

---

Accademia Abadir / 2020.21

---

Insegnamento / **Graphic design**, II anno  
**Aldo Presta / Proposta formativa**

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

---

### **Programma**

Obiettivo del corso è fornire agli studenti le nozioni di base per comprendere e 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.

Il corso introduce 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; sviluppo di progetti di tipo editoriale e grafico visivo; analisi e confronto in aula.

Il corso prevede dunque la collaborazione attiva degli allievi, il supporto dei docenti degli altri corsi di studio Abadir, e la presenza di referenti esterni.

Il corso si sviluppa attraverso l'articolazione e l'intreccio di tre percorsi.

Il primo – **fundamental** – è rivolto a 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 per l'apprendimento di una grammatica del vedere.

Organizzare forme e configurazioni 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.

Ma il quadro di riferimento culturale delle esercitazioni sarà più ampio, conducendo fin da subito gli allievi ad 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, Linguistica e Semiotica.

Il secondo percorso – **storia del design della comunicazione, i nodi** – 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. La collazione in un'unica pubblicazione di tutte le singole presentazioni sarà

uno dei risultati finali del lavoro della classe.

Il terzo percorso – **pro-gettare** – punterà 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 progetti editoriali e progetti di sistemi di identità visiva. Nelle attività di questo percorso saranno affrontati temi sia del linguaggio grafico-visivo, sia temi della professione e dunque delle corrette tecniche di configurazione, progettazione, allestimento, presentazione.

In questo percorso saranno approfondite nozioni sulle tecniche d'impaginazione e sull'uso dei caratteri, mirando alla verifica della padronanza degli strumenti base per l'impaginazione (l'uso delle griglie, dei formati, della scrittura e dell'editing corretto) e al perfezionamento del gusto personale favorendo lo spirito critico, fornendo elementi di analisi, che permetteranno di affrontare i problemi inerenti l'impostazione di un artefatto complesso come un libro.

La scelta dei temi che saranno oggetto dei progetti, sarà determinata anch'essa da una specifica attività progettuale.

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

Tutte le esercitazioni avranno una durata prestabilita e gli elaborati finali saranno presentati dal singolo studente e discussi dall'intera classe al fine di acquisire capacità critiche e di verifica.

Una specifica attività, trasversale ai tre percorsi, riguarderà la costruzione del glossario del corso, che ciascun allievo dovrà compilare.

#### [Metodo]

Il corso si svolgerà in modalità blended, ovvero tra lezioni in presenza e lezioni a distanza. Le attività a distanza si articolano a loro volta in attività per lo studio autonomo e attività in diretta streaming (confronti, esercitazioni, etc.)

La piattaforma digitale annessa a classroom sarà anche utilizzata per allargare gli spazi di dialogo con gli studenti per sessioni collettive e/o individuali di confronto e di lavoro.

Ogni modulo sarà introdotto da una video-lezione, caricata su classroom e sarà disponibile per essere visionata dagli studenti in autonomia;  
la stessa lezione sarà replicata successivamente in diretta, con commenti, note alla lezione e verifica degli esercizi assegnati.

Erogazione:

a distanza

il corso si articolerà in lezioni introduttive ai temi, ai problemi, ai progetti; attività assegnate e portate avanti dagli allievi (in forma individuale o in micro-gruppi); presentazioni in aula.

[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.

---

Articolazione lezioni

### **1 // Fundamental**

**basic design / percezione visiva** (dimensione plastica)  
segni / forme / percezione / campo / gabbie / strutture invisibili

**il discorso grafico-visivo** (dimensione figurativa)  
testo / testo verbo-visivo / discorso / contesto / retoriche  
rappresentazioni / forme / contenuti

### **2 // storia del design della comunicazione, i nodi**

attraverso l'analisi di alcuni punti nodali della storia del visual design sarà analizzato il processo storico attraverso cui dai primi prodotti grafici si passa nel corso degli anni alla trasformazione in veri sistemi complessi e organici di comunicazione grafico-visiva.

### **3 // pro-gettare - il discorso prende forma**

gli allievi organizzati in micro-gruppi (2 max 3) sviluppano, secondo indicazioni, bisogni, passioni e attitudini, un prodotto editoriale di cui dovranno curare tutti gli aspetti, contenutistici formali e produttivi

### **il glossario / attività trasversale**

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.

Il glossario del corso costituirà uno dei risultati finali del lavoro collettivo del gruppo.

---

### **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 del corso.

---

Bibliografia consigliata

*testi base (durante il corso saranno indicati i capitoli da studiare)*

### 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  
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  
Vignelli M., Il canone Vignelli - Postmedia books

*Consigliati (consultazioni segnalate durante il corso)*

Bringhurst R., Gli elementi dello stile tipografico - Edizioni Sylvestre Bonnard  
Falcinelli R., Critica portatile al visual design - Einaudi  
Gregorietti S. – Vassale E., La forma della scrittura - edizioni Sylvestre Bonnard  
Hartris R., L'origine della scrittura - Stampa Alternativa & Graffiti  
Lussu G., La lettera uccide. Storie di grafica - Stampa Alternativa & Graffiti  
Petrucci, A., La scrittura. Ideologia e rappresentazione - Einaudi  
Sinni G., Una, nessuna, centomila - Quodlibet  
Spera M., Abecedario del grafico - Gangemi  
Steiner A., Il mestiere del grafico - Einaudi  
Tschichold J., La forma del libro - Edizioni Sylvestre Bonnard  
Robin Kinross, Tipografia moderna - Stampa Alternativa

### 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)*

SCHEDA DI TRASPARENZA CORSO

SCUOLA	Abadir Accademia di Design e Arti Visive
ANNO ACCADEMICO	2020/2021
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	60 ore a distanza, 90 ore in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Obbligatoria
METODI DI VALUTAZIONE	<p>Prove in itinere. Presentazione progetti. Discussione critica. Prototipazione.</p> <p>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.</p> <p>La discussione critica verterà sull'appurare la consapevolezza e autonomia del progettista.</p>
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 la nostra quotidianità, con riferimento alle pratiche di hacking di oggetti e sistemi (Es. hacking della maschera Decathlon durante emergenza COVID-19), di recupero degli oggetti combinando crafting e tecnologia (Es. Craft-Techmen, Kodai Shimizu), di sperimentazione sui materiali organici a favore della creazione di alternative sostenibili (Es. From Zucca to luffa, Carla Musumarra e Maria Luisa Cavallo). A seguire verrà indagato l'aspetto emozionale e sociale del design come strumento culturale, che solleva domande attraverso la presenza fisica di un oggetto.

I ragazzi verranno suddivisi in gruppi "tematici": Design + Ecologia / Design + Salute / Design + Cultura locale / Design + Food scarcity. La suddivisione in gruppi permette di avere un supporto nella costruzione del substrato culturale su cui si basano gli output, rendendo il progetto finale parte di un sistema virtuoso.

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.

- comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico

SCHEDA SINTATTICA	DESIGN 2
LEZIONI VIRTUALI	
	Visione di documentari con successiva discussione di gruppo (BauhausWORLD - Chair Times - Minimalism etc.) Masterclass a distanza di professionisti del settore Lezioni frontali su argomenti di teoria del design Revisione delle ricerche e delle esercitazioni con conseguente discussione di gruppo Esercitazione di osservazione e disegno di un oggetto del proprio spazio domestico
ESERCITAZIONI - LEZIONI IN AULA	

	<p><b>Prolosure del corso</b>  Temi ed obiettivi  Esercitazione conoscitiva</p> <p><b>Construct/Deconstruct</b>  Esercitazione di disegno tecnico, dove i ragazzi, senza strumenti tecnologici, devono analizzare degli oggetti particolari, ridisegnandoli e compilando una scheda che ne analizzi i dettagli.</p> <p><b>Ricerca</b>  Ricerca e selezione di progetti che si propongono di intervenire e migliorare il contesto socio-culturale di riferimento.</p> <p><b>Presentazione ricerca</b>  Definizione e presentazione pubblica della ricerca in un format della durata di 7+3 minuti.</p> <p><b>Fast design</b>  Sulla base di una componente materica e/o tecnica fornita dai docenti (es. una lampadina), costruire un oggetto con materiali reperibili in loco.</p> <p><b>Presentazione progetto</b>  Definizione e presentazione pubblica dell'oggetto risultante.</p> <p><b>Workshop e/o Masterclass</b>  Durante l'anno verranno proposti dei Workshop o Masterclass virtuali con professionisti del settore.  Ad esempio: Vittorio Venezia, per l'esperienza del MicroMuseo delle Lavorazioni Metalliche - Greta Castellana, Design for healthcare, Accardi/Buccheri Design con esperienza progetto Medulum.  L'obiettivo è quello di far confrontare i ragazzi con chi si occupa a diversi livelli di progettazione per contesti reali e complessi, descrivendo il processo progettuale, il confronto con il cliente e l'impatto con la realtà di riferimento.</p> <p><b>Progetto Finale</b>  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.</p>

