

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	<b>ABPR17DESIGN</b>	A.A. 2023-2024
		<b>TRIENNIO</b>

**Corso di DESIGN**  
**prof. Roberto Zanon**  
**PROGRAMMA DEL CORSO**

**leggere attentamente, la descrizione contiene tutte le regole da rispettare durante il Corso**

Il Corso di Design al Triennio fornisce una serie di conoscenze riguardanti la progettazione degli artefatti nei loro caratteri produttivi, costruttivi, funzionali, formali e nelle relazioni che essi instaurano con la situazione spaziale ed ambientale, con i mondi dell'industria, dell'artigianato e del mercato.

Il Corso, essendo supportato solo parzialmente da insegnamenti che permettano di integrare e approfondire le problematiche del progetto tridimensionale, manterrà un approccio alla disciplina di tipo generale, cercando di trasmetterne i fondamenti per accrescere la **consapevolezza critica** e gettare le basi per l'**azione progettuale**.

Lo svolgimento del Corso affianca alle **lezioni** lo sviluppo di una serie di elaborati (**esercitazioni** e **progetti**) che, pur presentandosi come esercizi conclusi, sono tra loro correlati e strutturati.

I temi delle lezioni saranno legati alle esercitazioni in modo che l'azione progettuale sia il più possibile conseguente all'analisi teorica. Ogni progetto sarà presentato e discusso obbligatoriamente, durante le revisioni e le presentazioni pubbliche programmate in alternanza alle lezioni, al fine che tutti gli studenti possano trarre beneficio dal lavoro dei singoli.

Le **visite** ad alcuni luoghi per i progetti e ad eventuali mostre, sono parte integrante del corso.

I filoni che le lezioni cercheranno di indagare riguardano:

**La metodologia progettuale** (il progetto come sviluppo di un percorso che contestualizzi l'idea iniziale e arrivi alla definizione di un artefatto coerente con la richiesta; l'utilizzo delle carte Sinapsi Compositive);

**L'essenza delle forme** (*texture*, struttura portante, struttura proiettiva, struttura modulare, congruenza formale e proporzionale);

**Le problematiche nel design** (design degli arredi, design industriale, design del prodotto, design degli interni con cenni di storia, di metodologia della progettazione e sulla "retorica" degli oggetti);

**Lo spazio dell'oggetto** (l'importanza del contesto che circonda l'oggetto nella sua percezione e l'oggetto che diventa spazio);

**L'oggetto nello spazio** (l'allestimento come referente imprescindibile per gli artefatti anche relazionato al mondo della moda e della scenografia).

**ISCRIZIONE**

Il Corso ha uno **sviluppo annuale con cadenza quindicinale** (verificare il calendario pubblicato nel sito del corso in quanto la cadenza può non essere sempre regolare) ed è rivolto **ESCLUSIVAMENTE** agli studenti del **2 anno** (o di anni successivi) per il Corso di Diploma Accademico di NTA in "Arte e Linguaggi della Comunicazione"; agli studenti del **1 anno** (o di anni successivi) per il Corso di Diploma Accademico di "Decorazione"; agli studenti del **3 anno** per i Corsi di Diploma Accademico di Scenografia in "Scenografia e Architettura di Scena" e "Scenografia e Costume".

Il Corso richiede la **frequenza obbligatoria** e l'**adattamento ad un carico di lavoro sostanzioso** da parte dello studente. Seguendo la scaletta delle consegne predisposta, le attività saranno distribuite in modo omogeneo durante

tutto lo sviluppo dell'anno accademico e porteranno lo studente che avrà seguito e si sarà applicato con costanza, in modo progressivo e guidato all'esame.

Per l'iscrizione al corso è richiesto il **progetto di un diadema con scatola espositore**, tutto di carta, attraverso la tecnica dell'origami e/o del kirigami, (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di un diadema con scatola espositore).

Il diadema e la scatola espositore saranno fotografati in un'unica immagine, scontornati su fondo bianco, in modo "comunicativo" e a discrezione dello studente; si raccomanda di porre particolare attenzione alla composizione della fotografia.

L'immagine elaborata sarà orizzontale, in formato 800x600 a 72 dpi e avrà in basso a sinistra il logo ABPR17Design con il Cognome e Nome dello studente (sarà utilizzato il modello in formato PSD scaricabile dai materiali del sito: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>).

