

*

Ilaria Nicoletta Roglieri
via Montefior 14
20128 Milano
c.f. RGLLNC85P54A662O
p.I. 08721260969

spett.le
Accademia ABADIR
Via Giacomo Leopardi 8
95030 S. A. Li Battiatì
Catania, Italia

Milano, 29.11.2022

**Proposta programma per il corso di
DESIGN 2: DESIGN DELL'INTERFACCIA (ABPR 17)**

Il corso di **Design dell'interfaccia** si propone di fornire agli studenti una serie di nozioni e strumenti legati al design nel mondo digitale.

Sul versante teorico, l'esplorazione partirà da un'analisi critico-teorica del concetto di interfaccia, attraversando successivamente una panoramica storica dei suoi sviluppi per approdare ad una riflessione critica sul rapporto con le interfacce non solo in quanto progettisti ma anche in quanto utenti delle stesse: affronteremo dunque criticamente e attivamente l'uso delle interfacce digitali che oggi ci circondano.

Sul lato pratico il corso affronterà per gradi la progettazione di interfacce. Si partirà da esercitazioni più di ampio respiro sul concetto *filosofico* di interfaccia, che quest'anno si sposa col tema naturale, in occasione del progetto del Parco Paternò del Toscana.

Il corso mira quindi a fornire una formazione critica e non dogmatica e invita gli studenti a sviluppare uno sguardo ampio e trasversale alla materia del corso.

Risultati attesi

- Conoscenza della terminologia e dei concetti basilari
- Acquisizione di strumenti critici e pratici per la progettazione
- Approccio originale e consapevole alla progettazione
- Partecipazione attiva in classe e negli esercizi a casa

Criteri di valutazione

La valutazione sarà basata sugli artefatti finali (inclusa la loro presentazione all'esame) (60%), sull'apprendimento dei concetti esposti in classe (20%) e sulla partecipazione attiva al corso (20%).

Il corso sarà strutturato in 3 moduli.

In tutti i moduli sono previsti incontri e workshop con figure esterne per fornire ulteriori stimoli formativi.

Modulo 1: Il parco come interfaccia tra uomo e natura (35 ore)

Verterà maggiormente sui fondamenti concettuali e teorici, affiancando a lezioni frontali un'esercitazione da svolgere a casa e in classe.

1. Il concetto di interfaccia

Analisi teorica e concettuale (definizioni/limiti)

2. Il parco come interfaccia

ex1. Interfaccia come punto di contatto tra interno ed esterno, tra uomo e natura

Modulo 2: L'interfaccia come portale digitale alla natura (35 ore)

In questa seconda parte, verranno analizzati i new media con un focus particolare sulla narrazione della natura. Gli studenti affronteranno una fase di ricerca approfondita su come queste forme siano state utilizzate per comunicare e trasporre il mondo naturale in un contesto digitale.

1. I new media

Analisi teorica e concettuale

2. Video/Audio

3. Website/Social Media/Videogames

4. Realtà aumentata/AI

Modulo 3: Design dell'interfaccia (80 ore)

Verranno fornite per gradi tutte le nozioni necessarie al design di interfacce, affiancando a lezioni frontali una serie di esercitazioni da svolgere in classe e a casa. Verrà inoltre introdotta l'esercitazione finale (il disegno di un'interfaccia digitale) che sarà l'oggetto principale di valutazione.

1. Architettura delle informazioni

2. Wireframes/Prototyping

3. WIMPs (windows, icons, menus, pointers)

4. Da solido a fluido: griglie e responsiveness

5. Colore

6. Immagini/Icone

ex4. Progettazione set di icone

7. **Tipografia: web fonts, variable fonts**
Proposta lecture: Alessio D'ellena
8. **Interattività: Transizioni, animazioni, etc**
9. **Designing the flow: punti focali, modelli di navigazione**
Proposta lecture: Jacopo Pompili/Greta Castellana

Trasversalmente all'intero modulo:

Final exercise: Prototipazione e progettazione sito web

Milano, 29.11.2022

In fede,



SCHEDA DI TRASPARENZA CORSO

SCUOLA	Abadir Accademia di Design e Arti Visive
ANNO ACCADEMICO	2022/2023
CORSO DI LAUREA (o LAUREA MAGISTRALE)	Corso Accademico di I Livello in Progettazione artistica per l'impresa DAPL06
INSEGNAMENTO	Design 2
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	150 ore - 12 CFU
ANNO DI CORSO	Il anno
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Via Giacomo Leopardi 8 • 95030 Sant'Agata Li Battiati • Catania, Italia
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	150 ore in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Obbligatoria
METODI DI VALUTAZIONE	Prove in itinere. Presentazione progetti. Discussione critica. Prototipazione. La valutazione viene formulata sulla media dei risultati delle quattro prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardanti il lavoro progettuale svolto durante il corso. La discussione critica verterà sull'appurare la consapevolezza e autonomia del progettista.
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Annuale
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Non definito

PROLUSIONE/DESCRIZIONE DEL CORSO

L'insegnamento di Design 2 incentra la sua attività sulla definizione di un percorso formativo volto allo sviluppo delle capacità di progettazione di artefatti, sulla base della conoscenza di tecniche, materiali, usi e tendenze nell'ambito del design contemporaneo.

Negli anni '70 Victor Papanek scrisse Design for the Real World per riflettere su come la progettazione potesse ridurre l'inquinamento, la fame, l'obsolescenza, immaginando di poter inaugurare l'era del design responsabile dal punto di vista morale e ambientale.

Nel 2020, siamo ancora ben lontani da raggiungere l'obiettivo, e affrontiamo ogni giorno le insidie di un mondo ricco di complessità. Cosa significa, nel 2020, progettare per il mondo reale?

All'interno dello scenario della progettazione del prodotto, il corso si propone di formare gli studenti alle pratiche del design sociale, inteso come quel design che crea connessioni tra sostenibilità, ritualità, sociologia e progettazione.

L'obiettivo del corso è apportare deliberate e ragionate innovazioni nell'ambito della funzione o del significato di ciò che ruota intorno alla realizzazione del prodotto, con un'attenzione particolare alle moderne tecnologie di prototipazione, alla dimensione locale dei sistemi di produzione, al recupero di tradizioni culturali e alle buone pratiche di sostenibilità ambientale.

Sarà posta attenzione sugli aspetti del design che investono il rapporto con gli spazi urbani versi e con la sostenibilità. A seguire verrà indagato l'aspetto emozionale e sociale del design come strumento culturale, che solleva domande attraverso la presenza fisica di un oggetto.

Gli studenti seguiranno singolarmente le esperienze legate alle esercitazioni ed al progetto finale. L'esercitazione progettuale conclusiva prevede il confronto diretto con figure professionali e aziende locali, che metteranno a disposizione il proprio know-how nell'ambito specifico a favore della formazione completa degli studenti.

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

- acquisire le conoscenze di base relative alla disciplina di carattere tecnico scientifico. -
- acquisire la conoscenza e comprensione dei processi di progettazione attraverso l'osservazione critica di casi studio.
- acquisire formazione legata ai processi produttivi del design attraverso la conoscenza degli aspetti tecnici e creativi della progettazione specifica.
- acquisire le conoscenze specifiche relative alla cultura del progetto in relazione ai contesti socio-culturali ed eventi specifici .
- prototipare soluzioni intermedie e definitive con il fine di fare evolvere le soluzioni progettuali.

SCHEDA SINTATTICA	DESIGN 2
ESERCITAZIONI - LEZIONI IN AULA	Prolusione del corso Temi ed obiettivi / Esercitazione conoscitiva Se fossi un oggetto Esercitazione di comprensione del rapporto tra il proprio essere progettuale e il prodotto tramite osservazione e ridisegno, e senza strumenti tecnologici, di un oggetto esistente che rappresenti la personalità dello studente; l'esercitazione ha lo scopo di far comprendere intimamente le caratteristiche dell'oggetto, ridisegnandolo e riportando testi che ne analizzino i dettagli. Ricerca e presentazione "Essere un Designer" Ricerca del percorso culturale e di riferimento progettuale di un designer assegnato, cercando di entrare in simbiosi con il suo pensiero critico. Presentazione ricerca Definizione e presentazione pubblica della ricerca in un format della durata di 7+3 minuti in coppia con format "challenge" 5 Casi studio per un parco Partendo dal tema della progettazione sostenibile per gli spazi verdi si richiede agli studenti una ricerca tematica di cinque casi studio da commentare in aula e presentare, facendo leva sui valori progettuali che li hanno spinti alla selezione. Presentazione progetto Allestimento e presentazione pubblica dell'oggetto.

Schema Metodo Munari

Sulla base di una componente teorica fornita dai docenti e legata alle teorie di Funari sul metodo progettuale, gli studenti applicano le al proprio progetto finale una prima valutazione per comprenderne la fattibilità e la coerenza.

Presentazione progetto

Allestimento e presentazione pubblica dell'oggetto.

Lecture di Design e Glossario tecnico

Leggere e redigere una recensione critica sui seguenti testi singolarmente assegnati ad ognuno dei discenti:

Introduzione al design italiano - Andrea Branzi

Il progetto della bellezza - Maurizio Vitta

25 modi per piantare un chiodo - Enzo Mari

Abitare la città - Ugo La Pietra

Fantasia - Bruno Munari

Di chi sono le case vuote? - Ettore Sottsass

Catalogo mostra Cambio - Forma Fantasma

Global Tool - V.Borgonuovo S.Franceschini

La voce del maestro - Achille Castiglioni

Molto difficile da dire - Ettore Sottsass

Politiche del quotidiano - Ezio Manzini

Abitare poeticamente il mondo - Christian Bobin

Le plaitrier siffleur - Animamundi Edizioni Walden

Vita nei boschi - Henry David Thoreau

John Tackara - Progettare oggi il mondo di domani

Anna Castelli Franco La Cecla - Scambiarsi le arti

Workshop

Durante l'anno verrà proposto un workshop con Vittorio Venezia, dello studio Martinelli-Venezia.

Partendo da un habitat, la natura, il workshop ha lo scopo di elaborare opere mobili luminose, indagando le dinamiche della cinetica applicate alla luce, attraverso un sistema semplice di pesi e contrappesi che si ispira al progetto delle "macchine inutili" di Bruno Munari.

Progetto Finale

Progettazione di un artefatto che presenti delle caratteristiche di sostenibilità ambientale e si riferisca al mondo del 2020, affrontandone le sue contraddizioni e complessità.

Definizione dei progetti, presentazioni generali e prototipazione degli stessi su più soluzioni formali.

Allestimento di una mostra che contenga i risultati del progetto, presentazione dei progetti tramite elaborati ad alto valore comunicativo.

TESTI CONSIGLIATI

	Naoto Fukasawa, Jasper Morrison, (2007), SUPER NORMAL: SENSATIONS OF THE ORDINARY, Paperback. Munari, Bruno (1907), Da cosa nasce cosa, Appunti per una metodologia progettuale, Laterza 1981 Norman, Donald A. (2014), La caffettiera del masochista, Il design degli oggetti quotidiani, Giunti editore, Orizzonti. Papanek, Victor (1973) Progettare per il mondo reale. Il design: com'è e come potrebbe essere, Mondadori La Pietra, Ugo (2019) Argomenti per un dizionario del design, Quodlibet Thackara, John (2020) Ambiente economia e sostenibilità progettare oggi il mondo di domani, Postmedia Books Rawstorne, Alice (2018) Design as an attitude, JRP Burkhardt, François (1997) Perché un libro su Enzo Mari, Federico Motta editore Bettinelli, Eugenio (2014) La voce del maestro, Achille Castiglioni, Corraini Edizioni
--	---

CONTATTI DEI DOCENTI	Diego Emanuele Erika Pino
RECAPITO TELEFONICO	+39.091.6195146 +39.3939568281
MAIL	creative@studioforward.it artdirection@studioforward.it d.emanuele@abadirnet.it e.pino@abadirnet.it
WEB	www.studioforward.it
SOCIAL	https://it-it.facebook.com/stforward/ https://twitter.com/studioforward https://vimeo.com/studioforward https://

ABADIR Accademia di Design e Arti Visive

A.A. 2022/2023

Disegno Tecnico e Progettuale 2

Programma (45 ore)

Docente: Francesco Santoro

Finalità del Corso

Obiettivo del corso è sviluppare l'apprendimento dei fondamenti teorici e operativi del disegno tecnico e progettuale, a partire dal disegno a mano libera delle forme naturali, sino alla acquisizione progressiva dei diversi sistemi di rappresentazione grafica finalizzata al rilievo e al progetto.

Programma

1. Modulo (5 ore)

1. Introduzione : Astrazione, trasformazione e creazione

Osservazione, disegno, pensiero e immaginazione – scale di rappresentazione (*esercizio Eames: powers of 10*)

2. Visione e conoscenza delle forme della natura

Analisi geometrica e proporzionale delle strutture naturali – il processo di astrazione di pattern naturali – funzione e forma – materiali e texture – (*esercizio Wright: nature patterns*)

2. Modulo (10 ore)

3. Configurazione e strutturazione geometrica

Approfondimento sulle figure geometriche piane e tridimensionali (*esercizio: disegno completo di un oggetto in proiezioni ortogonali*)

4. Le scale metriche

Rapporti metrici di riduzione - valutazione dei rapporti dimensionali e dei valori di scala - (*esercizio: disegno completo di un oggetto in scale diverse*)

5. Quotature dei disegni

Sistemi di quotatura, norme e convenzioni – (*esercizio: disegno completo di un oggetto quotato*)

3. Modulo (10 ore)

6. Sistemi di rappresentazione geometrica

Storia dei metodi della rappresentazione – Strumenti e materiali della rappresentazione - (*esercizio: disegno completo di un oggetto in proiezione assonometrica e prospettiva*)

7. Fondamenti della geometria proiettiva

Approfondimento sulla rappresentazione geometrica nel piano – disegni tecnici in pianta, prospetto e sezione, proiezione assonometrica e prospettiva – (*esercizio: disegno completo di un oggetto a scelta dello studente*)

8. La teoria delle ombre

Cenni sulla teoria delle ombre e loro applicazione pratica

4. Modulo (10 ore)

9. Esempi di normativa per la progettazione nel disegno tecnico

Lettura, interpretazione e stesura di un disegno tecnico secondo la normativa UNI –

Formati dei fogli (UNI 936-937) – Disposizione del disegno e delle iscrizioni (UNI 938-940) – Scale dimensionali (UNI 9367) – Tipi e spessori delle linee (UNI 9368) - Proiezioni Ortogonali (UNI 9370) – Sezioni (UNI 9371) – Tratteggi (UNI 9372) – Linee di misura e di riferimento (UNI 9373) - Quotatura e scelta dei riferimenti (UNI 9374) – Quote e loro disposizione (UNI 9375) – Indicazione delle tolleranze (UNI 9376) - Proiezioni assonometriche (UNI 4819) – Tipi e dimensioni dei caratteri (UNI 7559) – Cartigli e organizzazione del disegno (UNI 8187) – (*esercizio: disegno completo di un oggetto secondo specifiche tabelle UNI*)

5. Modulo (10 ore)

10. Il rilievo architettonico

Il rilievo e la sua rappresentazione – metodi e tecniche del rilevamento diretto – procedimenti di misurazione e restituzione grafica di spazi ed oggetti nelle differenti scale di intervento - (*esercizio: rilievo di uno spazio dell'Accademia o limitrofo*)

Modalità di Lavoro

Il corso sarà svolto attraverso lezioni teoriche e workshop pratici e sarà accompagnato da esercitazioni intermedie di verifica. Sarà predisposto da parte dello studente un quaderno personale con gli esercizi sviluppati durante il corso, e la definizione finale di una serie di tavole da utilizzare per una mostra dei lavori del corso.

Bibliografia specifica

- Petrucci, M., *Disegno e Progettazione*, Dedalo, Bari, 1983.
- Munari, B., *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari, 1993.
- Di Napoli, G., *Disegnare e conoscere*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2004.
- Neufert, E., *Enciclopedia pratica per progettare e costruire*, Hoepli, Milano, 2013

Bibliografia di approfondimento

- Ruskin J., *Gli elementi del disegno*, Adelphi Edizioni, Milano, 2015].
- Kandisky, W., *Punto, linea, superficie*, Adelphi Edizioni, Milano, 2014.
- Pallasmaa, J., *La mano che pensa*, Safarà Editore, Pordenone, 2014.
- Martineau, J., *Disegnum*, Sironi Editore, Wooden Books Limited, 2014.

Modalità di valutazione

Verifica delle nozioni acquisite attraverso colloquio orale ed esercitazione pratica finale e valutazione del quaderno personale con i disegni e gli esercizi sviluppati durante il corso.

Accademia Abadir / 2022.23

Insegnamento / **Graphic design**, II anno

Aldo Presta / Proposta formativa

Titolo / (from) grafica (to) design della comunicazione

Comunicare Ecosistemi naturali. Il giardino lavico Paternò del Toscano

Tema del corso di quest'anno è la comunicazione di **ecosistemi naturali**, a partire dal **Giardino lavico di Paternò**.

Le attività formative e laboratoriali saranno quindi orientata a dare voce a un progetto integrato di comunicazione del Giardino.

In particolare saranno sviluppati alcune delle attività previste nel documento di briefing:

–Definizione del corredo di identità

–Ricerca storica e scientifica

–Progettazione del sistema visivo per la generazione dei layout digitali e cartacei a supporto della comunicazione

–Realizzazione di ausili alla visita che utilizzino in prevalenza strumenti innovativi e digitali da finalizzare alla didattica, alla narrazione e comprensione dei valori del bene per favorire un legame attivo tra comunità e giardino

–Realizzazione di segnaletica e pannelli informativi

Progettazione dei sistemi di wayfinding

–Elementi informativi di censimento e narrazione

–Produzione fotografica e videografica

Obiettivo del progetto didattico è costruire un percorso adatto a fornire agli studenti le nozioni di base per comprendere, affrontare e realizzare il processo progettuale e esecutivo del design della comunicazione visiva, a partire dalla conoscenza dei suoi elementi costitutivi - storici, tecnici, linguistici – e per affrontare e sviluppare le fasi principali di realizzazione di un progetto: analisi; composizione e organizzazione dei contenuti; organizzazione processo; sperimentazione tecniche narrative; realizzazione e verifica prototipi. Introdurre, quindi, lo studente alla conoscenza degli ambiti teorici e delle metodologie progettuali di competenza del designer della comunicazione visiva, attraverso: lezioni teoriche; esercitazioni; analisi di casi studio; ricerche originali (online e offline); sviluppo di progetti di tipo editoriale e grafico visivo; analisi e confronto in aula.