**TESTI CONSIGLIATI**



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

CONTATTI DEI DOCENTI	Diego Emanuele Erika Pino
RECAPITO TELEFONICO	+39.091.6195146 +39.3939568281
MAIL	<a href="mailto:creative@studioforward.it">creative@studioforward.it</a> <a href="mailto:artdirection@studioforward.it">artdirection@studioforward.it</a> <hr/> <hr/>
WEB	<a href="http://www.studioforward.it">www.studioforward.it</a>
SOCIAL	<a href="https://it-it.facebook.com/stforward/">https://it-it.facebook.com/stforward/</a> <a href="https://twitter.com/studioforward">https://twitter.com/studioforward</a> <a href="https://vimeo.com/studioforward">https://vimeo.com/studioforward</a> <a href="https://www.instagram.com/studio_forward/">https://www.instagram.com/studio_forward/</a>

**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 velocizzato 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.

CORSO di

## Design strategico (system)

PROGRAMMA DEL CORSO A.A. 2020/21

prof. Vincenzo Castellana, architetto  
assistente: Erika Motta, 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 system. 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  
Multiformità / 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

#### Giacimenti // metaprogetto di ricerca sulle tecniche, processi, materiali e tradizioni artigianali e semindustriali in disuso

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

Lo studente dovrà sviluppare una linea di ricerca che riguarda l'indagine di una tradizione oramai in disuso.  
La mappatura, e lo sviluppo dei relativi contenuti, dovrà riguardare le tecniche, i processi ed i materiali che nella cultura produttiva dei territori isolani sono scomparsi od in una fase di dismissione

### Laboratorio 02

#### SCENARI / Riflessioni sul Sistema Prodotto

MODALITA' / NOTE BIBLIOGRAFICHE

Lo studente dovrà sviluppare una linea di ricerca che riguarda il tema "Sistema Prodotto"  
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)

### Laboratorio 03

#### 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.

CORSO di

## Design strategico (system)

PROGRAMMA DEL CORSO A.A. 2020/21

prof. Vincenzo Castellana, architetto  
assistente: Erika Motta, designer



CORSO TRIENNALE IN  
DESIGN E  
COMUNICAZIONE VISIVA

Sul laboratorio 01,02 e 03 gli studenti affronteranno un pre esame alla fine del primo semestre.

Vedi sezione bibliografia **AMBITO DISCIPLINARE** / obbligatorio

*Durante l'avanzamento del corso verranno approfonditi i temi di sviluppo dei singoli laboratori.*

Si specifica che i **LABORATORI 01,02 e 03** saranno valutati nel corso dell'esame intermedio.

### Laboratorio 04 // 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.

*Durante l'avanzamento del corso verranno consegnati gli allegati di riferimento dei singoli laboratori.*

### 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.

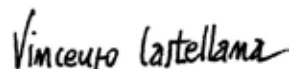
**Bibliografia****AMBITO DISCIPLINARE / obbligatorio**

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

**PRE ESAME DI FEBBRAIO / MARZO // INFOGRAFICHE****01**Francesco ZURLO, *Design Strategico*, voce diz. Treccani.it 2010**02**Francesco ZURLO, *Le Strategie del Design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, libraccio editore 2012**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**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 VentidueFrancesco MAURI, *Progettare progettando strategie*, ed. Dunod 1996Luciano CANOVA, *Pop economy. Gamification, Crowdfunding, Big Data. Tecnologia, scienze sociali e innovazione*, 2015 HoepliEzio Manzini, P. Bertola (a cura), *Design Multiverso*, ed. poli.design 2004Giacomo PINI, *Il Marketing Territoriale dell'Italia che non ti aspetti*, ed. Franco Angeli 2017Chiara ALESSI, *Le Caffettiere dei miei Sogni*, Utet 2018Ezio MANZINI, *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Roma 2018Mauro PECCHENINO, *Eventi e Convegni Come gestire convegni, manifestazioni, feste per la comunicazione d'impresa*, Il Sole 24 ore, 2008P. KOTLER, G. ARMSTRONG, F. ANCARANI, M. COSATBILE, *Principi di Marketing*, Pearson**LABORATORIO Tematico / Facoltativo**Giancarlo Corò, Stefano Micelli, *I nuovi distretti Produttivi*, ed. Marsilio 2009Giulio CASTELLI, P. Antonelli, F. Picchi, *La Fabbrica del Design. Conversazioni con i protagonisti del design italiano*, Skira 2007Massimo MONTANARI, *Il Cibo come cultura*, Laterza 2005Carlo PETRINI, G. Padovani, *Slow Food Revolution. Da Arcigola a Terra Madre. Una nuova cultura del cibo e della vita*, ed. Rizzoli 200Osterwalder Alexander; Pigneur Yves, *Create modelli di business. Un manuale pratico ed efficace per ispirare chi deve creare o innovare un modello di business*, FAG edizioniChris ANDERSON, *Makers*, ed. Rizzoli Etas 2013Roberto VERGANTI, *Design - Driven Innovation*, ed. Rizzoli EtasStefano Miceli, Futuro Artigiano, *L'innovazione nelle mani degli italiani*, ed. Marsilio 2011

Catania, aa 2020/21 (ed I)

Prof. Vincenzo Castellana, architetto



## **Programma del Corso**

a.a. 2020-2021

Docente: Chiara Lecce

Corso di Laurea in Disegno industriale

Nome dell'insegnamento: Storia e critica del design

6 cfa – 45 ore

### **Obiettivi Formativi**

Il corso muove dagli sviluppi del design nella terza fase della rivoluzione industriale, con l'impatto delle nuove tecnologie e della mondializzazione. Secondo Bloch occorre studiare il passato in funzione del presente e il presente in funzione del passato; si analizzano quindi i processi attuali per risalire alle precedenti fasi della rivoluzione industriale, seguendone gli sviluppi fino alla situazione odierna.

Il corso mira a fornire le conoscenze storico- critiche utili per operare nel campo sempre più articolato del design, esaminando le sue attuali relazioni con la tecnica e con lo sviluppo delle economie di settore e territoriali nel mercato globale; per operare quindi nella progettazione di artefatti tridimensionali e della comunicazione visiva, nel design strategico e dei servizi, collaborando con imprese ma anche con enti pubblici, gallerie, musei, case editrici, riviste, con scritti e progetti culturali.

### **Contenuti Del Corso**

Tradizionalmente il design veniva classificato come industrial design, product design e visual design; oppure in riferimento alle tipologie di prodotti: come car design, furniture design e così via.

Oggi il design si è esteso a un numero di tipologie sempre crescente quale plus nella competizione sui mercati mondiali indotta dalla globalizzazione. I designer, in Italia e nel mondo, progettano mobili e automobili, motociclette e imbarcazioni, cellulari e lettori di musica digitale, packaging e occhiali, corporate images e molto altro. Si parla sempre più inoltre di design art, strategic design, human-centered design, design for sustainability, social design, interaction design e molto altro.

Il corso esamina il panorama attuale del design sulla base della conoscenza dei processi che hanno condotto alla situazione odierna e dei dibattiti che ne hanno accompagnato gli sviluppi. Risale quindi alle fasi precedenti della rivoluzione industriale, esaminando il formarsi della figura professionale del designer nell'Ottocento e il parallelo scontro tra cultura romantica e cultura razionalista (tra design orientato all'industria e design orientato all'artigianato) mentre appaiono i primi oggetti tecnici; si procede con gli sviluppi nel XX secolo tra influenza del Bauhaus e design americano, con lo scontro tra design in relazione con le avanguardie artistiche e design marketing oriented. Si giunge a esaminare gli sviluppi del design italiano anche in rapporto agli sviluppi in altre regioni (il design scandinavo e quello del furniture design americano ad es.); episodi significativi come la scuola di Ulm; i fenomeni del radical e del pop design, del postmodern, del minimalismo, fino a giungere ai giorni nostri con la crescente influenza delle nuove tecnologie e della globalizzazione.

### **Modalità di verifica dell'apprendimento**

Il corso prevede due prove intermedie scritte la cui media finale, se sufficiente, può rappresentare di per sé il voto conclusivo d'esame. È previsto un esame orale di recupero in caso di insufficienza o miglioramento del voto delle prove scritte.

