Giampiccolo fonda GG-OFFICE, agenzia di graphic e motion design.

CONTATTI: e.gisana@abadir.net

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Fondamenti di Informatica

DOCENTE: Claudio Ruggeri

SEMESTRE: Primo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI

Trasmettere le conoscenze informatiche utili ad affrontare lo sviluppo di un artwork di progettazione grafica dal punto di vista pratico, attraverso l'utilizzo di strumenti digitali. Si affronteranno tutti i temi irrinunciabili nella conoscenza dell'applicativo Adobe Illustrator, grazie ad una panoramica sui vari processi e strumenti necessari alla fase di progettazione digitale di un design visivo, passando all'analisi delle varie parti che compongono l'interfaccia del software e snocciolando tutte le varie funzionalità.

Ci si avvicinerà così, per gradi, all'utilizzo del software fino ad arrivare alla creazione di elementi in vettoriale e piccoli impaginati, con il fine ultimo di realizzare un prodotto editoriale totalmente concepito dallo studente che andrà ad utilizzare in maniera sistematica, tutti i software di progettazione grafica di cui il corso è composto, in maniera complementare e pratica.

PROGRAMMA ESTESO

I lezione - 4 ore - Presentazione degli obiettivi del corso, punti di contatto tra i software Adobe che useranno gli studenti, valutazione del grado di conoscenza degli applicativi da parte degli allievi.

II lezione - 4 ore - Panoramica degli strumenti di Illustrator e di tutta l'interfaccia di lavoro del software. Prime esercitazioni basate sul disegno delle forme, la combinazione tra le forme, la creazione di linee e la rielaborazione di una immagine raster al fine di creare una immagine vettoriale.

III lezione - 4 ore - Esercitazioni su gruppi di oggetti ed oggetti singoli, imparare a gestirli e selezionarli tramite il giusto strumento di selezione, con focus sulla distinzione tra i puntatori,

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

la bacchetta magica e le sue funzionalità. Sviluppo di una figura complessa tramite forme create precedentemente.

IV lezione - 4 ore - Esplorazione dei pannelli mobili: I livelli di Illustrator e come funzionano, differenza tra traccia e riempimento nel pannello colore, primi esercizi con lo strumento penna e su come si usano le curve di Bezier. Primi test di rappresentazione di un oggetto in prospettiva partendo da una immagine.

V lezione - 4 ore - Prova di impaginazione di un pieghevole a tre ante con materiali forniti dal docente o test sulla fusione di marchi noti attraverso l'uso sapiente degli strumenti di selezione.

VI lezione - 4 ore - Il testo su Illustrator, capire qual'è la differenza tra titolo e paragrafo e come differenziarli grazie allo strumento testo; modifica del tracciato dello spazio paragrafo. Impaginazione di un poster e conversione in tracciati del testo, per renderlo non più modificabile.

VII lezione - 4 ore – Analisi dei profili di colore e della loro gestione. Analisi del pannello colore, dei campioni, delle tinte piatte, dello strumento contagocce, della bacchetta magica e della quadricromia, il profilo RGB e quello esadecimale. Come esportare con il profilo di colore corretto un PDF.

VIII lezione - 4 ore - Assegnazione di un designer noto ad ogni allievo, che dovrà creare un poster A3 basato sul lavoro dell'artista, attraverso lo studio delle forme estetiche che contraddistinguono i suoi progetti di visual design.

MODALITA' D'ESAME

In collaborazione con gli altri moduli del corso, ogni studente dovrà creare un poster in dimensione A3 che racconterà attraverso il codice visivo che riterrà più opportuno, una figura di spicco del mondo del design o della grafica, che sarà assegnato loro dai docenti.

L'obiettivo è quello di riuscire a stimolare una ricerca teorica su una figura di spicco del design o della grafica e grazie a questo stimolare l'allievo nella creazione di un elaborato che racconti il designer e la sua estetica.

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

TESTI DI RIFERIMENTO

Dispense fornite dal docente.

METODO DIDATTICO

Esercitazioni pratiche sul software, precedute da una introduzione al modulo da parte del docente che esplicherà i vari passaggi dell'esercitazione a seguire, mostrando varie possibilità tramite cui risolvere il problema progettuale. In tale maniera si cercherà di fornire all'allievo una pratica necessaria per costruire il proprio workflow sul software.

SHORT BIO DOCENTE

Formazione da graphic designer, grande appassionato di illustrazione. Lavora da molti anni nell'ambito del visual design curando progetti di corporate identity, advertising, packaging design e UI/UX design per agenzie e clienti principalmente italiani. Curiosità e dinamismo i suoi punti forti, la noia e il comic sans la sua kryptonite.

CONTATTI: (email Abadir)

c.ruggeri@abadir.net

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net

INSEGNAMENTO: Informatica per la grafica - Modulo 3 - Adobe InDesign

DOCENTE: Raffaello Buccheri

SEMESTRE: Primo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso ha come obiettivo l'acquisizione di una conoscenza di base del software InDesign. Gli studenti saranno in grado di impaginare piccoli prodotti editoriali, come brochure, flyer, opuscoli. A questo scopo, molto spazio sarà dato all'interfaccia Adobe, per sfruttarlo in pieno in relazione agli altri software oggetto di relativi moduli.

PROGRAMMA ESTESO

01. Introduzione al software

*Interfaccia
Strumenti e pannelli
Area di lavoro
Preferenze di base
Il comando V, il comando A*

02. Impostare il documento

*Creare un nuovo documento
Formato pagina e margini
Le pagine affiancate
Pagina al vivo e area indicazioni
Guide e righe*

03. Gestire il layout_Base

*Pannello pagine
Pagine mastro e pagine del documento*

*Gli oggetti mastro
Livelli*

04. Disegno ed oggetti

*Tracciati e forme
Riempimento e traccia
Selezionare e trasformare gli oggetti
Gestire gli oggetti: allineare e raggruppare
Importare o incollare i tracciati di Illustrator
Effetti grafici*

06. Formattare il testo

*Importare dai software editor di testo
Formattazione base dei caratteri
Testo su tracciato
Contorna con testo*

07. Immagini e colore

*Formati supportati e loro caratteristiche
Pannello collegamenti
Adattamento immagini alla cornice
Campioni e tinte
Sfumature
Campionare un colore*

08. Output: esportazione e stampa

*Esportare in formato PDF
Predefiniti di esportazione*

MODALITA' D'ESAME

L'esame misurerà la conoscenza del programma attraverso la realizzazione di elaborati stampati che verranno prodotti durante il corso, in base a un tema assegnato. Tali elaborati saranno realizzati insieme ai docenti dei moduli Ps e Ai, al fine di gestire i contenuti su più software contemporaneamente.

TESTI DI RIFERIMENTO

Non ci sono testi di riferimento sull'uso del software. I testi che seguono sono relativi all'apprendimento di gabbie, impaginati e gestione dei font.
Massimo Vignelli, *Il Canone Vignelli*, Postmedia, 2011.
Gianni Latino, *Graphic design. Guida alla progettazione grafica*, LetteraVentidue, 2011.
Michele Spera, *Abecedario del grafico*, Gangemi, 2002.

METODO DIDATTICO

Trattandosi di un insegnamento relativo ad un software, le lezioni saranno principalmente dedicate a spiegarne le funzioni e i comandi più importanti. Sono previste verifiche per testare l'apprendimento dei comandi ed esercitazioni per testare la cura e la qualità grafica degli studenti.

SHORT BIO DOCENTE

Vive e lavora tra Catania-Siracusa-Ragusa, come grafico, grafico editoriale e architetto.

CONTATTI: r.buccheri@abadir.net

INSEGNAMENTO: Materiali 1

DOCENTE: Raffaello Buccheri

SEMESTRE: Secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 45

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso è dedicato alle tecniche e ai supporti di stampa. La stampa, vista come automatismo di riproduzione di un manufatto in multipli di copie, ha bisogno di una conoscenza teorica e pratica, senza la quale è difficile affrontare la professione, che è fatta di intuizioni ma anche di materiali e tecniche.

PROGRAMMA ESTESO

01. Stampa

Concetti e nomenclatura di base
Tecniche di stampa e macchinari
Spazi cromatici
Stampa e comunicazione
Stampa e editoria
Stampa offset/digitale

02. Carta

Cenni storici e tipologie
Formati e uso
Fabbricazione e impatto
Packaging

04. Nobilitazioni

Vernici
Lamine

*Punzoni
Fustelle
Labbrature*

05. Legature

*Punti metallici
Punti singer
Brossure
Cartonati*

06. Serigrafia

07. Stampa a controllo numerico

MODALITA' D'ESAME

L'esame si svolgerà con una prova scritta composta sia da domande a risposta multipla, che a risposta aperta.

