



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

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

DOCENTE: Raffaello Buccheri

SEMESTRE: Secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI

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

PROGRAMMA ESTESO

01. Riepilogo funzionalità principali

Gestione delle pagine

Pagine mastro

Gestione dei testi

02/03. Gestire il layout_Avanzate

Griglie

Layout alternativo

Layout fluido

Numerazione delle pagine

Oggetti mastro

Livelli

04. Stili

Stili di testo (paragrafo, carattere)

Stili di oggetto



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

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

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

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

MODALITA' D'ESAME

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

TESTI DI RIFERIMENTO

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

METODO DIDATTICO

Trattandosi di un insegnamento relativo ad un software, le lezioni saranno principalmente

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

dedicate a spiegarne le funzioni e i comandi più importanti. Sono previste verifiche per testare l'apprendimento dei comandi ed esercitazioni per testare la cura e la qualità grafica degli studenti.

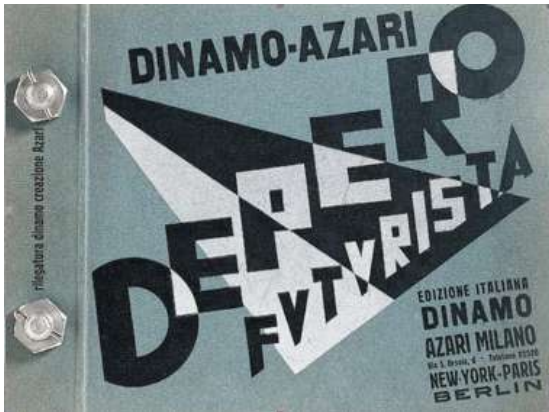
SHORT BIO DOCENTE

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

CONTATTI: r.buccheri@abadir.net

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

PROGRAMMA A.A. 2021-22



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 Proculo 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

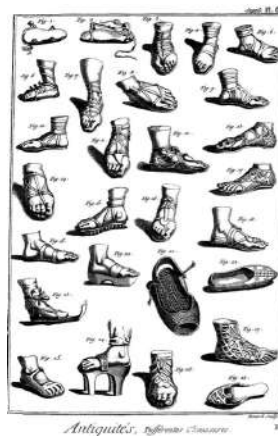
Il Settecento e le nuove idee come sviluppo della stampa. Le origini della grafica moderna.

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

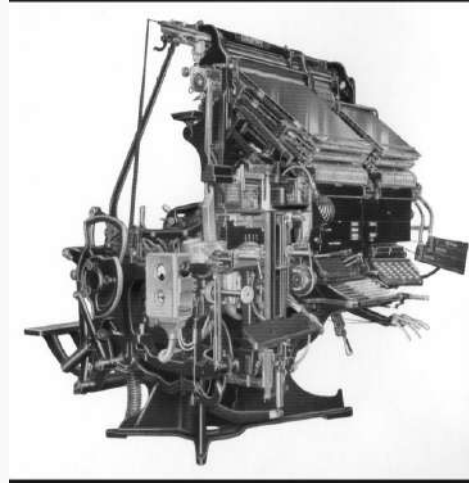
Ottocento. La nascita dell'industria editoriale.

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

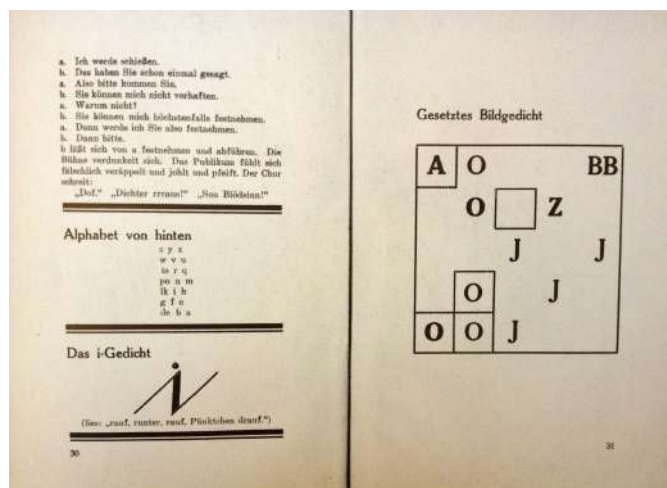
Edgar Allan Poe, *Le Corbeau / The Raven*, illustrato da Edouard Manet, traduzione Stéphane Mallarmé, Richard Lesclide, Parigi 1875

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.

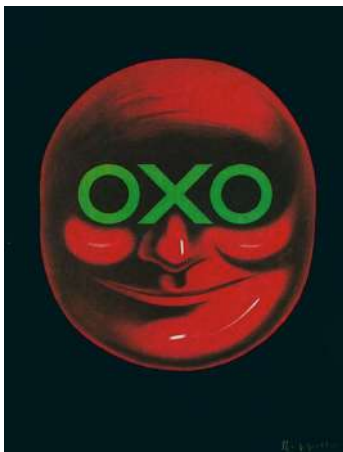
In Italia, grazie a Marinetti, prende vita il Futurismo. Parole in libertà e rivoluzione tipografica si impongono insieme: lo scardinamento del linguaggio dalle regole di composizione del testo – grammatica, sintassi, punteggiatura, figure retoriche tradizionali – libera l'oggetto libro dalla sua funzione 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 sopporre 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 FORNIRA' ULTERIORE BIBLIOGRAFIA SPECIFICA.

METODI DIDATTICI

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

MODALITÀ D'ESAME

Colloquio orale che verterà sul programma svolto in classe, sulle letture e sulle ricerche svolte da ogni studente durante il corso.

**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. 2021 / 2022

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



ABADIR
Accademia di Belle Arti

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
Congruietà 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. 2021 / 2022

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



ABADIR
Accademia di Belle Arti

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.

CORSO di

Design strategico (system)

PROGRAMMA DEL CORSO A.A. 2021 / 2022

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



ABADIR
Accademia di Belle Arti

CORSO TRIENNALE IN
DESIGN E
COMUNICAZIONE VISIVA

Bibliografia

AMBITO DISCIPLINARE / obbligatorio

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

PRE ESAME DI FEBBRAIO / MARZO // 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 Ventidue

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

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

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

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

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

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

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

P. KOTLER, G. ARMSTRONG, F. ANCARANI, M. COSATBILE, *Principi di Marketing*, Pearson

LABORATORIO Tematico / Facoltativo

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

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

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

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

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

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

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

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

Catania, aa 2021 2022 (ed I)

Prof. Vincenzo Castellana, architetto

Vincenzo Castellana

Seminari – Tipologie di Materiali II

ABADIR

Corso di Tipologie di Materiali II – a. a. 2021-22- II semestre

Il corso ha un monte ore totale di 42 ore più 3 di esami

Docenti:

Lucia Giuliano
Alessandro Squatrito
Romina Santi
Flavia Papile
Marinella Ferrara

Ore totali lezioni: 45

Calendario:

ORE	Data	Ora	Docente	Modalità
2	14/03	11-13	Lucia Giuliano	Sede
3	21/03	9-12	Alessandro Squatrito	Online
3	01/04	14-17	Alessandro Squatrito	Online
8	04/04	8.30-17.30	Alessandro Squatrito	Sede
5	12/04	14-19	Romina Santi	Sede
5	13-04	14-19	Romina Santi	Sede
5	30-05	8.30-13.30	Flavia Papile	Sede
5	31-05	8.30-13.30	Flavia Papile	Sede
3	06-06	10-13	Marinella Ferrara	Sede
3	07-06	10-13	Marinella Ferrara	Sede

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze di base dei diversi materiali nell'ambito della progettazione approfondendo gli attuali paradigmi progettuali.