Il percorso prevede la collaborazione attiva degli allievi, il supporto e la relazione con i docenti degli altri corsi di studio Abadir, e la presenza di referenti esterni.

Obiettivo del corso è introdurre gli allievi alla conoscenza e sperimentazione degli elementi di base del linguaggio grafico visivo, secondo una metodologia didattica fondata sull'osservazione, la ricerca e la sperimentazione, organizzato nei moduli:

(a) basic design e grammatica del vedere*unità minime / espressività delle forme / percezione / campo*

Organizzare forme, configurazioni e composizioni, sono le competenze principali che lo studente dovrà acquisire attraverso esercitazioni pratiche che dovranno consentirgli di scoprire le regole che stanno alla base della comunicazione visiva con un approccio sperimentale alla soluzione dei problemi.

Il corpo delle esercitazioni fanno riferimento a: esperienze didattiche e sperimentali di derivazione del Bauhaus; riflessioni e sperimentazioni didattiche di maestri della grafica e del design a partire da Bruno Munari, Giovanni Anceschi, Giovanni Lussu.

(b) dalla scrittura alla pagina*scritture / caratteri / pagina, frame/ gabbia /strutture invisibili*

comprendere e organizzare gli elementi della comunicazione grafico visiva secondo la prospettiva della pagina, del campo grafico, del frame (e del fuori frame), approfondendo la conoscenza delle tecniche di scrittura e composizione grafica e tipografica (micro e macrotipografia)

Questa parte sarà svolta in collaborazione con il corso di “storia dell’editoria e della stampa

(c) il discorso grafico-visivo*segni / testi / testo verbo-visivo / discorso / contesto / retoriche /rappresentazioni / contenuti / immagini*

affrontare il tema della configurazione sia dal punto di vista grafico-visivo, sia dal punto di vista del significato, ovvero del sistema retorico di organizzazione dei contenuti, per la cui codifica e decodifica è necessario disporre di [alcuni] strumenti interpretativi derivati da Filosofia del linguaggio, teoria della comunicazione, Semiotica.

un secondo obiettivo è orientato a introdurre elementi di **storia della grafica e del design della comunicazione** e condurrà gli studenti ad affrontare e analizzare i passaggi più significativi della storia dei testi visivi e delle configurazioni grafico-visive (dal design prima del design, fino al design della comunicazione visiva contemporaneo). Ciascuna lezione introdurrà a un tema che sarà poi affrontato e approfondito dagli allievi, sintetizzato e organizzato in una presentazione da fare in aula.

Le conoscenze che gli studenti acquisiranno saranno praticate nelle attività progettuali rivolte al tema annuale comunicare ecosistemi, puntando alla comprensione delle tecniche di base di una corretta configurazione di contenuti secondo alcune delle principali tipologie di attività in cui si realizza il mestiere del designer della comunicazione, ovvero progetto di sistemi di identità visiva, progetti editoriali, segnaletica etc.

In tutte le attività sarà curata la dimensione dell’emersione e del perfezionamento del linguaggio grafico e concettuale personale di ciascuno studente.

Una specifica attività riguarderà la costruzione del **glossario** del corso, che ciascun allievo dovrà compilare,

ovvero durante le lezioni ciascuno studente dovrà prestare attenzione al linguaggio utilizzato, identificare i termini che riterrà più significativi di quello specifico argomento o quelli di cui non conosce il significato e dovranno diventare oggetto di una specifica ricerca e chiarimento.

[Metodo]

alcune delle esperienze fatte durante la pandemia hanno mostrato come nel campo della didattica (e non solo) possa essere utile integrare modelli e tecniche diverse di relazione secondo opportunità, indicando come la modalità blended possa essere la più adatta e funzionale per un moderno processo formativo. Quindi il progetto formativo è integrare lezioni in presenza e attività a distanza. Le attività in presenza saranno caratterizzate da forme sempre più evidenti di partecipazione, interazione e scambio enfatizzando la dimensione evenemenziale, alle attività a distanza saranno affidate funzioni che riguardano la ricerca, lo studio individuale e, al contempo, funzioni di integrazione, dialogo individuale o collettivo per la verifica o su temi specifici, etc., allargando quindi il tempo e lo spazio della relazione didattico-formativa.

[Prerequisiti]

Conoscenze della storia della grafica, della tipografia e della comunicazione visiva. Conoscenze di base degli elementi delle tecniche tipografiche (formati, colore, allestimenti). Competenze nell'uso del linguaggio grafico di base (forme, icone, etc.) e alfabetico; e nella composizione grafica della pagina (gabbia e impaginazione). Competenza nell'utilizzo dei software di base per la grafica.

modalità d'esame

- consegna, verifica e discussione sugli esercizi assegnati e svolti durante l'anno
- consegna e verifica del progetto
- discussione su testi indicati e concordati
- consegna e commento del glossario

Bibliografia

Lecture di gruppo

Mancuso S., La nazione delle piante, Laterza
 Coccia E., Metamorfosi, Feltrinelli
 Clément G., Giardini, paesaggio e genio naturale, Quod Libet
 Candiani C., Questo immenso non sapere, Einaudi

storia della grafica

Un manuale tra:

Baroni D. - Vitta M., Storia del design grafico - Longanesi
 Polano S., Vetta P, Abecedario. La grafica del Novecento - Electa, Milano

(un po' di) ferri del mestiere

Obbligatorie

Achilli F., Fare grafica editoriale - editrice bibliografica (estratto pdf)
 Vignelli M., Il canone Vignelli - Postmedia books (estratto pdf)
 Ambroise G. – Harris P., Il libro del layout - Zanichelli

Ambroise G. – Harris P., Il manuale del graphic design - Zanichelli
Bandinelli A., Lussu G., Iacobelli R., Farsi un libro - Stampa Alternativa

Consigliati (consultazioni segnalate durante il corso)

Bringhurst R., Gli elementi dello stile tipografico - Edizioni Sylvestre Bonnard (estratto pdf)
Falcinelli R., Critica portatile al visual design – Einaudi (estratto pdf)
Falcinelli R., Figure - Einaudi
Gregoriotti S. – Vassale E., La forma della scrittura - edizioni Sylvestre Bonnard
Lussu G., La lettera uccide. Storie di grafica - Stampa Alternativa & Graffiti
Sinni G., Una, nessuna, centomila - Quodlibet
Tschichold J., La forma del libro - Edizioni Sylvestre Bonnard

Basic design / percezione visiva

Obbligatorie

Frutiger A., Segni & Simboli - Stampa Alternativa
Kanizsa G., Grammatica del vedere - Il Mulino

Consigliati (consultazioni segnalate durante il corso)

Anceschi G., Monogrammi e figure - La casa Usher
Anceschi G., a cura di, Newbasic, Il verri, n. 43
Arnhem R., Il pensiero visivo - Einaudi

Discorsi verbo-visivi, tra semiotica e progetto

Obbligatorie

Coviello M., Il mestiere del copy - Franco Angeli
Polidoro P., Che cos'è la semiotica visiva - Carocci editore

Consigliati (consultazioni segnalate durante il corso)

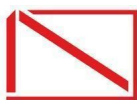
Pozzato M. P., Capire la semiotica - Carocci
Romei L., Progettare la comunicazione - Stampa alternativa
Zingale S., Interpretazione e progetto – Franco Angeli

Metodologia progettuale

Consigliati

Branzaglia C., Fare progetti - Lupetti
Munari B., Design e comunicazione visiva - Laterza
Munari B., Da cosa nasce cosa - Laterza

Durante il corso saranno indicati ulteriori materiali di lettura e studio (estratti, interviste, articoli, brani)



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

INSEGNAMENTO: Inglese A

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:

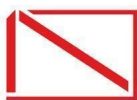
Grammar: Present Continuous, Countable and Uncountable Nouns
Vocabulary: School, Transport and Food

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

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

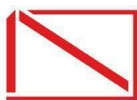
LEZIONE 10:

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

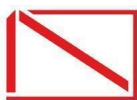
METODO DIDATTICO

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 2022/2023

INSEGNAMENTO: Inglese B1

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE:

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

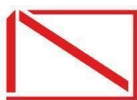
LEZIONE 3:

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 2022/2023

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

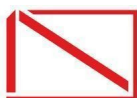
Ci sarà solo un esame finale comprensivo che esaminerà i studenti nel Listening, Speaking, Writing e Reading

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 2022/2023



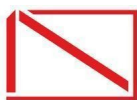
METODO DIDATTICO

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

INSEGNAMENTO: Inglese B

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE:

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:

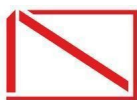
Grammar: Present Perfect Simple and Continuous Vocabulary:
Phrasal Verbs, Collocations with Make and Do

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

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

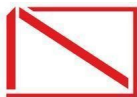
Vocabulary: Celebrations and Personal Pronouns Su□xes

....

MODALITA' D'ESAME:

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

TESTI DI RIFERIMENTO:

Cambridge Complete First for Schools, Internet Resources

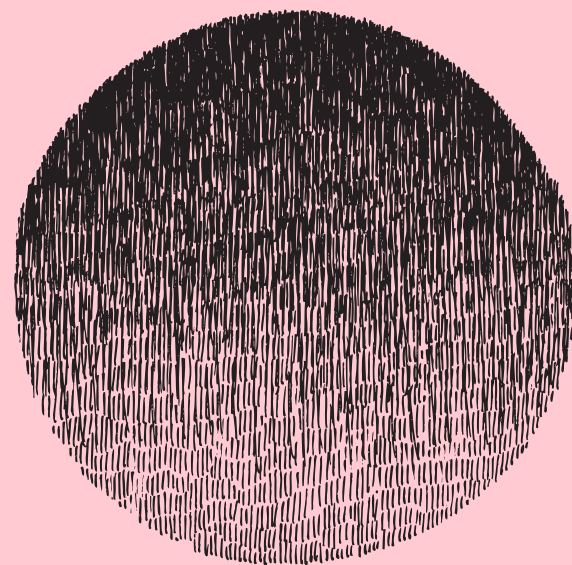
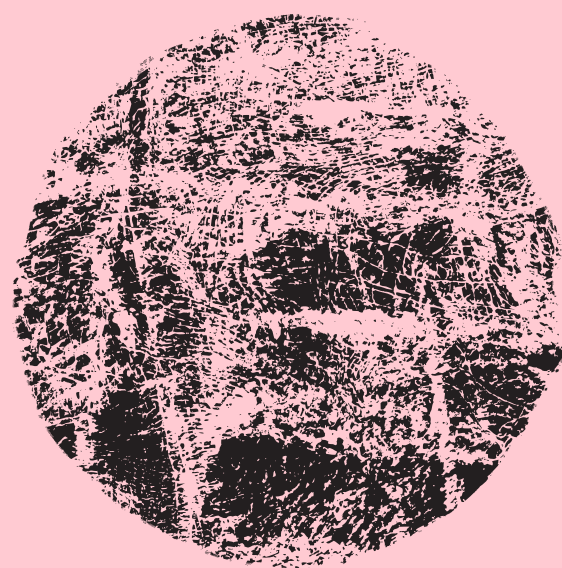
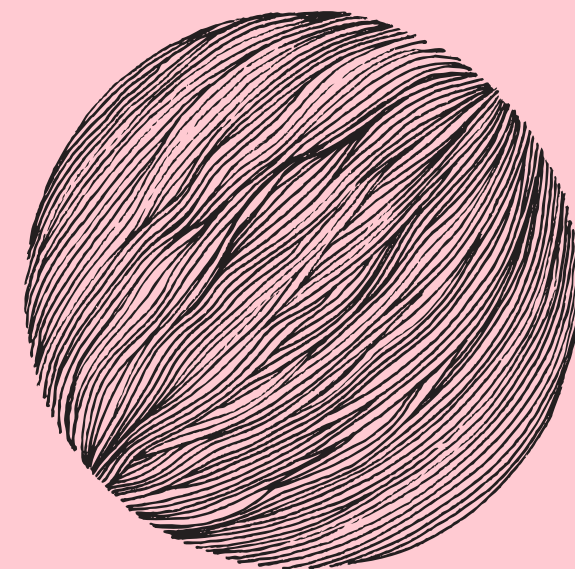
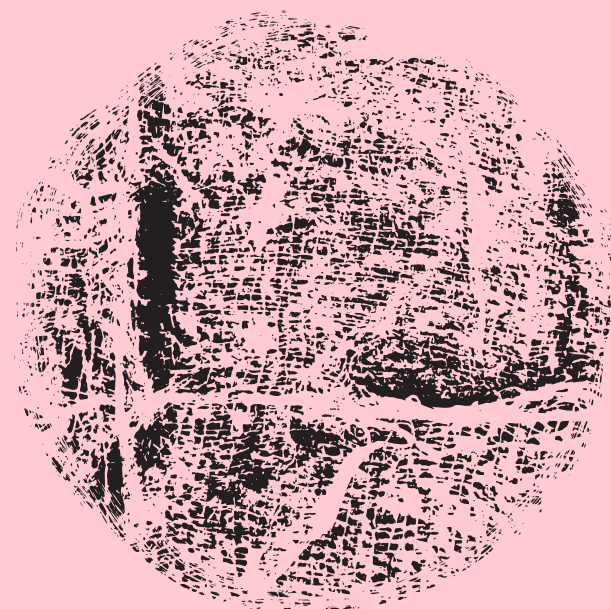
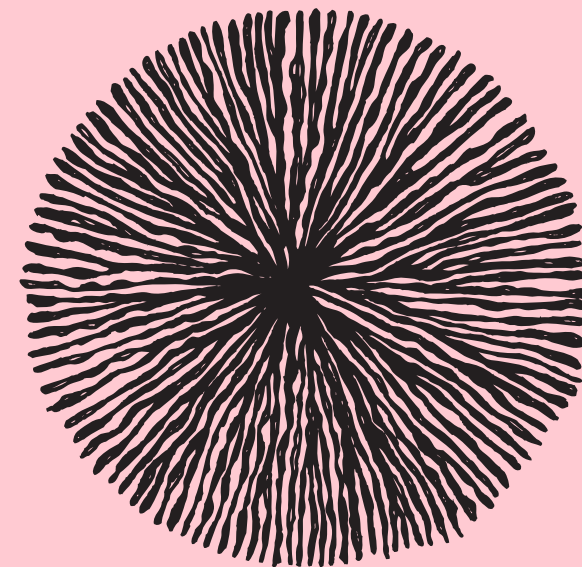
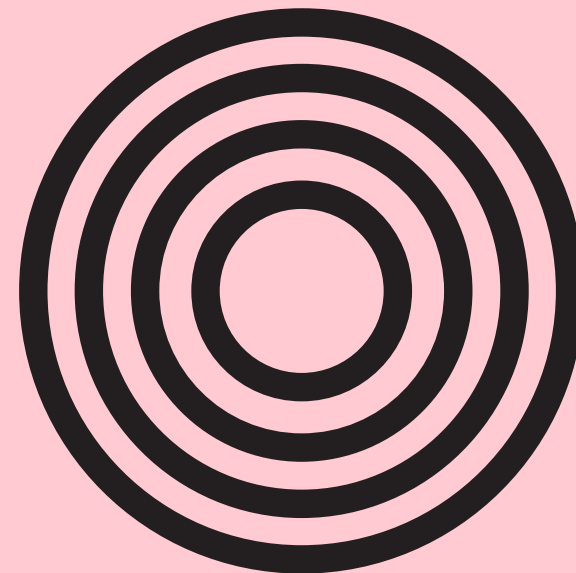
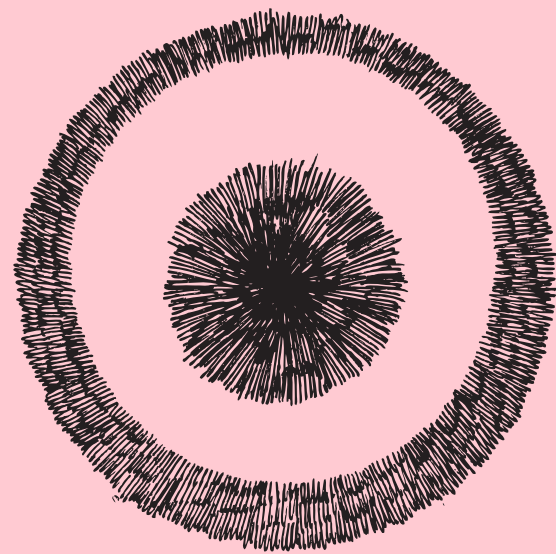
METODO DIDATTICO

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

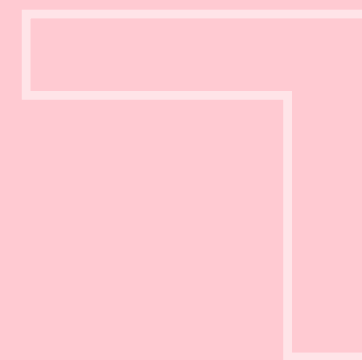
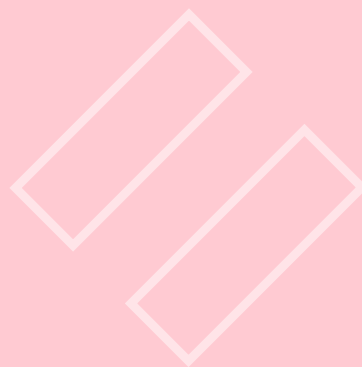
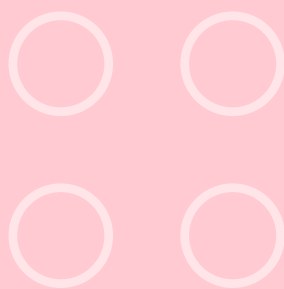
SHORT BIO DOCENTE:

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

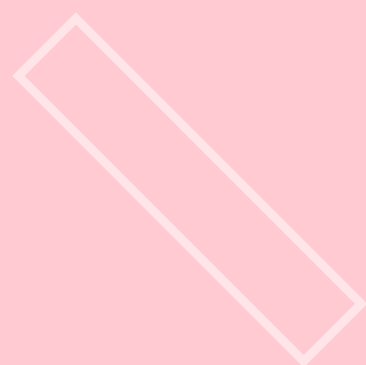
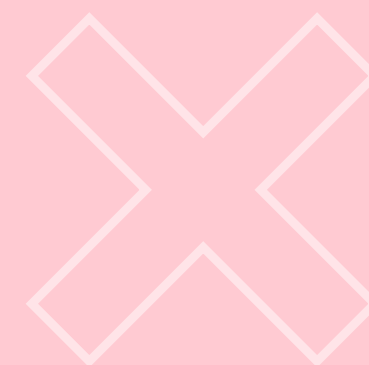


www.printclubtorino.it



IL CORSO:

OBIETTIVI DIDATTICI



OBIETTIVI

TECNICA E PROCESSO RISOGRAPH

PROGETTAZIONE DELL'ELABORATO

STAMPA IN LABORATORIO

IL CORSO

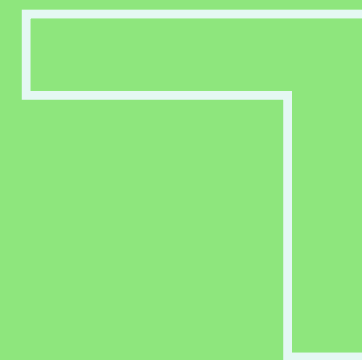
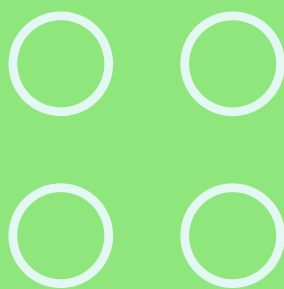
TIMELINE

SEDE ABADIR	14 NOV 2022	14.00-18.00	PCT + TECNICA
SEDE ABADIR	15 NOV 2022	9.00-13.00	TECNICA + BRIEF
ONLINE	22 NOV 2022	14.00-16.00	PRESENTAZ. CONCEPT
ONLINE	13 DIC 2022	09.00-11.00	PRESENTAZ. PROGETTO
SEDE ABADIR	09 GEN 2023	14.00-18.00	REVISIONE PROGETTO
SEDE ABADIR	10 GEN 2023	9.00-13.00	REVISIONE ESECUTIVI

TIMELINE

TORINO	31 GEN 2023	09.00-18.00	PCT
TORINO	01 FEB 2023	09.00-18.00	PCT
TORINO	02 FEB 2023	09.00-18.00	PCT

**STAMPEREMO E RILEGHEREMO IL NOSTRO ELABORATO.
DALL'INIZIO ALLA FINE!**



RISOGRAPH



RISO LOVE

La stampa Risograph ha un approccio eco-friendly perché utilizza pochissima energia elettrica ed inchiostri a base di **olio di soia**.

Strizza l'occhio alla resa cromatica della **serigrafia**, alla morbidezza della stampa **off-set** e la velocità delle **macchine fotocopiatrici**.

Le regole per progettare in maniera corretta sono poche, e alla portata di tutti perché è possibile utilizzare sia **layout analogici**, utilizzando lo scanner della macchina, sia i **file digitali**, che vanno preparati in maniera consona.

+ PLUS

INCHIOSTRI ECO-FRIENDLY

SEMITRASPARENTI

TONI BRILLANTI

HIPSTER-MANIA 80S

RISOGRAPH

CUORE GREEN

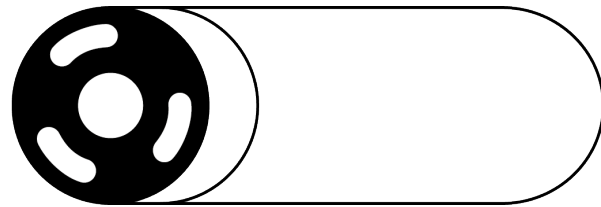
Sembra una fotocopiatrice e si muove come tale, ma funziona come la stampa offset.

La specialità della stampa Riso infatti sta nell'uso di inchiostri a base di soia, quindi non tossici, e matrici realizzate con fogli di carta di banano.

HAI DETTO MATRICI IN CARTA DI BANANO?

Il nome Risograph? Non deriva dall'utilizzo di fogli in carta di riso, bensì dalla parola “Riso”, che in giapponese significa “ideale”.

ECO-FRIENDLY



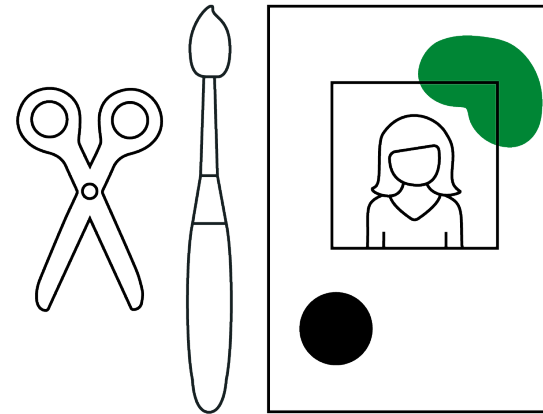
Inchiostri a base di soia
e matrici realizzate con
fogli di **carta di banano**:
super ecologico!

DIVERTENTE



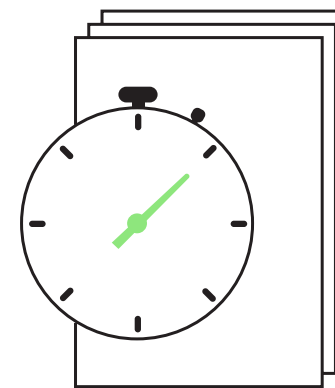
Grazie alla **sovrapposizione**
dei colori e al registro
potrete creare effetti originali
e sempre differenti.

VERSATILE



Non sai se scegliere tra
digitale o analogico? Non
preoccuparti: la **Risograph**
supporta entrambi.

EFFICIENTE



Le nostre **Risograph**
stampano fino a 125 pagine
al minuto: una produzione
velocissima!

RISOGRAPH



OP CLUB TORINO

Laboratorio didattico

28 Gennaio
ACQUAFORTE

14 Marzo
MINIERA NERA

04 Maggio
SILGRAFIA

02 Luglio
PASTASCCA

09 Settembre
ACQUAFORTE

11 Novembre
PASTASCCA

Offerta
4 incontri 50€

CALENDARIO 2017 —
STAMPERIA D'ARTE BUSATO

Il tutor

Stamperia Busato è una stamperia d'arte che non si ferma a un solo tipo di stampa, ma che si avventura in tutti i campi della grafica, dalla tipografia alla fotografia, dalla serigrafia alla stampa digitale, dalla grafica web alla grafica per il libro.

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.stamperiabusato.it

15 FEBBRAIO 2017 —
WORKSHOP PATTERN & BOOKLET

Bottega Fagnola

Facile creare tra i libri nella bottega Fagnola e nella ad occuparsi di legatoria a 15 anni. Lavorata in collaborazione dei suoi libri, spaziosi dal restauro alla legatoria d'arte, tra tradizioni e innovazioni, ampliando gli orizzonti verso tutto ciò che è libro e carta.

Offerta
servizio digitale 55€
solo offline 35€
solo pomeriggio 45€

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.bottegefagnola.it

18 febbraio 2017
WORKSHOP DI SERIGRAFIA ABSOLUTE BEG

Pronti, partenza, si stampa!

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

18 marzo 2017
WORKSHOP DI SERIGRAFIA SNAP TO GRID

Pronti, partenza, si stampa!

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

25 marzo 2017
WORKSHOP RISOGRAF UTOPIA

Risograph absolute beginners

Try Again Lab

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

30 marzo 2017
LA STAMPA DALLO SCALLO AL FINE AR

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

OP CLUB TORINO

Laboratorio didattico

28 Gennaio
ACQUAFORTE

14 Marzo
MINIERA NERA

04 Maggio
SILGRAFIA

02 Luglio
PASTASCCA

09 Settembre
ACQUAFORTE

11 Novembre
PASTASCCA

Offerta
4 incontri 50€

16 SETTEMBRE 2017
WORKSHOP INCISIONE ACQUAFORTE

Morsura senza paura!

Stamperia d'arte Busato

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.stamperiabusato.it

30 settembre 2017
WORKSHOP DI SERIGRAFIA ABSOLUTE BEG

Pronti, partenza, si stampa!

Try Again Lab

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

18 marzo 2017
WORKSHOP DI SERIGRAFIA SNAP TO GRID

Pronti, partenza, si stampa!

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

25 marzo 2017
WORKSHOP RISOGRAF UTOPIA

Risograph absolute beginners

Try Again Lab

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

30 marzo 2017
LA STAMPA DALLO SCALLO AL FINE AR

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

11 novembre 2017
WORKSHOP SILGRAFIA #3

con brush

Massimo Poletto

Per info e iscrizioni

Contattaci su www.printclubtorino.it

OP CLUB TORINO

Laboratorio didattico

28 Gennaio
ACQUAFORTE

14 Marzo
MINIERA NERA

04 Maggio
SILGRAFIA

02 Luglio
PASTASCCA

09 Settembre
ACQUAFORTE

11 Novembre
PASTASCCA

Offerta
4 incontri 50€

INKS

Gli inchiostri risograph producono una texture unica, che ha un ‘tocco’ molto materico e ricco. A base di soia (e quindi non tossici) necessitano di **tempi lunghi per asciugare**.

I COLORI SONO MOLTO PARTICOLARI E POCO RIPRODUCIBILI VIA WEB O CON RIFERIMENTI DI QUADRICROMIA E PANTONE.

IL METODO MIGLIORE PER CONOSCERLI, E CAPIRNE LE POTENZIALITÀ, È STAMPARLI (CON LE SCALE COLORE) E, NEL CASO STAMPIATE PER ALTRI, FORNIRE LORO DEGLI ESEMPI O LE SCALE COLORE CON LE SOVRAPPOSIZIONI.

OVERLAY

Gli inchiostri sono semi-trasparenti, il modo migliore per stampare in risograph è quindi **sfruttare questa caratteristica**. (vedi esempi).

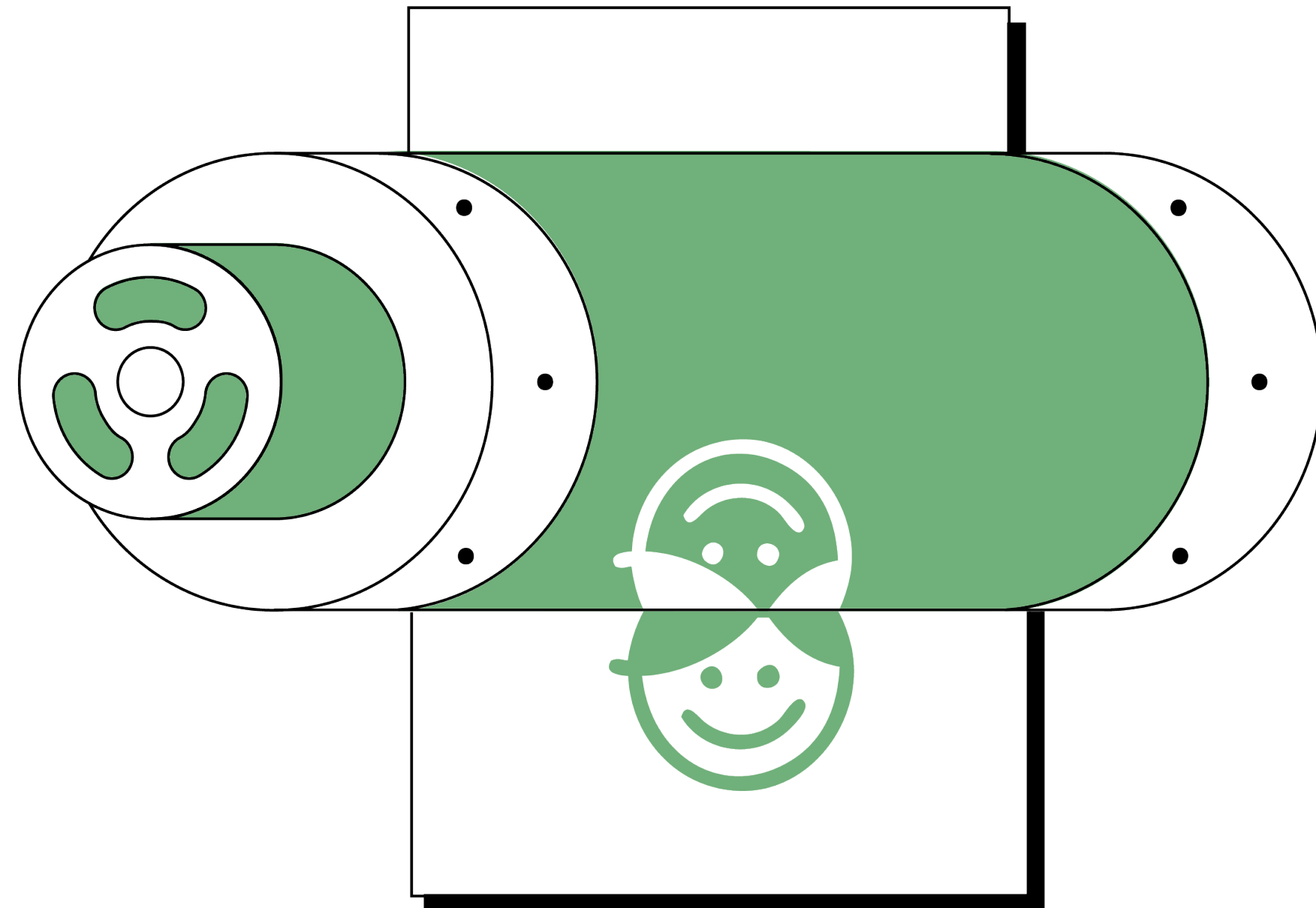
Un'altro aspetto fondamentale, conseguenza del punto sopra, è che quindi **l'elaborato cambia in base al colore della carta** su cui si decide di stampare.

ATTENZIONE!

Per ottenere un risultato migliore bisogna sempre utilizzare i crocini di registro (e posizionarli sull'elaborato per ottenere un registro più corretto possibile) attenzione soprattutto alla famigerata **ROTELLINA!**

Preparate la gomma!

COME AVVIENE LA STAMPA?



Il trasferimento del grafismo

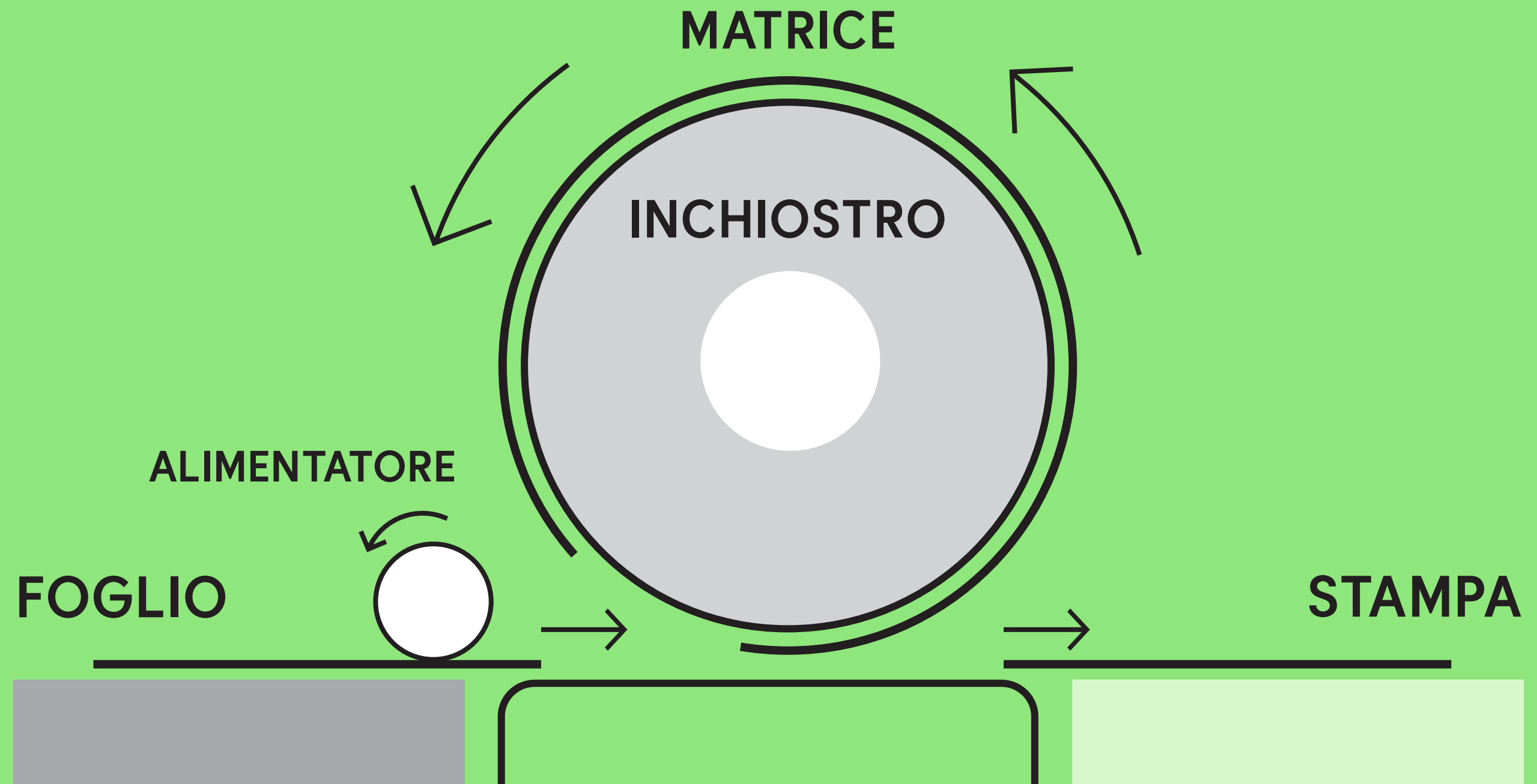
Tecnicamente la matrice viene ottenuta tramite dei microfori creati dalle testine termiche. Il foglio di fibra di banano, matrice, verrà forato in corrispondenza del grafismo. Ad ogni livello colore corrisponde una cartuccia di inchiostro inserita all'interno del cilindro, che ruotando colorerà l'elaborato attraverso i fori. Se è necessaria una modifica al file sarà indispensabile stampare una nuova matrice. Ogni cambio colore necessita di un avviamento.