### **Metodi Didattici**

L'attività didattica prevede lezioni frontali con due verifiche intermedie. Le lezioni sono accompagnate da presentazioni a video che rappresentano materiale d'esame.

## Programma lezioni

- 15 aprile\_ Lezione 01 “Un'introduzione al Design e il dibattito sulle sue origini”  
19 aprile\_ Lezione 02 “Art Nouveau”  
26 aprile\_ Lezione 03 “Frank Lloyd Wright - Taylorismo e Fordismo”  
10 maggio\_ Lezione 04 “Dalle Avanguardie al Bauhaus. 1907-1930”  
13 maggio\_ Lezione 05 “Il design ai tempi della crisi. 1930-1945”  
14 maggio \_ Lezione 06 “L'Italia tra le due guerre. 1919-1943”  
17 maggio \_ Lezione 07 “Il design italiano ai tempi del boom economico. 1947-1958”  
24 maggio – Verifica  
27 maggio\_ Lezione 08 “Bruno Munari, Enzo Mari, Achille e Pier Giacomo Castiglioni, Vico Magistretti”  
31 maggio \_ Lezione 09 “I Maestri del Design Internazionale. 1945-68”  
7 giugno\_ Lezione 10 “Dall'era spaziale al Radical Design. 1960-1972”  
14 giugno \_ Lezione 11 “Dai grandi numeri all'era post-moderna. 1971-1985”  
17 giugno\_ Lezione 12 “Design Super Stars. 1986-2000”  
21 giugno\_ Lezione 13 “Il panorama contemporaneo. 2000-2015”  
24 giugno – Verifica

## Testi obbligatori

- Dardi, D., Pasca, V., *Manuale di Storia del Design*, Silvana Editoriale, 2019.
- Pasca, V., “Il Design in futuro” in XXI Secolo-IV vol. "Gli spazi e le arti", Treccani 2012:
- [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro\\_\(XXI-Secolo\)#:~:text=Non%20%20C3%A8%20un%20fenomeno%20che%20riguarda%20solo%20il%20design.&text=Ci%20si%20trova%20cos%20C3%AC%20immersi,al%20mondo%20che%20lo%20circonda.](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_(XXI-Secolo)#:~:text=Non%20%20C3%A8%20un%20fenomeno%20che%20riguarda%20solo%20il%20design.&text=Ci%20si%20trova%20cos%20C3%AC%20immersi,al%20mondo%20che%20lo%20circonda.)
- Pasca, V., Trapani, V., *Scenari del giovane design*, Lupetti, Milano 2001 (l'introduzione)
- Pasca, V., “Negli ultimi tre decenni” in *TDM6 Design. La sindrome dell'Influenza*, a cura di P. Nicolin, Corraini, Mantova 2013.

## Testi facoltativi

- Giampiero Bosoni (a cura di), *Il modo italiano - Design e avanguardie artistiche in Italia nel XX secolo*, Skira edizioni, Milano 2006
- Manlio Brusatin, *Arte come design, storia di due storie*, Einaudi, Torino 2007
- George Kubler, *La forma del tempo*, edizioni Einaudi, Torino, 1976
- Inaki Abalos, *Il buon abitare. Pensare le case della modernità*, Marinotti Edizioni, Milano 2009
- Deyan Sudjic, *Il linguaggio delle cose*, Laterza 2009.
- Chiara Alessi, *Dopo gli anni Zero. Il nuovo design italiano*, Universale Laterza, 2014.

**ABADIR ACCADEMIA DI DESIGN E ARTI VISIVE**  
**DISCIPLINA: STORIA DELLA STAMPA E DELL'EDITORIA (GRAFICA)/ABST 48**

PROGRAMMA A.A. 2020/21



Fortunato Depero, *Depero – Dinamo-Azari*, Dinamo Azari, Milano 1927  
Irma Boom per Grafsiche Cultuurstichting, *Biography in Books*, Netherlands. 2011

*La vicenda del libro ha inizio prima della carta.  
Gli alfabeti. Le scritture.*

Al principio, il suolo è il luogo della traccia: gli uomini sperimentano la scrittura sulle rocce; sulla sabbia i Dogon leggono i presagi che lasciano gli animali notturni al loro passaggio; su pagine di sabbia i Warlpiri australiani tracciano percorsi favolosi rappresentando le loro leggende e i loro territori. Dalle tavole in cera e terracotta al *volumen* di papiro, dal codice in pergamena all'invenzione della carta.

*Il libro antico. Dal manoscritto miniato alla carta stampata: linee di un percorso.  
La stampa pretipografica. I primi incunaboli e la diffusione della tipografia nell'Occidente europeo.*

Il libro, nella forma che conosciamo da duemila anni, cioè quella chiamata *codex*, con le pagine raggruppate in fascicoli e legate, nasce a Roma all'inizio dell'era cristiana e impiega quattro secoli per affermarsi e trionfare sulle forme antiche del rotolo, della tavoletta o della stele che lo hanno preceduto. I vantaggi del *codex* sul *volumen* sono evidenti: il codice è compatto, non rischia di sfasciarsi, possiamo aprirlo e chiuderlo, maneggiarlo con facilità, si impila e si ripone più facilmente. Nel V secolo il codice conquista il mondo intero.

All'interno degli *scriptoria*, laboratori dei complessi monastici si procedeva anche alla decorazione con miniature. Il libro illustrato rappresenterà, da allora, una delle arti più raffinate della nostra civiltà, punto di armonica convergenza tra scrittura, decorazione e illustrazione, fonte di ispirazione per altri settori artistici e veicolo incontrastato della cultura e del gusto.





*Pompei, I sec. d.C. Ritratto di Procule e sua moglie.*

*Book of Kells: pagina d'apertura del Vangelo di san Marco, 800 ca. Dublino, Trinity College.*

*L'Apocalisse xilografica estense, seconda metà del XV sec. Modena, Biblioteca estense.*

*La storia della stampa. I grandi tipografi. I mestieri del libro.*

*Il Rinascimento. Il libro in Italia.*

Con la diffusione della stampa a caratteri mobili, vera e propria rivoluzione culturale oltre che industriale, si ha l'enorme sviluppo della produzione libraria.

Nel 1456, è l'orafo Giovanni Gutenberg a pubblicare a Magonza *la Bibbia a 42 linee*, che prenderà il suo nome e che una volta messa in vendita a Francoforte, susciterà l'entusiasmo del raffinato umanista Enea Silvio Piccolomini.

Da Magonza la stampa si diffonde in tutta Europa; in Italia già nel 1465 vengono stampati a Subiaco i primi volumi, anche se è Venezia soprattutto grazie all'apporto del tipografo ed editore Aldo Manuzio, la città che dà maggiore impulso alla stampa tipografica. Oltre alla tipografia di Manuzio, la Serenissima ospita altre dinastie di editori-librai, tra cui i Giunti, celebri per l'editoria religiosa e scientifica, e i Giolito.



*Bibbia di Gutenberg, testo stampato a caratteri mobili con capilettera miniate e marginalia. f. 280 r. con il prologo del Libro di Giobbe e miniatura di Giobbe inserita all'interno dell'iniziale 'V'. 1455-1456. Berlino, Staatsbibliothek.*

*Francesco Colonna, Hypnerotomachia Poliphili, Aldo Manuzio, Venezia 1499. Glasgow, University of Glasgow Library*

*Il Settecento e le nuove idee come sviluppo della stampa. Le origini della grafica moderna.*

Nel corso del XVIII secolo si assiste a un aumento del numero delle pubblicazioni, ad un allargamento del pubblico dei lettori e una graduale separazione delle figure che operano nell'editoria: stampatore, editore e libraio.

1710: è promulgata la prima legge che riconosce all'autore una proprietà intellettuale sull'opera: il *Copyright Act*, emanato in Inghilterra durante il regno della regina Anna, ancora all'autore, e non più allo stampatore un'esclusiva di ventun'anni; fatto unico e inimitabile l'esempio inglese costituirà un'eccezione per tutto il Settecento.

La più importante impresa editoriale del secolo è senza dubbio la stampa dell'*Encyclopédie* di Diderot e D'Alembert: iniziativa editoriale che pone la cultura dinanzi al compito primario di una diffusione ampia e indifferenziata. L'*Encyclopédie* segna un momento di svolta collocando il progetto grafico dell'opera all'interno di un complesso progetto culturale, nel quale la diffusione delle idee e delle conoscenze deve trovare il suo veicolo privilegiato nella stampa, e più in generale, in una comunicazione di massa che ha nel *medium* visivo un insostituibile supporto.