TESTI DI RIFERIMENTO

Baraghini M., Turchi D. (a cura di), *Farsi un libro*, Biblioteca del vascello/Stampa Alternativa, 1990.
Dias R., Oliveira R., Martins F., Dantas R., *The book block*, 0.itemzero/Maiadouro, 2019.
Dias R., Oliveira R., Martins F., Dantas R., *The book cover*, 0.itemzero/Maiadouro, 2021.
Falcinelli R., *Critica portatile al vissuta design. Da Gutenberg ai social network*, Einaudi, 2014.
Falcinelli R., *Figure*, Einaudi, 2020.
Fedrigoni, *Le forme della carta. Guida all'uso della carta nel progetto grafico*, Fedrigoni, 2018².
Nava, *Manuale per le arti grafiche*, Navapress, 2006.
Spera M., *Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza*, Gangemi editore, 2005².
Vignelli M., *Il canone Vignelli*, Postmedia books, 2018².
Gianni Latino, *Graphic design. Guida alla progettazione grafica*, LetteraVentidue, 2011.

METODO DIDATTICO

Il corso si svilupperà due direzioni: una orizzontale sulla stampa e le carte (nomenclatura, tecniche

di stampa, spazi cromatici, tipologie di carta, usi, formati, impatto, ...); una verticale sulle applicazioni, organizzata attraverso approfondimenti su alcuni aspetti fondamentali per il graphic designer (editoria, comunicazione, serigrafia, stampa a controllo numerico, packaging).

SHORT BIO DOCENTE

Vive e lavora tra Catania-Siracusa-Ragusa, come grafico, grafico editoriale e architetto.

CONTATTI: r.buccheri@abadir.net

Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva

Corso di Modellistica (150 ore)

A.A. 2021-22

Makoto Fukuda

Titolo del corso:

Linguaggi e strumenti per creare idee tridimensionali aperte.

Il corso si compone di 6 parti:

1. Schizzi tridimensionali, ovvero pensare con i modelli
2. Oggetti *Super Normal*
3. Produrre forme basiche con materiali "semplici"
4. Mixedmedia, Ready made, texture, materialità e mockup.
5. Studiare i processi per generare forme organiche
6. 3D printing 3D scanning

L'esercizio trasversale è un'esercitazione relazionata con i corsi di disegno tecnico, modellazione digitale e design 1.

L'obiettivo del corso è quello di insegnare almeno un modo per dar forma alle idee attraverso oggetti tridimensionali

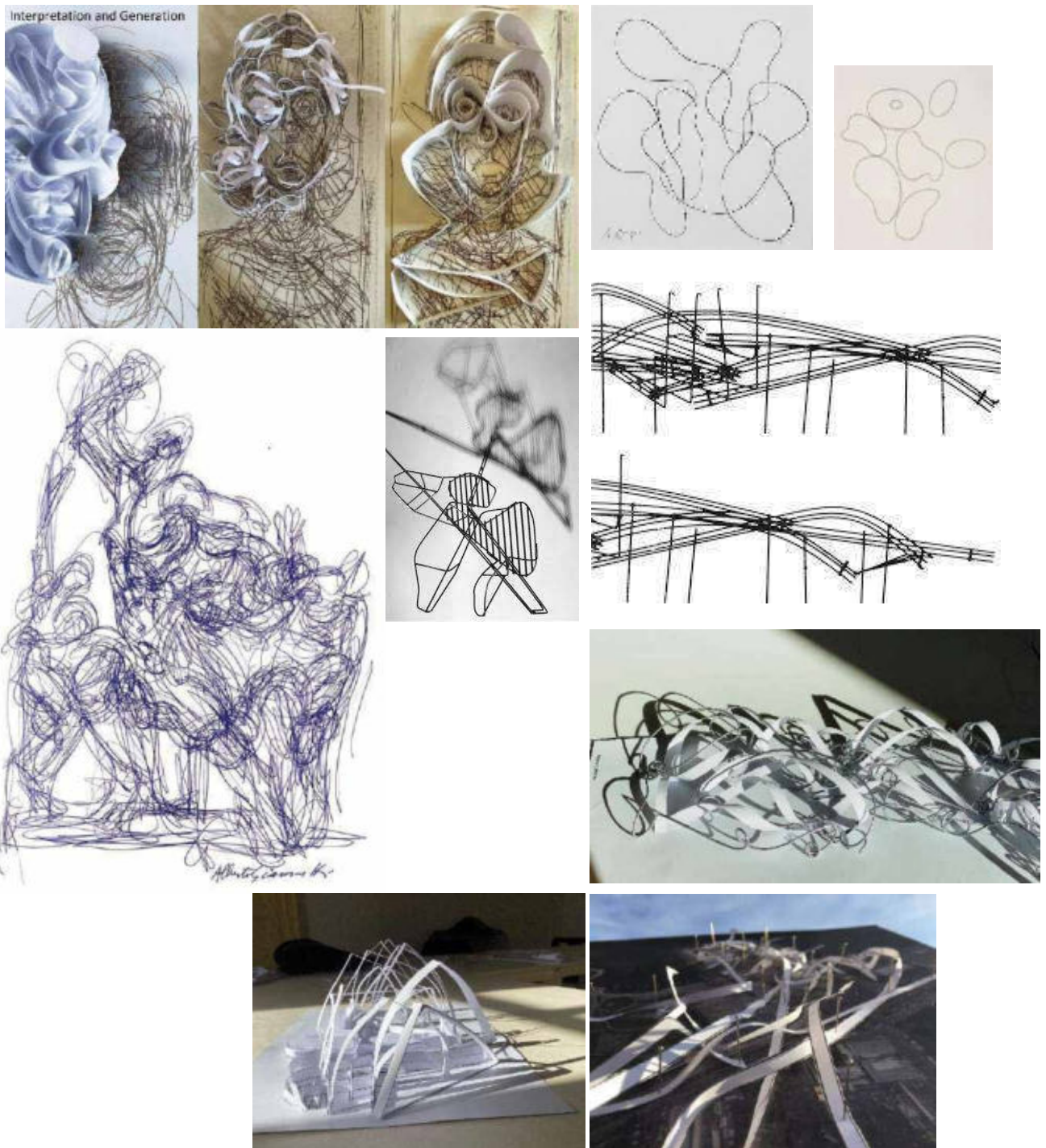


1. Schizzi tridimensionali, ovvero pensare con i modelli

In questo modulo proveremo a produrre oggetti tridimensionali a partire da schizzi e disegni. Questo esercizio, attraverso la rapida acquisizione di un'immagine tridimensionale, vuole allenare l'occhio e la sensibilità degli studenti facendoli riflettere sul punto di partenza, la precisazione e la conferma della forma, l'evoluzione della stessa, mantenendo sempre un atteggiamento critico.

- Schizzi degli studenti
- Produrre oggetti tridimensionali a partire dai disegni (per esempio Giacometti)

Materiali possibili: cartone, certoncino, rame, argilla, legno, balsa, mdf



2. Oggetti *Super normal* (esercizio trasversale)

Questo modulo è parte di un percorso trasversale. È un esercizio per creare modelli e riscoprire le forme a partire dagli oggetti di uso quotidiano.

Il processo del corso trasversale è il seguente:

1. Individuare 4 oggetti della vita quotidiana (bicchieri, bottiglie, temperini, penne usb, cavatappi) scelti dagli studenti e disegnarli in proiezione ortogonale nel corso Disegno tecnico.
2. Creazione del modello 3d all'interno del corso di Modellazione digitale e realizzazione di un modello fisico nel corso Modellistica.
3. La fase di progettazione del corso Design 1 prenderà spunto dall'analisi degli oggetti e dei modelli realizzati negli altri corsi.

Materiali

- Poliestirene espanso
- Balsa
- Argilla



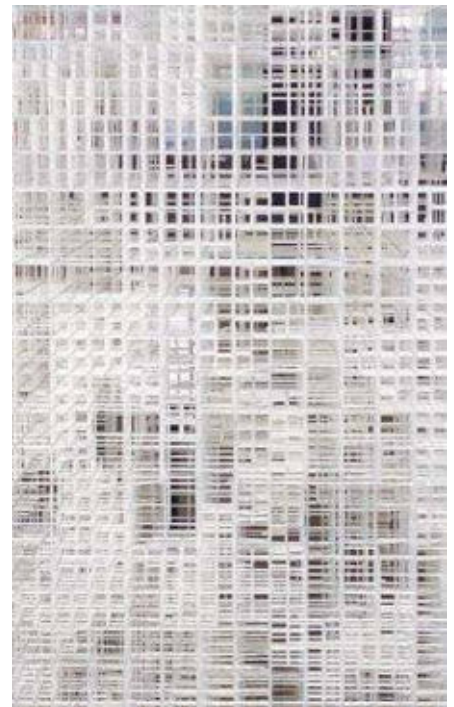
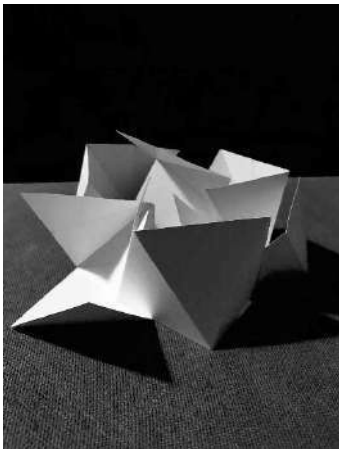
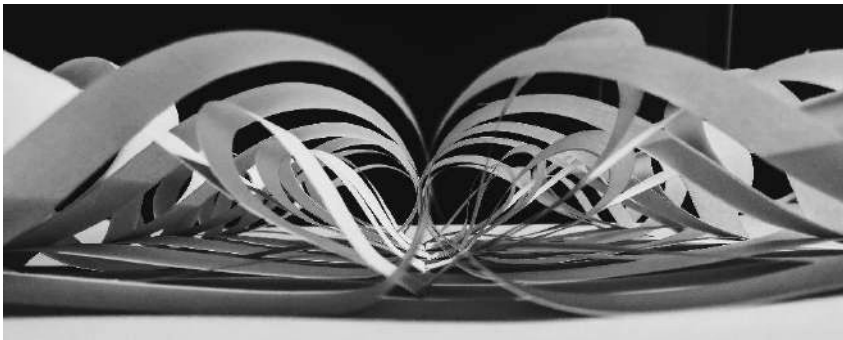
3. Produrre forme basiche con materiali “semplici”