RISOGRAPH



COME FUNZIONA?

La carta viene fatta passare attraverso la macchina e, passando sotto il tamburo, riceve la grafica ad alta velocità.





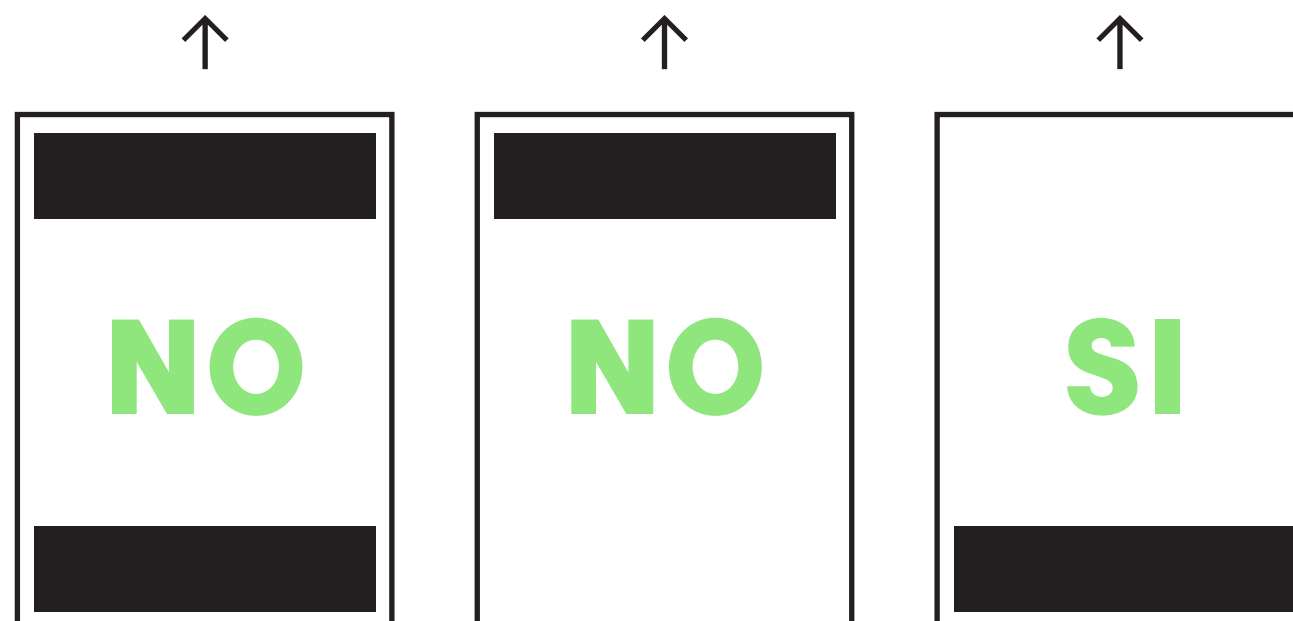






! ALERT

LA PRESA DEI FOGLI AVVIENE
DAL LATO SUPERIORE: LA PRESENZA
DI MOLTO INCHIOSTRO (DAI PASSAGGI
PRECEDENTI) MACCHIA I RULLI
E QUINDI LE STAMPE SUCCESSIVE



ATTENZIONE ALLA ROTELLINA!



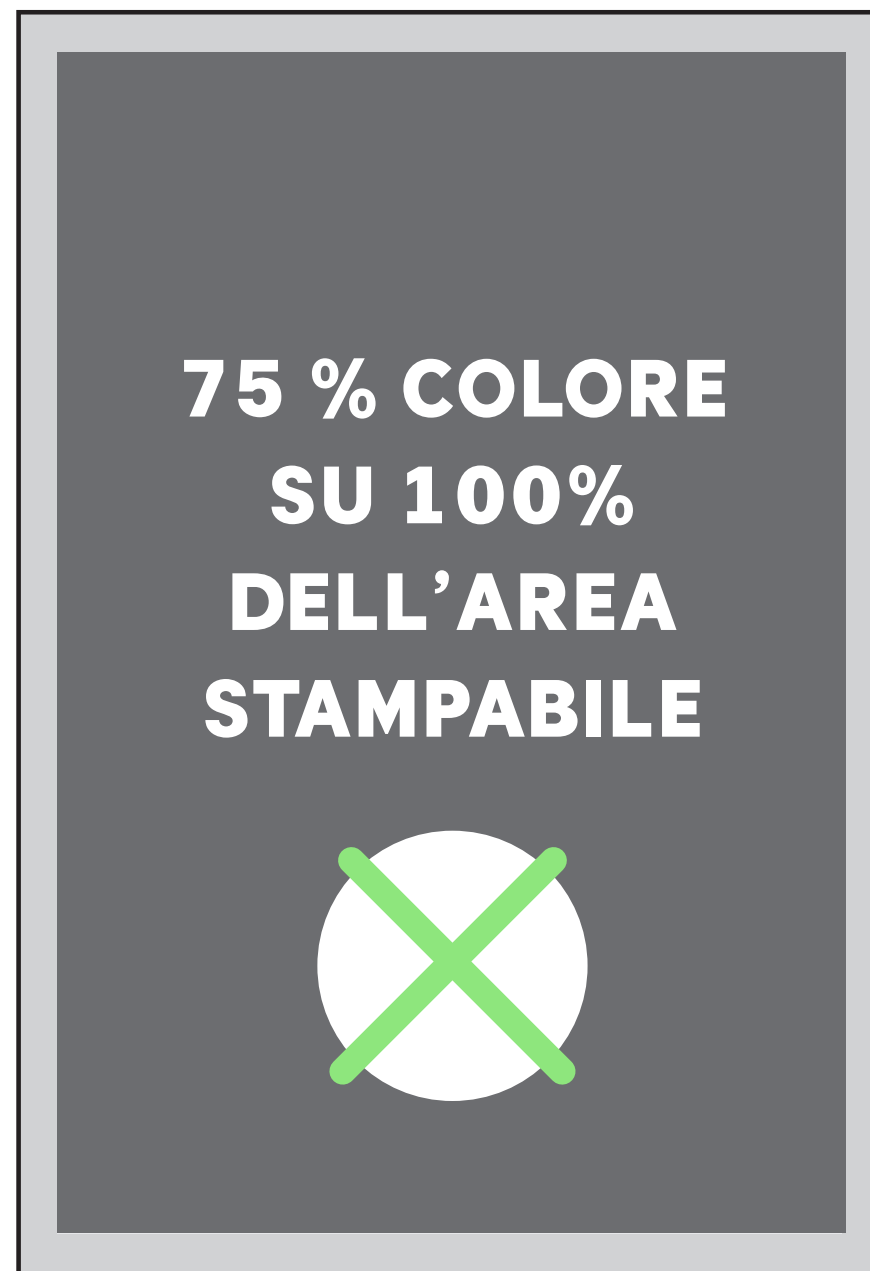
! ALERT

**NON SI PUÒ COPRIRE L'INTERA AREA
STAMPABILE CON INCHIOSTRO.
GROSSE AREE DI COLORE PIATTO
POTREBBERO NON RISULTARE UNIFORMI.**

**PER GRANDI AREE DI COLORE PIATTO
SI DEVE UTILIZZARE UN GRIGIO 70-80%.**

MAI IL 100% DI COLORE SU UN A3.

ESEMPIO



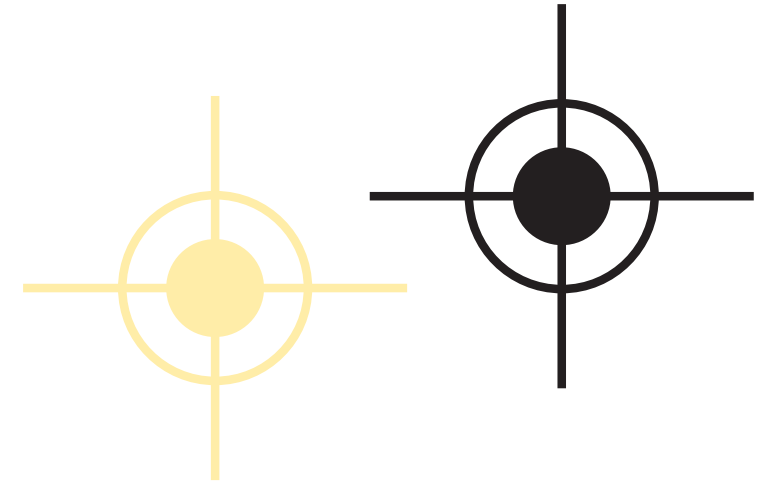
Area stampabile
291X413 mm

I COLORI

**GLI INCHIOSTRI RISO
SONO SEMI-TRASPARENTI.**

**SOVRAPPONENDOSI CREANO
NUOVE TONALITÀ. LE DIFFERENZE
DI TONALITÀ SI NOTANO OGNI 20%**

IL REGISTRO



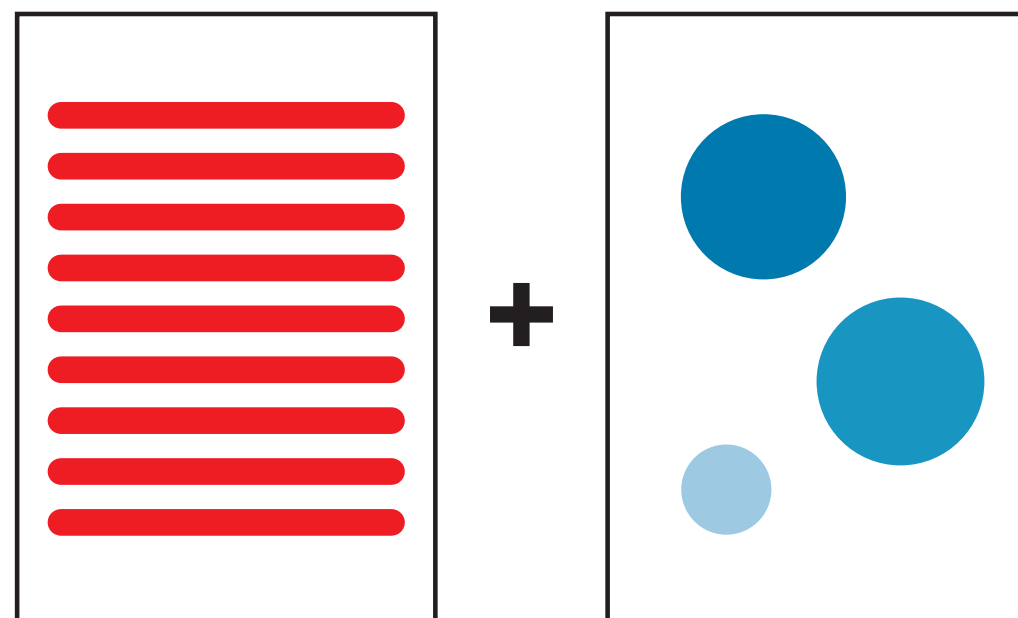
**IL PROCESSO DI STAMPA RISO
NON È PERFETTO (ED È IL SUO BELLO!).
PER OGNI COLORE I FOGLI DEVONO
ESSERE REINSERITI IN MACCHINA.**

**I FUORI REGISTRO SONO LA PECULIARITÀ
DI QUESTA MACCHINA!**

SOVRASTAMPA

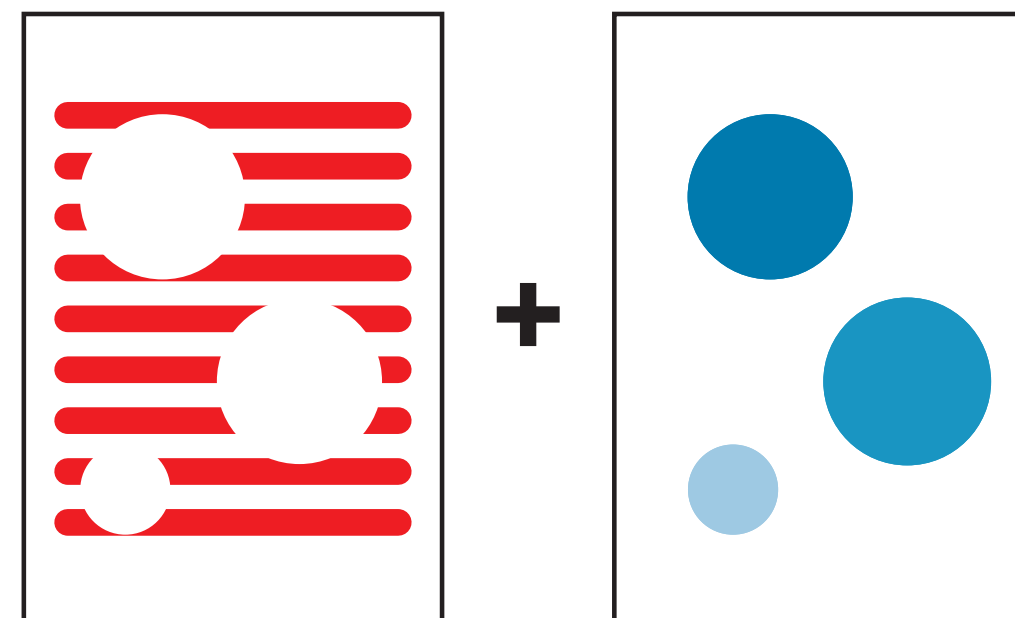
OPPURE

FORATURA



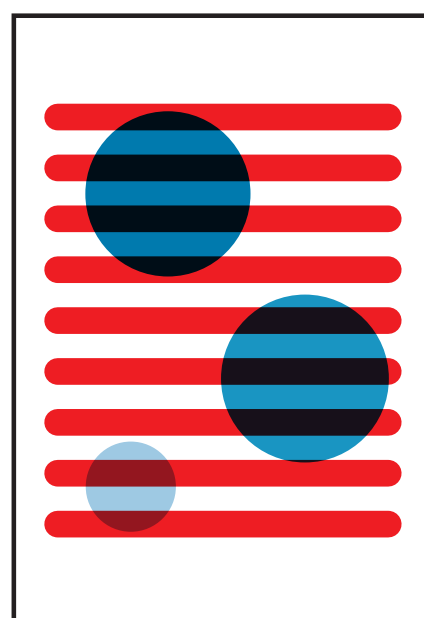
COLORE 1

COLORE 2

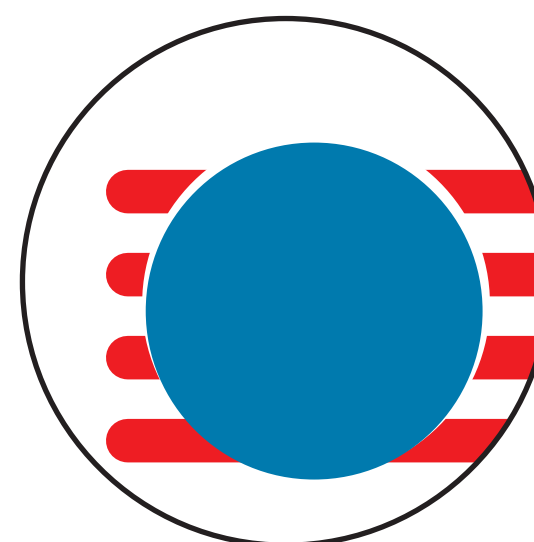


COLORE 1

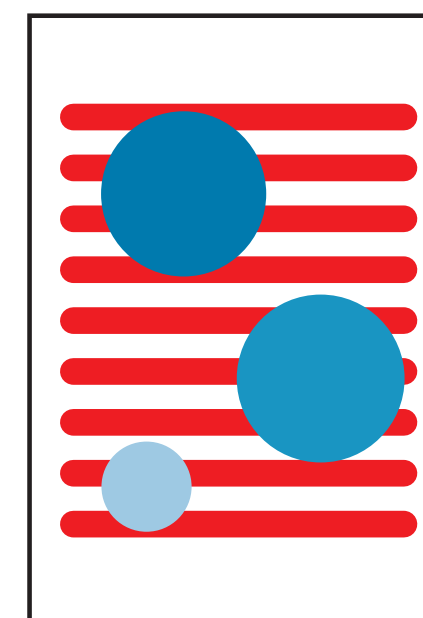
COLORE 2



RISULTATO



LA REALTÀ

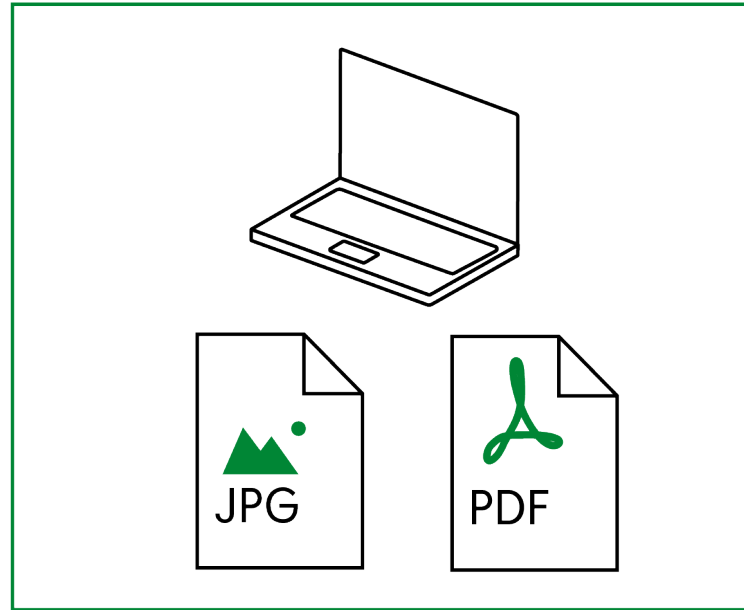


RISULTATO
(IN TEORIA)