Il corso, organizzato in forma seminariale, vedrà la trattazione di tematiche legate alla sostenibilità e ai materiali circolari, i materiali polimerici, i compositi, la progettazione CMF ed infine i materiali smart. Le lezioni si svolgeranno in parte online ed in parte in presenza e gli studenti approcceranno alcune tematiche attraverso la partecipazione a piccoli workshop.

PROGRAMMA ESTESO

Introduzione (2h) 14 Marzo 2022

Lucia Giuliano

Seminario Materiali circolari, sostenibili, bio-based e processi produttivi (12h)

Alessandro Squatrito

- Principi del design circolare **Online 21 Marzo**
- I materiali circolari **Online 21 Marzo**
- I biomateriali e bio-based materials **Online 28 Marzo**

- Dal design col materiale al design del materiale: aziende, designer e pratiche DIY Online 28 Marzo
- Progettare un biomateriale circolare: micro workshop pratico 8h In presenza TBD 1 giorno intero 4 Aprile

Seminario **Materiali polimerici e compositi per il design**_Romina Santi 12 e 13 Aprile

12-Aprile (5h)_Romina Santi _ Materiali polimerici: la rivoluzione del design

- Presentazione gruppo di ricerca Making Materials (CMIC Polimi)
- I materiali polimerici
- Il ruolo delle plastiche nella storia del Design
- Plastics: friend or enemy? La questione delle plastiche - SUP -
- Concious plastics: progetti di circolarità per le plastiche

13-Aprile (5h)_Romina Santi _ Materiali compositi e composizione di materiali

- Introduzione ai compositi
- Il ruolo dei materiali compositi per il design
- Casi applicativi di compositi per il design
- Fine vita dei materiali compositi e progetti per la loro circolarità
- Esperienze di laboratorio: Designer di materiali

Flavia Papile: SUPERFICI FUNZIONALIZZATE E DESIGN CMF 30-31 Maggio

30.05.22: SUPERFICI FUNZIONALIZZATE: l'interfaccia dei materiali e le sue potenzialità

- Pelle del design: la progettazione delle superfici
- SUPERFICI FUNZIONALIZZATE: le potenzialità dei trattamenti superficiali per ottenere nuove proprietà
- Esperienze di laboratorio: i trattamenti superficiali per migliorare le prestazioni dei materiali

31.05.22: DESIGN CMF: progettare la sensorialità dei materiali

- Materiali: dimensione senso-estetica e percettiva del materiale
- Pelle del design: progettare la sensorialità
- La progettazione CMF come strumento per i designer: come dare identità ai materiali e ai prodotti
- Esercitazione: Sperimentare il design CMF

Seminario **Materiali smart e funzionali** (6h) IN PRESENZA 6-7 Maggio

Marinella Ferrara

- I paradigmi tecnologici e l'evoluzione dei materiali;
- Materiali, sistemi e strutture smart;
- I diversi tipi smart materials
- Verso gli animate materials
- Animate and behavioral objects

BIBLIOGRAFIA

M. Ferrara & M. Bengisu (2014) Materials that change colors. Springer

M. Bengisu & M. Ferrara (2018) Materials that Move. Springer

M. Cardillo & M. Ferrara (2008) Materiali intelligenti, sensibili e interattivi. Lupetti



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Tecniche di modellazione digitale - ABTEC 41

DOCENTE: Arch. Marco Emanuel Francucci

SEMESTRE: I e II

ORE TOTALI DI LEZIONE: 60

OBIETTIVI FORMATIVI

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

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

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

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

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

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

PROGRAMMA ESTESO

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

- 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*

Accademia ABADIR

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





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 vuoto.

2. Superfici curve continue

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

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

3. Analisi e continuità delle superfici

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

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

4. Tassellazione delle superfici e pattern 3D

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

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



5. Manipolazione e deformazione delle superfici

Presentazione dei processi legati alla *Universal Deformation Technology* che consente la deformazione di polisuperfici complesse mantenendone le caratteristiche topologiche. Verranno esplorate le potenzialità di comandi come Modifica Gabbia che permette di deformare gli oggetti in modo uniforme usando una gabbia di controllo, o comandi come stira, rastrema, torci.
Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un oggetto concordato.

6. Incisioni e rilievi

Presentazione delle tecniche di modellazione che consentono di posizionare oggetti complessi su superfici target per la realizzazione di incisioni e rilievi.
Approfondimento: realizzazione di un modello tridimensionale di un oggetto concordato.

7. Modellare per la produzione di prototipi

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

8. Introduzione alla stampa 3D

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

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

9. Introduzione al taglio laser

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

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

MODALITA' D'ESAME

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

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

TESTI DI RIFERIMENTO

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

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

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

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

Dispense e materiale didattico consegnato durante il corso.

METODO DIDATTICO

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

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

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

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

formazione in aula tradizionale;

eLearning di tipo sincrono (live sessions o webinar);

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

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

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

piattaforma *Google Classroom*.

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

SHORT BIO DOCENTE

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

CONTATTI: m.francucci@abadir.net

Accademia ABADIR

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



Triennale in Design e Comunicazione visiva A.A. 2021-2022 – Il Anno
Corso di Design 2

Modulo di fotografia - Docente Salvatore Gozzo

Programma del corso

Fotografia e prodotto: i fondamentali per esprimere l'identità di un prodotto

Il modulo di Fotografia all'interno del corso di Design 2 introduce agli studenti gli aspetti fondamentali della "scrittura con la luce" (la composizione dell'inquadratura, l'esposizione, la luce) e si propone di spiegare come il colore, i materiali e il design possono suggerire un set utile per concepire immagini coerenti con l'identità del prodotto.

L'obiettivo del modulo è concepire un progetto di rappresentazione fotografica, realizzando una serie di immagini (almeno tre) del prodotto concepito e sviluppato come prototipo nel corso di Design 2. Lo studente mette in pratica le tecniche di base, dimostrando di avere compreso e acquisito le regole fondamentali della ripresa fotografica, applicate nel campo specifico dello still-life.

Modalità didattiche

Sono previste lezioni teoriche e pratiche frontali, esercitazioni in classe, esercizi sul concept e sullo svolgimento del progetto.

E' necessario possedere una camera fotografica o un cameraphone di ultima generazione, oltre al personal computer per l'editing delle immagini digitali.

Esercizio finale

Lo studente realizzerà un progetto fotografico la cui finalizzazione avverrà su stampa cartacea e tecnica libera, a supporto degli altri media pensati per la presentazione del prodotto sviluppato all'interno del corso di Design 2.

Bibliografia necessaria di riferimento al corso:

Gatcum C., *La guida completa alla Fotografia*, Contrasto, Roberto Koch Editore, Roma, 2017
Ghirri L., *Lezioni di Fotografia*, Quodlibet, 2010
Ghirri L., *The Marazzi Years, 1975 – 1985*, ghirri.marazzi.it
Gozzo S. / Lacagnina S., *Parco delle Madonie, Le vie dell'Arte*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2012

Grcic K., *Black2*, Istituto Svizzero, Roma, 2010
Wenders W., *Una volta*, Contrasto Editore, 2015
Zannier I., *Architettura e fotografia*, Editori Laterza, Bari, 1991

Bibliografia minima:

Barthes R., *La camera chiara*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1980
Basilico G., *Architetture, città, visioni – Riflessioni sulla fotografia*, Bruno Mondadori, Milano, 2007
Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2000
Guadagnini W., *FOTOGRAFIA, Quaderni di Arte e Comunicazione*, Zanichelli Editore, Bologna, 2000
Keim J., *Breve storia della fotografia*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2001
Koetzle H-M, *50 Icone della Fotografia, Le storie dietro gli scatti*, Taschen, Koln, 2012
Marra C., *Fotografia e pittura nel Novecento*, Bruno Mondadori, Milano, 2000
Mormorio D., *Storia della Fotografia*, Economica Newton, Roma, 1996
Sontag S., *Sulla fotografia*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1992