Il file dell'immagine sarà così nominato: **CognomeNomeDiadema2023.jpg**

Inoltre è **chiesta** - assieme alla consegna dell'immagine digitale - **la realizzazione di un breve video** (non più di 30 secondi) con anche la scelta della colonna sonora che illustri il proprio progetto.

Anche se il video è libero nella realizzazione, si consiglia di seguire questa procedura. **Usare l'app Stop Motion (almeno 100-120 frame) per muovere l'oggetto e/o la vista dell'oggetto; importare il video in VivaVideo (o altra app simile) per il montaggio e l'inserimento di eventuali effetti sonori; importare il video in TikTok e/o Instagram aumentando la velocità (anche 2 o 3 volte) e aggiungendo la colonna sonora. Pubblicare con gli hashtag: #ABPR17design #CorsoDesignTriennio2023-2024** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, vostro nome cognome).

Anche se la pubblicazione su *TikTok* e/o *Instagram* non è obbligatoria, **il video dovrà comunque essere caricato nella piattaforma Teams.**

Il file del video sarà così nominato: **CognomeNomeDiademaVIDEO2023.xxx** (xxx indica il formato, a scelta, del video)

Infine si chiede di consegnare una **fototessera** così nominata: **CognomeNome.jpg** e un file testo word **CognomeNome.doc** con indicati i seguenti dati:

**Nome, Cognome, Matricola;**

**Scuola di appartenenza all'interno dell'Accademia e Anno di frequenza;**

**Scuola superiore di provenienza;**

**indirizzo e-mail:**

L'immagine, il video, la fototessera e il testo dovranno essere consegnati nelle Attività di Teams entro e non oltre le **ore 23.59 di venerdì 3 Novembre 2023.**

L'iscrizione al Corso non garantisce l'accesso all'esame poiché sarà poi vincolante, oltre alla frequenza, anche il tassativo rispetto delle consegne, delle revisioni e delle presentazioni dei progetti (vedere calendario pubblicato nel sito del corso). **Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta l'automatico deppennamento dalla lista degli iscritti al Corso e l'impossibilità di sostenere l'esame finale.**

## ESERCITAZIONI

**la consegna delle esercitazioni utilizzerà esclusivamente la piattaforma Teams**

Per la redazione delle esercitazioni fare molta attenzione ai formati richiesti e alle impaginazioni. Le esercitazioni **A, B, E, F e G** hanno un modello in PDF da "completare" a computer (l'**Es. A** che richiede dei disegni fatti a mano che poi vanno fotografati ed inseriti nella scheda).

I modelli sono scaricabili da ogni singola assegnazione presente nella piattaforma Teams. Le **Es. C** ed **Es. D** saranno realizzate costruendo una struttura tridimensionale (un cubo smontabile formato da sei cartoncini cm 10 x cm 15 montato senza l'uso di colle) la cui costruzione sarà spiegata durante le lezioni; in particolare l'**Es. C** sarà rappresentata con una tecnica libera senza l'uso del computer (almeno in una prima fase) e l'**Es. D** sarà disegnata a mano con le squadrette senza l'uso del computer, utilizzando preferibilmente cartoncini colorati per l'individuazione delle figure e

disegnando la struttura a matita o a pennarello sottile. Per compilare le relative schede, i cubi saranno fotografati in modo che si vedano chiaramente le 6 facce e le immagini saranno inserite nelle **schede salvate in formato PDF** da inserire nella piattaforma Teams.

- Es. A** **l'analisi di un fungo**; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.
- Es. B** **l'analisi di una tazza alta (mug)** (prodotta serialmente); l'approccio alla valutazione critica di un manufatto prodotto serialmente.
- Es. C** **la texture**; la focalizzazione sulla superficie come elemento caratterizzante dell'oggetto e dello spazio.
- Es. D** **le strutture portanti, proiettive e modulari**; lo studio delle geometrie primarie come momento propedeutico alla progettazione in riferimento alle scelte compositive.
- Es. E** **il contesto**; la valutazione critica nel condizionamento percettivo dell'oggetto in rapporto al "campo" nel quale è inserito.
- Es. F** **la retorica**; il riconoscimento del valore della forma come atto comunicativo.
- Es. G** **le analogie**; l'identificazione dei corsi e ricorsi nella storia anche nella progettazione degli oggetti.