Materiali

- Carta e cartoncino
- Porexapan e polistirolo cartonato
- Legno, mdf e balsa
- Fil di ferro
- Argilla

Sulla base dei materiali lavoreremo su diversi tipologie di oggetti:

- *solidi platonici
- *esterno e interno degli edifici
- *solidi di rivoluzione
- *tecniche di piegatura



4. Mixedmedia, Ready made, texture, materialità e mockup.

L'obiettivo di questo modulo è allenare la capacità di interpretare e/o modificare oggetti esistenti attraverso operazioni diverse (ingandire, eliminare parti, ecc). E' possibile infatti modificare l'immagine che trasmette l'oggetto originario, andare oltre le forme chiuse già progettate e riscoprirne di nuove. L'obiettivo finale è generare occasioni per dar forma a un proprio "modo di vedere"

Materiali: oggetti e materiali selezionati dagli studenti



5. Modelli interni

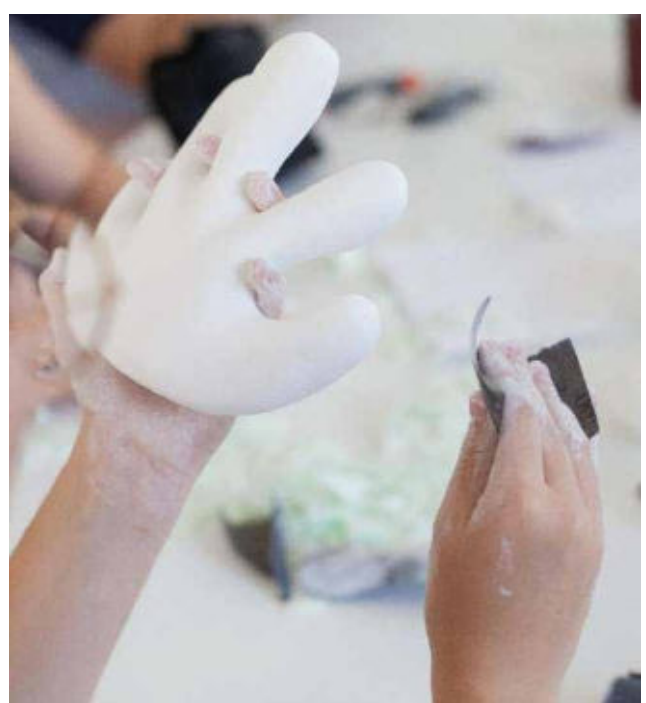
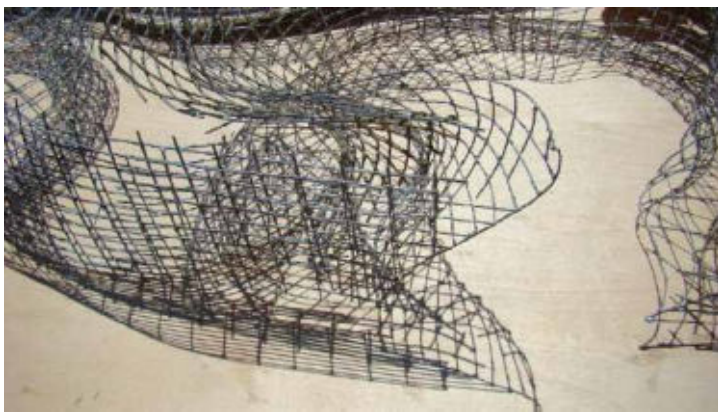
Le forme organiche amplificano molto il linguaggio del progetto. Tuttavia manipolarle e controllarle non è facile. Utilizzeremo diversi riferimenti a opere di altri progettisti con l'obiettivo di imparare a controllare le curve e le forme organiche tridimensionali.

Riferimenti possibili:

- *Sassi di spiaggia
- *Frutta
- *Foglie e piante
- *Onde (mare, terra, teorie matematiche)
- *Arredo urbano (Minamora, Lungomare) e oggetti vari come bottiglie, ecc.

Materiali

- Carton pane
- Legno



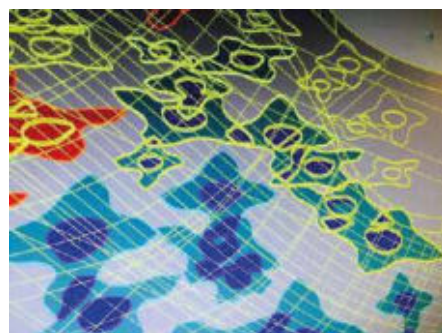
6. 3D printing 3D scanning

In questo modulo affrontiamo la questione della produzione dei modelli attraverso la tecnologia digitale, dal controllo numerico alla scansione tridimensionale, e tenteremo di sperimentare il processo di fusione tra le forme, a partire dalle esperienze dei moduli precedenti, per capire come utilizzare la tecnologia con un approccio critico e allo stesso tempo creativo.

Procederemo in questo modo:

- Introduzione delle tecniche utilizzate dalle industrie
- Visita a laboratori e aziende

* Eseguire la scansione tridimensionale di un oggetto realizzato durante il corso e stampare lo stesso oggetto in digitale.



Accademia Abadir
Anno Accademico 2021-22 / Primo anno

Informatica per la grafica - Modulo 2 - Adobe Photoshop

Docente: Sebastiano Pitruzzello

—

Proposta formativa

Il corso ha come obiettivo il perfezionamento, da parte dello studente, della capacità di elaborare, manipolare e comporre immagini digitali con il software Adobe Photoshop.

Molto spazio sarà dato alle funzioni più avanzate del software. Il corso prevederà la creazione di un elaborato finale in collaborazione con gli altri due moduli e alcune esercitazioni intermedie interne per testare, man mano, la padronanza dei concetti e l'uso dei comandi appresi.

Programma

Introduzione agli strumenti per la grafica digitale

Hardware

- CPU
- GPU
- Periferiche di input
- Periferiche di output

Introduzione al flusso di lavoro digitale

La grafica bitmap o raster

La grafica vettoriale

Introduzione alla teoria del colore

Cenni sulla gestione del colore in ambiente digitale

Metodi colore (RGB, CMYK, LAB)

Panoramica delle funzioni e dell'interfaccia

Utilizzo dei livelli

Maschere di livello

Metodi di fusione dei livelli

Regolazione dei valori dell'immagine

Livelli

Curve

Tonalità e saturazione

Tecniche di selezione

Tecniche di fotomontaggio

INSEGNAMENTO Fondamenti di informatica – MODULO software Adobe Premiere

DOCENTE Mauro Maugeri

SEMESTRE secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE 30

OBIETTIVI FORMATIVI

Gli studenti apprenderanno l'utilizzo di Adobe Premiere facendo esperienza con materiali audiovisivi grezzi. Il lavoro con Premiere sarà inteso come collaterale e sinergico a quello di sviluppo delle loro competenze in ambito progettuale e visuale.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1 Introduzione a Premiere: creazione progetto, sequenza, area di lavoro e preferenze

LEZIONE 2 Tools e finestre di lavoro. Esercitazione di base

LEZIONE 3 Tecniche base di montaggio. Esercitazione di montaggio video

LEZIONE 4 Gestione dell'audio. Esercitazione di montaggio audio-video

LEZIONE 5 Titoli e grafica. Esercitazione di montaggio con titoli

LEZIONE 6 Effetti video: maschere, Alpha Channel e Compositing. Esercitazione effetti visivi

LEZIONE 7 Introduzione alla Color Correction. Esercitazione di correzione colore

LEZIONE 8 Esportazione e finalizzazione. Esercitazione di esportazione in diversi formati

MODALITA' D'ESAME

L'esame verterà sull'analisi e la discussione del prodotto di montaggio realizzato nell'arco dello sviluppo dell'intero modulo. Gli studenti mostreranno il prodotto finito e ne definiranno il processo di progettazione, costruzione e ottimizzazione.