Link e Approfondimenti:

salvatoregozzo.com salvatoregozzo.com/about-me/
Alice nelle città. Regia di Wim Wenders. Produzione Filmverlag der Autoren, Westdeutscher Rundfunk (1973), Wim Wenders Foundation (2014). Distribuzione (Italia): Ripley's Film. Genere Drammatico. Germania, Italia, 2015. Durata 110 min.
Il sale della terra, In viaggio con Sebastiao Salgado. Regia di Wim Wenders e Juliano Ribeiro Salgado. Produzione: Decia Films, Amazonas Images, Digimage, Solares Fondazione delle Arti. Distribuzione (Italia): Officine Ubu – RAI Cinema. Genere Documentario. Brasile, Italia, Francia, 2014. Durata 110 min.
archivioluigighirri.com
Luigi Ghirri, *I luoghi della musica*, Federico Motta Editore, 1994
Paolo Costantini, *Luigi Ghirri – Aldo Rossi*, CCA/Electa, 1996
Luigi Ghirri, *Still Life*, Baldini Castoldi Dalai Editore, 2004
Luigi Ghirri, *Niente di antico sotto il sole*, Quodlibet, 2021
salvatoregozzo.com/projects-item/vie-dellarte-opere
salvatoregozzo.com/projects-item/black2
konstantin-grcic.com/projects/black2 konstantin-grcic.com/projects/panorama
K. Grcic, *Panorama*, Vitra Design Museum, 2015
mattiazzi.eu/product/mc4-medici/
mattiazzi.eu/features/mattiazzi-in-northern-italy/#
Lambert Homburger – Hubert Filser – Gerhardt Kellermann, Fabian Frinzel, *Mattiazzi in Northern Italy*, Poligrafiche San Marco, 2016

PROGRAMMA DEL CORSO ANNO ACCADEMICO 2021-2022

Docente **Paola Proverbio**

Corso di Laurea in Disegno industriale

Nome dell'insegnamento Storia e critica del design 6 cfu – 45 ore

OBIETTIVI FORMATIVI

L'insegnamento intende fornire gli strumenti storici, teorici e critici per la comprensione dell'articolato scenario – tra questioni di fondo, interrelazioni, problematiche e linguaggi espressivi - che contraddistingue il design. Al termine del corso, lo studente avrà acquisito i fondamenti della materia attraverso i quali analizzare il progetto design; avrà maturato la capacità di comprendere i principali aspetti del dibattito culturale e della produzione progettuale della contemporaneità.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso prende in esame la storia del design di prodotto tra Europa e Stati Uniti a partire dal periodo che va dagli ultimi decenni del XVIII secolo - momento di svolta in cui, con la Rivoluzione Industriale, si concretizzano i segnali dell'incipiente modernità - per arrivare agli anni '80 del Novecento. Considerando che fra Settecento e Ottocento prendono forma o si stabilizzano buona parte dei prodotti di cui facciamo uso ancora ai giorni nostri, il corso si prefigge di mettere in evidenza il processo di *continuità* (in certi casi anche di temporanea *discontinuità*) che li caratterizza nel loro iter evolutivo, siano essi d'uso, d'arredo o tecnici e al di là del cambiamento di forme e materiali. Il più delle volte per gli oggetti si tratta di un lungo percorso scandito da passaggi che hanno inciso profondamente sul destino della loro configurazione esterna e struttura interna, sull'aspetto strumentale e sul valore simbolico.

Prendere coscienza della concatenazione di tali 'scatti in avanti', significa comprendere il valore semantico del prodotto in relazione allo scenario culturale (artistico, architettonico, ecc.), politico, economico e commerciale, ma soprattutto alla dimensione sociale e tecnologica, delle diverse epoche che esso ha attraversato e a seconda dei diversi contesti nazionali in cui si è inserito. Significa inoltre decifrare l'*immaginario* che via via lo accompagna. Tutto ciò a conferma dall'assunto che non c'è consapevolezza del presente, e capacità di 'progettare' il futuro, senza la conoscenza del passato.

Nell'analisi del contesto internazionale della storia del design, che vede quali capofila della rivoluzione in Europa l'Inghilterra e la Francia (durante i secoli XVIII e XIX), la Germania (nel XX) – in concomitanza con gli Stati Uniti che incrementano con rapidità il potenziale dei prodotti –, particolare attenzione verrà comunque riservata alla specifica vicenda italiana.

Il design italiano resta infatti un'eccezione nel quadro della cultura del progetto, per l'originale relazione instaurata tra progettazione e produzione, ovvero per aver sviluppato una fitta rete di collaborazioni tra singoli imprenditori e singoli designer, dove ciascuno conserva sempre la propria autonomia di ruolo e di pensiero.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

La valutazione finale consiste in una prova orale volta ad accertare la conoscenza dei contenuti delle lezioni e della bibliografia obbligatoria. Chiarezza espositiva, capacità di sintesi e di elaborazione critica, assieme alla proprietà di linguaggio costituiranno i fondamentali criteri di giudizio.

METODI DIDATTICI

L'attività didattica prevede lezioni online e prova finale di accertamento delle competenze complessivamente acquisite.

TESTI DI RIFERIMENTO

- D. Dardi, V. Pasca, **Manuale di Storia del Design**, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2019
R. De Fusco, **Storia del design**, Editori Laterza, Roma-Bari, 1985
J. Heskett, **Industrial design**, Rusconi, Milano, 1990
E. Morteo, **Grande Atlante del Design dal 1850 a oggi**, Electa, Milano, 2008
AA.VV., **Storie. Il design italiano**, Electa, Milano, 2018 TDM, 2018
V. Gregotti (a cura di), **Il disegno del prodotto industriale. Italia: 1860-1980**, Electa, Milano 1986

Per ogni testo verranno segnalati i capitoli da studiare.

Paola Proverbio

Laureata in architettura (Politecnico di Milano) e dottore di ricerca in Scienze del design (Università luav di Venezia), insegna teoria e storia del design e dell'architettura contemporanea presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore e l'Istituto Europeo di Design. Studiosa della cultura del progetto, si occupa in particolare dell'evoluzione del design degli apparecchi d'illuminazione italiani e di arti decorative contemporanee, temi per i quali ha tenuto corsi presso il Politecnico di Milano. Dal 2010 si occupa inoltre del rapporto tra design di prodotto e fotografia. È stata consulente scientifico per la creazione di archivi storici digitalizzati (Arteluca, Danese, Flos) e consulente per l'archivio iconografico della rivista Domus. Ha collaborato con il CASVA (Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano) per lo studio e la catalogazione di archivi di design e architettura. Tra le ultime pubblicazioni "La 'fotografia di design' a Milano. Note per una storia fra gli anni Cinquanta e Sessanta", in Milano 1945 - 1980. Mappa e volto di una città. Per una geostoria dell'arte (a cura di E. Di Raddo, Franco Angeli, 2015); ha curato (con R. Riccini) *Design e immaginario*. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto (Il Poligrafo, 2016); "Come Angelica e Bradamante. Antonia Astori e Adelaide Acerbi, le donne della Driade", in Angelica e Bradamante le Donne del Design (a cura di R. Riccini, Il Poligrafo 2017); Proverbio, P. & Riccini, R. (a cura di), (2020). *Fotografia e design. La costruzione dell'immagine del prodotto industriale*, Aisdesign. Storia e Ricerche, V. 7 N. 14, <http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/15>.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Tecniche di Modellazione Digitale

DOCENTE: Claudio Ruggeri

SEMESTRE: Secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

Trasmettere le conoscenze informatiche utili ad affrontare lo sviluppo di un artwork di grafica digitale, tenendo conto e preparando gli allievi agli 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.