## PROGETTI

**la consegna dei progetti utilizzerà la piattaforma Teams- successivamente i progetti saranno esposti in aula**

I progetti n. 1, n. 2 e n. 3 devono essere presentati con **n. 4 tavole in formato cm 29,7 x cm 42** orizzontali e con un **prototipo** in scala reale dell'oggetto progettato utilizzando i materiali e le tecniche che più si avvicinano all'artefatto ipotizzato per essere prodotto serialmente. Le quattro tavole, pur organizzate individualmente, **devono potersi disporre sequenzialmente l'una vicina all'altra** (Tavola 1 in alto a sinistra, tavola 2 in alto a destra, tavola 3 in basso a sinistra, tavola 4 in basso a destra) **formando un campo di rappresentazione unico e graficamente coordinato orizzontale di cm 59,4 x cm 84**. Solo nella tavola 1 sarà inserito, in formato e posizione a piacere, il logo con cognome e nome **ABPR17CognomeNome** da scaricare dai materiali del corso. Le tecniche di rappresentazione sono libere e si raccomanda di fare particolare attenzione alla grafica e all'armonizzazione delle quattro tavole presentate.

Le n. 4 tavole saranno fotografate assieme (oppure saranno elaborate direttamente al computer) ed inserite in un'unica immagine JPG nella piattaforma Teams entro il giorno della presentazione del progetto. **NON SONO RICHIESTE STAMPE SE NON LA SCHEDA** (vedere sotto).

ATTENZIONE: prima di iniziare ogni progetto e per ricevere le suggestioni iniziali, dovranno essere pescate le carte **Sinapsi Compositive** reperibili gratuitamente al seguente link:

<https://www.progettoandromeda.it/joomla30/index.php/futuro-e-dintorni/sinapsi-compositive>

Per un corretto utilizzo si consiglia l'uso dell'app gratuita scaricabile dai siti:

<https://rb.gy/llrney> (Android); <https://rb.gy/coe015> (iOS)

Un esempio di utilizzo della app Sinapsi Compositive: è scaricabile dal link: <https://drive.google.com/file/d/0B3BhBZxtCpykSmo1WTc5Yy1lcFE/view>.

Le carte sono consultabili anche fisicamente estraendole dal libro: Roberto Zanon, *Contesto, suggestioni percettive*, Cleup, 2009.

Inoltre dovrà essere generata ed inserita nella tavola 1 **un'immagine ottenuta con un software di Intelligenza Artificiale**. Si consiglia la piattaforma gratuita **Canva** (con l'app "da testo a immagine") oppure Stable Diffusion (<https://stablediffusionweb.com>), ma la scelta del software generativo dell'immagine è a scelta. Questa immagine potrà, anche se non necessariamente essere fonte di ispirazione del progetto.

Si sottolinea che il pescaggio delle carte e la creazione dell'immagine con l'AI potranno auspicabilmente fornire delle suggestioni ma **non faranno parte dello "storytelling" ufficiale** che accompagnerà il progetto.

Per l'elaborazione delle tavole vanno seguite le **linee guida** qui indicate:

**Tavola n. 1:** raccoglie i riferimenti progettuali (con foto e/o disegni) e la riproduzione delle tre carte pescate dal mazzo Sinapsi Compositive con eventuali commenti. Inoltre nella tavola sarà inserita l'immagine generata con l'AI. È in questa tavola che va inserito il logo con cognome e nome ABPR17CognomeNome.

**Tavola n. 2:** contiene gli schizzi preliminari; è la tavola che documenta il processo progettuale che porterà al progetto finale. Può essere realizzata con qualunque tecnica, anche con l'inserimento a *collage* di immagini fotografiche e di disegni a mano libera, anche scansionati.

**Tavola n. 3:** include le proiezioni ortogonali con indicate le misure di massima dell'artefatto. In questa tavola l'oggetto è rappresentato in scala 1:1 (o più piccola se troppo grande per il foglio) e sarà riprodotto nelle viste necessarie alla sua comprensione; generalmente una vista dall'alto e una vista laterale. Potrà anche non essere un disegno tecnico "canonico" e non necessariamente disegnato a "stecca e squadra", l'importante è che l'oggetto sia correttamente documentato, in una scala definita, con la quotatura delle misure principali. Alle proiezioni ortogonali è affiancata una visione tridimensionale a schizzo, quotata con le misure di ingombro, dell'oggetto rappresentato. LEGGERE ANCHE LE INDICAZIONI FORNITE NEL BRIEF DI OGNI SINGOLO PROGETTO.

**Tavola n. 4:** include una o più fotografie del modello realizzato, scontornato su fondo bianco ed eventualmente il fotodisegno; è la tavola rappresentativa del progetto, prestare quindi particolare cura nella redazione. LEGGERE ANCHE LE INDICAZIONI FORNITE NEL BRIEF DI OGNI SINGOLO PROGETTO.