TESTI DI RIFERIMENTO



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

- *Scolpire il tempo. Riflessioni sul cinema* di Andrej Tarkovskij

METODO DIDATTICO

Ogni incontro sarà composto da una prima parte in cui il docente esporrà i metodi e le strategie per realizzare un particolare lavoro/esercizio e una seconda parte in cui gli studenti dovranno sviluppare un piccolo progetto personale a partire dallo stimolo datogli dall'insegnante e, da lui, costantemente supportati.

SHORT BIO DOCENTE

Mauro Maugeri è autore di spot e documentari. Nei suoi lavori si occupa di tutti gli aspetti produttivi, in particolare della scrittura, della regia e della fotografia. Dal 2005 è parte attiva dell'Associazione Culturale Scarti, impegnata da anni nella produzione e diffusione del Cinema Breve. Ha vinto una menzione speciale alla sezione I LOVE GAI della 73ma Mostra del Cinema di Venezia. Negli anni ha collaborato con Rai, Mediaset, Fondazione Vodafone Italia, Eni-Snam.

CONTATTI: m.maugeri@abadir.net



Obiettivi Formativi

Integrare le abilità di comunicazione del progetto con la capacità di tradurre sul piano visivo elementi di analisi e di sintesi progettuale.

Capacità d'inquadrare il contesto in termini di opportunità progettuali, vincoli, possibilità, selezione e gerarchizzazione delle priorità.

Lo studente:

- conosce e comprende le ragioni della forma;
- sa agire all'interno di un set di vincoli dati per individuare percorsi progettuali,
- sviluppa un senso del limite come risorsa per la progettazione;
- opera e comunica le scelte effettuate per visualizzare idee e comunicare il progetto;
- comprende e utilizza strumenti per identificare le caratteristiche di un'entità/prodotto;

Programma Esteso

Il modulo introduce e sviluppa l'uso dei linguaggi visivi, degli strumenti e tecniche finalizzati alla rappresentazione formale e funzionale del progetto; lo sviluppo e l'interpretazione dei meccanismi percettivi; la definizione di un insieme di elementi all'interno di un sistema coerente e adattabile a diversi mezzi.

Attraverso lezioni, esercitazioni, interventi di professionisti ed esperti sulle tematiche trattate, il modulo intende fornire gli elementi metodologici indispensabili per la progettazione della comunicazione visiva. Questo sarà possibile anche attraverso il continuo riferimento storico e contemporaneo di esempi di grafica e comunicazione.

Il corso si conclude con la creazione di un sistema visivo che renda una entità/prodotto identificabile, lo rappresenti e possa essere manifestato in diversi output.

Tematiche & Esercitazioni

1 Il Linguaggio visivo e i segni elementari

Individuazione e organizzazione mentale di segni e tratti elementari attraverso l'applicazione dei principi di percezione della forma e dello spazio.

2 Ricerca visiva e analisi del contenuto

Acquisire sensibilità per la ricerca *on the road*, per la decostruzione di messaggi, valori, significati e la loro decontestualizzazione.

3 La storia della griglia

Attraverso l'elaborazione del modulo all'interno di una griglia apprendere la composizione geometrica delle forme,

**Programma
A.A. 2021/22**

Design 1
Sistema Progetto

*Modulo 2
Progettazione del
linguaggio visivo*

4 Il modulo e la forma geometrica

Apprendere come tradurre visivamente attraverso la sintesi formale di uno o più valori: le icone, i simboli, l'astrazione del significato.

5 Il testo e la tipografia nel sistema

Applicare le nozioni fin'ora acquisite attraverso l'organizzazione e la gerarchizzazione dei contenuti generati durante il modulo, introdurre il testo e la tipografia nel sistema.

6 Messa a sistema visivo

Apprendere e applicare il concetto di coerenza formale e funzionale tra le parti di un sistema visivo, messa a sistema e declinazione in diversi output.

Metodo Didattico

La classe condividerà un momento formativo di avvio dell'intero corso, condotto in collaborazione con i docenti degli altri due moduli.

Obiettivo del workshop sarà iniziare gli studenti a nuove modalità educative, introducendoli al concetto di design come attitudine.

L'incontro settimanale è suddiviso in due parti (da distribuire a seconda della necessità). Parte 1: dedicata all'introduzione di una nuova tematica, si conclude con il brief della prossima esercitazione.

Parte 2: dedicata allo svolgimento e/o la revisione collettiva dell'esercitazione.

Modalità d'esame

Le due settimane finali del corso saranno dedicate alla progettazione e allestimento di una mostra finale, in collaborazione con i docenti degli altri moduli.

L'esame consisterà nella discussione e presentazione formale del lavoro svolto durante i tre moduli. La valutazione finale sarà unica e verrà distribuita come di seguito:

10% presentazione finale

30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 1

30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 2

30% qualità del lavoro e partecipazione al modulo 3

Durante lo svolgimento del modulo saranno previste sessioni di autovalutazione e valutazione di gruppo, legate alle singole esercitazioni.

Bibliografia

Abecedario, La grafica del Novecento – Sergio Polano,
Pierpaolo Vetta – Mondadori Electa, 2002

Arte come mestiere – Bruno Munari – Editori Laterza, 1966

Grid Systems in Graphic Design - Josef Muller-Brockmann –
Niggli Editions, 1996

Il gesto e il segno – Guido Strazza – Edizioni di Apeiron, 1995

Manuale di immagine non coordinata – Stefano Caprioli,
Pietro Corraini – Edizioni Corraini, 2005

Punto, linea, superficie – Wassily Kandinsky, Biblioteca
Adelphi

Guardare, pensare, progettare – Riccardo Falcinelli, Stampa
Alternativa e Graffiti

Abecedario, La grafica del Novecento – Sergio Polano,
Pierpaolo Vetta, Mondadori Electa

Graphic Design, Referenced – Armin Vit, Bryony Gomez
Palacio, Rockport Publishers Inc

Good Design – Bruno Munari, Edizioni Corraini

Il Quadrato – Bruno Munari, Edizioni Corraini

Il Triangolo – Bruno Munari, Edizioni Corraini

Il Cerchio – Bruno Munari, Edizioni Corraini

Abadir, Accademia di design e arti visive – Catania
Graphic Design 2021/2022
Progettazione Grafica
Corso di Diploma Accademico di primo livello
Docente Mauro Bubbico
Assistente Simona Riccobene

Descrizione

Il corso prevede l'introduzione alla conoscenza degli aspetti di metodo, rapporto, tecnico e creativo, applicato alla progettazione di artefatti visuali. La materia si propone di fornire agli studenti le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un artefatto di design della comunicazione visiva a partire dalla documentazione, l'analisi dei dati, la sperimentazione di tecniche narrative, fino alla verifica dell'efficacia dei prototipi. Il corso introduce lo studente alla conoscenza sia degli ambiti teorici sia delle metodologie progettuali di competenza del designer della comunicazione visiva, attraverso lo svolgimento di esercitazioni pratiche e l'analisi di casi studio esemplari.

Prerequisiti

Conoscenza di base dei principali software per la grafica in ambiente raster e vettoriale.

Struttura del corso

Il corso si articola in più fasi: due sessioni in modalità workshop intensivo intervallati da incontri quindicinali.

La prima fase, con funzione propedeutica, è strutturata a partire da una metodologia didattica fondata sull'osservazione, la ricerca e la sperimentazione, tesa all'apprendimento di una grammatica del vedere. Attraverso esercitazioni pratiche lo studente acquisisce competenze legate alla forma, al segno e alla configurazione. Fare esperienza gli permetterà di scoprire le regole che stanno alla base della comunicazione visiva con un approccio sperimentale alla soluzione dei problemi. Tutte le esercitazioni avranno una durata prestabilita per allenare lo studente allo svolgimento auto-conclusivo. Gli elaborati finali saranno presentati dal singolo studente e discussi dall'intera classe al fine di acquisire capacità critiche e di verifica. Durante il workshop avranno luogo delle lezioni teoriche sulle nozioni funzionali al corretto svolgimento degli esercizi assegnati, letture in classe, dibattiti e confronti sugli argomenti.

La seconda fase del corso è improntata sulla realizzazione di un elaborato grafico complesso e sull'acquisizione degli strumenti funzionali alla sua presentazione ed esposizione. Nello specifico gli studenti saranno chiamati a realizzare alcuni manifesti, con funzione informativa ed educativa, da esporre in occasione della manifestazione "Barocco e Neobarocco" che avrà luogo nel mese di settembre 2022 lungo le strade della città di Ragusa. Gli studenti dovranno quindi cimentarsi nella progettazione di un artefatto che reinterpreti il tema dell'arte barocca rendendolo attuale in rapporto ad un determinato pubblico e a uno specifico contesto culturale. La fase finale del workshop verterà all'apprendimento di nozioni tecniche d'impaginazione e utilizzo dei caratteri, all'introduzione agli strumenti base quali l'uso delle griglie, dei formati, dell'editing

corretto e al perfezionamento del gusto personale favorendo lo spirito critico, fornendo elementi di analisi, che permetteranno di affrontare i problemi inerenti l'impostazione di un artefatto utile alla presentazione del lavoro eseguito.