In Italia chi giunge alle vette dell'arte tipografica è Giambattista Bodoni fondatore della Stamperia Ducale di Parma e autore del celeberrimo *Manuale tipografico*.



D. Diderot e J. D'Alembert, *Encyclopédie. Antiquités Differentes Chaussures*. Vol XII, 1751-1752. Firenze, Biblioteca Marucelliana

#### *Ottocento. La nascita dell'industria editoriale.*

Il XIX secolo è segnato dallo sviluppo tecnologico della tipografia e dalla conseguente nascita dell'industria editoriale vera e propria.

La storia della comunicazione visiva ha subito una vera e propria rivoluzione copernicana quando l'immagine è stata prodotta non più artigianalmente, cioè in pezzi unici o in pochissime repliche, ma è stata moltiplicata dapprima in centinaia, poi in migliaia, e infine in decine di milioni di esemplari. L'inizio di questa crescita esponenziale del messaggio si può datare alla prima metà dell'Ottocento, quando per la prima volta la litografia - da scoperta sperimentale (1798, a opera di A. Senefelder, tipografo viennese) - divenne un mezzo di produzione a basso costo di immagini di buona qualità e a più colori. Già nel 1848 erano in commercio macchine capaci di produrre un alto numero di fogli all'ora. Intorno agli stessi anni, superate le prime difficoltà, W.H.F. Talbot, sulla scia di Daguerre, mette a punto il suo sistema di fotografia stampata su carta.

Nello stesso periodo inizia la produzione industriale della carta e prendono il via i primi esperimenti di composizione meccanica che portano alla realizzazione della Linotype, nel 1886, e della Monotype, nel 1889. Questa serie di innovazioni, che segna la fine dell'antico regime tipografico, determina, negli anni '40 dell'800, il passaggio ad un sistema industriale di produzione degli stampati.

La riproducibilità tecnica delle immagini è stata dunque la vera pietra filosofale della civiltà dei consumi. Non siamo noi a cercarla, è essa che ci insegue. La nascita della pubblicità coincide con la produzione di beni di consumo di massa.



The Barnum & Bailey Greatest Show on Earth  
Linotype, 1886

Nel corso degli anni moltiplicano gli studi e le riflessioni intorno alle arti applicate all'industria che riportano l'attenzione sul disegno e sul valore della grafica.

Nel 1890, William Morris fonda la Kelmscott Press intuendo in modo totalmente non reazionario che ciò che va primariamente preservato, del libro, è la sua natura di oggetto estetico. Carta italiana pregiatissima, caratteri ben disegnati e ben fusi, un layout che privilegia il respiro. Il rapporto perfetto tra testo e figure, che Morris continua a considerare essenziali, connaturati alla stessa identità storica del libro.



Morris, *A Note by William Morris on His Aims in Founding the Kelmscott Press*, Hammersmith, Kelmscott Press, 1898

Edgar Allan Poe, *Le Corbeau / The Raven*, illustrato da Edouard Manet, traduzione Stéphane Mallarmé, Richard Lesclide, Parigi 1875

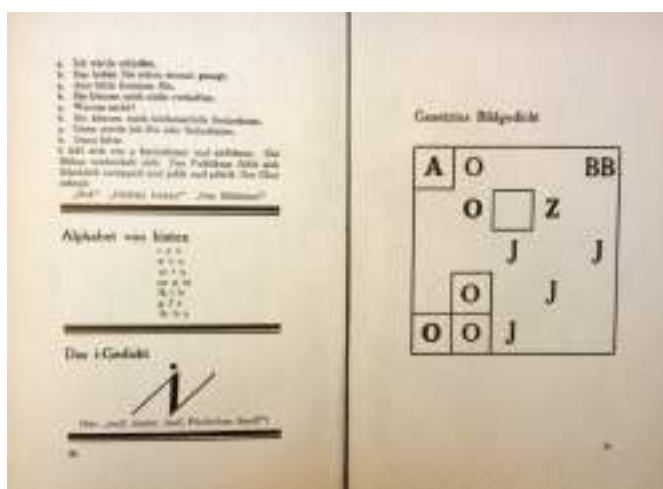
*Il Novecento. La sperimentazione delle avanguardie.*



Il secolo dell'editoria industriale, del libro di massa ma anche quello della ricerca: la fonderia Klingspor fa uscire nei primi anni del secolo una serie di caratteri di qualità di autori come Rudolph Koch e Walter Tiemann.

Le vie della modernità declinata al massimo della qualità e dell'identità storica passano, in Germania e in Austria, attraverso l'esistenza di molte riviste.

Nasce *Ver Sacrum* progettata come un tutto organico, che dichiara di operare perché "possano trovare stimolo e motivazione non solo artisti, studiosi e collezionisti, ma anche il grande pubblico particolarmente sensibile all'arte, educandolo ad appropriarsi del senso estetico che è presente allo stato di istinto in ogni uomo, indirizzandolo alla bellezza e alla libertà di pensare e sentire". Nel 1910 Herwarth Walden inizia a pubblicare a Berlino *Der Sturm* che nello stesso titolo indica la tempesta che vuole agitare il mondo editoriale e artistico, facendo da crocevia tra espressionismo, cubismo e dada. Siamo alla grafica della prima rivoluzione artistica.



G. Apollinaire, *Aussi bien que les cigales*, in *Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre*, 1913-1916 Mercure de France, Parigi 1918.

Kurt Schwitters, *Die Blume Anna. Die neue Anna Blume*. Der Sturm, Berlino 1922. Trento, MART-Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto.

In Italia, grazie a Marinetti, prende vita il Futurismo. Parole in libertà e rivoluzione tipografica si impongono insieme: lo scardinamento del linguaggio dalle regole di composizione del testo – grammatica, sintassi, punteggiatura, figure retoriche tradizionali – libera l'oggetto libro dalla sua funzione di puro e semplice contenitore predisponendolo a divenire luogo di una nuova comunicazione visiva. Luogo in cui si amalgamano in perfetta armonia le istanze teoriche sul come far versi, le invenzioni tipografiche (ideate da Marinetti ma realizzate materialmente dal tipografo Cesare Cavanna), il flusso di coscienza, la politica, la morale, la tecnologia, la musica e tanto altro ancora.



F.T. Marinetti, *Zang Tumb Tuuum*, Milano, Edizioni Futuriste di Poesia, 1914. Copertina Marinetti - Boccioni - Carrà - Russolo - Piatti, *Sintesi futurista della guerra*, 1915

L'anno decisivo per la grafica italiana è il 1933, in pieno regime fascista, con la nascita dell'IRI, lo spostamento della Triennale da Monza a Milano, l'uscita di "Campo Grafico" e l'inizio dello Studio Boggeri, da cui sono usciti alcuni dei maggiori grafici dei decenni seguenti.

Nasce la modernità, dal ripensamento delle avanguardie e insieme dell'Art Nouveau, e con il contributo delle arti applicate, della tipografia in primis, che produce i primi maestri della nuova grafica italiana.



Leonetto Cappiello, *Oxo Liebig*, 1911.  
*Campo Grafico*, rivista di estetica e di tecnica grafica, nn. 1-66, Milano 1933-1939

### *I media e i modi. Civiltà dell'immagine e graphic design*

Il dibattito sulle strutture concettuali della comunicazione visiva si è esteso e moltiplicato: la grafica e l'impiego dell'immagine mediale diviene presupposto naturale per una comunicazione mediaticamente lucida e forte.

Lettering, libri, periodici, riviste, cultura politica, manifesti, pubblicità, imballaggi, corporate image.

Ben prima dell'arrivo della Pop art, della comunicazione pubblicitaria, dello Streamlining americano, l'Italia ha prodotto nel visual design, come nel design, un modello di modernità unico e probabilmente irripetibile, dove la cultura si coniuga con l'industria, la comunicazione pubblicitaria appare elegante e colta, la democrazia espressiva non contrasta con l'eccellenza.

I nomi di questi maestri educati a un eclettismo visivo tutto italiano – razionale e inventivo, provocatorio e classico, moderato ed estremista – sono: Albe Steiner, il più politico; Bruno Munari, il più infantile; Max Huber, il più svizzero; Bob Norda, il più razionale; A.G. Fronzoni, il più estremista; Pino Tovaglia, il più fotografico; Enzo Mari, il più designer; Massimo Vignelli, il più diagonale; Franco Grignani, il più optical; e poi ancora: Anita Klinz, Mimmo Castellano, Giuseppe Trevisani, Piergiorgio Maoloni, Michele Provinciali, Germano Facetti, Giovanni Anceschi, Italo Lupi, Pierluigi Cerri, fino a Guido Scarabottolo, ecc.