**Ogni progetto deve avere un titolo.** Ricordarsi quindi di nominare con un nome – che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto. Tale nome sarà indicato nelle tavole e nella scheda in formato A4.

Tutti i progetti saranno firmati in questo modo: "ABPR17 Design Cognome Nome" al fine di salvaguardare la paternità del progetto e l'identificazione di questo all'interno del costituendo gruppo "ABPR17 Design", referente principale per ogni eventuale sviluppo successivo.

Per i tre progetti principali (1, 2 e 3) saranno richieste anche **tre foto** con risoluzione 800 x 600 punti a 72 dpi, formato JPG ORIZZONTALI, la **prima** con le proiezioni ortogonali e con le misure di massima (indicativamente è la tavola n. 3 ridimensionata sul formato 800x600) la **seconda** dell'artefatto scontornato su fondo bianco massima (indicativamente è la tavola n. 4 ridimensionata sul formato 800x600) e la **terza** con un fotodisegno che interpreterà il progetto realizzato e che produrrà un'immagine significativa e di effetto (sito di riferimento con spiegazione: <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513>; sito con altri esempi di fotodisegni: <https://www.pinterest.it/abpr17/ispirazioni-per-fotodisegno/>).

Controllare per ogni progetto le specifiche richieste per l'impostazione delle immagini.

Per l'inserimento del logo (**ABPR17DesignCognomeNome** da personalizzare, in basso a sinistra) deve essere utilizzato il modello in formato PSD scaricabile dai materiali del sito: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>.

**Per un corretto posizionamento e dimensionamento del logo fare riferimento a questa procedura:**

1. aprire il template PSD, scaricabile dal sito del corso, in Photoshop;
2. importare sul file aperto la propria immagine in un livello sotto la scritta con il logo;
3. aggiornare il livello con il logo "ABPR17DesignCognomeNome" con il proprio CognomeNome;
4. salvare il file in JPG: In questo modo tutte e tre le fotografie avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" nelle giuste proporzioni in basso a sinistra.

ATTENZIONE: L'estensione dei file per i singoli progetti sarà:

per il **progetto 0:** *CognomeNomeDiademaT2023.jpg*

per il **progetto 1:** *CognomeNomeBacheliteProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeBacheliteVista.jpg* ,  
*CognomeNomeBacheliteFotodisegno.jpg*

per il **progetto 2:** *CognomeNomePedrocchiProiezioni.jpg* ; *CognomeNomePedrocchiVista.jpg* ,  
*CognomeNomePedrocchiFotodisegno.jpg*

per il **progetto 3:** *CognomeNomeGallerieBagProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeGallerieBagVista.jpg* ,  
*CognomeNomeGallerieBagFotodisegno.jpg*

per il **progetto 4:** *CognomeNomeScatola2024.jpg*

Le immagini devono essere caricate nella piattaforma Teams obbligatoriamente entro il sabato precedente la presentazione del lunedì e serviranno sia per l'esposizione pubblica del progetto (obbligatoria) e sia come documentazione da pubblicare nel sito del corso.

Inoltre dovrà essere "compilata" al computer e inserita nella piattaforma Teams in formato PDF **la scheda** (una per ogni progetto) scaricabile da Teams

Tutte le schede saranno stampate in formato A4 a colori su carta da fotocopie (con le eventuali correzioni) e consegnate durante le presentazioni. Successivamente, le schede corrette, saranno consegnate nuovamente all'esame.

Alla conclusione di ogni progetto n. 0, 1, 2 e 3 contestualmente alla consegna delle immagini in digitale, è **chiesta la condivisione di un breve video** da pubblicare su Teams.

## BRIEF DEI PROGETTI

### 0 - Un diadema con scatola espositore

Il progetto per l'iscrizione è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di un diadema e di una scatola/espositore che lo contenga e che lo possa anche esibire. Il materiale da utilizzare è esclusivamente la carta. Per il diadema e la scatola possono essere usate due differenti grammature (indicativamente non superiore a 120 gr per il diadema e a 300 gr per la scatola). È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione del diadema, mentre la scatola deve conservare il colore della carta o del cartoncino di partenza.