Gli incontri quindicinali che intercorrono e susseguono le due fasi sono dedicati all'insegnamento di nozioni teoriche funzionali alle necessità pratiche e di progettazione relative allo svolgimento degli elaborati grafici richiesti durante il corso. Parte di questi incontri verranno inoltre dedicati alle revisioni, individuali e di classe, per garantire un avanzamento costante dei progetti degli studenti e una piena comprensione degli obiettivi da raggiungere.

Esercitazioni pratiche

– Influenzamento dell'ordine di lettura di Giovanni Anceschi

Posizionare su un A4 le cinque cifre 1,2,3,4,5 in ordine da sinistra verso destra. Le cifre possono essere ingrandite o rimpicciolite, possono essere spostate verso l'alto o abbassate lungo l'asse verticale e ruotate ma non rese speculari. Lo scopo dell'esercizio è fare in modo che si legga un numero diverso da dodicimilatrecentoquarantacinque.

– Insegnamento di Schmidt

All'interno di un una sequenza di 9 quadrati muta l'effetto prodotto da elementi della stessa forma variando la loro dimensione senza alterare il grado di luminosità complessivo (grigio). Obiettivo: sperimentare, in un quadrato, le differenze di scala tra due oggetti (visivo e verbale) per il raggiungimento di una composizione unitaria e armonica.

– Disegno pienamente democratico

Dopo aver letto il decalogo per il disegno pienamente democratico di Guido Scarabottolo, disegnare un piccola serie di gatti con solo nero e con tecniche a scelta. Obiettivo: sperimentare il segno, approcciando l'illustrazione senza i pregiudizi legati al disegno classico e accademico.

– Morfologia dei segni

Esercitazione 1/a. Fotografare 16 oggetti di forma quadrata, 16 oggetti di forma circolare, 16 oggetti di forma triangolare, 16 frecce, 16 croci. Per Adrian Frutiger, tracce di segni primari delle stesse forme si trovano in molte regioni della terra e si può dire che essi esprimessero significati simili per le varie popolazioni in tempi diversi.

Esercitazione 1/b. Bruno Munari in poche pagine di "Arte come Mestiere" ci parla delle tre principali figure geometriche: il quadrato, il cerchio, il triangolo, e nel descriverle in modo semplice riporta molti esempi ma molti se ne possono ancora individuare. A partire da questa considerazione disegna 10 esempi di ogni figura: quadrato, cerchio, triangolo, freccia, croce, associando ad ognuna un significato simbolico.

– Tassonomie

Secondo la scala di iconicità di A. Moles. Da una fotografia realizzare la scala di iconicità di Wileman, basata sulla scala di Moles, secondo i passaggi richiesti: rappresentazioni pittografiche, fotografia, illustrazione/disegno, rappresentazione grafica, immagine graficizzata, concetto graficizzato, segno arbitrario, rappresentazioni verbali, definizione.

Modalità di esame

L'esame si svolgerà con le seguenti modalità: presentazione orale del progetto principale supportato da una presentazione in pdf che illustri la ricerca e l'iter progettuale; presentazione degli esercizi svolti secondo le modalità indicate durante la fase di realizzazione; prova orale individuale a partire dal testo di riferimento adoperato *Segni & simboli. Disegno, progetto e significato* di Adrian Frutiger e dai testi e dagli argomenti trattati durante le lezioni.

Testi di riferimento

Adrian Frutiger, *Segni & Simboli. Disegno, progetto e significato*, Stampa Alternativa, 1998

Massimo Vignelli, *Il Canone Vignelli*, Postmedia, 2012

Bruno Munari, *Arte come mestiere*, Laterza, 1966

Abadir

Diploma Accademico di I Livello - DAPL06

Programma Didattico:

Insegnamento: Tipologia dei Materiali

Docente: Giuseppe Arezzi

Semestre: Secondo

Ore totali di lezione: 40 ore lezione + 5 ore esame

Obiettivi Formativi:

Alla fine del corso "Tipologia dei materiali", lo studente, dovrà essere in grado di:

- Riconoscere le diverse tipologie di materiali
- Riconoscere le lavorazioni dei materiali
- Saper scegliere il giusto materiale da utilizzare per uno specifico progetto

Programma Esteso:

Il corso di tipologia dei materiali, intende dare agli studenti le conoscenze principali di lavorazione dei materiali, nello specifico si concentrerà sulle risorse e le realtà presenti in Sicilia.

Attraverso una serie di lezioni frontali accompagnate da visite in realtà produttive locali, gli studenti potranno prima capire e poi toccare con mano le materie e le loro lavorazioni.

La Sicilia è una porzione di terra dove convivono terreni di diversa natura, da quello argilloso a quello basaltico, per questo motivo esistono nello stesso territorio tantissime tipologie di pietre, terre e legni. Da qui la nascita dell'artigianato locale, che ad oggi risulta tra i più raffinati presenti in Italia.

L'artigianato siciliano è sempre stato legato ad un'immagine folkloristica e retorica, oggi però nell'isola sono presenti alcune realtà sofisticate e contemporanee che provano a trasformare le materie locali in prodotti dal linguaggio globale.

Il corso di Tipologia dei materiali sarà erogato attraverso due modalità principali: lezioni frontali in aula e visite guidate nelle aziende locali di settore.

Le lezioni in classe analizzeranno i materiali in relazione alle proprie lavorazioni e ai progetti di designer già realizzati, le visite alle aziende selezionate serviranno a far capire come le nuove tecnologie di lavorazione possano trasformare le materie pur mantenendo la loro identità.

Modalità D'Esame:

Gli studenti saranno chiamati a seguire attentamente le lezioni e le visite, così da annotare all'interno di un taccuino formato A5 le loro curiosità, sensazioni, scoperte... Inoltre ad ogni studente sarà richiesto di raccogliere sia per strada che durante le visite alle aziende vari materiali e/o scarti di lavorazione al fine di assemblare un piccolo totem che dovrà rientrare all'interno delle misure 20x20x30 cm.

L'esame si svolgerà in modalità orale e gli studenti saranno chiamati a presentare e a discutere il taccuino e il totem sviluppati durante il semestre, inoltre il docente potrà constatare l'apprendimento degli studenti attraverso delle domande inerenti ai temi trattati dal corso.

Testi di Riferimento:

- Rob Thompson, **Il manuale per il design dei prodotti industriali, materiali - tecniche - processi**, Editore: Zanichelli, Anno edizione: 2012
- Formafantasma, **Cambio**, Editore: Produzioni Nero, Anno edizione: 2021
- Jean Giono, **L'uomo Che Piantava Gli Alberi**, Editore: Salani, Anno edizione: 2008 ;

Metodo Didattico:

- 4 lezioni da 4 ore teoria + revisione in classe
- 3 lezioni da 8 ore visite in aziende (2 aziende una al mattino e una al pomeriggio)

Totale ore lezione 40 + 5 esame

Bio Docente:

Giuseppe Arezzi, Ragusano, classe 1993, dopo la laurea in Interior Design al Politecnico di Milano collabora per diversi anni con alcuni rinomati studi di design della città. Nel 2017 fonda il suo studio personale, che risponde alle sfide domestiche del vivere contemporaneo attraverso prodotti adattabili e replicabili che rispondono alle esigenze pratiche della quotidianità. Lo studio collabora con università, accademie, istituzioni, aziende, gallerie e privati.

Contatti:

g.arezzi@abadir.net

info@giuseppearezzi.com

www.giuseppearezzi.com

INSEGNAMENTO: **DESIGN 1- Indirizzo product design e comunicazione visiva**

DOCENTE: Caterina Malinconico e Margherita Rui

SEMESTRE: 1 e 2

ORE TOTALI DI LEZIONE: 150 ore: Caterina Malinconico e Margherita Rui

OBIETTIVI FORMATIVI

Prima parte del corso: Caterina Malinconico.

- Trasmettere il corretto utilizzo del metodo progettuale e operativo di un progetto: dalla ricerca, all'analisi, alla sintesi fino allo sviluppo di un nuovo concept.
- Sviluppare la capacità di riconoscere e analizzare i fattori che intervengono nella progettazione di uno spazio/ oggetto.
- Tracciare una customer journey secondo il metodo del **design thinking** e saper leggere gli user need ed i paint point utili per lo sviluppo concept ad hoc.
- Il corso si sviluppa con delle lezioni teoriche sul metodo progettuale, che mirano a sviluppare una particolare sensibilità rispetto all'importanza del **rapporto utente/ spazio/ luogo** con un approfondimento sui tre assi importanti per affrontare una ricerca secondo il metodo del design thinking: brand/ user/ product.