Nello specifico in questo corso si andranno 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 specifici per l'elaborazione 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
- Rappresentazione di forme vettoriali in tre dimensioni grazie all'uso dello strumento prospettiva e della griglia prospettica
- Livelli e gerarchie

PROGRAMMA ESTESO

1 lezione - 4 ore - Presentazione del nuovo programma per l'anno accademico, condivisione degli obiettivi da raggiungere e piccola esercitazione preparatoria per la lezione successiva in cui rinfrescheremo l'utilizzo dello strumento Penna, delle curve di Bezier, dello strumento Crea forme e degli effetti di Illustrator.

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

II lezione - 4 ore – Creazione di simboli originali con forme geometriche, attraverso la sintesi di immagini raster che verranno unite con l'utilizzo del concetto di sezione aurea ed elaborate con lo strumento di Illustrator "Crea forme".

III lezione - 4 ore - Primi approcci al packaging design, come si usa una fustella e come si integra la sua funzione su un artwork di Illustrator. Comprensione dei versi di lettura delle facciate attraverso l'analisi di una scatola esistente o della stampa del tracciato fustella vuoto ed inserimento della grafica personalizzata negli spazi a disposizione.

IV lezione – 4 ore – Rappresentazione in 3D del progetto di packaging design attraverso lo strumento Griglia prospettica ed elaborazione dei tracciati vettoriali sugli assi XYZ.

V lezione – 4 ore – Esplorazione accurata del pannello Glifi e delle sue funzionalità, attraverso la quale andremo a comporre dei lettering personalizzati e customizzati con l'utilizzo delle legature del font e dell'uso sapiente della crenatura tra le lettere e dell'interlinea.

VI lezione – 4 ore – Creazione di un logotipo testuale attraverso le conoscenze acquisite durante l'ultima lezione.

VII lezione – 4 ore - Presentazione della prova finale ed assegnazione di un soggetto per ogni allievo.

MODALITA' D'ESAME

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 attualizzato ai giorni nostri quindi basato su uno studio dei trend di advertising in essere.

TESTI DI RIFERIMENTO

Dispense fornite dal docente.

Accademia **ABADIR**

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

METODO DIDATTICO

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

SHORT BIO DOCENTE:

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

CONTATTI: (email Abadir)
c.ruggeri@abadir.net

Accademia **ABADIR**

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO

DOCENTE: Francesco Santoro

SEMESTRE: I e II

ORE TOTALI DI LEZIONE: 75

OBIETTIVI FORMATIVI

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

PROGRAMMA ESTESO

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

2. Astrazione, trasformazione e creazione

Osservazione, disegno, pensiero e immaginazione

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

4. Configurazione e strutturazione geometrica

Approfondimento sulle figure geometriche piane e tridimensionali – superfici a curvatura – reticoli piani e tridimensionali

5. Sistemi di rappresentazione geometrica

Storia dei metodi della rappresentazione – Strumenti e materiali della rappresentazione

6. Fondamenti della geometria proiettiva

Approfondimento sulla rappresentazione geometrica nel piano – proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettive

7. Le scale metriche

Rapporti metrici di riduzione - valutazione dei rapporti dimensionali e dei valori di scala

8. Quotature dei disegni





Sistemi di quotatura, norme e convenzioni

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)

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

11. Il rilievo architettonico

Rilievo

12. Il rilievo architettonico

Rilievo

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

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)

15. Wrap up

Riepilogo e verifica dei contenuti teorici e pratici del corso

16. Disegno tecnico e modellazione di oggetti

Modellazione geometrica e schematizzazione grafica – approfondimento dei metodi e dei procedimenti della rappresentazione proiettiva

17. Disegno tecnico e modellazione di oggetti

Disegni tecnici in pianta, prospetto e sezione, proiezione assonometrica e prospettiva

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)

MODALITA' D'ESAME



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

Le esercitazioni svolte durante l'anno, le tavole finali ed il quaderno con i disegni e le annotazioni di ciascun studente costituiranno oggetto di valutazione durante l'esame finale unitamente ad una serie di esercizi pratici che verranno eseguiti dallo studente durante la sessione d'esame.

TESTI DI RIFERIMENTO

Bibliografia specifica

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

Bibliografia di approfondimento

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

METODO DIDATTICO

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

SHORT BIO DOCENTE

Francesco Santoro, laureato presso l'Università di Architettura di Palermo con apprendistato in Architettura Organica presso la Frank Lloyd Wright School of Architecture di Taliesin (USA) e Master in Architettura del Paesaggio presso l'Università Federale di Rio de Janeiro (Brasile). Corrispondente di varie riviste internazionali, ha insegnato presso diverse facoltà di architettura e di design come l'Istituto Europeo di Design di Rio de Janeiro e la Universidade Federal Fluminense di Niteroi.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

CONTATTI: f.santoro@abadir.net

Accademia ABADIR

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



SCHEDA DI TRASPARENZA CORSO

SCUOLA	Abadir Accademia di Design e Arti Visive
ANNO ACCADEMICO	2021/202
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	20 ore a distanza, 130 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 agli ambiti progettuali dell'universal design, del 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 discenti verranno suddivisi in due gruppi tematici entrambi partendo dal sovra tema del Design for Earth : Design Speculativo + Design del cambiamento. 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	
	Talk a distanza di professionisti di settore. Lezioni frontali su argomenti di teoria del design Esercitazioni atte a fornire strumenti di ricerca e strumenti di presentazione con conseguente confronto culturale di gruppo. Revisioni singole con confronto culturale diretto.
ESERCITAZIONI - LEZIONI IN AULA	

Prolosione del corso

Temi ed obiettivi / Esercitazione conoscitiva

Forma/Funzione

Esercitazione di comprensione del rapporto tra forma e funzione tramite osservazione e ridisegno, e senza strumenti tecnologici, di oggetti forniti dai docenti di inusuale origine, ridisegnandoli e compilando una scheda che ne analizzi i dettagli.

Ricerca e presentazione "Essere un Designer"

Ricerca del percorso culturale e di riferimento progettuale di un designer assegnato, cercando di entrare in simbiosi con il suo pensiero critico.

Presentazione ricerca

Definizione e presentazione pubblica della ricerca in un format della durata di 7+3 minuti in coppia con format "challenge"

Progetto Ready Made

Sulla base di una componente teorica fornita dai docenti e legata al mondo degli oggetti impossibili, verrà progettato e prototipato un oggetto realizzato con materiali reperibili in loco.

Presentazione progetto

Allestimento e presentazione pubblica dell'oggetto.

Lecture di Design

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

Introduzione al design italiano - Andrea Branzi

Il linguaggio delle cose - Deyan Sudijc

Il progetto della bellezza - Maurizio Vitta

Specie di spazi - Georges Perec

Vivere con la complessità - Donald Norman

Le voci delle cose - Maurizio Vitta

Fantasia - Bruno Munari

Di chi sono le case vuote? - Ettore Sottsass

Politiche del quotidiano - Ezio Manzini

La caffettiera del masochista - Donald Norman

Design as an attitude - Alice Rawsthorn

Talk online

Durante l'anno verranno proposti delle talk online con professionisti del settore.

Alessio Battistella - Arcò

Francesco Lipari - OLF Architettura

L'obiettivo è quello di far confrontare i discenti 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.