L'ispirazione del progetto dovrà obbligatoriamente pervenire da una carta pescata dal mazzo Sinapsi Compositive. Tale carta sarà inclusa (con un montaggio fotografico) nell'immagine del gioiello con la relativa scatola che sarà spedita via mail. Tale immagine (800x600 pixel a 72dpi) avrà gli oggetti scontornati su fondo bianco.

Si ricorda che questa immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

Immagini di riferimento sono visibili nel sito del corso <https://abpr17design.wordpress.com/progetti/>

### 1 - Un gioiello per il Giardino di Palazzo Grimani ai Servi a Venezia

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un **gioiello** da realizzarsi in bachelite ispirato al **Giardino di Palazzo Grimani ai Servi** a Venezia.

La finalità del progetto - che vede la partnership dell'azienda **Cormaf srl** ([www.cormaf.it](http://www.cormaf.it)) è costruire un artefatto tridimensionale che rifletta sulle tecniche di produzione della bachelite, e sia formalmente caratterizzato e contestualizzato.

Il responsabile amministrativo della Cormaf, **Riccardo Chiaveri** terrà un seminario di approfondimento sulle caratteristiche della bachelite (Alqemite) per orientare le scelte progettuali.

È programmata una visita a novembre (vedere il calendario del corso) al Giardino di **Palazzo Grimani ai Servi** a Venezia.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

**1** - Il gioiello deve essere **rappresentativo** del Giardino e del Palazzo Grimani ai Servi a Venezia, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento all'architettura e ai particolari decorativi del luogo;

**2** - Tutte le tipologie di gioiello possono essere considerate anche se non è consentito l'accoppiamento con altri materiali. Orientativamente è preferibile che il gioiello sia un **anello** oppure un **bracciale**.

**3** - Il gioiello dovrà essere **facilmente riproducibile** con le tecniche di lavorazione a stampo e di rifinitura manuale della bachelite.

**4** - Un'attenzione particolare sarà rivolta all'**ergonomia**, rapportando il gioiello alla sua indossabilità e praticità.

**5** - Il focus del progetto è la forma, ma anche l'eventuale **decoro** o la **texture** superficiale. Questi interventi, che devono essere progettualmente giustificati, possono concorrere positivamente alla definizione finale dell'artefatto.

**6** - Anche se il focus principale è un progetto specificatamente contestualizzato sul giardino di Palazzo dei Sevi, il gioiello dovrà comunque **avere vita propria** e poter essere - se valutato positivamente - **commercializzato** nel catalogo dell'azienda **Cormaf srl** o di un'eventuale azienda partner.

**7** - A completamento del progetto, si richiede il progetto di **una scatola contenitore del gioiello**, da realizzarsi con la fustellatura e successiva piegatura di uno o più fogli di cartoncino, senza l'uso di colle ma solo con il serraggio dato dall'incastro delle parti. Nella scatola sarà riportato il logo ABPR17DesignCognomeNome.

ATTENZIONE: **Ogni progetto deve avere un titolo**. Ricordarsi quindi di nominare con un nome - che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto. Tale nome sarà riportato nelle tavole e nella scheda in formato A4.

Oltre alle tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di un **modello del gioiello** ideato. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere (materiali suggeriti: cernit, fimo e das).

L'oggetto può anche essere valutato per una prototipizzazione con la stampante 3d presente in Accademia, previo accordo con il prof. Maurizio Tonini. Tale modello però non sostituisce quello che deve essere realizzato manualmente. La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

Per la redazione delle **tre immagini digitali** (800x600 pixel a 72 dpi scontornate su fondo bianco) richieste, da postare in Teams prima della presentazione, si raccomanda di attenersi alle seguenti specifiche:

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali del gioiello progettato (vista frontale e di lato con eventuale vista dall'alto) e una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima.
- b) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento del gioiello, specie nella visione in prospettiva.
- c) il disegno della fustella della scatola.

**2a. immagine:**

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo del gioiello progettato in più posizioni, evidenziando anche la presenza della scatola che lo contiene. La fotografia avrà lo sfondo bianco oppure il gioiello e la scatola saranno scontornati su fondo bianco.

**3a. immagine:**

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una "fotografia" che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

L'obiettivo del progetto è ottenere un **gioiello** che sia valutabile per essere **prodotto serialmente** ed essere eventualmente commercializzato. Altra finalità, non meno importante, è l'allestimento di una **mostra** che si prevede di realizzare a fine corso presso **Palazzo Grimani ai Servi** a Venezia con una eventuale vendita all'asta, con finalità benefica, dei prototipi realizzati.