Seconda parte del corso: Margherita Rui.

- Introdurre gli studenti nel mondo del design, costruire delle basi di conoscenza dei brand, dei designers e dei settori principali in cui operano le aziende del settore arredamento.
- Raccontare alcune tra le opportunità di lavoro e gli sbocchi professionali per un designer oggi.
- Fornire alcune basi di cmf design nel settore dell'arredamento.
- Dare ad un progetto un'anima. Comunicare un progetto e raccontarne la parte emozionale, attraverso la costruzione di moodboard, e lo storytelling.
- Studiare la nascita e il percorso di un brand di design siciliano.

PROGRAMMA ESTESO

Lezioni Caterina Malinconico:

LEZIONE 1 (2/11/2021):

Dove è il design: spaziando dagli spazi, ai retail contemporanei, alle vetrine e agli eventi contemporanei. Accenni su Human center design. Esercitazione: il design intorno a noi?

LEZIONE 2 (3/11/2021) Tre assi della ricerca: User/ Brand/ Product. Esercitazione: Eventi intorno a noi?

LEZIONE 3 (4/11/2021)

Experience: Case study work experience/ brand experience/ food experience.

Lancio del brief: Il fine delle lezioni di laboratorio è quello di applicare la teoria affrontata durante le lezioni teoriche; Viene simulato quindi in aula il lancio di un progetto.

Questa parte del corso si propone quindi di verificare in campo pratico la comprensione del Design Thinking come strumento fondamentale per lo sviluppo dell'idea progettuale.

LEZIONE 4 (18/11/2021) Brand nel design thinking

LEZIONE 5 (19/11/2021) User nel design thinking

LEZIONE 6 (9/12/2021) Product nel design thinking

LEZIONE 7 (10/12/2021) Sintesi, Affinity, Insight nel design thinking

LEZIONE 8 ON LINE (15/12/2021) Concept nel design thinking

LEZIONE 9 ON LINE (16/12/2021) Board di linguaggio nel design thinking

LEZIONE 10 (13/01/2022) 100 idee nel design thinking

LEZIONE 11 (14/01/2022) Project definition

LEZIONE 12 (27/01/2022) Layout progettuali

LEZIONE 13 (28/01/2022) Comunicazione del progetto

LEZIONE 14 ON LINE (11/02/2022) Revisione progetto

LEZIONE 15 ON LINE (14/03/2022) Revisione progetto

LEZIONE 16 (17/03/2022) ESAME INTERMEDIO compresenza docenti Malinconico - Rui

Lezioni Margherita Rui.

LEZIONE 17 (18/03/2022)

Dal progetto alla comunicazione: cosa significa essere designer oggi. Gli scenari e i mondi del design.

La direzione creativa di un brand. Costruire un'identità di prodotto, analisi del mercato, definizione delle linee guida per lo sviluppo di un prodotto/progetto. Analisi di case study.

LEZIONE 18 (25/03/2022) ON LINE Revisione progetto

LEZIONE 19 (21/04/2022)

Raccontare un progetto, diverse modalità comunicative per esprimere un'idea progettuale. Dare uno stile e una personalità ad un progetto di interior. Analisi del contesto, del target. Raccontarlo attraverso un moodboard.

Revisione progetto

LEZIONE 20 (22/04/2022)

Il caso ninefifty. Visita in azienda.

Revisione progetto

LEZIONE 21 (20/05/2022) ON LINE Revisione progetto

LEZIONE 22 (09/06/2022)

Il CMF e la scelta dei materiali in un progetto di interior. Revisione progetto

LEZIONE 23 (10/06/2022)

Il racconto di uno stile attraverso la selezione degli oggetti di design per valorizzare un progetto di interior.

Alcuni protagonisti (aziende e designers) del mondo del design del passato e di oggi. Revisione progetto

LEZIONE 24 (08/07/2022) ESAME FINALE Presentazione progetto/ elaborato finale, compresenza docenti

Malinconico - Rui.

TESTI DI RIFERIMENTO

Caterina Malinconico:
Dan Roam, Sul retro del tovagliolo, Vallardi Editore
Dispense fornite dal docente

Margherita Rui:
Verranno forniti durante le lezioni riferimenti specifici di approfondimento.

METODO DIDATTICO

La metodologia d'insegnamento che viene utilizzata in questo corso prevede l'alternanza di lezioni teoriche in aula o on line e di lezioni dimostrative e/o esercitazioni volte ad approfondire, attraverso la pratica e l'esperienza diretta, i contenuti portanti della disciplina. Agli studenti può essere richiesta la realizzazione di un lavoro di ricerca/ approfondimento di uno o più contenuti del corso da presentare e discutere in sede di esame.

MODALITÀ D'ESAME

Il corso prevedere delle valutazioni intermedie ed un esame a fine corso.

La valutazione finale sarà la media dei voti intermedi.

Durante l'esame intermedio e l'esame finale saranno presenti i due docenti di corso: Caterina Malinconico e Margherita Rui.

Esame finale: Prova orale e progetto/ elaborato finale

SHORT BIO DOCENTI

Architetto Caterina Malinconico

Architetto, esercita la libera professione occupandosi di ristrutturazione di edilizia residenziale, nel retail e uffici.

Dal 1998 al 2021 ha svolto l'attività di coordinatore didattico del Corso Triennale di Interior design e scenografia degli eventi presso l'Istituto Europeo di Design di Milano (IED) specializzandosi in formazione didattica sul design e sviluppando progetti con aziende partner su temi di ricerca legati alla ricerca e all'innovazione.

Svolge attività didattica in progettazione architettonica e metodologia progettuale per scuole di design ed università mentre per i Master svolge una didattica centrata sul mondo Retail e metodologia del design thinking. Partecipa come giurato nell'ambito di concorsi di design ed è commissario nelle sessioni di tesi di laurea in design. Collabora con la scuola SOS, School of Sustainability di Mario Cucinella.

contatti: c.malinconico@abadir.net

Margherita Rui

Direttore creativo di diversi brand italiani di interior, Margherita Rui ne definisce la strategia e l'identità, e ne sviluppa il contenuto, dal prodotto alla comunicazione.

Nel 2009 fonda con Alessandro Rado Dogtrot, studio di design e direzione creativa, realtà multidisciplinare che sviluppa progetti a livello internazionale nei settori della grafica, della comunicazione visiva, del design.

Dogtrot conta oltre 30 professionisti per un'attività di full-service design che spazia dall'interior all'immagine coordinata, dagli showroom agli stand, dai complementi d'arredo alla segnaletica, fino al campo della moda e del lifestyle. Nell'ultimo decennio sono stati numerosi i clienti riconosciuti nel mondo dell'interior e lifestyle, tra i quali Arper, Novamobili, Gruppo Battistella, Gruppo Colombini, Tubes, Rexa Design, Varaschin, Milani, Kastel, Linea Light Group, Segafredo, Massimo Alba, Il Tabarro.

contatti: m.rui@abadir.net

INSEGNAMENTO: Fondamenti di informatica - ABTEC 39

DOCENTE: Arch. Marco Emanuel Francucci

SEMESTRE: I e II

ORE TOTALI DI LEZIONE: 60

OBIETTIVI FORMATIVI

Scopo del corso è fornire a studentesse e studenti metodi e strumenti necessari alla creazione di prodotti e oggetti attraverso l'utilizzo di tecnologie di disegno assistito *CAD (Computer Aided Design)* e sulla base di geometrie matematiche *NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines)*.

Il corso si basa sull'analisi geometrica degli oggetti e mira a fornire gli strumenti operativi per comprendere e ideare forme basate sulle teorie geometriche più utilizzate nel design del prodotto. Nello specifico saranno trattate nozioni legate al disegno vettoriale e alla modellazione digitale tridimensionale, fornendo le basi critiche per un utilizzo consapevole dei diversi strumenti di modellazione forniti dai software *AutoCad* e *Rhinoceros*.

Alla conclusione del corso i discenti dovranno essere in grado di gestire e comunicare adeguatamente e in autonomia la forma degli oggetti attraverso il disegno tecnico, la modellazione 3D e il *rendering*.

PROGRAMMA ESTESO

Il programma del corso è diviso in unità didattiche trasversali composte da momenti in presenza e a distanza che vengono articolati secondo queste fasi:

- introduzione teorica ed esposizione del materiale didattico (in aula/webinar);
- descrizione dell'attività da svolgere e/o del prodotto da consegnare (in aula/webinar);
- elaborazione e consegna degli elaborati tramite piattaforma (*live session*/a distanza);
- tutoraggio, supporto e verifica (preferibilmente in aula).

Le unità didattiche così strutturate si articolano intorno a specifiche conoscenze relative alla

grafica vettoriale e alle metodologie della modellazione matematica e prevederanno l'acquisizione di specifiche abilità legate alla parte teorica e agli strumenti operativi.