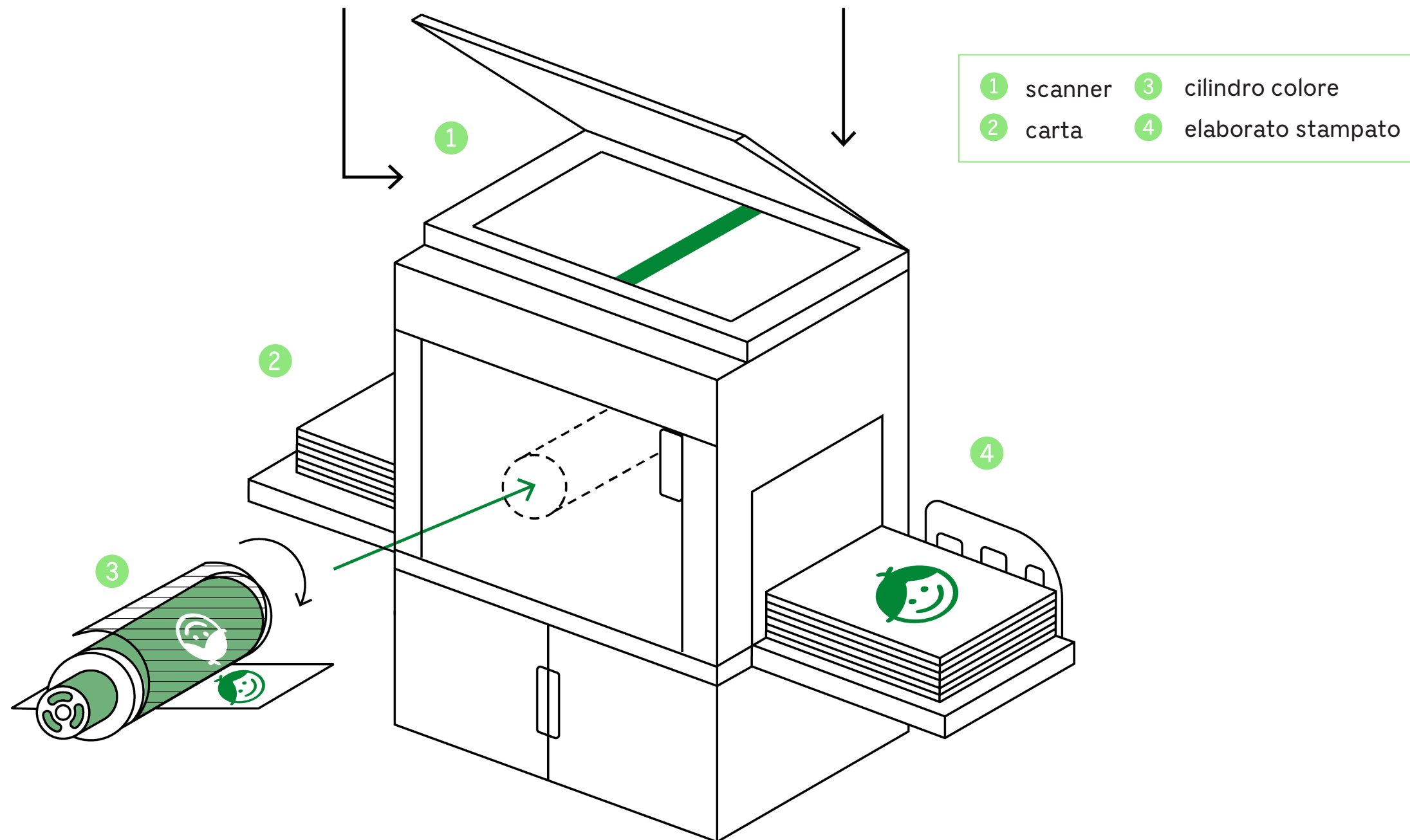
Poichè ogni colore è stampato con un passaggio di macchina alla volta il registro non sarà mai al 100% preciso.

Quando prepari il tuo design assicurati che possa 'soportare' anche un minimo spostamento di 1 mm!

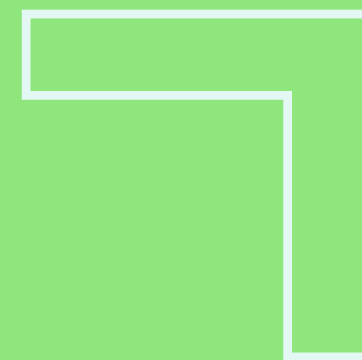
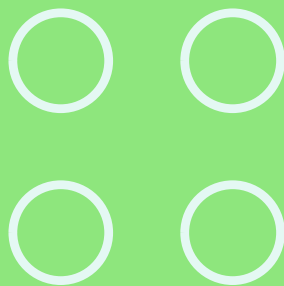
Digitale



Analogico



RISOGRAPH



STAMPO DA FILE



MZ970

SPECIFICATIONS

DIMENSIONE FOGLIO MAX

297x432 mm

DIMENSIONE FOGLIO MIN

Con due cilindri: 182x257 mm (B5)

Con un cilindro (numero 1): 100x148 mm

Con un cilindro (numero 2): 182x257 mm

AREA DI STAMPA

291x413 mm

GRAMMATURA CARTA

46 g/m²–225 g/m²

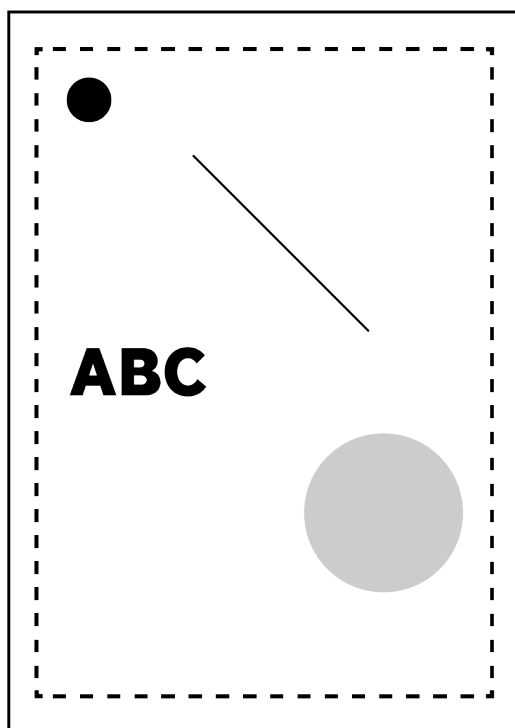
IL FILE

**IL FILE FINALE DEVE ESSERE UN PDF
IN SCALA DI GRIGIO
CON OGNI LIVELLO COLORE SEPARATO.**

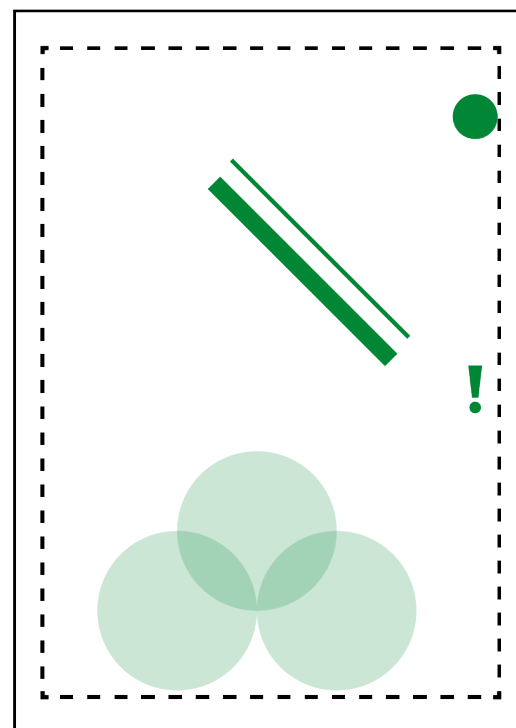
FONDAMENTALE:

1. Flattened PDF (no livelli no trasparenze)
2. Scala di grigi
3. Risoluzione a 300 dpi (tutti i contenuti immagini e grafica)

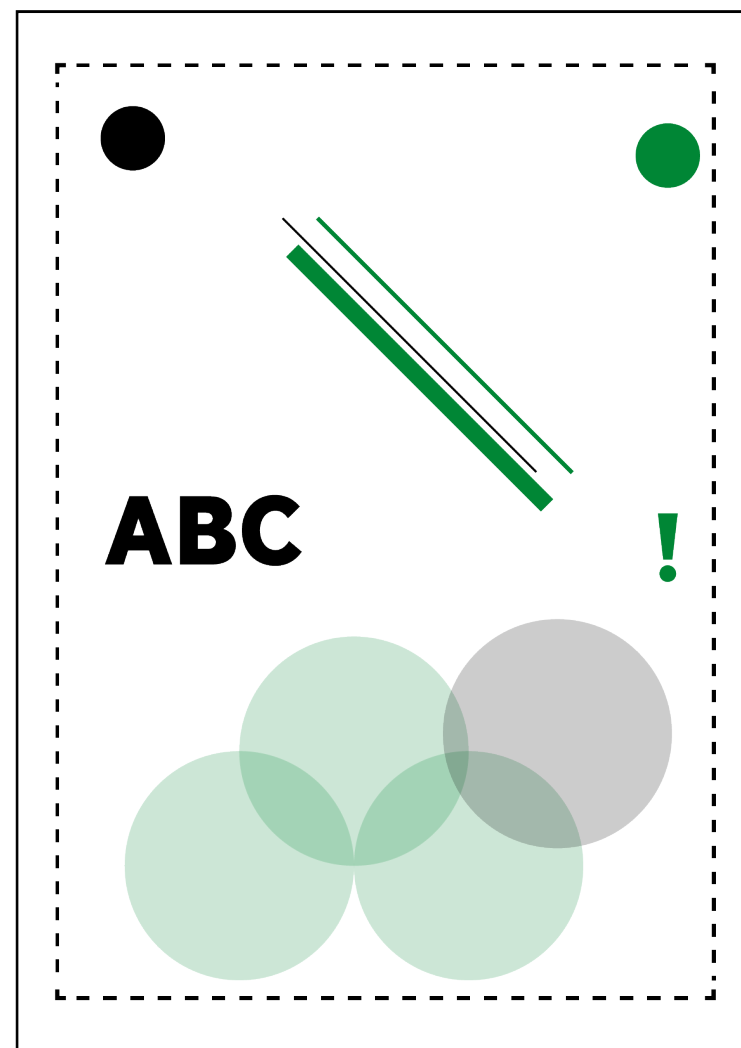
COLORE 1



COLORE 2



STAMPA FINALE



PREPARARE I FILE

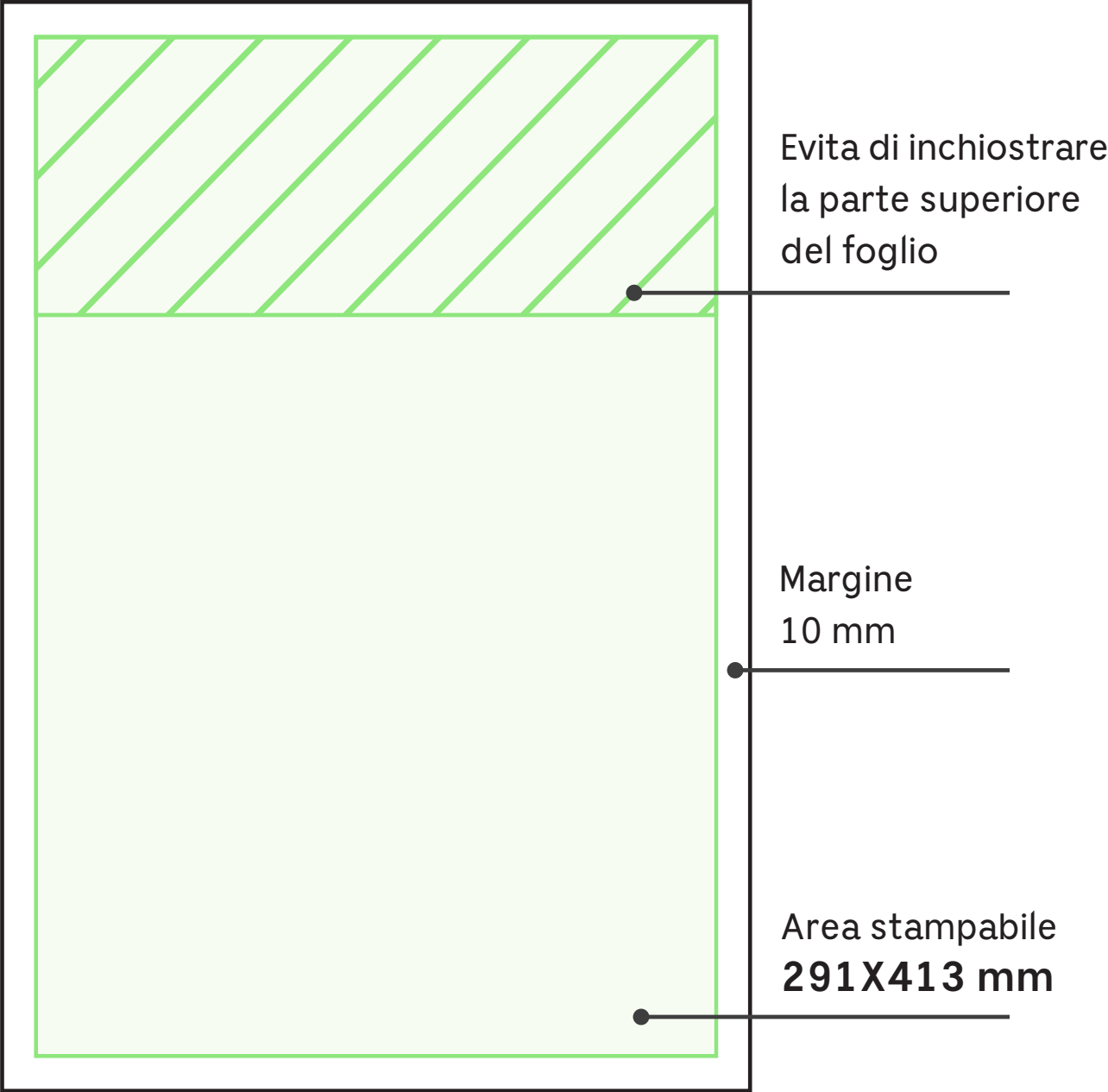
Occorre esportare **un file per ogni colore** con cui si desidera stampare.

I file dei singoli colori vanno esportati in **scala di grigio** e a **300 o 600 DPI**.

Quando lavoro con una macchina a due cilindri l'esecutivo di stampa sarà un file in pdf con due pagine (una per ciascun colore).

RISOGRAPH

FOGLIO & FORMATI



Dimensione carta: **A3**

STAMPA A VIVO

Per creare un soggetto che si estenda fino ai margini vivi del foglio, all'interno dell'area stampabile, crea il tuo lavoro includendo 5 mm di abbondaggio.

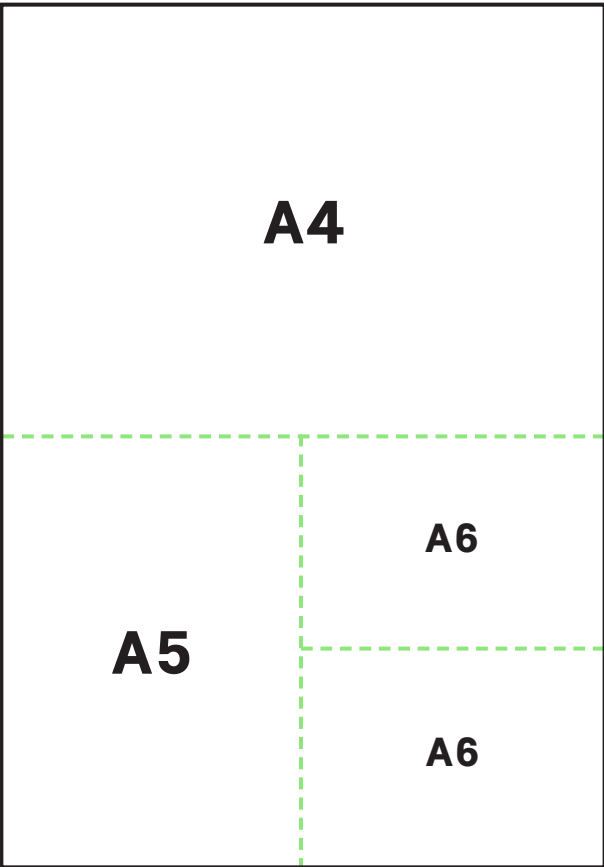
SEGNİ DI TAGLIO

Possiamo rifilare in tutti i formati e dimensioni personalizzate: sono però richiesti i **segni di taglio**.

GRAMMATURA

MINIMA 46g/m²

MASSIMA 210 g/m²



È importante fare dei test sulle carte per valutare la resa della stampa risograph e i tempi di asciugatura.

IMPORTANTE:
mettere i crocini sempre in modo corretto!