## 2 - Una tazza mug per il Caffè Pedrocchi a Padova

Il brief di progetto richiede l'ideazione di **una tazza mug per il Caffè Pedrocchi** a Padova ([www.caffepedrocchi.it/](http://www.caffepedrocchi.it/)).

È richiesto un progetto che, in coerenza con la filosofia e il passato dello storico Caffè, ponga anche attenzione alla comunicazione e all'ergonomia che l'oggetto deve avere.

È il progetto di una tazza, quindi di un oggetto d'uso, ma anche di un oggetto che trasmette un'**emozione**, emozione che è richiesto essere "positiva" a dispetto delle problematiche del mondo presente.

L'ispirazione iniziale sarà aiutata anche dalla [visita che sarà organizzata al Caffè Pedrocchi a Padova nel mese di novembre 2023.](#)

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

**1** - La **tazza** sarà presumibilmente realizzata **in ceramica**, anche se sono ammessi altri materiali che devono però essere concordati.

**2** - La **forma** scelta deve essere giustificata all'interno di una logica progettuale. Un'attenzione particolare è richiesta nel proporzionamento che deve essere esplicitato attraverso una dimostrazione geometrica. Lo **studio delle proporzioni** sarà evidenziato anche nei disegni di progetto.

**3** - In parallelo alla forma e al materiale, anche il **colore** è un aspetto importante. L'uso del **colore** e di un'**eventuale decorazione** è un aspetto caratterizzante - anche se non necessario - che la tazza proposta potrà avere.

**4** - È il progetto di un oggetto d'uso, e non va dimenticato, accanto all'aspetto ergonomico, l'**aspetto emozionale** che l'artefatto può trasmettere. L'emozione, assieme alla trasmissione di un messaggio, che la tazza innescherà può diventare vincente nella ricezione positiva da parte del pubblico.

**5** - Anche se il focus principale è il progetto della tazza, è richiesto il **progetto grafico di un cartellino** che accompagni e spieghi con un'infografica le motivazioni progettuali del prototipo realizzato. Nel cartellino saranno stampati anche i loghi: "ABPR17DESIGNCognomeNome" "Caffè Pedrocchi". Questo in vista di una ipotetica mostra affinché ci sia una chiara riconoscibilità dei vari progetti. Non è oggetto del brief il progetto del packaging che potrà essere oggetto di un approfondimento successivo.

ATTENZIONE: **Ogni progetto deve avere un titolo**. Ricordarsi quindi di nominare con un nome – che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto. Tale nome sarà riportato nelle tavole e nella scheda in formato A4.

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini in digitale**, al **video** e alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione), anche un **prototipo** della mug progettata. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere, anche se, preferibilmente, potrebbe essere usata la l'argilla o il das o il fimo. La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

Per la redazione delle **tre immagini digitali** (800x600 pixel a 72 dpi scontornate su fondo bianco) richieste, da postare in Teams prima della presentazione, si raccomanda di attenersi alle seguenti specifiche:

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali della mug progettata (vista dall'alto, vista frontale con eventuale vista laterale);
- b) una visione tridimensionale a schizzo o a fil di ferro della mug con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento dell'oggetto.
- d) il disegno del cartellino di accompagnamento.

**2a. immagine:**

accorperà in un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, la vista del prototipo della tazza mug in almeno due posizioni e il cartellino di accompagnamento.

**3a. immagine:**

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una "fotografia" che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" nelle giuste proporzioni in basso a sinistra.

L'obiettivo del progetto è ottenere una **tazza-mug** che sia valutabile per essere prodotta dal Caffè Pedrocchi. Altra finalità non meno importante è la realizzazione di **una mostra** che si prevede di realizzare a fine corso all'interno del Caffè Pedrocchi.

### **3 - Una shopper bag per le Gallerie dell'Accademia**

Il brief di progetto richiede la realizzazione di **una shopper bag** (borsa) ispirata ad un'opera pittorica presente alle **Gallerie dell'Accademia di Venezia**.

La finalità del progetto è sollecitare una visita concentrata ed inedita delle Gallerie con un occhio attento ai particolari presenti nelle opere esposte.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

**1** - La **borsa**, oltre ad avere un riferimento preciso ad un'opera pittorica presente nelle Gallerie, può anche richiamare aspetti storici, architettonici e ludici delle Gallerie dell'Accademia a Venezia.

**2 - La forma** scelta deve essere giustificata all'interno di una logica progettuale. Un'attenzione particolare è richiesta nel proporzionamento che deve essere esplicitato attraverso una dimostrazione geometrica.