Progetto Finale

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

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

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

--	--

TESTI CONSIGLIATI	
	<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, Quodlibet</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	creative@studioforward.it artdirection@studioforward.it d.emanuele@abadirnet.it e.pino@abadirnet.it
WEB	www.studioforward.it
SOCIAL	https://it-it.facebook.com/stforward/ https://twitter.com/studioforward https://vimeo.com/studioforward https://www.instagram.com/studio_forward/

Accademia Abadir

Anno Accademico 2021-22 / Secondo anno

Strumenti digitali - Modulo 2 - Adobe Photoshop

Docente: Sebastiano Pitruzzello

—

Proposta formativa

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

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di elaborare e ottimizzare fotografie e altri documenti grafici digitali. Molto spazio sarà dato all'interfaccia del software. Il corso prevederà la creazione di un elaborato finale in collaborazione con gli altri due moduli e alcune esercitazioni intermedie interne per testare, man mano, la padronanza dei concetti e l'uso dei comandi appresi.

Programma

Gestione del flusso di lavoro digitale

Gestione del colore in ambiente digitale

Adobe Photoshop

Metodi colore (RGB, CMYK, LAB)

Utilizzo avanzato dei livelli

Maschere di livello

Utilizzo dei pennelli

Metodi di fusione dei livelli

Tecniche di selezione avanzate

Tecniche di fotomontaggio avanzate

Fotoritocco avanzato

Creazione di mockup per la presentazione dei progetti



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: DESIGN DELL'INTERFACCIA

DOCENTE: ILARIA NICOLETTA ROGLIERI

SEMESTRE: 1 E 2

ORE TOTALI DI LEZIONE: 150

OBIETTIVI FORMATIVI

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

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

Sul lato pratico il corso affronterà per gradi la progettazione di interfacce. Si partirà da esercitazioni volte all'osservazione e al reverse engineering di interfacce esistenti, per poi proseguire con un approccio modulare alla progettazione di un'interfaccia, analizzando le sue parti strutturali e statiche, quelle interattive, per finire con alcuni rudimenti di programmazione in html/css/javascript.

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

PROGRAMMA ESTESO

Modulo 1: Warming up (40 ore)



Verterà maggiormente sui fondamenti concettuali e teorici, affiancando a lezioni frontali una serie di esercitazioni da svolgere in classe e a casa.

1. Il concetto di interfaccia

Analisi teorica e concettuale (definizioni/limiti)

ex1. Interfaccia come punto di contatto tra interno ed esterno:
analisi dell'interfaccia di un collega di corso

2. Storia delle interfacce ed excursus sulle tendenze

ex2. Ricerca e presentazione di un'interfaccia fisica nel quartiere

ex3. Analisi dello sviluppo di un'interfaccia storica
e produzione di un booklet corredato di testo e immagini

3. Interfaccia come limite (e come influenza chi ne fruisce)

ex4. Interaction as conversation: ricerche Google

4. Uso critico/attivo/errore come spunto progettuale

ex5. Progettare attraverso l'uso improprio di un software

Modulo 2: Progettare interfacce per il digitale (70 ore)

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

1. Architettura delle informazioni

ex1. Tradurre l'indice di un libro in un menù di navigazione

2. Wireframes/Prototyping

ex2. Ricostruire wireframe di un sito

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

4. Da solido a fluido: griglie e responsiveness

ex3. Immaginare versioni tablet e mobile di una pagina



5. **Colore**
6. **Immagini/Icone**
ex4. Progettazione set di icone
7. **Tipografia: web fonts, variable fonts**
8. **Interattività: Transizioni, animazioni, etc**
9. **Designing the flow: punti focali, modelli di navigazione**

Trasversalmente all'intero modulo:

Final exercise: Prototipazione e progettazione sito web

Modulo 3: consisterà in una veloce panoramica sul mondo della programmazione, fornendo dei rudimenti basilari e una terminologia di base, in modo da rendere gli studenti preparati al confronto con le figure che si occupano di programmazione e, secondariamente, renderli capaci di gestire piccoli progetti in autonomia.

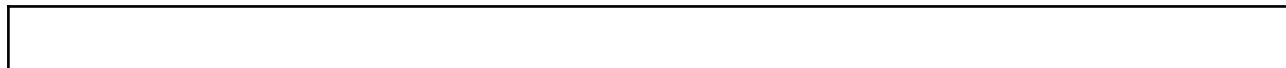
1. **Breve storia di internet e del markup html**
2. **Markup: tag HTML**
3. **Layout: CSS, SASS, etc**
ex1: trasporre un racconto attraverso hyperlink e formattazione basica del markup
4. **Logica: Javascript**
ex2: Creare un set di step per creare un output basati su var/if/else/for/while e farli eseguire a un collega
5. **Accenni: Panoramica CMS, Front-end/Back-end**
EX.3 Landing page interattiva



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022



MODALITA' D'ESAME

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

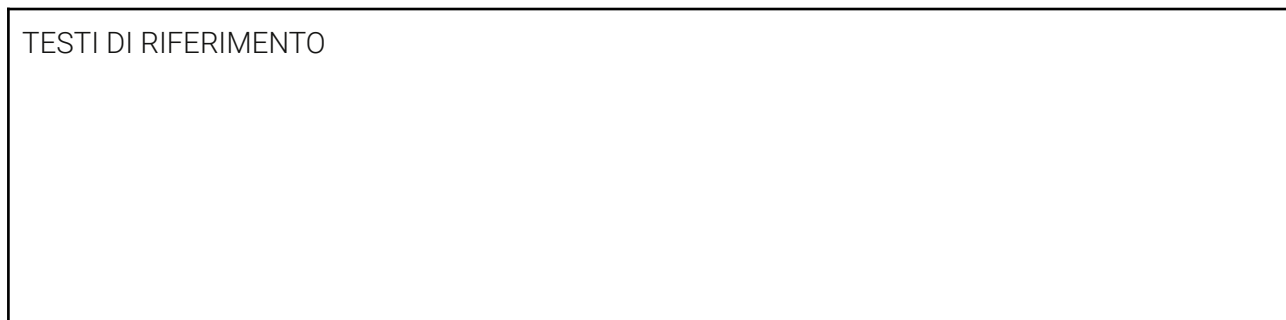
Saranno valutati i seguenti obiettivi:

Conoscenza della terminologia e dei concetti basilari

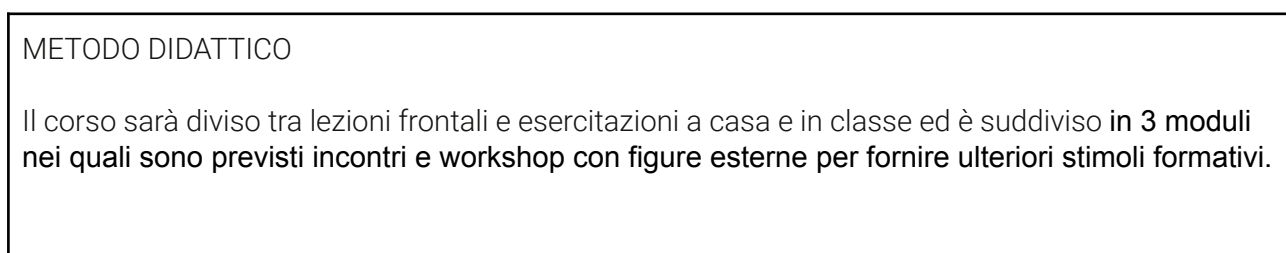
Acquisizione di strumenti critici e pratici per la progettazione

Approccio originale e consapevole alla progettazione

Partecipazione attiva in classe e negli esercizi a casa



TESTI DI RIFERIMENTO



METODO DIDATTICO

Il corso sarà diviso tra lezioni frontali e esercitazioni a casa e in classe ed è suddiviso in **3 moduli** nei quali sono previsti incontri e workshop con figure esterne per fornire ulteriori stimoli formativi.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

SHORT BIO DOCENTE

CONTATTI: (email Abadir)



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO

Tecniche di modellazione digitale modulo After Effects (ABTEC-41)

DOCENTE

Enrico Gisana

SEMESTRE

2°

ORE TOTALI DI LEZIONE

30

OBIETTIVI FORMATIVI

Gli studenti approfondiranno quanto già appreso durante il primo anno sull'utilizzo del software Adobe After Effects attraverso la realizzazione di progetti più complessi. Dalle esercitazioni base del precedente corso si passerà dunque alla gestione di una progettazione più strutturata che richiederà l'acquisizione di ulteriori abilità, come l'organizzazione del materiale di lavoro e dei file più articolati: poster animati, banner pubblicitari, logo animation, ecc...