! ALERT

**CON PIÙ COLORI SOVRAPPOSTI LASCIARE
LIBERI 9 CM DELLA PARTE ALTA DEL FOGLIO**

**PER LE IMMAGINI CON MOLTI
COLORI/LIVELLI LA DIMENSIONE FINALE
OTTIMALE È 280X350MM.**

FONT & TRACCIATI

ABC 20pt

abcde 12pt

ABCDEF 9pt

abcdefg 7pt



Usa un nero normale (100% K) per testi superiori a 14pt per evitare eccessi di inchiostro. **Mai creare testi in Photoshop**, poichè i bordi non risultano nitidi. Testi e tracciati non devono MAI essere rasterizzati. Per stampare al meglio il testo bisogna impostare il nero di registrazione.

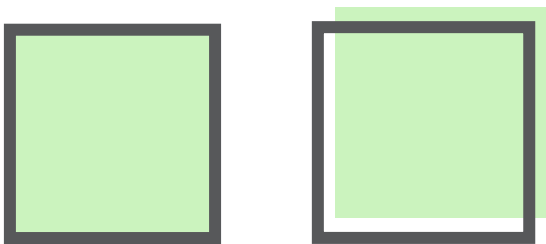
EFFETTO RETINATO O GRANULARE

Non serve aggiungerli. Vengono creati dalla **Risograph**: puoi impostare la densità a tuo piacere.

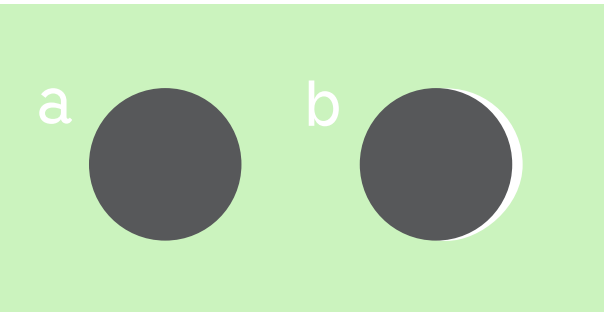
PECULIARITÀ

La **Risograph** ha limiti di precisione dovuti alla velocità di presa del foglio e alla meccanica stessa della macchina che stampa in fuori registro.

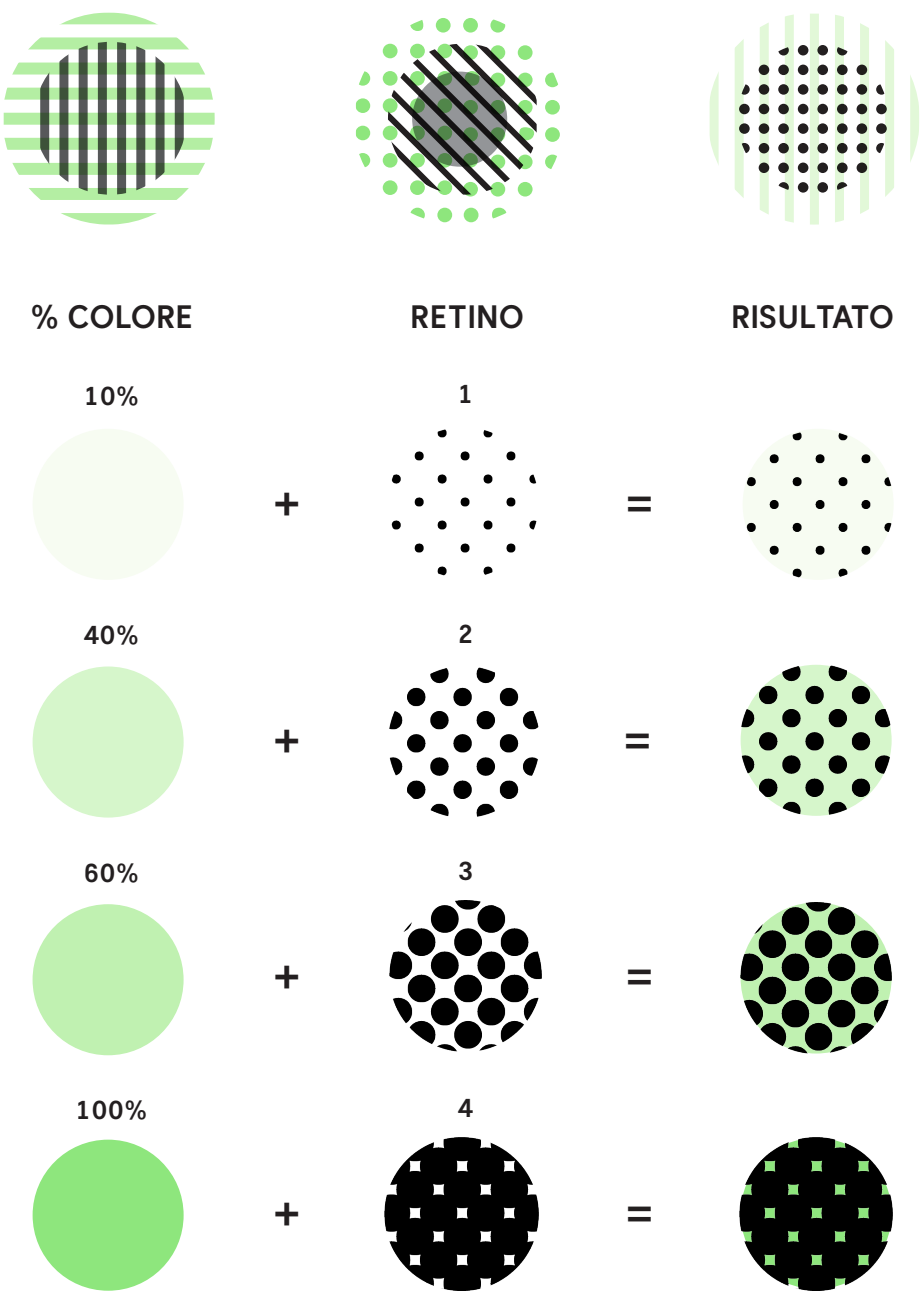
REGISTRO FUORI REGISTRO

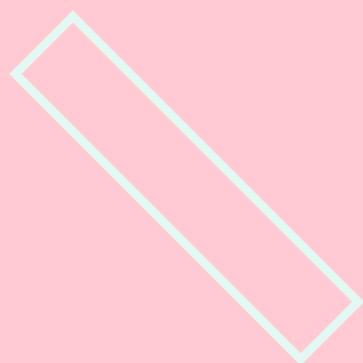
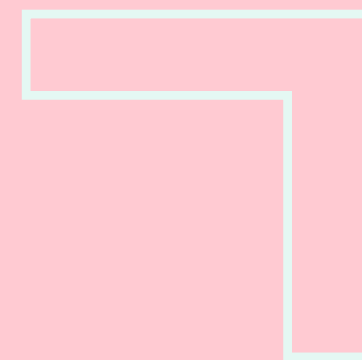
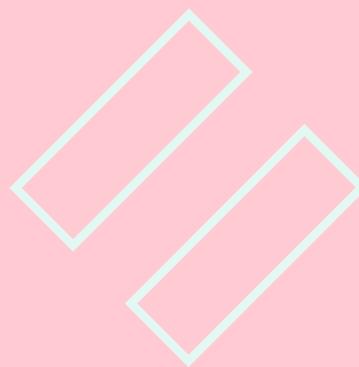
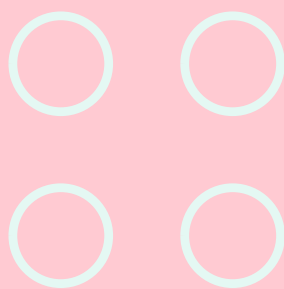


SOVRASTAMPA

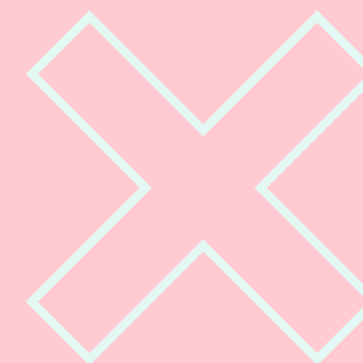


È **meglio** impostare la sovrastampa per permettere la corretta sovrapposizione dei colori (a). Se non viene applicata il risultato finale risulterà impreciso e approssimativo (b).





DOMANDE?



Metodi e strumenti per la rappresentazione

ABADIR Catania, A.A. 2022-2023

Docenti Sergio Zavattieri e Melani De Luca

Descrizione e obiettivi del corso

Coerentemente allo studio e alla ricerca sui graffiti realizzati dai detenuti nelle carceri, tema di cui quest'anno l'Accademia Abadir si è fatta promotrice, il programma di questa materia verterà sulla ricerca e la produzione di grafiche a tema. Sin dalla prima lezione infatti gli studenti sono invitati a fare ricerca in classe attraverso internet e contestualmente realizzare delle illustrazioni prendendo spunto da quelle realizzate dai detenuti nelle celle, con riferimento particolare a quelli realizzati dai detenuti delle carceri di Palazzo Steri a Palermo durante l'inquisizione dal 1623 al 1782. I contenuti realizzati durante la prima parte del corso saranno utilizzati nella seconda parte per la realizzazione di un volume in formato cartaceo.

Argomenti trattati

Questo corso nasce dal concetto di design dell'informazione, che attinge da molteplici discipline nel campo della ricerca, come la linguistica, l'usabilità, l'interazione, le scienze cognitive, o le scienze dell'informazione. Il design non serve qui solo per progettare ma diventa anche un prisma di lettura attraverso il quale immaginare uno sviluppo teorico funzionale al nostro oggetto di studio.

Inscindibile è il legame tra la creatività e la tecnica, allo stesso modo è fondamentale oggi la tecnologia sviluppata negli ultimi decenni, diventa quindi indispensabile un'analisi scientifica, culturale e politica.

Modalità d'esame

L'esame volgerà su una prova orale che avrà come oggetto la presentazione del volume realizzato. Questo dovrà essere accompagnato da un dibattito relativo il processo di realizzazione, che include i riferimenti e le documentazioni colte durante l'esperienza progettuale. La consegna degli elaborati prodotti sia durante le lezioni che a casa è un requisito fondamentale per essere ammessi agli esami.

Calendario didattico

Mercoledì 23 novembre 2022 IN SEDE

09:00-13:00

14:00-18:00

Ore 09:00-11:00 Saluti e presentazione del corso da parte dei due docenti Sergio Zavattieri e Melani De Luca.

Ore 11:00-13:00 Seguito dibattito e inizio ricerca. Creazione cartella condivisa per i contenuti.

Ore 14:00-18:00 Ricerca e produzione contenuti.

Per casa: Ricerca e produzione contenuti. Scadenza lunedì 28 novembre ore 23:59. Voto consegna.

Martedì 29 novembre 2022 ONLINE

14:00-17:00

Ricerca e produzione contenuti. Verifica dei contenuti prodotti.

Per casa: Ricerca e produzione contenuti. Scadenza domenica 11 dicembre ore 23:59. Voto consegna.

Lunedì 12 dicembre 2022 IN SEDE

09:00-13:00

14:00-18:00

Ore 09:00-13:00 Ricerca e produzione contenuti.

Ore 14:00-18:00 Ricerca e produzione contenuti. Verifica dei contenuti prodotti.

Per casa: Ricerca e produzione contenuti. Scadenza martedì 20 dicembre ore 23:59. Voto consegna.

Mercoledì 21 dicembre 2022 ONLINE

14:00-17:00

Ricerca e produzione contenuti. Verifica dei contenuti prodotti.

Per casa: Ricerca e produzione contenuti. Scadenza domenica 15 gennaio ore 23:59. Voto consegna.

Lunedì 16 gennaio 2023 ONLINE

14:00-17:00

Ricerca e produzione contenuti. Verifica finale dei contenuti prodotti.

Per casa: Ricerca e produzione contenuti. Scadenza domenica 15 gennaio ore 23:59. Voto consegna.

Giovedì 26 gennaio 2023 IN SEDE

09:00-13:00

14:00-18:00

Ore 09:00-13:00 Verifica finale dei contenuti prodotti e correzioni.

Ore 14:00-18:00 Verifica finale dei contenuti prodotti e correzioni. Conclusione della produzione dei contenuti.

PROGRAMMA DEL CORSO ANNO ACCADEMICO 2022-2023

Docente **Pietro Nunziante**

Storia del design 6 cfu – 45 ore

OBIETTIVI FORMATIVI

L'insegnamento intende fornire agli allievi gli strumenti teorici e critici per la comprensione della storia del Design. Al termine del corso, lo studente avrà acquisito i fondamenti attraverso i quali analizzare la storia contemporanea del Design; avrà maturato la capacità di comprendere i principali aspetti del dibattito culturale e della produzione progettuale, inoltre avrà acquisito una metodologia utile all'indagine storico-critica.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso prende in esame la storia del Design da un punto di vista sperimentale e di ricerca, costruendo una lente che a partire dalle tematiche della contemporaneità affronta i presupposti storici, artistici e sociali, industriali e produttivi, in cui risiedono le radici culturali delle trasformazioni epocali della contemporaneità. Si parte dunque dalla definizione dell'epoca della rivoluzione digitale per definire quali sono le categorie utili alla interpretazione e comprensione della trasformazione digitale, e a partire da queste si svolge a ritroso lo sguardo costruendo una lettura dei prodromi e degli sviluppi di queste trasformazioni nella società dell'automazione, nell'epoca della meccanizzazione e nel secolo della prima e seconda rivoluzione industriale.

Attraverso l'introduzione del concetto di *Affordance* si ricostruisce a partire dalle caratteristiche degli oggetti o degli ambienti; i comportamenti, gli stili di vita, i bisogni e i valori che ogni epoca ha sviluppato. Si introduce un approccio di archeologia del sapere e di cultura materiale alla ricostruzione di una storia che è plurale ed eteronoma per natura e sviluppo. Grazie alla teoria della *Gestalt* ci si concentra sull'organizzazione percettiva e sulla comprensione delle informazioni visive nella storia dello sviluppo degli artefatti, degli utensili e dei prodotti. Entrambi i concetti diventano quindi fondamentali per comprendere lo sviluppo storico del design, che è diventato sempre più efficace e intuitivo, poiché ha permesso l'espansione dei suoi metodi ai campi della creazione di prodotti, alla progettazione delle interfacce e alla costruzione di ambienti che sono diventati comprensibili, facili e confortevoli da utilizzare per qualunque tipologia di utenza.

La crisi della modernità viene così riletta a partire dai risultati più recenti della rivoluzione tecnologica, nel tentativo di evitare una narrazione storica che scarti le aporie e le crisi; si invitano gli studenti-allievi così a confrontarsi con le collisioni di cui la storia è fatta, problematizzandone le ragioni e ricostruendone le relazioni a partire da letture particolari in una cornice concettuale condivisa.

Il corso si prefigge di mettere in evidenza un processo in cui vengono superati le visioni polari (di *continuità* - *discontinuità*, etc...) che caratterizza gran parte delle letture storiche critiche, privilegiando un approccio alla storia del design che sia utile al progetto, una storia rivolta al futuro del design.

Alcuni passaggi seminali sono sostenuti da letture di saggi specifici, tesi ad approfondire il dibattito teorico e storico dei momenti specifici. La dimensione sociale e tecnologica, delle diverse epoche ha attraversato i diversi contesti in cui si è inserito. Decifrare l'*immaginario* che via via lo

accompagna, ciò a conferma dall'assunto che non c'è consapevolezza del presente, e capacità di 'progettare' il futuro, senza la conoscenza del passato.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

La realizzazione di un lavoro di gruppo in cui ciascun team rappresenti una timeline del periodo prescelto e fornisca i criteri e i temi emergenti rappresentandoli in forma di processo infografico. La valutazione finale consiste in una prova orale volta ad accertare la conoscenza dei contenuti delle lezioni e della bibliografia obbligatoria.

Chiarezza espositiva, capacità di sintesi e di elaborazione critica, alla proprietà di linguaggio costituiscono elementi e criteri per il giudizio.

METODI DIDATTICI

L'attività didattica prevede lezioni in presenza, prova finale di accertamento delle competenze complessivamente acquisite.

TESTI DI RIFERIMENTO

D. Dardi, V. Pasca, **Manuale di Storia del Design**, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2019

R. De Fusco, **Storia del design**, Editori Laterza, Roma-Bari, 1985

E. Morteo, **Grande Atlante del Design dal 1850 a oggi**, Electa, Milano, 2008

AA.VV., **Storie. Il design italiano**, Electa, Milano, 2018 TDM, 2018

V. Gregotti (a cura di), **Il disegno del prodotto industriale. Italia: 1860-1980**, Electa, Milano 1986

Ulteriore materiale di approfondimento su specifici temi verrà fornito durante il corso.



Storia della stampa e dell'editoria

Docente: Manuel Alvaro

Semestre: Primo

Ore totali di lezione: 45

Obiettivi formativi:

Programma esteso:

Il corso sarà basato principalmente nel ripercorrere l'evoluzione culturale, sociale, tecnica ed economica che ha portato la nostra civiltà nello sviluppo, potenziamento ed espansione dell'oggetto libro. Verranno analizzati i momenti cruciali di questo percorso:

Le origini della scrittura, le scritture e la nascita dell'alfabeto; il volumen (o rotulus) di papiro, la rivoluzione del codex in pergamena, gli scriptoria medievali e il manoscritto miniato, l'invenzione della carta; l'Umanesimo e il Rinascimento, la stampa pretipografica e i libri xilografici, Gutenberg e l'invenzione della stampa, i primi incunaboli e la diffusione della tipografia nell'Occidente europeo, l'affermazione del libro, i grandi tipografi e la loro eredità, i principali tipografi italiani, Aldo Manuzio e l'Hypnerotomachia Poliphili, i Giunti e i Giolito; il Seicento e la censura, Plantin e gli Elzevir, la calcografia; il Settecento e le nuove idee come sviluppo della stampa, l'Encyclopédie di Diderot e d'Alembert, Giambattista Bodoni, Piranesi e le grafiche a stampa di soggetto antiquario; l'Ottocento e la preistoria della pubblicità; il Novecento e il linguaggio d'avanguardia all'interno delle riviste, la nascita dell'industria editoriale e del libro di massa, i libri d'artista come luogo di transiti e di reinvenzioni, zona franca e d'irradiazione rispetto alle altre discipline e il graphic design e la comunicazione visiva.