Lo **studio delle proporzioni** sarà evidenziato anche nei disegni di progetto e nell'infografica stampata nel packaging (vedi punto 8).

**3 -** In parallelo alla forma e al materiale, anche il **colore** è un aspetto importante. L'uso del **colore** e di un'**eventuale decorazione** e/o **caratterizzazione grafica** sono aspetti caratterizzanti che la borsa proposta potrà avere.

**4 -** È il progetto di un oggetto d'uso, e non va dimenticato, accanto all'**aspetto ergonomico**, l'**aspetto emozionale** che l'artefatto può trasmettere. L'emozione, assieme alla trasmissione di un messaggio, che la borsa innescherà può diventare vincente nella ricezione positiva da parte del pubblico.

**5 - Il materiale** da usare è presumibilmente **la tela** nelle sue diverse tipologie. È ammesso, anzi sollecitato, l'impiego di materiali ecologici e sostenibili che abbiano però la resistenza per un utilizzo della borsa per molto tempo.

**6 -** La shopper bag deve essere **facilmente riproducibile** attraverso eventuali tecniche meccanizzate quali l'uso della stampa serigrafica e l'impiego di fustelle per il taglio dei componenti da assemblare.

**7 -** Nella borsa saranno stampati i loghi: "ABPR17DESIGNCognomeNome" e "Gallerie dell'Accademia"

**8 -** Il progetto comprende anche la realizzazione di un **packaging** molto "leggero" per la borsa da realizzarsi presumibilmente in cartoncino. Lo scopo è favorire l'esposizione della shopper bag nel bookshop delle Gallerie, creare un confezionamento di oggetto souvenir-regalo e, non ultimo, poter inserire le caratteristiche progettuali della borsa. Nel packaging saranno infatti stampate delle **informazioni grafico-scritte** (infografica) che esplicheranno le caratteristiche progettuali dell'artefatto (oltre ai loghi del punto 7).

**ATTENZIONE: Ogni progetto deve avere un titolo.** Ricordarsi quindi di nominare con un nome – che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto. Tale nome sarà riportato nelle tavole e nella scheda in formato A4.

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la costruzione di un prototipo funzionante della borsa ideata, in scala al vero da realizzarsi con i materiali più prossimi a quelli pensati per l'eventuale produzione.

Nelle tre immagini documentative (800x600 pixel a 72dpi scontornate su fondo bianco) richieste si chiede di inserire:

**1a. immagine:**

- il disegno della sagoma in piano della borsa.
- il disegno delle parti che, successivamente assemblate, costituiranno la borsa.
- il disegno in piano del packaging con eventuale grafica.
- una visione a schizzo tridimensionale della borsa con indicate le misure di massima.

**2a. immagine:**

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con:

- la borsa intera messa possibilmente in verticale in due o più posizioni (eventuali sostegni provvisori saranno poi cancellati digitalmente).
- la borsa nel suo packaging.

**3a. immagine:**

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una "fotografia" che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento: <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

È in fase di ricerca l'accordo con un'azienda che possa realizzare dei prototipi di alcuni dei progetti più interessanti. Inoltre è previsto un evento espositivo all'interno delle Gallerie dell'Accademia.

**4 - Un oggetto contenitore (a sorpresa)**



Il progetto di **una scatola e del suo contenuto** in cui le problematiche della rappresentazione, della grafica, del packaging e dello *storytelling* troveranno concretizzazione raccogliendo figurativamente tutti i progetti ed (eventualmente) tutte o parte delle esercitazioni elaborate.

Il contenitore dovrà presentare una sorta di “riassunto tridimensionale” del corso, NON con la riduzione delle schede da inserire all’interno, ma creando una “storia” che utilizzi gli elementi considerati durante le esercitazioni e i vari progetti elaborati come “ingredienti” di un racconto.

La scatola rispetterà tassativamente le misure (in prospetto) del contenitore standard porta DVD (H cm 19,2 x P cm 13,8), mentre lo spessore (L) è a discrezione ma non superiore a cm 13,8. Il suo volume sarà necessariamente un parallelepipedo retto **senza parti che fuoriescano o rientrino all’esterno del suo volume**.