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1

01.1 Introduzione al corso

01.2 Esercizio 01 → LOGO ANIMATION

LEZIONE 2

02.1 Introduzione e scelta dei temi per il progetto di esame 02.2 Tecniche di animazione

02.3 PAROLE VISIVE

02.3 Esercizio 02 → PAROLE VISIVE

02.4 Revisione esercizio 01

LEZIONE 3

03.1 Valutazione dei materiali raccolti per il progetto di esame

03.2 Stesura storyboard per progetto di esame

03.3 Esercizio 02 → POSTER ANIMATO

03.4 Esercizio 03 → POSTER 03.5 Revisione esercizio 02

LEZIONE 4

04.1 TITOLI DI CODA

04.2 Esercizio 04 → TITOLI DI CODA

04.3 Revisione esercizio 03

04.4 Revisione avanzamento progetto di esame

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

LEZIONE 5

- 05.1 LETTERE VARIABILI
- 05.2 Esercizio 05 → LETTERE VARIABILI
- 05.3 Revisione esercizio 04
- 05.4 Revisione avanzamento progetto di esame

LEZIONE 6

- 06.1 BUMPER
- 06.2 Esercizio 07 → BUMPER
- 06.3 Revisione esercizio 05
- 06.4 Revisione avanzamento progetto di esame

LEZIONE 7

- 07.1 Revisione esercizio 06
- 07.2 Revisione avanzamento progetto di esame
- 07.3 Avanzamento progetto di esame

MODALITA' D'ESAME

Il progetto finale prevede una narrazione audio-visiva personale, attraverso l'utilizzo della motion graphic.
Gli studenti consegneranno un elaborato.

TESTI DI RIFERIMENTO

METODO DIDATTICO

Teorico pratico



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

SHORT BIO DOCENTE

Di professione graphic e motion designer, con una forte attenzione per la tipografia. Laureato in graphic design presso l'Istituto Europeo di Design (IED) di Milano, inizia la sua esperienza lavorativa in alcune agenzie di grafica collaborando contemporaneamente con Zero Magazine. Nel 2014 torna in Sicilia, in cui risiede tutt'oggi. Il suo lavoro spazia dall'analogico con il collage, al digitale con la grafica e l'animazione. Nel 2016 organizza la sua prima personale di collage analogico dal titolo "Paper on Paper", seguita nel 2017 da "Colla", seconda personale di collage. Nel 2019 viene selezionato per partecipare con alcuni dei suoi lavori di animazione al Demo Festival, evento organizzato da Studio Dumbar incentrato sulla motion graphic che riunisce ad Amsterdam designer da tutto il mondo. Tra il 2017 e il 2021 ricopre il ruolo di tutor didattico in occasione di diversi workshop organizzati da alcune accademie siciliane come Abadir e Made Program. Dal 2020 ricopre il ruolo di docente presso l'Accademia di Design e Comunicazione Visiva, Abadir. Nel 2021 insieme a Francesca Giampiccolo fonda GG-OFFICE, agenzia di graphic e motion design.

CONTATTI: e.gisana@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO Grafica 2

DOCENTE Aldo Presta

SEMESTRE Annuale

ORE TOTALI DI LEZIONE 100

OBIETTIVI FORMATIVI

(from) grafica (to) design della comunicazione

Gli obiettivi formativi del corso di **Grafica 2** si collocano nel percorso triennale, tra gli insegnamenti di **Grafica 1** prima e **Metodologia della progettazione della comunicazione visiva** poi, e riguardano proprio la transizione verso l'acquisizione delle nozioni di base del linguaggio grafico-visivo e l'introduzione di attività più complesse, propedeutiche al pieno svolgimento delle attività di progettazione che saranno poi svolte nell'anno successivo.

In particolare gli obiettivi formativi riguardano l'acquisizione delle nozioni di base per comprendere, affrontare e realizzare il processo progettuale e esecutivo del design grafico e della comunicazione visiva, a partire dalla conoscenza dei suoi elementi costitutivi - storici, tecnici, linguistici - per affrontare e sviluppare le fasi principali di realizzazione di un progetto: analisi; composizione e organizzazione dei contenuti; organizzazione del processo; sperimentazione di tecniche narrative; realizzazione e verifica dei prototipi.

PROGRAMMA ESTESO

Il progetto formativo si sviluppa attraverso l'articolazione di tre tipologie di attività pratico-teoriche:

(1) –fundamental – percorso principale per introdurre i partecipanti al corso alla conoscenza e sperimentazione degli elementi di base del linguaggio grafico visivo, secondo una metodologia didattica fondata sull'osservazione, la ricerca e la sperimentazione, organizzato in:

(a) basic design, grammatica del vedere, composizione, colore, principi del linguaggio, segno, testo, contesto. Organizzare forme, configurazioni e composizioni, sono le competenze principali che lo studente dovrà acquisire attraverso esercitazioni pratiche che dovranno consentirgli di scoprire le regole che stanno alla base della comunicazione visiva.

In questa parte sarà considerata anche la natura strutturale del linguaggio visivo, attingendo a strumenti di



analisi e studio che provengono dalla semiotica, linguistica e filosofia del linguaggio
Il corpo delle esercitazioni fanno riferimento alle 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; e da un corpus di esercizi originali pensati per questo corso.

(b) dalla scrittura alla pagina

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

(c) il discorso grafico-visivo

Testo verbo-visivo / messaggio / discorso / contesto / retoriche /rappresentazioni / contenuti / immagini, cioè il linguaggio grafico-visivo come configurazione intesa sia dal punto di vista grafico-visivo, sia dal punto di vista del significato, introducendo il tema del sistema "retorico" di organizzazione dei contenuti, per la cui codifica e decodifica è necessario disporre di [alcuni] ulteriori strumenti interpretativi derivati da Filosofia del linguaggio, teoria della comunicazione, Semiotica.

(2) – nodi– attività riferita alla dimensione di storia della grafica e dei linguaggi visivi, svolta a partire dalla fruizione in autonomia di una serie di video-lezioni, rivolte a far acquisire elementi di storia della grafica e del design della comunicazione per consentire agli studenti di 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 video-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.

(3) – pro-gettare – attività rivolta 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 questa linea di attività 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, riguarderà la costruzione del **-glossario-** del corso, che ciascun allievo dovrà compilare in autonomia.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

Lezione 1 / Lezione 2
la comunicazione visiva

Lezione 3 / Lezione 4
basic design e grammatica del vedere

Lezione 5 / Lezione 6
il colore

Lezione 7
Revisioni esercizi

Lezione 8
Revisioni esercizi

Lezione 9 / Lezione 10
segni, testo, discorsi, campo

lezione 11
revisioni esercizi

lezione 12 / lezione 13
scritture, caratteri, pagina

lezione 14 / lezione 15
strutture invisibili, frame

lezione 16
revisioni esercizi

lezione 17 / lezione 18
testo verbo visivo, contesto, retoriche

lezione 19 / lezione 20
messaggi, immagini

MODALITA' D'ESAME

- consegna, verifica e analisi degli esercizi assegnati e svolti durante l'anno
- consegna e verifica del progetto finale concordato con il docente
- discussione e confronto su alcuni dei testi indicati e concordati
- consegna e commento del glossario individuale