A supporto di questo percorso analizzeremo anche gli aspetti tecnici relativi al libro e alla sua struttura, facendo un confronto pratico fra il mondo fisico e digitale.

Verranno offerti inoltre presentati agli studenti alcuni momenti di confronto con varie figure professionali del mondo dell'editoria; da illustratori a type designer passando per il mondo della produzione e della stampa.

Modalità d'esame:

Colloquio orale sui testi di riferimento e i contenuti illustrati a lezione. Verranno inoltre prese in considerazione le attività e i workshop svolti durante le lezioni.

Testi di riferimento:

F. M. Bertolo - Breve storia della scrittura e del libro - 8843030965

R. Falcinelli, Critica portatile al visual design - ISBN 8806217712

R. Darnton, Il futuro del libro - ISBN 8845925862



Testi facoltativi:

Papyrus. L'infinito in un giunco - ISBN 8830105104

F. Barbier, Storia del libro - ISBN 8822005791

C. W. Ceram e L. Borrelli, Civiltà sepolte - ISBN 8806227572

Metodo didattico:

Lezioni frontali in presenza o online su piattaforma online con il costante ausilio di supporti tecnologici multimediali; attività seminariale e workshop; visite guidate; incontri con professionisti del settore.

Bio:

Manuel Alvaro, docente e consulente per studi di comunicazione e aziende nel ruolo di Art Director Freelance. Collaboro inoltre con alcune delle principali scuole di comunicazione e accademie di design sul territorio italiano. Local Ambassador Art Directors Club Italiano regione Toscana.

Contatti:

Email ABADIR - m.alvaro@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

**Diploma Accademico di I Livello
DAPLo6**

Programma 2022/2023

INSEGNAMENTO: Tecniche di Modellazione Digitale - Modulo 3 - Adobe InDesign

DOCENTE: Raffaello Buccheri

SEMESTRE: Secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso ha come obiettivo l'apprendimento delle tecniche per rendere lo studente autonomo nell'impaginazione di prodotti editoriali come libri e layout grafici in generale. A questo scopo, molto spazio sarà dato ai comandi e alle funzionalità avanzate per la gestione multipagina, per la creazione di layout e griglie di impaginazione per ogni finalità.

PROGRAMMA ESTESO

01. Riepilogo funzionalità principali

Gestione delle pagine
Pagine mastro
Gestione dei testi

02/03. Gestire il layout_Avanzate

Griglie
Layout alternativo
Layout fluido
Numerazione delle pagine
Oggetti mastro
Livelli

04. Stili

Stili di testo (paragrafo, carattere)
Stili di oggetto

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 2022/2023

05/06. Gestione dei testi_Avanzata
Importazione blocchi di testo
Capilettera
Capitoli
Controllo ortografico
Gestione dei font

07. Immagini e colore
Contorna con testo
Risoluzione di stampa
Pdf multipagina

08. Output: esportazione e stampa
Opzioni di stampa
Verifica preliminare

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

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 2022/2023

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

Abadir

Diploma Accademico di I Livello - DAPL06

Programma Didattico

Insegnamento: Materiali2

Docente: Frida Doveil

Semestre: Primo

Ore totali di lezione: 24 ore lezione + xx ore visite

Obiettivi Formativi:

Alla fine del corso “Materiali2”, lo studente, dovrà essere in grado di:

- Capire quali materiali e tecnologie possono essere più adatte oggi a innovare
- Immaginare con quale materiale/materiali poter ottenere un certo risultato di progetto
- Scegliere quali domande sul materiale fare ai fornitori / i tecnici / gli artigiani per sviluppare insieme l’idea progetto

Programma Esteso:

Il corso di Materiali2 intende portare gli studenti a **una maggiore consapevolezza delle opportunità estetiche e prestazionali** che derivano al progettista dalla conoscenza dei materiali (le “Materie”) e a un primo avvicinamento ai diversi materiali che possono portare realizzare una stessa qualità di progetto (i “Fare”).

I materiali costituiscono un mondo amplissimo e complesso, caratterizzato dall’iper scelta, che richiede ai giovani progettisti di trovare chiavi di lettura molto precise per scegliere e utilizzare la materia. E che richiede oggi innanzitutto una sempre maggiore consapevolezza della responsabilità sociale e ambientale, nella certezza che, come progettisti, nella scelta dei materiali di progetto ci troviamo a dovere affrontare sempre più spesso questioni sociali, culturali e di impatto, e non solamente questioni tecniche.

La strada per arrivare a questa consapevolezza è da un lato quella di imparare ad arrivare alla scelta del materiale giusto **a partire dalle QUALITA’** che vogliamo ottenere in un oggetto, e dall’altra, per sviluppare innovazione, quella di **imparare a manipolare LA MATERIA** che abbiamo a disposizione.

Modalità D'Esame:

Gli studenti saranno chiamati ad annotare durante le lezioni (e le visite), nel taccuino A5 del primo anno, le qualità e i materiali che maggiormente li hanno ispirati, a partire dai progetti mostrati durante le lezioni, ma anche attraverso la loro personale post review on line dopo ogni lezione.

In sede di esame verrà proposto innanzitutto di scegliere dai vostri appunti uno dei materiali (e relativi oggetti) che avremo visto insieme, e vi sarà chiesto di raccontarlo secondo le Qualità della materia che ritenete sia possibile ottenerne, spiegandone i perché (molto apprezzati schizzi a mano in diretta durante l'esame...).

In particolare l'esempio scelto dovrà riguardare Le Materie del programma, vale a dire:

Plastiche (polipropilene, polietilene, ecc.) e nuove plastiche bio-derivate

Alluminio, acciaio e nuove forme espressive con i metalli

Nuovi legni e legni ricomposti + nuovi materiali naturali (carte, cellulosa, ecc.)

Vetro e altri materiali trasparenti

L'esame si svolgerà in modalità orale e terrà conto anche dei risultati che ciascuno studente avrà ottenuto nelle due brevi esercitazioni estemporanee che verranno fatte durante le lezioni iniziali in presenza e che termineranno con una revisione finale, durante le lezioni finali on line.

Inoltre, al fine di assicurarsi che vengano memorizzati alcuni dei contenuti fondamentali delle lezioni, il docente potrà rivolgere alcune domande relative a quanto visto nelle visite in esterno e nelle lezioni stesse, che gli studenti riceveranno in anticipo sulla data d'esame, a fine corso.

Testi di Riferimento:

- Ezio Manzini, La materia dell'invenzione. Materiali e Progetto

Editore: Arcadia, Milano, 1986

<https://www.lifegate.it/plastiche-design-intelligente>

<https://www.lifegate.it/legno-architettura-design-futuro>

<https://www.internimagazine.it/design/materiali/i-biomateriali-sono-merito-anche-dei-designer/>

Metodo Didattico:

- 4 lezioni di 4 ore dedicati ai materiali, in classe
 - 2 lezioni da 2 ore ciascuna on-line
 - 2 lezioni da 2 ore ciascuna in presenza a Milano
- Alle lezioni in presenza a Milano seguiranno visite mirate
Totale 24 ore di lezione + 16 ore di visite

Visite in programmazione:

Materioteca® Materie Plastiche | Milano | via Savona, 97 / Loft B3
Tabu Legni | Cantù CO | Via Renacati, 110

Breve cv Frida Doveil:

Frida Doveil, architetto e designer, si occupa di materiali e innovazione di design dalla fine degli anni '80, con particolare attenzione alle tematiche ambientali.

Ha diretto l'area del design dei materiali al DA Research Center di Milano fino alla fine degli anni 90 e ha continuato a fare consulenze su questi temi fino agli anni recenti, con il suo studio di corporate identity e design.

È docente su questi temi al Master in inglese di Product Design in Naba, dove lavora con gli studenti internazionali sulle estetiche dei materiali bio derivati e l'upcycling di materiali tradizionali, ed è contributor di riviste di settore, fra le quali la rivista on line Interni magazine e il portale italiano LifeGate, dedicato alla sostenibilità ambientale, dove si occupa di futuro dei materiali in relazione al design

Tra le sue iniziative culturali, nel 2013, ha creato il progetto di ricerca R-Riparabile?, divenuto un sito attraverso il quale informa aziende e progettisti sulla riparabilità come aspetto centrale della qualità degli oggetti di design.

Contatti:

f.doveil@abadir.net
studio@fridadoveil.design
@frida_doveil
www.r-riparabile.com



Strumenti digitali

Modulo Illustrator

Docente: Claudio Ruggeri

Presentazione del corso

Il piano didattico è basato sul lavoro iniziato l'anno precedente, in cui gli allievi hanno avuto modo di conoscere e mettere in pratica le conoscenze di base dei software di progettazione grafica e sono adesso pronti ad affrontare il corso con competenze più evolute.

Buona parte del corso sarà basato sullo sviluppo di artwork articolati, in cui sarà necessario mettere in pratica i nuovi strumenti progettuali che il docente metterà a disposizione. Attraverso degli approfondimenti sull'uso dei livelli, dei versi di lettura dei testi e delle maschere di ritaglio, si lavorerà su progetti di packaging design simulando anche le viste in 3D per impreziosirne la presentazione.

Altro tema fondamentale riguarda la rappresentazione di oggetti attraverso il disegno vettoriale e la combinazione aurea; si lavorerà all'automazione di alcuni passaggi grazie all'uso di strumenti specifici, tenendo cura poi di creare un flow lavorativo fluido in modo da migliorare il feeling con il software e con le progettualità più complesse.

Elaborato finale

In collaborazione con gli altri moduli del corso, ogni studente dovrà creare un impaginato ed un poster che raccontino attraverso il codice visivo che si riterrà più opportuno, un oggetto di spicco nel mondo del design o della grafica e che sarà assegnato loro dai docenti. L'obiettivo è quello di stimolare un processo di raccolta informazioni di contenuti testuali e visivi da inserire nell'artwork, in modo da organizzare i contenuti in maniera oculata ed usando tutti i software di progettazione grafica che compongono il corso.

Modalità di fruizione

Le lezioni si svolgeranno tutte in presenza e saranno gestite come un laboratorio di progettazione grafica in cui tutti gli allievi metteranno in pratica le competenze acquisite durante le lezioni sul software di riferimento.

Il corso si svolgerà attraverso lezioni di gruppo, in cui gli allievi lavoreranno dai propri laptop o dai computer forniti dall'accademia e saranno composte da moduli da 4 ore per ogni lezione.

Durante il primo appuntamento, si terrà una lezione congiunta, in cui i tre docenti introdurranno il lavoro per il nuovo anno accademico e definiranno gli obiettivi per il semestre a venire.

A metà corso si terrà una seconda lezione congiunta in cui i docenti comunicheranno agli allievi le assegnazioni relative al tema del loro elaborato finale.

Ultima lezione congiunta sarà quella di chiusura del corso in cui si terrà una presentazione dei progetti stampati e l'assegnazione delle valutazioni agli allievi.

Di seguito il programma di tutte le lezioni con l'approfondimento di tutte le attività previste.



Strumenti digitali

Modulo Illustrator

Programma - Il anno - 30 ore

I lezione - 4 ore

Congiunta

Presentazione dei docenti, degli obiettivi del corso, valutazione del grado di conoscenza degli applicativi da parte degli allievi.

II lezione - 4 ore

Introduzione sull'uso approfondito dei livelli per separare grafica e fustella; approfondimento sui tipi di fustella e sulle componenti principali di un packaging.

III lezione - 4 ore

Rappresentazione di simboli applicando le regole della sezione aurea per creare forme complesse.

IV lezione - 4 ore

Creazione di blocchi di testo ed oggetti creativi utilizzando gli strumenti trama e fusione.

V lezione - 4 ore

Illustrazione di oggetti in prospettiva usando linee e forme semplici con rappresentazione flat.

VI lezione - 4 ore

Congiunta

Assegnazione del tema per l'elaborato finale e prime revisioni sulla raccolta informazioni.

VII lezione - 4 ore

Revisione dell'elaborato degli allievi.

VIII lezione - 4 ore

Congiunta

Revisione finale dell'elaborato in digitale e verifica degli artwork stampati.

Gli studenti svilupperanno tutta la parte grafica animata del documentario sul giardino siciliano. L'obiettivo è anche e soprattutto quello di dare un'identità al progetto, attraverso la scelta di caratteri tipografici, palette cromatiche, layout e movimento. Durante il corso approfondiranno ulteriormente la conoscenza del software After Effects ed alcune tecniche come stop motion e animazione tradizionale, senza particolari vincoli stilistici e con un approccio sperimentale.

Le ore previste sono 30 orientativamente ripartite come segue:

LEZIONE 01	01.1 PRESENTAZIONE 01.2 DEFINIZIONE STRUTTURA DOCUMENTARIO 01.3 NAMING + SOTTOTITOLO 01.4 ANALISI DELLE REFERENCE ESERCITAZIONE - Ricerca documentari con motion - Ricerca Type motion - Approfondimento giardini - Ricerca identità altri giardini
LEZIONE 02	02.1 FONT + PALETTE CROMATICA 02.2 VISIONE TYPE MOTION 02.3 ANIMAZIONE PASSO 1/2 02.4 STOP MOTION 02.5 REVISIONE RICERCHE ESERCITAZIONE - Ricerca font - Ricerca palette cromatica - Ricerca elaborazioni grafiche botaniche
LEZIONE 03	03.1 REVISIONE RICERCHE ESERCITAZIONE - Definizione impostazioni grafiche: cover, transizioni grafiche, titoli di coda - Inizio lavori di motion
LEZIONE 04	04.1 REVISIONE GRAFICA ESERCITAZIONE - Animazione elementi grafici
LEZIONE 05	05.1 REVISIONE ANIMAZIONI ESERCITAZIONE - Animazione elementi grafici
LEZIONE 06	06.1 REVISIONE ANIMAZIONI ESERCITAZIONE - Animazione elementi grafici
LEZIONE 07	07.1 REVISIONE ANIMAZIONI ESERCITAZIONE - Animazione elementi grafici
LEZIONE 08	08.1 ESAME
MODALITÀ ESAME	L'esame finale prevede la presentazione in gruppo del progetto audio-visivo prodotto durante il corso.

Accademia Abadir

Anno Accademico 2021-22 / Secondo anno

Strumenti digitali - Modulo 2 - Adobe Photoshop

Docente: Sebastiano Pitruzzello

—

Proposta formativa

Il corso ha come obiettivo l'acquisizione, da parte dello studente, di una conoscenza delle nozioni elementari della grafica raster o bitmap e delle funzioni base del software Adobe Photoshop.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di elaborare e ottimizzare fotografie e altri documenti grafici digitali. Molto spazio sarà dato all'interfaccia 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

Gestione del flusso di lavoro digitale

Gestione del colore in ambiente digitale

Adobe Photoshop

Metodi colore (RGB, CMYK, LAB)

Utilizzo avanzato dei livelli

Maschere di livello

Utilizzo dei pennelli

Metodi di fusione dei livelli

Tecniche di selezione avanzate

Tecniche di fotomontaggio avanzate

Fotoritocco avanzato

Creazione di mockup per la presentazione dei progetti



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

INSEGNAMENTO Tecniche di modellazione digitale (modulo video)

DOCENTE Mauro Maugeri

SEMESTRE secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE 30

OBIETTIVI FORMATIVI

Gli studenti apprenderanno le teorie e le tecniche della ripresa audiovisiva e del racconto per immagini attraverso l'utilizzo di diverse attrezzature, sia professionali che amatoriali e quotidiane. Il lavoro pratico sarà portato avanti sinergicamente a quello di sviluppo delle competenze in ambito progettuale e visuale.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1 Introduzione al modulo. Primo approccio tecnico-teorico alla ripresa video. Esercitazione: inquadrare.

LEZIONE 2 Valutazione esercitazione. Scelta e discussione su tema progetto personale. Esercitazione: raccontare uno spazio.

LEZIONE 3 Valutazione materiali prodotti. Approfondimento tecniche di ripresa. Esercitazione: tornare nello spazio.

LEZIONE 4 Valutazione materiali prodotti. Introduzione alle tecniche di ripresa audio. Esercitazione: interviste.

LEZIONE 5 Valutazione materiali prodotti. Sviluppo progetti personali.

LEZIONE 6 Valutazione materiali prodotti. Sviluppo progetti personali.

LEZIONE 7 Simulazione incontro con committenti e valutazione prodotti.

LEZIONE 8 Valutazione materiali prodotti. Ottimizzazione e finalizzazione progetti personali.

MODALITA' D'ESAME

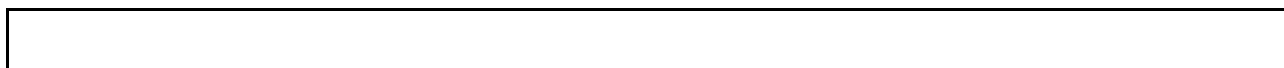
L'esame verterà sull'analisi e la discussione del prodotto di riprese e montaggio realizzato nell'arco dello sviluppo dell'intero modulo. Gli studenti mostreranno il prodotto finito e ne definiranno il processo di progettazione, costruzione e ottimizzazione.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023



TESTI DI RIFERIMENTO

- *Scolpire il tempo. Riflessioni sul cinema*, Andrej Tarkovskij
- *L'atto di vedere*, Wim Wenders
- *Storia e pratiche del documentario*, Guy Gauthier

METODO DIDATTICO

La prima parte del corso verterà sulle teorie di ripresa cinematografica documentaria. Pian piano si chiederà agli studenti di cimentarsi nell'applicazione pratica di quanto studiato e, nel corso delle 30 ore, di progettare e realizzare un breve prodotto audiovisivo completo: un cortometraggio documentario.