Per questo progetto NON sono richieste le quattro tavole ma solo il caricamento nella piattaforma Teams di un’unica immagine digitale (oltre alla scheda in A4). Questa immagine (formato 800x600 pixel a 72 dpi scontornata su fondo bianco dell’oggetto realizzato) è la composizione delle due viste della scatola chiusa e della scatola aperta in cui sarà visibile il contenuto, eventualmente portato al di fuori. L’immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo “ABPR17DesignCognomeNome” in basso a sinistra.

Le due immagini separate della scatola chiusa e della scatola aperta saranno inserite singolarmente nella scheda in formato A4 da consegnare stampata all’esame.

Alcune immagini di riferimento delle “scatole” elaborate nell’A.A. 2021-2022 sono visibili al link: <https://abpr17design.wordpress.com/2022/06/19/scatola-a-sorpresa-progetto-finale/>

## ORGANIZZAZIONE

Il corso deve essere obbligatoriamente seguito nel suo sviluppo con una partecipazione attiva da parte degli studenti poiché le lezioni saranno alternate e messe in relazione alle esercitazioni, ai seminari, ai workshop, alle revisioni e alle visite esterne.

Un calendario dettagliato, pubblicato all’inizio nel sito del corso, organizza e specifica i giorni delle lezioni, delle revisioni pubbliche e delle consegne (OBBLIGATORIE pena l’esclusione dalla possibilità di sostenere l’esame) dei progetti e delle esercitazioni da svolgere durante il corso.

I materiali riguardanti il corso sono scaricabili dalla seguente pagina web <https://abpr17design.wordpress.com>. Inoltre è attiva la pagina FaceBook “**ABPR17 Design**” alla quale si suggerisce l’iscrizione e si rimanda per l’eventuale pubblicazione dei progetti, delle comunicazioni e delle domande.

Anche se è preferibile che le **eventuali domande siano condivise nella piattaforma di Teams**, per la richiesta di informazioni personali e specifiche può essere usata la mail: roberto.zanon@accademiavenezia.it .

## ESAME

L’esame è individuale e l’ammissione avverrà SOLO se saranno state rispettate le revisioni, le presentazioni pubbliche e le consegne obbligatorie previste nella scaletta del corso.

L’esame avrà come oggetto:

- la redazione di un test scritto composto da tre domande sulla parte teorica del corso;
- la presentazione di tutte le esercitazioni svolte (n. 5 fogli A4 e n. 2 cubi con texture e strutture);
- la presentazione del diadema con scatola espositore realizzato per l’iscrizione;
- la discussione dei tre progetti redatti durante l’anno (n. 4 tavole e n. 1 modello per ogni progetto);
- la presentazione del quarto progetto “l’oggetto contenitore” (a “sorpresa” in sede di esame);
- la consegna delle schede STAMPATE dei progetti 1, 2, 3 e 4 in formato A4 verticale su carta da fotocopie;
- la discussione delle letture compiute dallo studente sulla bibliografia proposta.

Essendo il corso annuale, la prima sessione utile per l'esame è quella estiva del 2024.

## BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA E CONSIGLIATA

Roberto Zanon, *Verso il design. Appunti per uno sviluppo critico*, Cleup, 2013 (**obbligatorio**);

Roberto Zanon [La tazza in ceramica – un pretesto per riflettere su forma – funzione – materiale](#), cicl., Fondamenti di Progettazione, IUAV (con scritti di Autori vari), 2001 (**obbligatorio**);

Roberto Zanon, *PAPER, RUBBER & FELT RINGS: 32 unique jewelry projects with cutting patterns*, YCP, 2023;

Riccardo Falcinelli (a cura di), *Filosofia del graphic design*, Einaudi, 2022;

Roberto Zanon, *Gioiello e Progetto*, Cleup, 2021 (richiedere il link per un ampio estratto);

Bianca Cappello (a cura di), *Il Gioiello nel Sistema Moda*, Skira, 2017;

Fabrizio Gay, *A ragion veduta*, Publica, 2020 (<http://www.publicapress.it/wp-content/uploads/2020/09/GAY-A-ragion-veduta.pdf>);

Riccardo Falcinelli, *Guardare Pensare Progettare*, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma, 2011;

Roberto Zanon, *Contesto, suggestioni percettive*, Cleup, 2009;

Andrea Branzi (a cura di), *Capire il design*, Giunti Editore, Firenze, 2007;

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza, 1981;

Bruno Munari, *Design e comunicazione visiva*, Editori Laterza, 1968, 1972.

Inoltre si consigliano gli scritti e i video indicati nella pagina web:

<https://abpr17design.wordpress.com/collegamenti/approfondimenti/>