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

TESTI DI RIFERIMENTO

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

storia della grafica

Un manuale a scelta 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

Obbligatorii (parti indicate durante il corso)

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

Falcinelli R., Figure - Einaudi

Vignelli M., Il canone Vignelli - Postmedia books

Consigliati (brani per consultazione segnalati durante il corso)

Bandinelli A., Lussu G., Iacobelli R., Farsi un libro - Stampa Alternativa

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

Obbligatorii (parti indicate durante il corso)

Frutiger A., Segni & Simboli - Stampa Alternativa

Kanizsa G., Grammatica del vedere - Il Mulino

Consigliati (brani per consultazione segnalati durante il corso)

Aneschi G., Monogrammi e figure - La casa Usher

Aneschi G., a cura di, Newbasic, Il verri, n. 43

Arnhem R., Il pensiero visivo - Einaudi

Discorsi verbo-visivi, tra semiotica e progetto



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

Obbligatori (parti indicate durante il corso)

Coviello M., Il mestiere del copy - Franco Angeli

Polidoro P., Che cos'è la semiotica visiva - Carocci editore

Consigliati (brani per consultazione segnalati 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 (brani per consultazione segnalati durante il corso)

Branzaglia C., Fare progetti - Lupetti

Munari B., Design e comunicazione visiva - Laterza

Munari B., Da cosa nasce cosa - Laterza

METODO DIDATTICO

Nel corso dell'anno lo studente sarà introdotto alla conoscenza di base degli ambiti teorici e delle metodologie progettuali di competenza del designer della comunicazione visiva, attraverso: lezioni teoriche; esercitazioni; analisi di casi studio; ricerche originali (online e offline); sviluppo di progetti di tipo editoriale e grafico visivo; analisi e confronto in aula.

In particolare poi alcune delle esperienze fatte durante la pandemia hanno mostrato come nel campo della didattica (e non solo) possa essere utile integrare modelli e tecniche diverse di relazione secondo opportunità, indicando come la modalità *blended* possa essere la più adatta e funzionale per un moderno processo formativo.

Quindi il progetto formativo prevede l'integrazione tra lezioni in presenza e attività a distanza. Le attività in presenza saranno caratterizzate da forme sempre più evidenti di partecipazione, interazione e scambio enfatizzando la dimensione evenemenziale, alle attività a distanza saranno affidate funzioni che riguardano la ricerca, lo studio individuale e, al contempo, funzioni di integrazione, dialogo individuale o collettivo per la verifica o su temi specifici, etc., allargando quindi il tempo e lo spazio della relazione didattico-formativa.

SHORT BIO DOCENTE

Aldo Presta (1962) designer della comunicazione visiva, consulente per la comunicazione / Socio Aiap Associazione italiana progettazione comunicazione visiva / Socio ADI Associazione italiana disegno

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

industriale / direttore creativo presta-lab.it / Responsabile attività comunicazione Università della Calabria / Docente a contratto Laboratorio design della comunicazione visiva, Dipartimento di Studi umanistici, Università della Calabria / Docente Accademia Abadir / > Co-fondatore Associazione MEME, associazione promozione e diffusione design / Dal 1998 al 2015 Direttore creativo di "Iacosa, agenzia di comunicazione".

Progetti di design della comunicazione, grafica e pubblicità di Aldo Presta sono stati selezionati, esposti o premiati in mostre, rassegne e premi, nazionali e internazionali, tra cui: The New Italian Design, Triennale di Milano; 150 anni d'Italia, Carta canta festival - Civitanova Marche; Modern Italian Poster, Ogaki Poster Museum; Aiap Community, Aosta; Attraversamenti, la grafica italiana, Spoleto; Un ex-libris per mino. Mostra per Gelsomino D'Ambrosio, Isia, Urbino; Profondo Food, Trani; Triennale dell'illustrazione politica di Mons, Belgio; Biennale di grafica, Varsavia; Biennale di grafica di Brno, Cecoslovacchia.

Collabora con Università e istituzioni per progetti sui temi del design della comunicazione: comunicazione di rischio; comunicazione scientifica; sistemi di interfaccia; sistemi di segnaletica; editoria; e-learning.

Dal punto di vista linguistico e stilistico i progetti curati da Aldo Presta si muovono [a sud] in una interzona, un campo di attività intermediale e intertestuale, tra ricerca visiva e design; tra pubblicità e comunicazione d'impresa, politica, istituzionale; tra progetto e riflessione critica sui segni. Provando a praticare l'idea della comunicazione come persuasione palese, come attitudine continua a una riflessione meta-operativa.
www.presta-lab.it

CONTATTI: (email Abadir)
a.presta@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello

DAPLo6

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: DESIGN SYSTEM - COMUNICAZIONE DIGITALE

DOCENTE: ROCCO ROSSITTO

SEMESTRE: I

ORE TOTALI DI LEZIONE: 75

OBIETTIVI FORMATIVI

- far sviluppare negli studenti capacità di progettazione di piani e attività di comunicazione digitale tenendo conto delle realtà in cui verranno applicate e degli obiettivi prefissati;
- far acquisire un vocabolario condiviso che possa descrivere le tematiche fondamentali degli ambiti di azione legate alle attività di comunicazione digitale;
- superare il dualismo digitale/fisico a favore di attività di comunicazione ibride;
- far realizzare, anche in gruppi, un progetto di comunicazione che sarà oggetto di valutazione finale.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1-3: STRATEGIE DIGITALI; CONTENT MARKETING

LEZIONE 4-6: SOCIAL MEDIA MARKETING

LEZIONE 7-8: SOCIAL ANALYTICS; DIGITAL PR

LEZIONE 9-10: ONLINE ADVERTISING - PROGETTO LIBRO

LEZIONE 11-12: ONLINE ADVERTISING; EMAIL MARKETING

LEZIONE 13-14: SEO; CORPORATE BLOGGING

LEZIONE 15-16: PODCAST; COMMUNITY MANAGEMENT

LEZIONE 17-18: LABORATORIO PROGETTO FINALE



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello DAPLo6

Programma 2021/2022

MODALITA' D'ESAME

L'esame finale verterà sulla presentazione del progetto di comunicazione che verrà sviluppato durante il corso anche in forma di gruppo. Alla presentazione si affiancherà una prova orale da sostenere singolarmente con domande relative ad argomenti trattati durante le ore di lezione.

Il voto finale verrà assegnato seguendo questa distribuzione:

30%: progetto di comunicazione;

30%: prova orale;

40%: partecipazione e impegno alle attività svolte in aula.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello

DAPLo6

Programma 2021/2022

TESTI DI RIFERIMENTO

Agli studenti sarà richiesto di leggere (e discutere a lezione) almeno un libro tra quelli presenti in elenco:

- **Siamo tutti strambi** - Seth Godin, Sperling & Kupfer
- **Invertising. Ovvero, se la pubblicità cambia il suo senso di marcia** - Paolo Iabichino, GueriniNext
- **World Wide We** - Mafe De Baggis, Apogeo
- **Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet** - Frank Rose, Codice Edizione
- **Marketing agenda: Strategie e strumenti per il manager dell'era digitale** - Giorgio Soffiato, Egea
- Manifesto/tesi: i seguenti titoli vanno considerati come unica lettura
 - **Clou Train Manifesto** - versione in italiano
 - **91 discutibili tesi per un marketing diverso** - Gianluca Diegoli, Simplicissimus Book Farm
 - **The newtrain manifesto** - Paolo Iabichino e gli studenti della scuola Holden
<https://iabicus.medium.com/ultimo-treno-8f75f24ec226>
 - **Svuota il carrello: Il marketing spiegato benissimo** - Gianluca Diegoli, Utet
 - **BRAND ACTIVISM dal Purpose all'azione** - Philip Kotler e Christian Sarkar, Hoepli

METODO DIDATTICO

Un percorso di *learning by doing* che alternerà, ibridando in maniera fertile, teoria e pratica, digitale e fisico, strategia e operatività. Il corso si svilupperà in maniera circolare alternando una *metodologia induttiva* (partendo da casi e situazioni pratiche verranno schematizzati principi di carattere generale) e *deduttiva* (partendo da principi di carattere generale si definiranno delle situazioni operative), mettendo l'esperienza e lo scambio al centro del percorso didattico.