Tavola autopubblicitaria di Ricas (Riccardo Castagnedi) e Bruno Munari tratta dalla Guida Ricciardi. Pubblicità e Propaganda in Italia, a cura di Giulio Cesare Ricciardi, Milano, 1936. Giovanni Pintori per Olivetti, *Numeri*, 1949.

La grande lezione della grafica italiana è quella della lettura: leggere e far leggere. L'immagine è sempre leggibile, sia essa un disegno o una lettera. La grafica è il medium attraverso cui si raggiunge il pubblico, i potenziali acquirenti, che non sono mai immaginati più in "basso" di chi progetta e produce. Una volta Calvino, parlando dei suoi lettori, ha scritto che lo scrittore deve supporre un pubblico che ne sa più di lui, più colto e intelligente dello scrittore stesso. Così ci hanno immaginato i grafici italiani per i due lunghi decenni della modernità italiana, prima che l'utopia della comunicazione s'infilasse nel tunnel del consumo e del marketing pubblicitario.

Un percorso volto a investigare l'evoluzione del parco degli artefatti comunicativi, con particolare attenzione a quelli che rientrano nell'universo complesso della grafica contemporanea. La costruzione storica delle comunicazioni visive si definisce attraverso un ventaglio variegato e variabile per morfologie espressive ed intenzioni autoriali, forme tecniche e significati sociali, modi di produzione e caratteri di ricezione.

## DESCRIZIONE E OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso ripercorrerà la nascita del processo tipografico e il suo fondamentale ruolo nell'evoluzione culturale, sociale ed economica della nostra civiltà, lo sviluppo della scrittura nelle varie epoche attraverso i grandi protagonisti della storia della stampa, i supporti e i materiali, le caratteristiche dell'oggetto libro, il rapporto dell'oggetto libro con i mass media. L'obiettivo specifico di questo corso è guidare lo studente nell'elaborazione di un metodo di indagine e ricerca che gli permetta di affrontare testi e artefatti in cui la componente verbale, visiva e spaziale sono strettamente correlate.

Si analizzeranno alcune tra le più significative tappe dello sviluppo evolutivo della storia della stampa e dell'editoria: 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.

La storia della grafica editoriale sarà affrontata con un approccio critico e monografico, più che cronologico. Dopo un inquadramento generale dello sviluppo della disciplina e dei suoi momenti chiave, verranno affrontati alcuni temi cruciali, analizzandone lo sviluppo in un arco di tempo che va dall'inizio del Novecento ai giorni nostri, e mettendo in evidenza le idee che sottostanno ai diversi approcci, fino a mostrarne le principali manifestazioni contemporanee sia italiane che internazionali. Lettering, libri, periodici, riviste, cultura politica, manifesti, pubblicità, imballaggi, corporate image saranno oggetto di studio.

Un excursus sulle caratteristiche distintive del libro relativamente a partizioni strutturali del testo-libro: dal colophon al frontespizio all'affermazione, assetto e fortuna della copertina; i richiami, le segnature; fascicolo e formato; l'ornamentazione: la xilografia, la calcografia, la litografia; la legatura; i font; book design e lettering; le fasi che concorrono alla sua realizzazione (concezione, produzione, vita post-pubblicazione), completerà l'acquisizione degli strumenti fondamentali per la conoscenza del prodotto editoriale.

Agli studenti verranno offerti esempi di edizioni da commentare e sfogliare insieme, mostrate immagini e video, messe in luce le relazioni tra le immagini e la grafica, tra le immagini e le diverse forme di comunicazione. E ancora, il rapporto con il testo, la committenza, l'illustratore/autore, l'illustratore/grafico. Nell'ambito del corso sono previste lezioni frontali e momenti di discussione basati su ricerche e letture.

Gli studenti saranno invitati a fare approfondimenti, a ricercare materiali visivi e di testo, a far dialogare l'immagine con il testo, a costruirsi una banca dati di base, a trovare, nei programmi di altre discipline, momenti di incontro.

## BIBLIOGRAFIA BREVE

- U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1965.
- M. McLuhan, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando Editore, Roma 1976.
- S.H. Steinberg, *Cinque secoli di stampa*, Einaudi, Torino 1982.
- A. Bandinelli, G. Lussu, R. Iacobelli, *Farsi un libro*, Stampa Alternativa, Roma 1993.
- A. Frutiger, *Segni & Simboli*, Stampa Alternativa, Roma 1998.
- C. Demaria e R. Fedriga, *Il paratesto*, Sylvestre Bonnard, Milano 2001.
- D. Baroni e M. Vitta, *Storia del design grafico*, Longanesi, Milano 2003.
- G. Maffei, *Il libro d'artista*, Sylvestre Bonnard, Milano 2003.
- W. Chappell-R. Bringhurst, *Breve storia della parola stampata*, Sylvestre Bonnard, Milano 2004.
- F. Barbier, *Storia del libro: dall'antichità al XX secolo*, Dedalo, Bari 2004.
- E. Lupton, *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*, Princeton Architectural Press, New York 2010.
- H. Spencer, *Pioneers of Modern Typography*, Lund Humphries, Hampshire 2004.
- F. Gualdoni, *Una storia del libro. Dalla pergamena a Ambroise Vollard*, Skirà, Milano 2008.
- M. Santoro, *Storia del libro italiano*, Bibliografica, Milano 2008.
- A. Manguel (trad G. Guadalupì), *Una storia della lettura*, Feltrinelli, Milano 2009.
- S. Polano e P. Vetta, *Abecedario: la grafica del Novecento*, Electa, Milano 2010.
- U. Eco e J.-C. Carrière, *Non sperate di liberarvi dei libri*, Bompiani Milano 2011.
- M. McLuhan e Q. Fiore, *Il medium è il massaggio. Un inventario di effetti*, Corraini, Mantova 2011.
- R. Hollis, *About Graphic Design*, Occasional Papers, 2012.
- M. Infelise, *I libri proibiti. Da Gutenberg all'Encyclopédie*, Laterza, Bari 2013.
- Otto Pächt, *La miniatura medievale. Una introduzione*, Bollati Boringhieri, Torino 2013.

DURANTE LE LEZIONI SI FORNIRÀ ULTERIORE BIBLIOGRAFIA SPECIFICA.

## METODI DIDATTICI

LEZIONI FRONTALI SU PIATTAFORMA DIGITALE GOOGLE SUITE CON IL COSTANTE AUSILIO DI SUPPORTI TECNOLOGICI MULTIMEDIALI.

## MODALITÀ D'ESAME

COLLOQUIO ORALE CHE VERTERÀ SUL PROGRAMMA SVOLTO IN CLASSE, SULLE LETTURE E SULLE RICERCHE SVOLTE DA OGNI STUDENTE DURANTE IL CORSO.



*Una nuova famiglia di materiali è appena nata e le sue qualità tecniche ed estetiche sono illimitate*<sup>1</sup>.

Il corso di “Tipologia dei materiali”, seconda annualità del Corso di laurea triennale, propone lo studio dei materiali polimerici, dei materiali compositi a matrice polimerica, dei materiali sostenibili, intelligenti e delle nanotecnologie.

Di ogni materiale saranno approfondite le caratteristiche meccaniche, fisiche, chimiche e le relative tecniche di lavorazione, finitura, distribuzione e vendita, nonché il ciclo produttivo e la sostenibilità ambientale.

Il corso propone inoltre approfondimenti relativi la storia del design e delle principali aziende e/o centri di ricerca e divulgazione che ne hanno incoraggiato lo sviluppo.

Obiettivo principale del corso è fornire una conoscenza aperta e globale dei materiali e delle possibilità progettuali insite in essi e nello specifico di fornire allo studente le conoscenze base per essere in grado di scegliere il materiale adatto a ciascun tipo di uso e funzione, di individuare le tecnologie necessarie per la trasformazione del materiale in prodotto e dei relativi strumenti di verifica strutturale, nonché prevedere l’impatto ambientale dei materiali e dei processi.

Il corso prevede la realizzazione di una “materioteca” di campioni, da raccogliere e catalogare su appositi supporti.

Sono previste lezioni teoriche e momenti laboratoriali di campionatura e sperimentazione dei materiali oltre l’organizzazione di visite in aziende locali specializzate nella lavorazione dei materiali oggetto di studio.