Il programma è strutturato in nove moduli:

1. Aspetti generali dei programmi CAD e nozioni di geometria vettoriale;
2. Linee, curve e operazioni 2d;
3. Solidi primitivi e operazioni booleane;
4. Restituzione grafica tramite elaborati tecnici 2d e render;
5. Superfici e solidi di rivoluzione;
6. Superfici da estrusione e di scorrimento;
7. Forme tubolari complesse;
8. Superfici da curve e operazioni di loft;
9. Interazione tra curve e superfici.

Ogni modulo è composto da una parte teorica e da una parte pratica che prevede lo svolgimento di compiti ed esercitazioni relativi ai temi trattati. Inoltre, alcuni moduli saranno sviluppati in collaborazione con altre materie afferenti al campo della rappresentazione e della progettazione. Di seguito vengono riportati i contenuti specifici di ogni unità didattica.

1. Aspetti generali dei programmi CAD e nozioni di geometria vettoriale

Introduzione sull'evoluzione dei software CAD e sui paradigmi di modellazione tridimensionale. Verranno fornite nozioni relative all'interfaccia dei software, menu e barre degli strumenti, inserimento dei comandi, navigazione attorno al modello, etc.. Contestualmente verranno fornite le principali nozioni di geometria vettoriale (sistemi di riferimento, coordinate, proprietà dei vettori).

Approfondimento: punto, linea, superficie, solido nella griglia isometrica e nello spazio virtuale.

2. Linee, curve e operazioni 2d

Si esaminerà il disegno vettoriale e riguarderà essenzialmente l'acquisizione di nozioni legate alle tecniche di disegno vettoriale e alle principali operazioni da effettuare con le curve. Curve per punti di controllo e per punti di interpolazione. Ottimizzazione delle curve costruite per punti di controllo. Approfondimenti: sezione aurea e applicazioni nel design.

3. Solidi primitivi e operazioni booleane

La sezione è dedicata alla modellazione solida tridimensionale di base, partendo dalla distinzione tra le varie entità supportate: solidi, superfici, polisuperfici, superfici tagliate.

Verranno qui trattate le operazioni booleane tra solidi come combinazione di operatori logici fondamentali quali addizione, sottrazione, intersezione.

Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale attraverso operazioni booleane.

4. Restituzione grafica tramite elaborati tecnici 2d e render

Verranno trattati gli aspetti relativi alla presentazione del progetto attraverso la creazione di viste d'insieme e di dettaglio, con sezioni e particolari di un modello tridimensionale.

Si affronteranno inoltre tematiche legate alla mappatura con texture, illuminazione virtuale,

rendering, conversione tra differenti formati digitali, realizzazione di un disegno bidimensionale partendo da un modello tridimensionale, problematiche di stampa.

Approfondimento: proiezioni ortogonali e render.

5. Superfici e solidi di rivoluzione

Si illustreranno le tecniche con cui possono essere generati superfici e solidi di rivoluzione attraverso la rotazione intorno ad un asse. Partendo dal concetto di sezione e dal disegno di un profilo verrà realizzato un oggetto di rivoluzione.

Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un bicchiere/bottiglia/vaso.

6. Superfici da estrusione e di scorrimento

Si analizzeranno le problematiche connesse alla creazione di superfici: operazioni di estrusione e scorrimento su binari di riferimento.

Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un oggetto concordato.

7. Forme tubolari complesse

Si illustreranno le tecniche con cui possono essere generate forme tubolari complesse a partire da una curva nello spazio.

Approfondimento: realizzazione di un oggetto di arredo in tubolari metallici.

8. Superfici da curve e operazioni di loft

Verranno trattate le tecniche con cui possono essere generate le superfici da un sistema di curve tridimensionali attraverso le operazioni di superfici da un network di curve, *loft* e *patch*.

Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un oggetto concordato.

9. Interazione tra curve e superfici.

Si analizzeranno le operazioni fra curve e superfici così come quelle tra più superfici, i casi trattati sono: taglio di una superficie, raccordi tra superfici (*fillet* o *chamfer*), offset di superfici, estensione di superfici.

Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un oggetto concordato.

MODALITA' D'ESAME

L'esame è individuale e consiste nella valutazione delle prove in itinere e nella valutazione del progetto finale; ai fini dell'esame è richiesta la redazione di almeno 8 tavole formato A4 inerenti alle tecniche di lavoro apprese durante il corso.

È inoltre richiesta la consegna degli elaborati digitali corrispondenti alle tavole eseguite, tale materiale dovrà essere consegnato sulla piattaforma Google Classroom.

TESTI DI RIFERIMENTO

F. Caraccia, *Metodi di modellazione nurbs con Rhinoceros*, Janotek, 2006.

R. Gatti, *Progettare con Rhinoceros v4*, Edizioni FAG Milano, 2007.

AAVV *Manuale tecnico Rhinoceros v 5.0. Guida pratica -Livello 1*, Robert McNeel & Associates, 2006.

Dispense e materiale didattico consegnato durante il corso.

METODO DIDATTICO

La modalità di erogazione del corso sarà di tipo *blended learning* o apprendimento ibrido, in cui la formazione in aula viene integrata da percorsi formativi a distanza.

Questa modalità "mista" di formazione prevede quindi sia momenti di apprendimento a distanza tramite piattaforme on line (*Google Meet* e *Google Classroom*) sia opportunità di confronto e verifica svolte di presenza.

L'attività di fruizione a distanza si concentrerà essenzialmente sull'apprendimento dei contenuti del corso, mentre l'attività frontale riguarderà la verifica, l'approfondimento, la sperimentazione e l'elaborazione di strumenti operativi già appresi online (a seconda delle esigenze verranno comunque garantite attività di supporto online).

Il corso è strutturato quindi intorno ad un mix di ambienti d'apprendimento diversi:

formazione in aula tradizionale;

eLearning di tipo sincrono (live sessions o webinar);

eLearning di tipo asincrono (consultazione di video, link a siti, immagini e altro materiale didattico a disposizione);

attività di *mentoring*: si svolgono esercitazioni sotto supervisione diretta (in presenza o a distanza).

Le attività didattiche saranno visibili anche sulla piattaforma *Google Meet* mentre i rapporti didattici saranno gestiti attraverso la piattaforma *Google Classroom*, che consente: di prelevare i documenti messi a disposizione dal docente (video, testi, immagini, disegni e modelli 3D etc.), di comunicare con il docente stesso o di interagire in gruppi di discussione, di caricare documenti da sottoporre a verifica. Si prevede inoltre la produzione di contenuti digitali, come ad esempio le registrazioni video di alcune lezioni, che saranno accessibili in modalità asincrona tramite la piattaforma *Google Classroom*.

Il corso ha una durata complessiva di 60 ore e il bilanciamento fra le modalità di didattica in presenza e a distanza si articola in 40 ore da svolgere in aula e 20 ore da effettuare online.

SHORT BIO DOCENTE

Nel 2006 consegue la laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Firenze nel 2010 ottiene il master in Architettura presso la *Technische Universität* di Vienna. Dal 2009 collabora presso il Dipartimento di *Landscape Design* (*Technische Universität Wien*) e con diversi studi in Italia e all'estero, occupandosi di progettazione architettonica, pianificazione territoriale e comunicazione visiva. Dal 2013 insegna presso l'Accademia ABADIR di Catania.

CONTATTI: m.francucci@abadir.net

INSEGNAMENTO DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE 1

DOCENTE: ALESSANDRO MAURO

SEMESTRE: 1° E 2°

ORE TOTALI DI LEZIONE: 75

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si propone di formare gli studenti alla pratica del disegno, quale strumento di conoscenza e analisi della realtà circostante, ma, soprattutto, quale strumento di espressione delle idee progettuali e di supporto alla realizzazione di prodotti. In particolar modo, il corso mira all'acquisizione di concetti essenziali al fine della rappresentazione scientifica degli oggetti tridimensionali, quali i concetti di proiezione e sezione.

I principali argomenti affrontati, dopo alcune esercitazioni preliminari sul disegno a mano libera e sul disegno di figure geometriche elementari, sono quattro: le Proiezioni ortogonali, le Sezioni, il disegno e l'acquisizione della tecnica grafica per la rappresentazione di Planimetrie e le Assonometrie.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1

Lezione introduttiva

LEZIONE 2

00-Nozioni base del disegno, esercitazioni

LEZIONE 3

01-Proiezioni ortogonali, esercitazioni

LEZIONE 4

01-Proiezioni ortogonali, esercitazioni

LEZIONE 5



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

01-Proiezioni ortogonali, esercitazioni

LEZIONE 6

02-Sezioni, esercitazioni

LEZIONE 7

02-Sezioni, esercitazioni

LEZIONE 8

02-Sezioni, esercitazioni

LEZIONE 9

Esercitazione speciale

LEZIONE 10

Esercitazione speciale

LEZIONE 11

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 12

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 13

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 14

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 15

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 16

03-Planimetrie, esercitazioni

LEZIONE 17

Esercitazione speciale

LEZIONE 18

Esercitazione speciale

LEZIONE 19

04-Assonometrie, esercitazioni

LEZIONE 20

04-Assonometrie, esercitazioni

LEZIONE 21

04-Assonometrie, esercitazioni

MODALITA' D'ESAME

L'esame prevede un colloquio con l'esaminando sui disegni elaborati durante tutto il corso.