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

INSEGNAMENTO: Tecniche di modellazione digitale - ABTEC 41

DOCENTE: Arch. Marco Emanuel Francucci

SEMESTRE: I e II

ORE TOTALI DI LEZIONE: 60

OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo del corso "Tecniche di modellazione digitale" è quello di fornire alle studentesse e agli studenti le competenze necessarie per poter gestire tecniche avanzate di modellazione tridimensionale attraverso il metodo della rappresentazione matematica.

Il corso è indirizzato verso il proseguimento nell'apprendimento delle tecnologie informatiche nell'area dell'elaborazione 3D e della modellazione digitale attraverso il *software Rhinoceros*.

Nello specifico saranno trattate nozioni legate alla generazione e all'analisi della continuità fra superfici curve, agli strumenti di tassellazione delle superfici, ai comandi di analisi e modifica con i quali è possibile il controllo di forme complesse dello spazio.

Inoltre, durante il corso saranno affrontati i principali processi di fabbricazione digitale e prototipazione rapida: taglio laser, stampa 3D e fresatura a controllo numerico.

Con l'obiettivo di illustrare i metodi per ottimizzare i modelli 3D ed estrarre le informazioni necessarie al processo di fabbricazione digitale.

Alla conclusione del corso si dovrà essere in grado di gestire tecniche avanzate di modellazione tridimensionale, comunicare adeguatamente la forma di oggetti complessi attraverso il disegno tecnico e utilizzare le principali tecniche di fabbricazione digitale e prototipazione rapida.

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 da parte dei discenti tramite piattaforma (*live session*/a distanza);



d. 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. Solidi platonici e poliedri;
2. Superfici curve continue;
3. Analisi e continuità delle superfici;
4. Tassellazione delle superfici e pattern 3D;
5. Manipolazione e deformazione delle superfici;
6. Incisioni e rilievi;
7. Modellare per la produzione di prototipi;
8. Introduzione alla stampa 3D;
9. Introduzione al taglio laser.

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. Solidi platonici e poliedri

Costruzione dei cinque solidi regolari (tetraedro, esaedro o cubo, ottaedro, dodecaedro e icosaedro).

Definizione e caratteristiche dei poliedri regolari.

Approfondimento: costruzione dell'icosaedro vacuo.

2. Superfici curve continue

Proprietà delle superfici: tangenza, curvatura. Superfici a curvatura positiva, negativa e nulla; diversi tipi di continuità tra superfici (G0 di posizione, G1 di tangenza, G2 di curvatura, G3 di torsione).

Approfondimento: realizzazione del modello tridimensionale della *Panton Chair*.

3. Analisi e continuità delle superfici

Opzioni di raccordo blend tra superfici, curve di interpolazione di punti, generazione di mesh a partire da curve e punti nello spazio (*point cloud*) e generazione di superfici NURBS a partire da sezioni piane.

Approfondimento: realizzazione del modello tridimensionale della *Voido Chair*.

4. Tassellazione delle superfici e pattern 3D

Processi di razionalizzazione delle geometrie di forma articolata attraverso la suddivisione delle superfici; realizzazione e applicazione di pattern tridimensionali.

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

5. Manipolazione e deformazione delle superfici

Presentazione dei processi legati alla *Universal Deformation Technology* che consente la

deformazione di polisuperfici complesse mantenendone le caratteristiche topologiche. Verranno esplorate le potenzialità di comandi come Modifica Gabbia che permette di deformare gli oggetti in modo uniforme usando una gabbia di controllo, o comandi come stira, rastrema, torci.

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

6. Incisioni e rilievi

Presentazione delle tecniche di modellazione che consentono di posizionare oggetti complessi su superfici target per la realizzazione di incisioni e rilievi.

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

7. Modellare per la produzione di prototipi

Verranno illustrati i nuovi principali processi di prototipizzazione rapida, i metodi per estrarre da modelli 3D le informazioni rilevanti per i processi di fabbricazione digitale e per preparare i modelli per il processo di taglio laser e di stampa 3D.

8. Introduzione alla stampa 3D

Presentazione della tecnologia di stampa additiva, attraverso l'evoluzione e l'analisi del funzionamento del processo di stampa. Verranno fornite competenze relative alla gestione degli spessori, dei sottosquadri e della creazione dei supporti, si approfondirà l'ottimizzazione dei parametri di conversione dei modelli in formato STL, oltre che l'utilizzo dei software di slicing (*Cura*) attraverso cui generare il codice (*G-Code*) per la stampa.

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

9. Introduzione al taglio laser

Verranno analizzate le principali tecniche per realizzare oggetti mediante la tecnologia del taglio laser: sezioni trasversali, sezioni radiali e *multilayer*. Il modello realizzato sarà costituito da uno scheletro 3D costituito da sezioni perpendicolari assemblate tramite incastri.

Approfondimento: realizzare il template per il taglio e l'incisione laser.

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

G. Di Marco, *Simplified Complexity*, Edizioni Le Penseur, 2017.

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

AAVV *Manuale tecnico Rhinoceros v 5.0. Guida pratica -Livello 2*, Robert McNeel & Associates, 2006.

AAVV *Manuale tecnico Paneling tools for Rhinoceros 5*, Robert McNeel & Associates, 2012.

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*.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2022/2023

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

Accademia ABADIR

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



Docente: **prof. Vincenzo Castellana, architetto**
 Assistente: **Caterina Scandurra, Ingegnere e designer**



CORSO TRIENNALE IN
 DESIGN E
 COMUNICAZIONE VISIVA

Premessa

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

Condividiamo, in maniera sempre più evidente, di appartenere ad un flusso temporale nel quale le variabili sociali coinvolgono, a diverso titolo, i singoli individui e le diverse comunità. Queste variabili hanno alterato quei moltiplicatori che fino a pochi anni addietro sembravano certi, controllabili e finalizzabili.

Nell'ambito del mercato, per esempio, dominavano le note quattro P del marketing mix. Il prodotto, il prezzo, il posto (place), la promozione, costituivano la possibile combinazione lineare di un processo di definizione nel mercato.

Gli elementi del mix sono aumentati e con essi la loro combinazione. Ovvero il percorso sembra aver imboccato una strada sempre più reticolare i cui vettori si muovono in un sistema complesso. Il prodotto finale, materiale o immateriale, di servizio o interazione, diviene solo l'ombra finale di una struttura produttiva articolata.

E' necessario definire questa complessità al fine di poter gestire ed anticipare le variabili.

Secondo Jean Louis Le Moigne (1931), esponente del pensiero complesso, la complessità non è progettabile.

Quali sono le articolazioni dell'organismo contemporaneo del prodotto nel mercato.

Sono rappresentate da forme appartenenti alle dinamiche tecnologiche, materiche, sociali, antropologiche, ambientali.

E' possibile pensare ad una proiezione risolutiva della complessità nel tempo e nello spazio?

Ancora Le Moigne ci aiuta ad interpretare una possibilità sostenendo che la complessità è nel codice e non nella natura delle cose e quindi se inserita in un processo di costruzione la complessità più inestricabile diventa progettabile.

Certo, da quella riflessione (in a cura di Bocchi, Ceruti, La sfida della complessità, economica mondadori 2007) ad oggi le cose si sono ulteriormente complicate.

Le sfere di appartenenza sociale di Karl Popper (1902/1994) si sono smarginate nella già prefigurata società liquida del sociologo Zygmunt Bauman (1925).

Le versioni 2.0 di ogni cosa e dove, il social, il total sharing, le nuove espressioni virali come il selfie, hanno accelerato in maniera esponenziale i livelli di complessità.

Il prodotto ed il mercato devono affrontare in maniera consapevole tale intreccio provando ad individuare dinamiche, relazioni, interfacce, strategie.

Il design strategico assume un ruolo di omogeneizzazione nel percorso impresa / mercato.

Determina, in un sistema aperto, dinamico e continuamente adattabile, la relazione tra i diversi momenti di progettazione / realizzazione / vendita / consumo.

Individuare strategie d'impresa, dunque, costituisce la possibilità di definire il sistema prodotto ovvero, di progettare tale sistema attraverso, per esempio, la comunicazione, l'identità complessiva.

Contenuti ed obiettivi formativi

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

Gli allievi si misureranno, attraverso un percorso teorico prima e due laboratori in seguito, in una esperienza progettuale tesa alla conoscenza del concetto di design system. Ovvero la messa a nudo dei processi che determinano, nella multifattorialità, il risultato aziendale.

In particolare la costruzione di un apparato di strumenti dentro i diversi limiti del design, del management, della direzione creativa aziendale.

Ovvero, all'interno di possibili realtà produttive complesse, la possibilità di individuare un multipercorso fatto di **prodotti, servizi, strategie commerciali, comunicazione ed eventi**.

Le competenze trasversali acquisite permetteranno la gestione delle "relazioni produttive" interne ed esterne all'azienda. In particolare diverse modalità di sviluppo e di relazione tra le parti:

- Progetto
- Prodotto
- Packaging e Comunicazione
- Strumenti di promozione
- Distribuzione
- Fiere ed Eventi
- Interior ed Exhibition
- Social management
- Internazionalizzazione
- Servizi annessi e post vendita
- Ciclicità e sostenibilità del prodotto / servizio

Tutti elementi che nelle nuove e molteplici componenti del marketing mix, nelle nuove modalità di occupare spazi nel mercato, nelle diverse possibilità di dialogare e raggiungere un certo target non è possibile tenere isolate.

Elementi che debbono piuttosto convivere in un unico progetto di design di sistema che lavori sulla riconoscibilità dell'identità aziendale nelle molteplici performance del mercato.

Docente: *prof. Vincenzo Castellana, architetto*
 Assistente: *Caterina Scandurra, Ingegnere e designer*



CORSO TRIENNALE IN
 DESIGN E
 COMUNICAZIONE VISIVA

Progetto formativo / LABORATORI

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

Gli allievi si misureranno, attraverso due laboratori, in una esperienza progettuale tesa alla conoscenza del concetto di design strategico. Ovvero la messa a nudo dei processi che determinano la multifattorialità di un risultato aziendale.
 In particolare l'impianto della "sceneggiatura aziendale" si muoverà intorno al seguente schema:

A. ideazione / B. realizzazione / C. vendita / D. consumo
 Prodotto Materiale / Prodotto Immateriale
 Multifattorialità / Processo interattivo / multi-azione
 Design dei servizi / Design sistemico
 La strategia nel ruolo dell'art director

A. ideazione / progetto

Approccio semantico / Sviluppo dell'idea / Start up / Target / Competitors
 Fare Impresa Origine / originalità / innovazione

B. realizzazione / produzione

Individuazione e scelta del prodotto/ Verifica dei processi di messa in produzione:
 pre produzione / ingegnerizzazione/ post produzione / simulazione
 Congruità normativa: sicurezza ambientale sanitaria
 Per un nuovo artigianato / Le nuove tecnologie
 Locale / Globale / Glocal

C. vendita

Approccio semantico / Interfaccia del prodotto / Packaging / Comunicazione visiva
 Promozione / Creatività / Pianificazione

D. consumo

Approccio socio antropologico / Identità del prodotto / Viralità della comunicazione
 Identità del luogo di vendita / consumo / Flagship
 Nuove modalità della distribuzione e del consumo

Laboratorio 01 SCENARI / Riflessioni sul Sistema Prodotto

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

L'oggetto dei desideri

Lo studente dovrà sviluppare una linea di ricerca che riguarda il tema epistemologico/ evolutivo su un oggetto funzionale a scelta (l'oggetto dei desideri, appunto)
 Ipotizzando la validità che ogni oggetto abbia una propria etimologia, attraverso la redazione di una time line reticolare applicata al triangolo prossemico, lo studente sviscererà le "storie" dell'oggetto scelto.

A partire dall'ESADIGMA, proposta su una esemplificazione grafica del nuovo processo di sviluppo contemporaneo sul sistema prodotto, dovrà redigere un **folder**, tra quattro ed otto cartelle, con il proprio contributo critico. (Indice / contenuto testuale ed iconografico con didascalie / sito-biblio-grafia)

L'elaborato sarà consegnato nel corso dell'esame finale. Ma sarà possibile presentarlo anche nella verifica in itinere.

CORSO di
Design strategico (system)
 PROGRAMMA DEL CORSO **A.A. 2022 / 2023 – XI edizione**

Docente: *prof. Vincenzo Castellana, architetto*
 Assistente: *Caterina Scandurra, Ingegnere e designer*



CORSO TRIENNALE IN
 DESIGN E
 COMUNICAZIONE VISIVA

Laboratorio 02 Teoria e tecnica applicata	MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE
Nel corso del primo semestre gli studenti dovranno sviluppare le competenze teoriche che riguardano la materia con approfondimenti dedicati a casi studio. In particolare, nell'ambito della strategia, marketing e comunicazione, attraverso l'assegnazione di testi monografici (citati in coda nella sezione bibliografia) svilupperanno elaborati relativi ad i vari approfondimenti. Dai testi studiati verranno prodotte tavole di infografica che si muoveranno tra contenuti grafici e testuali Vedi sezione bibliografia AMBITO DISCIPLINARE / obbligatorio Le infografiche saranno oggetto di pre esame nel corso della verifica in itinere.	
Laboratorio 03 // Progetto di Design Strategico aziendale	MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE
ATTIVITA' PROPEDEUTICA oap . osservatorio attività produttive / Sicilia mappatura / classificazioni / schedatura Dopo aver affrontato le tematiche generali attraverso l'apporto teorico ai temi, gli studenti si misureranno con un primo lavoro che riguarda la mappatura , la classificazione e la schedature di diverse aziende operanti sul territorio regionale PROGETTO DI DESIGN STRATEGICO Il materiale di questa mappatura risulterà utile per la selezione delle aziende da "trattare" nel laboratorio di design strategico. Ogni studente seleziona una particolare azienda, afferente alla classificazione generale, formulando, anche con la simulazione designer / committente un percorso di riposizionamento, innovazione, spinoff, strategia di prodotto e comunicazione. In momenti specifici del corso verranno attivati i COMPANY DAY, momenti in cui il singolo studente e gli allievi tutti incontreranno le aziende. Al fine di accompagnare la stesura / redazione del progetto di Design Strategico verrà consegnato un indice preciso che darà indicazioni precise sui singoli avanzamenti. <i>Durante l'avanzamento del corso verranno consegnati gli allegati di riferimento dei singoli laboratori.</i>	
INCURSIONI	MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE
Le " Incursioni " sono progetti, eventi, incontri con personalità del settore, lavori tematici che gli studenti affronteranno durante il corso in maniera, appunto, inattesa. Potranno riguardare azioni di diverso genere ma, tutte, tese all'indagine del sistema prodotto, e del marketing strategico.	

CORSO di
Design strategico (system)
PROGRAMMA DEL CORSO **A.A. 2022 / 2023 – XI edizione**

Docente: **prof. Vincenzo Castellana**, architetto
Assistente: **Caterina Scandurra**, Ingegnere e designer



CORSO TRIENNALE IN
DESIGN E
COMUNICAZIONE VISIVA

Bibliografia

AMBITO DISCIPLINARE / obbligatorio

I testi a seguire riguardano i temi utili per lo svolgimento del LABORATORIO 00

PRE ESAME di febbraio / marzo 2023

01

Francesco ZURLO, *Le Strategie del Design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, libracchio editore 2012

02

Francesco ZURLO, *Design Strategico*, voce diz. Treccani.it 2010

03

Philip KOTLER, *Marketing 4.0 Dal Tradizionale al Digitale*, Hoepli, Milano 2017

04

Kim W. Chan, Mauborgne Renée, *Strategia oceano blu. Vincere senza competere*, 2015 Rizzoli Etas

05

F. ZURLO, Cabirio CAUTELA, *Relazioni produttive. Design e strategia nell'impresa contemporanea*, ed. Aracne 2012

Testo a supporto diretto del LAB 03 (NO INFOGRAFICHE)

06

Marina PARENTE, Carla SEDINI, *DT4 Design per i Territori. approcci metodi esperienze*, ed. Design Experiences

AMBITO DISCIPLINARE A SUPPORTO / facoltativo

Gianni LATINO, *Graphic Design. guida alla progettazione grafica*, ed. Lettera Ventidue

Francesco MAURI, *Progettare progettando strategie*, ed. Dunod 1996

Luciano CANOVA, *Pop economy. Gamification, Crowdfunding, Big Data. Tecnologia, scienze sociali e innovazione*, 2015 Hoepli

Ezio Manzini, P. Bertola (a cura), *Design Multiverso*, ed. poli.design 2004

Giacomo PINI, *Il Marketing Territoriale dell'Italia che non ti aspetti*, ed. Franco Angeli 2017

Chiara ALESSI, *Le Caffettiere dei miei Sogni*, Utet 2018

Ezio MANZINI, *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Roma 2018

Mauro PECCHENINO, *Eventi e Convegni. Come gestire convegni, manifestazioni, feste per la comunicazione d'impresa*, Il Sole 24 ore, 2008

LABORATORIO Tematico / Facoltativo

Giancarlo Corò, Stefano Micelli, *I nuovi distretti Produttivi*, ed. Marsilio 2009

Giulio CASTELLI, P. Antonelli, F. Picchi, *La Fabbrica del Design. Conversazioni con i protagonisti del design italiano*, Skira 2007

Massimo MONTANARI, *Il Cibo come cultura*, Laterza 2005

Carlo PETRINI, G. Padovani, *Slow Food Revolution. Da Arcigola a Terra Madre. Una nuova cultura del cibo e della vita*, ed. Rizzoli 200

Osterwalder Alexander; Pigneur Yves, *Creare modelli di business. Un manuale pratico ed efficace per ispirare chi deve creare o innovare*

un modello di business, FAG edizioni

Chris ANDERSON, *Makers*, ed. Rizzoli Etas 2013

Roberto VERGANTI, *Design – Driven Innovation*, ed. Rizzoli Etas

Stefano Miceli, Futuro Artigiano. *L'innovazione nelle mani degli italiani*, ed. Marsilio 2011

Catania, aa 2022 2023 (ed XI)

Prof. Vincenzo Castellana, architetto

Vincenzo Castellana