Costituiranno oggetto di esame la discussione critica delle seguenti esercitazioni svolte durante il corso:

**Esercitazione n°1** \_Indagine su un oggetto/ prodotto innovativo da presentare in formato pdf e cartaceo

**Esercitazione n°2** \_ ‘Residenze in azienda’:

Ad ogni studente è chiesto di ‘risiedere’ per 7 giorni all’interno di un’azienda (fisicamente e /o virtualmente), un centro di ricerca, un laboratorio artigianale e documentarne l’attività tramite interviste, studio dei materiali e delle tecnologie presenti nell’azienda, di descrivere eventuali collaborazioni con altri professionisti, aziende terziste e enti di studio o di ricerca.

**Esercitazione n°3** \_Costruzione di una materioteca:

Allo studente è richiesto di contribuire alla costruzione della materioteca accademica attraverso il reperimento e la schedatura di materiali e campioni da reperire tramite specifiche richieste ad aziende nazionali e internazionali, di approfondire le attività e i servizi di consulenza offerti da centri di ricerca scientifici e/o altre materiotecche e di analizzare i criteri di catalogazione, esposizione e consultazione. Scrivere una breve recensione da comunicare tramite i social.

## **Programma**

Lezioni teoriche:

Gli approfondimenti teorici esposti durante le lezioni sono disponibili nella pagina di classroom del corso.

I video relativi alle lezioni oggetto di studio sono linkati nella community di google plus ‘materioteca abadir’.

## **Materiali polimerici**

- Classificazione dei materiali polimerici : termoplastici, termoindurenti, gli elastomeri
- Ciclo di vita di un materiale termoplastico
- L’era sintetica: gomma vulcanizzata (la ricerca delle Pirelli e della Vibram), linoleum, ebanite,celluloide, bakelite ,pvc, ps,Pe, PMMA,PA in nylon,il polipropilene isotattico (Natta).

---

<sup>1</sup> I.Schein , *Recherches*, in <<Techniques & Architecture >>,17<sup>e</sup> Série, n°6 , Janvier 1958, p.79

---

- Approfondimento aziende: La Gufram: poliuretani, Kartell e Magis: polimetacrilato, polietilene, polipropilene, la Crocs: Eva, estralight, la Lego: L' ABS
- Le Bioplastiche:Pla,materBi,PHB, PCI
- Polimeri innovativi: Polimeri a Memoria di Forma (SMP), Polimeri conduttori
- Centri studi e di ricerca:fondazione plart, federazione gomma plastica, corepla
- Tecnologie di lavorazione: stampaggio ad iniezione, dallo stampaggio ad iniezione, stampaggio ad iniezione assistito da gas, stampaggio ad iniezione ad ugelli multipli,stampaggio in mold, stampaggio RIM(stampaggio a freddo), stampaggio ad espansione, ad estrusione.
- Manifattura additiva, Sistemi 3D printing: SLS,FDM,SLA,DMLS
- Software di controllo per lo stampaggio ad iniezione: Moldflow
- Centri di assistenza stampa 3d prototipazione: Protolabs e vectorialism

#### **I materiali compositi**

- Composizione (matrice,rinforzo, additivi, finiture), caratteristiche generali
- Vetroresina, Fibra di carbonio, Kevlar
- Tecnologie di lavorazione per compositi :  
Laminazione ad Umido, laminazione pre-impregnata, Laminazione RTM,Spruzzatura, Sheet Molding Compound, Avvolgimento Filamentare

#### **I Compositi nel Design**

- Mostra Organic Design in Home Furnishings (C.&R. Eames, Saarinen, Jacobsen, Panto, Aarnio)
- Penisola plastica (Colombo ,Magistretti,Pesce, Castelli Ferrieri, Bellini)
- Contemporanei: Newson , Rashid , Wanders, Berchicci, Arad , Sadler

#### **I Compositi nell'architettura**

- I pionieri [1950/70], architetture mobili e temporanee  
Opere di: I.Schein, P. & A.Smithson, M.Suuronen, B.Fuller, B.Maneval, Mit, Archigram
- I contemporanei, Disegno 3D e controllo numerico  
Opere di : M.Nio, M.D .Fuksas, R.Arada, Future System, Z.Hadid

#### **Materiali intelligenti, sensibili,interattivi.**

- Nozione di Smart materials, evoluzione dell'informatica, tipi di sensori, microprocessori, arduino.
- Materiali e dispositivi che cambiano colore
- Materiali e dispositivi che cambiano forma
- Materiali che cambiano temperatura
- Materiali che convertono la luce
- Materiali che trasportano la luce
- Materiali che si muovono
- Materiali che emettono la luce
- Tessuti interattivi
- Materiali ecoattivi, design evolutivo
- Accenni sulle Nanotecnologie

#### **Bibliografia** (in grassetto i libri raccomandati)

- A.A.V.V (by mat rio), *Materiology*, Birkh user Frame, Basel 2014  
L.Bertolini, F.Bolzoni, M.Cabrini, P.Federetti, *Tecnologia dei materiali, Ceramiche, Polimeri e Compositi*, Citt  Studi edizioni, 2001  
G. Bertolotti, V. Capitelli, *Dizionario delle materie plastiche*, Tecniche nuove 2007  
Beukers, Adriaan, Bucquoye, Moniek, Daenen, Lieven, Drechsler, Klaus, *From Bakelite to Composite: Design in New Materials*, Stichting Kunstboek , 2003.  
C.Cecchini, M.Petroni, *Plastic Days, Materiali e Design*, Silvana editoriale, 2015  
B.Del Curto , C.Marano, *Materiali per il design. Introduzione ai materiali e alle loro propriet *, Casa
-

Editrice Ambrosiana, 2008

Del Curto B., Fiorani E., Passaro C., *La pelle del design. Progettare la sensorialità*, Editore: Lupetti, Anno edizione: 2010

M.Cardillo, M.Ferrara, *Materiali intelligenti, Sensibili, Interattivi*, Lupetti editore, Milano 2008

M. Ferrara, *Materiali e innovazione nel design. Le microstorie*. Gangemi editore, Roma, 2004.

M.Levi , V.Rognoli, *Il senso dei materiali per il design*, Franco Angeli, 2013

M.Martinuz, *Design Tecnologia Arte*, Lettera 22 Siracusa 2017

H.Saechtling, *Manuale delle Materie Plastiche*, Tecniche Nuove 9ª edizione

Rob Thompson: *Il manuale per il design dei prodotti industriali*, Zanichelli, Bologna,2012

Materials Matter IV, Material ConneXion , 2010

Materials Matter V, Material ConneXion , 2010

Materials Matter VI, Material ConneXion, 2012

Materials Matter VI, Material ConneXion, 2013

Link materiotecche da consultare:

<http://areeweb.polito.it/ricerca/MATto.it/>

<http://www.instituteofmaking.org.uk/materials-library>

<https://materia.nl/>

<http://it.materialconnexion.com/>

<https://materio.com/>

<http://www.materioteca.it/>

<http://materioteca.iuav.it/>

<http://www.materioteca.polimi.it/>

<https://www.matrec.com/>

<http://www.totalmateria.com/>

Arch. Cecilia Alemagna

Catania, 27 Ottobre 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cecilia', with a long horizontal stroke extending to the right.

**ABADIR Accademia di Design e Arti Visive**

**A.A. 2020/2021**

**Disegno Tecnico e Progettuale 2**

**Programma (75 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.

Il corso si articolerà in 2 moduli teorici e 4 moduli pratici di 3 lezioni ciascuno, secondo una modalità *blended* con insegnamenti presenziali e a distanza.