TESTI DI RIFERIMENTO

Non sono previsti testi di riferimento o teorici.

METODO DIDATTICO



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

SHORT BIO DOCENTE

Alessandro MAURO

Architetto, PhD in Progetto Architettonico e Analisi Urbana. Nel 2007 ha vinto il Premio Europeo di Architettura Sacra promosso dalla Fondazione Frate Sole. Ha curato la versione italiana dei saggi *L'idea costruita* e *Principia Architectonica* di Alberto Campo Baeza e ha pubblicato il saggio *Il realismo e l'architettura italiana*. Ha insegnato presso SDS Architettura di Siracusa e presso l'Università Federico II di Napoli.

CONTATTI: a.mauro@abadir.net

INSEGNAMENTO: Inglese A2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

Il corso di inglese livello A2 segue una struttura mirata al QCER. I studenti saranno istruiti a livello A2 per quanto riguarda vocabolo e grammatica, e avranno l'abilità di usare la lingua nei campi di Listening, Writing, Speaking e Reading.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1:

Grammatica: Present Simple, Adverbs of Frequency, Questions

Vocabulary: Describing People and Family and Friends

LEZIONE 2:

Grammar: Present Continuous, Countable and Uncountable Nouns

Vocabulary: School, Transport and Food

LEZIONE 3:

Grammar: Past Simple

Vocabulary: Food and Drink and Shopping and Services

LEZIONE 4:

Grammar: Relative Pronouns and Personal Pronouns, Comparative Adjectives and Adverbs

Vocabulary: Animals, Hobbies and Leisure

LEZIONE 5:

Grammar: Past Simple and Past Continuous, Too and Enough

Vocabulary: Weather, Countryside and Accessories

LEZIONE 6:

Grammar: Going to(future) and Will

Vocabulary: Work and Jobs, Travel and Clothes

LEZIONE 7:

Grammar: Present Perfect with Just, Yet and Already

Vocabulary: Entertainment and Music

LEZIONE 8:

Grammar: Verbs + ING or Infinitive and Modal Verbs

Vocabulary: Communication and Documents

LEZIONE 9:

Grammar: Continue Modal Verbs and 1st Conditionals

Vocabulary: Health and Exercise, Technology and Measurement

LEZIONE 10:

Grammar: The Passive and Indefinite Pronouns/ Grammar Review

Vocabulary: Media

MODALITA' D'ESAME:

Ci sarà solo un esame finale comprensivo che esaminerà i studenti nel Listening, Speaking, Writing e Reading.

TESTI DI RIFERIMENTO



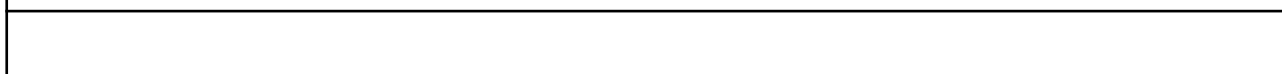
METODO DIDATTICO

Il corso segue il libro Cambridge English KEY for Schools con a volte usando delle risorse direttamente dall'internet per approfondire l'argomento.

SHORT BIO DOCENTE:

10 anni di insegnamento di inglese in Italia a varie scuole dal primario arrivando al livello universitario. Specialista di certificazioni Cambridge, TOEFL, IELTS e Trinity di varie livelli.

CONTATTI: a.herrold@abadir.net





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Inglese B1

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

Il corso di inglese livello B1 segue una struttura mirata al QCER. I studenti saranno istruiti a livello B1 per quanto riguarda vocabolo e grammatica, e avranno l'abilità di usare la lingua nei campi di Listening, Writing, Speaking e Reading

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1:

Grammar: Preps of Time and Place, Frequency Adverbs, Present Simple and Continuous, State Verbs, Quantifiers

Vocabulary: House and Home, Countable and Uncountable Nouns

LEZIONE 2:

Grammar: Past Simple and Continuous, Used to, Agreement and Disagreement

Vocabulary: School day, Various Verbs

LEZIONE 3:

Grammar: Verbs Followed by ING and Modal Verbs

Vocabulary: Leisure, Phrasal Verbs, Hobbies, Holidays, Buildings and Places

LEZIONE 4:

Grammar: Comparative and Superlative Adjectives and Adverbs, More Quantifiers, Gradable and Non-Gradable Adjectives





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

Vocabulary: Feelings, Adjectives with ED and ING, Emotions

LEZIONE 5:

Grammar: Present Perfect with Just, Already, Yet, For and Since, Pres Perf VS Past Simple

Vocabulary: TV, Going out, Verb Sets

LEZIONE 6:

Grammar: The Future, Prepositions of Movement, Conditionals

Vocabulary: Weather, Compound Nouns, People, Prefixes and Suffixes

LEZIONE 7:

Grammar: Relative Pronouns and Past Perfect

Vocabulary: Illnesses and Accidents and Sports

LEZIONE 8:

Grammar: Commands and Instructions, Have Something Done

Vocabulary: Food, Shops and Services

LEZIONE 9:

Grammar: The Passive Voice, Reported Speech

Vocabulary: The natural World, Collocations

LEZIONE 10:

Review of all grammar and vocabulary

....

MODALITA' D'ESAME

Ci sara' solo un esame finale comprensivo che esaminerà i studenti nel Listening, Speaking, Writing e Reading

TESTI DI RIFERIMENTO

Accademia ABADIR

Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 S. A. Li Battiati • Catania, Italia
Tel. 095 725 23 10 • segreteria@abadir.net • www.abadir.net





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022



METODO DIDATTICO

Il corso segue il libro Cambridge Complete PET for Schools con a volte usando delle risorse direttamente dall'internet per approfondire l'argomento

SHORT BIO DOCENTE

10 anni di insegnamento di inglese a varie scuole dal primario arrivando al livello universitario.
Specialista di certificazioni Cambridge, TOEFL, IELTS e Trinity di varie livelli

CONTATTI: a.herrold@abadir.net



INSEGNAMENTO: Inglese B2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

Il corso di inglese livello B2 segue una struttura mirata al QCER. I studenti saranno istruiti a livello B2 per quanto riguarda vocabolo e grammatica, e avranno l'abilita' di usare la lingua nei campi di Listening, Writing, Speaking e Reading

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1:

Grammar: Present Perfect Simple and Continuous

Vocabulary: Phrasal Verbs, Collocations with Make and Do

LEZIONE 2:

Grammar: Comparative and Superlative of Adjectives and Adverbs

Vocabulary: Phrasal Verbs and Expressions

LEZIONE 3:

Grammar: Past Simple and Continuous, Used to, Prepositions of Time, Past Perfect and Continuous

Vocabulary: Travel, Journey, Trip and Way, Adjective Suffixes

LEZIONE 4:

Grammar: So and Such, Too and Enough, Conditionals

Vocabulary: Food and Restaurants, Various Verbs, Nouns from Verbs

LEZIONE 5:

Grammar: Countable and Uncountable Nouns, Use of Articles

Vocabulary: Work and Job, Similar Words

LEZIONE 6:

Grammar: Infinitive and Verb +ING, Prepositions of Location

Vocabulary: Sports, Various Collocations

LEZIONE 7:

Grammar: Reported Speech, Modal Verbs of Certainty and Possibility

Vocabulary: Specialized Phrasal Verbs and Collocations

LEZIONE 8:

Grammar: As and Like, Modals of Expressing Ability, Relative Pronouns and Clauses

Vocabulary: Phrasal Verbs, Get, Idiomatic Expressions, Health

Lezione 9:

Grammar: 3rd and Mixed Conditionals, Causative Have and Get, Permission and Obligation

Vocabulary: Negative Prefixes, Spaces and Area

LEZIONE 10:

Grammar: The Passive and Semester Review

Vocabulary: Celebrations and Personal Pronouns Suffixes

....

MODALITA' D'ESAME:

Ci sarà solo un esame finale comprensivo che esaminerà i studenti nel Listening, Speaking, Writing e Reading.

TESTI DI RIFERIMENTO:

Cambridge Complete First for Schools, Internet Resources

METODO DIDATTICO

Il corso segue il libro Cambridge Complete First for Schools con a volte usando delle risorse direttamente dall'internet per approfondire gli argomenti. The class will be taught using a computer and projector going through the book chapter by chapter. Lessons will be taught and students will participate by answering questions and speaking with the teacher

SHORT BIO DOCENTE:

10 anni di insegnamento di inglese in Italia a varie scuole dal primario arrivando al livello universitario. Specialista di certificazioni Cambridge, TOEFL, IELTS e Trinity di varie livelli

CONTATTI: a.herrold@abadir.net