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello

DAPLo6

Programma 2021/2022

SHORT BIO DOCENTE

Da vent'anni si muove dentro e fuori il perimetro largo della comunicazione e del marketing: i giornali di carta, la radio, i blog, le community e i media sociali, l'online advertising, gli eCommerce, il marketing dei contenuti, la strategia, la formazione e gli interventi pubblici. Sempre senza una mappa ben precisa, ma con una bussola ben salda: fare per capire e non capire per fare.

CONTATTI: roccorossitto@gmail.com



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO Tipologia dei materiali 2 (ABPR-30)

DOCENTE: Luisella Cresto

SEMESTRE: Primo semestre 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 45

OBIETTIVI FORMATIVI

Apprendimento della tecnica risograph, delle sua peculiarità e caratteristiche principali per una corretta progettazione dell'elaborato finale in laboratorio.

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1

16 novembre – Presentazione del Print Club Torino, Introduzione alla tecnica risograph

LEZIONE 2

30 novembre – Principali caratteristiche della risograph e concetto di fanzine.
Presentazione del brief.

LEZIONE 3

7 dicembre - Elaborati in risograph: presentazione dei progetti realizzati in laboratorio, spiegazione degli effetti possibili nella tecnica e loro applicazione. Digitale o analogico?
Colori in risograph: quali e come usarli. Tipologie di carte.



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

LEZIONE 4

21 dicembre

Discussione del concept

LEZIONE 5

11 gennaio

Prima revisione degli elaborati – concept e aspetti tecnici

LEZIONE 6

18 gennaio

Seconda revisione degli elaborati – concept e aspetti tecnici

LEZIONE 7

25 gennaio

Ultima revisione degli elaborati – concept e aspetti tecnici

LEZIONE 8

9-10-11 febbraio in presenza al Print Club Torino

Stampa e rilegatura della fanzine, stampata a due colori su carta formato aperto A3.

MODALITA' D'ESAME

Verranno valutati:

la capacità di elaborazione del brief e la realizzazione.

Lezione online.

TESTI DI RIFERIMENTO

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

Guida risograph del Print Club Torino

METODO DIDATTICO

Lezioni online, esercizi di apprendimento legati alla progettazione, stampa finale in laboratorio.

SHORT BIO DOCENTE *Ho lavorato come graphic designer, art director e direttore creativo in alcune realtà del territorio torinese. Poi mi sono innamorata della serigrafia. Sono uno dei co-fondatori del progetto Print Club Torino e sono Responsabile del laboratorio e della proposta formativa e culturale dedicata ai nostri associati.*

Se ti piace la sperimentazione mi trovi lì!

CONTATTI: l.cresto@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO Tecniche di modellazione digitale (modulo video)

DOCENTE Mauro Maugeri

SEMESTRE secondo

ORE TOTALI DI LEZIONE 30

OBIETTIVI FORMATIVI

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

PROGRAMMA ESTESO

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

Esercitazione: inquadrare.

LEZIONE 2 Valutazione esercitazione. Scelta e discussione su tema progetto personale.

Esercitazione: raccontare uno spazio.

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

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

LEZIONE 5 Valutazione materiali prodotti. Sviluppo progetti personali.

LEZIONE 6 Valutazione materiali prodotti. Sviluppo progetti personali.

LEZIONE 7 Simulazione incontro con committenti e valutazione prodotti.

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

MODALITA' D'ESAME

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

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022



TESTI DI RIFERIMENTO

Scolpire il tempo. Riflessioni sul cinema, Andrej Tarkovskij

L'atto di vedere, Wim Wenders

Storia e pratiche del documentario, Guy Gauthier

METODO DIDATTICO

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

SHORT BIO DOCENTE

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

CONTATTI: m.maugeri@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Inglese A2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

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

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1:

Grammatica: Present Simple, Adverbs of Frequency, Questions
Vocabulary: Describing People and Family and Friends

LEZIONE 2:

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

LEZIONE 3:

Grammar: Past Simple
Vocabulary: Food and Drink and Shopping and Services

LEZIONE 4:

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

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

Accademia ABADIR

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

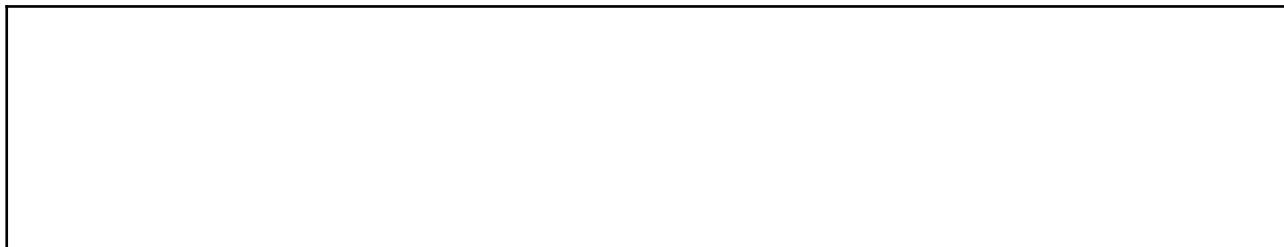




Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022



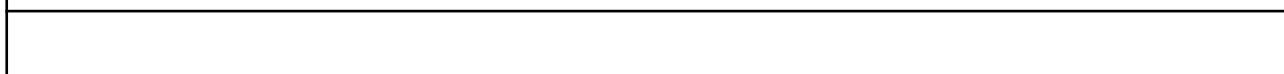
METODO DIDATTICO

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

SHORT BIO DOCENTE:

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

CONTATTI: a.herrold@abadir.net





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Inglese B1

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo del 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

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

PROGRAMMA ESTESO

LEZIONE 1:

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

Vocabulary: House and Home, Countable and Uncountable Nouns

LEZIONE 2:

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

Vocabulary: School day, Various Verbs

LEZIONE 3:

Grammar: Verbs Followed by ING and Modal Verbs

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

LEZIONE 4:

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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

Vocabulary: Feelings, Adjectives with ED and ING, Emotions

LEZIONE 5:

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

Vocabulary: TV, Going out, Verb Sets

LEZIONE 6:

Grammar: The Future, Prepositions of Movement, Conditionals

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

LEZIONE 7:

Grammar: Relative Pronouns and Past Perfect

Vocabulary: Illnesses and Accidents and Sports

LEZIONE 8:

Grammar: Commands and Instructions, Have Something Done

Vocabulary: Food, Shops and Services

LEZIONE 9:

Grammar: The Passive Voice, Reported Speech

Vocabulary: The natural World, Collocations

LEZIONE 10:

Review of all grammar and vocabulary

....

MODALITA' D'ESAME

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

TESTI DI RIFERIMENTO

Accademia ABADIR

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





Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022



METODO DIDATTICO

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

SHORT BIO DOCENTE

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

CONTATTI: a.herrold@abadir.net



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

INSEGNAMENTO: Inglese B2

DOCENTE: Anthony Herrold

SEMESTRE: Primo 2021

ORE TOTALI DI LEZIONE: 30

OBIETTIVI FORMATIVI:

Il corso di inglese livello B2 segue una struttura 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



Abadir Accademia
di Design
e Comunicazione
visiva

Diploma Accademico di I Livello **DAPLo6**

Programma 2021/2022

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**

Programma 2021/2022

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