Programma

1. Modulo teorico

**1. Introduzione : il disegno come strumento di conoscenza e osservazione critica**

Visione e percezione – configurazione e forma – metodi e strumenti del disegno a mano libera – schizzi e diagrammi di studio - disegno dal vero – sperimentazione artistica e esperienza multisensoriale - (*esercizio: 10 disegni +1*)

**2. Astrazione, trasformazione e creazione**

Osservazione, disegno, pensiero e immaginazione - (*esercizio: powers of 10*)

**3. 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: nature patterns*)

2. Modulo pratico

**4. Configurazione e strutturazione geometrica**

Approfondimento sulle figure geometriche piane e tridimensionali – superfici a curvatura – reticoli piani e tridimensionali - (*esercizio: altare Malophoros, proiezioni ortogonali*)

**5. Sistemi di rappresentazione geometrica**

Storia dei metodi della rappresentazione – Strumenti e materiali della rappresentazione - (*esercizio: altare Malophoros, regola aurea*)

**6. Fondamenti della geometria proiettiva**

Approfondimento sulla rappresentazione geometrica nel piano – proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettive – (*esercizio: altare Malophoros, restituzione prospettica*)

3. Modulo pratico

**7. Le scale metriche**

Rapporti metrici di riduzione - valutazione dei rapporti dimensionali e dei valori di scala - (*esercizio: piastrella paseo de Gracia di Antoni Gaudi*)

**8. Quotature dei disegni**

Sistemi di quotatura, norme e convenzioni – (*esercizio: blocco Ennis di Frank Lloyd Wright*)

**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 3967) – Tipi e spessori delle linee (UNI 3968) - Proiezioni Ortogonali (UNI 3970) – Sezioni (UNI 3971) – Tratteggi (UNI 3972) – Linee di misura e di riferimento (UNI 3973) - Quotatura e scelta dei riferimenti (UNI 3974) – Quote e loro disposizione (UNI 3975) – Indicazione delle tolleranze (UNI 3976) - Proiezioni assonometriche (UNI 4819) – Tipi e dimensioni dei caratteri (UNI 7559) – Cartigli e organizzazione del disegno (UNI 8187) – (*esercizio: lampada Eclisse di Vico Magistretti*)

4. Modulo pratico

**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 dei pozzi esterni all'edificio dell'Accademia*)

#### **11. Il rilievo architettonico**

Rilievo – (*esercizio: rilievo della sala Mac*)

#### **12. Il rilievo architettonico**

Rilievo – (*esercizio: rilievo del panchetto E60 di Alvar Aalto*)

### 5. Modulo teorico

#### **13. Prove pratiche di rappresentazione e costruzione di figure piane, tridimensionali e tridimensionali sezionate**

Proiezioni ortogonali del punto, la retta e il piano e loro configurazioni nello spazio, elementi volumetrici in proiezione, elementi geometrici su piani inclinati, rappresentazione di curve, sezioni di solidi, sezioni coniche, solidi di rotazione) – (*esercizio: pavimentazione Copacabana*)

#### **14. La teoria delle ombre**

Cenni sulla teoria delle ombre e loro applicazione pratica nell'ambito della rappresentazione digitale (coordinamento con il corso di modellazione digitale) – (*esercizio: recinzione Vicens*)

#### **15. Wrap up**

Riepilogo e verifica dei contenuti teorici e pratici del corso – (*esercizio: come sezionare un arancino*)

### 6. Modulo pratico

#### **16. Disegno tecnico e modellazione di oggetti**

Modellazione geometrica e schematizzazione grafica – approfondimento dei metodi e dei procedimenti della rappresentazione proiettiva – (*esercizio: disegno completo di un oggetto a scelta dello studente*)

#### **17. Disegno tecnico e modellazione di oggetti**

Disegni tecnici in pianta, prospetto e sezione, proiezione assonometrica e prospettiva – (*esercizio: disegno completo di un oggetto a scelta dello studente*)

#### **18. Disegno tecnico e modellazione di oggetti**

Applicazione della proiezione prospettica nell'ambito della rappresentazione digitale (coordinamento con i corsi di modellistica e di modellazione digitale) – (*esercizio: disegno completo di un oggetto a scelta dello studente*)

### Modalità di Lavoro

Il corso sarà svolto attraverso lezioni teoriche online e workshop pratici in presenza 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

- Petrignani, M., *Disegno e Progettazione*, Dedalo, Bari, 1983.
- 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

- Kandisky, W., *Punto, linea, superficie*, Adelphi Edizioni, Milano, 2014.
- Pallasmaa, J., *La mano che pensa*, Safarà Editore, Pordenone, 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.

# **Tecniche di modellazione digitale - ABTEC 41**

**A. A. 2020-2021**

**Modulo Modellazione 3D - Fabbricazione digitale (60 ore)**

**Docente: Arch. Marco Emanuel Francucci**

## **Obiettivi del corso**

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.

## **Modalità di erogazione**

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

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

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

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

- formazione in aula tradizionale;
- eLearning* di tipo sincrono (live sessions o webinar);
- eLearning* di tipo asincrono (consultazione di video, link a siti, immagini e altro materiale didattico a disposizione);
- attività di *mentoring*: si svolgono esercitazioni sotto supervisione diretta (in presenza o a distanza).

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

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

## Programma del corso

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

- a. introduzione teorica ed esposizione del materiale didattico (in aula/*webinar*);
- b. descrizione dell'attività da svolgere e/o del prodotto da consegnare (in aula/*webinar*);
- c. 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 (pointcloud) 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.

## **Modalità d'esame e criteri di valutazione**

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*.

Si precisa che la frequenza al corso è obbligatoria e che per accedere all'esame è prevista la presenza pari ad almeno l'80% delle ore complessive di lezione (assenze consentite massimo 3).

## **Testi di riferimento**

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.

**Docente: Claudio Ruggeri**

### Presentazione del corso

Il laboratorio è stato concepito con il fine di condividere le conoscenze informatiche utili ad affrontare lo sviluppo di un artwork di grafica digitale, tenendo conto degli aspetti di progettazione più importanti in ambito professionale.

Questo modulo si occuperà di mostrare il funzionamento del software Adobe Illustrator, attraverso delle esercitazioni e dei test creativi che stimoleranno gli studenti ad entrare nel vivo del processo di creazione di un artwork di grafica digitale.

Partendo da una panoramica sui vari strumenti e processi digitali necessari alla progettazione, andremo ad approfondire gli strumenti di disegno avanzato, di posizionamento tramite quote x-y e di abbreviazione dei processi di lavorazione attraverso l'utilizzo dei tasti rapidi e delle abbreviazioni da tastiera.

Ci si avvicinerà così, per gradi, all'utilizzo degli strumenti più avanzati del software Adobe Illustrator per la creazione di piccoli progetti come:

- Creazione di disegni in vettoriale a mano libera e in tre dimensioni
- Disegno di forme complesse tramite l'unione di più oggetti e l'interpolazione dei tracciati
- Inserimento del colore attraverso vari strumenti
- Utilizzo e distorsione dei tracciati con il fine di ottenere disegni in prospettiva
- Livelli e gerarchie

### Elaborato finale

In collaborazione con gli altri moduli del corso, ogni studente dovrà riprodurre e stampare il manuale di istruzioni di un oggetto vintage a loro assegnato. Nella creazione del manuale d'uso dovranno tenere conto della versatilità che il progetto contempla; dovrà essere leggibile, di facile fruizione e studiato in tutte le sue parti.

Anche il confezionamento avrà grande importanza, per tale motivo dovranno anche studiarne il packaging e la struttura che lo comporrà. Infine dovranno ipotizzare un lancio sul mercato del prodotto, che dovrà essere aggiornato ai giorni nostri quindi basato su uno studio dei trend di advertising in essere.

### Modalità di fruizione

Attraverso l'esperienza acquisita durante lo scorso anno accademico, il corso verrà svolto in modalità **blended**, cioè mescolando lezioni in presenza ad altre gestite in modalità on-line.

Il corso essendo principalmente pratico, non vive particolari criticità nello svolgimento delle lezioni a distanza, per questo motivo la maggior parte delle lezioni, **18 ore**, verrà affrontata in modalità on-line, con moduli da **4 ore per ogni lezione**. Le lezioni in presenza invece fungeranno da da presentazione del corso per la prima lezione, da laboratorio per la seconda e da presentazione del progetto finale per l'ultima, raggiungendo un totale di **12 ore**, gestite in moduli da **4 ore per ogni lezione**.

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

### Programma - Il anno - 30 ore

<b>I lezione - 4 ore - In presenza</b>	Presentazione del nuovo programma per l'anno accademico e condivisione degli obiettivi da raggiungere.
<b>II lezione - 4 ore - On line</b>	I profili di colore e come gestirli. Analisi dello strumento e del pannello colore, i campioni, le tinte piatte, la quadricromia, il profilo RGB e quello esadecimale. Come esportare con il profilo di colore corretto un PDF.
<b>III lezione - 4 ore - On line</b>	Esplorazione di tutte le funzionalità dei livelli di Illustrator, come gestire i contenuti al suo interno, introduzione all'utilizzo di una fustella ed esplorazione di tutte le maniere di gestire un contenuto all'interno di una facciata di un packaging compresi i versi di lettura dei testi e la differenza tra cordonatura e taglio.
<b>IV lezione - 4 ore - On line</b>	Applicazione ed utilizzo degli effetti di Illustrator, la modifica di forma di un oggetto attraverso le diverse opzioni a disposizione, estrusione di una forma con l'effetto 3D ed esportazione in wireframe con conversione dell'effetto applicato in aspetto espanso.
<b>V lezione - 4 ore - In presenza</b>	Sulla base di alcune fustelle fornite dal docente, si andranno a piazzare dei contenuti all'interno di tutte le facciate che compongono l'oggetto, per poi passare alla fase di stampa in cui si renderà tangibile l'utilizzo del taglio e della cordonatura attraverso la creazione di un oggetto finito.
<b>VI lezione - 4 ore - On line</b>	Creazione di icone su una griglia di costruzione ed utilizzo dello strumento crea forme per lo sviluppo di icone più complesse con l'applicazione di effetti di colorazione ad hoc.
<b>VII lezione - 4 ore - On-line</b>	Analisi di un manuale del marchio, per capirne l'utilizzo e la sua funzione. Approfondimento sulle curve di Bezier e sullo strumento penna al fine di rappresentare con linee di costruzione una immagine raster.
<b>VIII lezione - 4 ore - In presenza</b>	Presentazione della prova finale ed assegnazione di un oggetto vintage per ogni allievo, che dovrà poi pensarne il confezionamento, la creazione del manuale d'istruzioni ed il lancio sul mercato, aggiornando la comunicazione ai giorni nostri.

**Accademia Abadir**

**Anno Accademico 2020-21 / Secondo anno**

Tecniche di modellazione digitale - 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.

### **Elaborato finale**

In collaborazione con i Moduli 1 e 2, gli studenti, individualmente, dovranno produrre e stampare un manuale d'istruzioni di un oggetto *vintage* a loro assegnato. I manuali d'uso hanno la caratteristica di essere prodotti altamente funzionali, sia dal punto di vista della dimensione, che dipende dal packaging e dalla riproducibilità, sia dal punto di vista dell'impaginazione dei contenuti, che devono essere chiari e "universali" a chiunque. Ogni studente dovrà realizzare un manuale di istruzioni di un oggetto del passato immaginando che l'oggetto sia appena uscito in commercio o stia per uscire. Questo implica un ragionamento sulla comunicazione applicata agli strumenti adobe: immagine - rappresentazione/disegno - impaginazione.

### **Modalità blended**

Il corso sarà svolto sia in modalità on-line (a distanza), che di presenza; le ore on-line saranno dedicate all'apprendimento del software, quelle di presenza alle revisioni.

Le 30 ore saranno così suddivise: 18 ore on-line e 12 ore in presenza.

Queste ultime verranno suddivise in 3 incontri da 4 ore, all'inizio a metà e alla fine del corso. Il primo incontro sarà di presentazione del corso e dello spazio di lavoro adobe, elemento comune a tutti i moduli; il secondo incontro verterà su una prova intermedia di apprendimento dei tre software; il terzo incontro sarà di revisione per gli elaborati d'esame.

## **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 texture

Creazione di mockup per la presentazione dei progetti

Ogni lezione sarà affiancata da esercitazioni pratiche e di verifica.

## **Accademia Abadir**

### **Anno Accademico 2020-21 / Secondo anno**

*Tecniche di modellazione digitale - Modulo 3 - Adobe InDesign*

*Arch. Raffaello Buccheri*

–

### **Proposta formativa**

Il corso ha come obiettivo l'acquisizione, da parte dello studente, delle tecniche per renderlo 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. 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, l'uso dei comandi appresi.

### **Elaborato finale**

In collaborazione con i Moduli 1 e 2, gli studenti, individualmente, dovranno produrre e stampare un manuale d'istruzioni di un oggetto *vintage* a loro assegnato. I manuali d'uso hanno la caratteristica di essere prodotti altamente funzionali, sia dal punto di vista della dimensione, che dipende dal packaging e dalla riproducibilità, sia dal punto di vista dell'impaginazione dei contenuti, che devono essere chiari e "universali" a chiunque. Ogni studente dovrà realizzare un manuale di istruzioni di un oggetto del passato immaginando che l'oggetto sia appena uscito in commercio o stia per uscire. Questo implica un ragionamento sulla comunicazione applicata agli strumenti adobe: immagine - rappresentazione/disegno - impaginazione.

### **Modalità blended**

Il corso sarà svolto sia in modalità on-line (a distanza), che di presenza; le ore on-line saranno dedicate all'apprendimento del software, quelle di presenza alle revisioni. Le 30 ore saranno così suddivise: 18 ore on-line e 12 ore in presenza. Queste ultime verranno suddivise in 3 incontri da 4 ore, all'inizio a metà e alla fine del corso. Il primo incontro sarà di presentazione del corso e di sintesi delle potenzialità dei software adobe, elemento comune a tutti i moduli; il secondo incontro verterà su una prova intermedia di apprendimento dei tre software; il terzo incontro sarà di revisione per gli elaborati d'esame.

### **Programma**

#### 01. Riepilogo funzionalità

*Gestione delle pagine*

*Pagine mastro*

*Gestione del layout*

*Pannello Colori*

#### 02. Strumenti

*Strumento Penna*

*Strumento Matita*

*Strumento Gradiente*

*Strumento Contagocce*

#### 03. Gestire il layout\_Avanzate

*Numerazione automatica*

*Svincolare gli oggetti mastro*

*Convertire una pagina in pagina mastro*

*Capitoli*

#### 04. Gestione dei font

*Scelta e uso dei font*

*Supporto OpenType*

05/06. Gestione dei testi

*Formattazione avanzata dei caratteri*

*Capilettera*

*Controlli tipografici*

*Stili*

*Lavorare con i blocchi di testo*

*Controllo ortografico*

07. Gestione delle immagini

*Risoluzione*

*Importare file PDF multipagina*

*Adattamento immagini alla cornice*

08. Output: esportazione e stampa

*Stampare i documenti*

*Verifica preliminare*

*Opzioni di stampa*

Ogni lezione sarà affiancata da esercitazioni pratiche e di verifica

INSEGNAMENTO: Inglese A2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2020

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**

### **Inglese – Livello A2**

Programma didattico A. A. 2020/2021

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**

### **Inglese – Livello A2**

Programma didattico A. A. 2020/2021



#### 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](mailto:a.herrold@abadir.net)





**Abadir** Accademia  
di Design  
e Comunicazione  
visiva

## Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

### **Inglese – Livello B1**

Programma didattico A. A. 2020/2021

INSEGNAMENTO: Inglese B1

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2020

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

#### OBIETTIVI FORMATIVI:

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

#### PROGRAMMA ESTESO

##### LEZIONE 1:

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

Vocabulary: House and Home, Countable and Uncountable Nouns

##### LEZIONE 2:

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

Vocabulary: School day, Various Verbs

##### LEZIONE 3:

Grammar: Verbs Followed by ING and Modal Verbs

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

##### LEZIONE 4:

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





**Abadir** Accademia  
di Design  
e Comunicazione  
visiva

## Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

### **Inglese – Livello B1**

Programma didattico A. A. 2020/2021

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](mailto:segreteria@abadir.net) • [www.abadir.net](http://www.abadir.net)





**Abadir** Accademia  
di Design  
e Comunicazione  
visiva

## Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

### **Inglese – Livello B1**

Programma didattico A. A. 2020/2021



#### 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](mailto:a.herrold@abadir.net)

INSEGNAMENTO: Inglese B2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo 2020

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

**OBIETTIVI FORMATIVI:**

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

**PROGRAMMA ESTESO**

**LEZIONE 1:**

Grammar: Present Perfect Simple and Continuous

Vocabulary: Phrasal Verbs, Collocations with Make and Do

**LEZIONE 2:**

Grammar: Comparative and Superlative of Adjectives and Adverbs

Vocabulary: Phrasal Verbs and Expressions

**LEZIONE 3:**

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

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

LEZIONE 4:

Grammar: So and Such, Too and Enough, Conditionals

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

LEZIONE 5:

Grammar: Countable and Uncountable Nouns, Use of Articles

Vocabulary: Work and Job, Similar Words

LEZIONE 6:

Grammar: Infinitive and Verb +ING, Prepositions of Location

Vocabulary: Sports, Various Collocations

LEZIONE 7:

Grammar: Reported Speech, Modal Verbs of Certainty and Possibility

Vocabulary: Specialized Phrasal Verbs and Collocations

LEZIONE 8:

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

Vocabulary: Phrasal Verbs, Get, Idiomatic Expressions, Health

Lezione 9:

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

Vocabulary: Negative Prefixes, Spaces and Area

LEZIONE 10:

Grammar: The Passive and Semester Review

Vocabulary: Celebrations and Personal Pronouns Suffixes

....

MODALITA' D'ESAME:

Ci 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**

### **Inglese – Livello B2**

Programma didattico A. A. 2020/2021

#### 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](mailto:a.herrold@abadir.net)

