

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

Corsi di DESIGN prof. Roberto Zanon

PROGRAMMA

leggere attentamente, la descrizione contiene tutte le regole da rispettare

Il Corso di Design focalizza l'approfondimento critico e progettuale nei confronti del mondo tridimensionale.

Lo svolgimento del Corso è affiancato dallo sviluppo di una serie di elaborati (esercitazioni e progetti) che, pur presentandosi come esercizi conclusi, sono tra loro correlati e organizzati in vista di un elaborato (ed un eventuale evento espositivo) finale.

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

Ogni progetto dovrà obbligatoriamente essere discusso, durante le revisioni ma anche durante i seminari organizzati in parallelo alle comunicazioni, al fine che tutto il gruppo di studenti possa trarre beneficio dal lavoro dei singoli.

I filoni che le lezioni cercheranno di indagare sono: **il design nei suoi molteplici aspetti, il valore delle superfici, il modo in cui si organizzano le forme e le loro strutture, il valore dell'artefatto nell'ambito in cui è inserito.**

ISCRIZIONE

Il Corso ha uno sviluppo annuale con cadenza quindicinale (verificare il calendario pubblicato nel sito del corso in quanto la cadenza potrebbe essere non sempre regolare) e richiede la frequenza e l'adattamento ad un carico di lavoro sostanzioso da parte dello studente. Seguendo la scaletta delle consegne predisposta, le attività sono distribuite in modo omogeneo durante tutto lo sviluppo dell'anno accademico e porteranno lo studente che avrà seguito con costanza, in modo guidato all'esame.

Per effettuare l'iscrizione è richiesto un progetto con la carta: la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di **una spilla di carta con espositore in cartoncino**. (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di una spilla con espositore").

Spilla ed espositore dovranno essere fotografati in un'unica immagine, scontornati su sfondo bianco, in modo comunicativo e a discrezione dello studente; si raccomanda di porre attenzione nella 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 sarà così nominato: **CognomeNomeSpilla2023.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 #CorsoDesignBiennio2023-2024** 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: **CognomeNomeSpillaVIDEO2022.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. **Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta il deprezzamento 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 attenzione ai formati e alle impaginazioni. Le esercitazioni hanno un modello in PDF da "completare" al computer in modo formalmente ordinato. In ogni caso gli elaborati vanno poi scansionati per poi essere trasformati in file PDF. I modelli sono scaricabili da ogni singola assegnazione presente nella piattaforma Teams. In particolare l'**Es. 1** e l'**Es. 3** vanno rappresentate con una tecnica libera, senza l'uso del computer, e poi scansionate; l'**Es. 5** va disegnata a mano con le squadrette senza l'uso del computer e poi scansionata.

es. 1 l'analisi di un carciofo; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

es. 2 l'analisi di un biscotto; l'approccio alla valutazione critica di un manufatto prodotto serialmente.

es. 3 le texture; l'approfondimento sul valore della superficie come possibile caratterizzazione dell'oggetto e dello spazio.

es. 4 le texture applicate; il riconoscimento di un oggetto nel quale il valore delle texture è determinate nella percezione.

es. 5 le strutture portanti, proiettive e modulari; lo studio delle geometrie primarie come momento propedeutico alla progettazione in riferimento alle scelte compositive;

es. 6 le strutture applicate; il riconoscimento di un oggetto nel quale il valore del proporzionamento strutturale è determinante nell'essenza dell'oggetto;

es. 7 il contesto; la valutazione critica nel condizionamento percettivo dell'oggetto in rapporto al "campo" nel quale è inserito.

es. 8 la retorica; il riconoscimento del valore della forma come atto comunicativo.

es. 9 le analogie; l'identificazione dei corsi e ricorsi nella storia anche nella progettazione degli oggetti.

PROGETTI

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

Tre progetti, più un quarto "a sorpresa", saranno assegnati durante lo svolgimento del corso e dovranno essere presentati e consegnati **obbligatoriamente** seguendo la scaletta dettagliata indicata nel calendario.

Il progetto "**00 - Una torta**" sarà realizzato in gruppi di 2 o 3 studenti e prevede la presentazione fisica delle torte che saranno consumate durante un evento, aperto anche ad ospiti esterni, prima delle vacanze natalizie (vedere descrizione del progetto più sotto).

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 SCHEDE** (vedere sotto).

ATTENZIONE: prima di iniziare ogni progetto e per ricevere le suggestioni iniziali, andranno pescate **tre carte del mazzo "Sinapsi Compositiva"**; le carte sono reperibili gratuitamente al seguente link:

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

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 Compositiva: 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 Compositiva con eventuali commenti. In questa tavola 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 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 (indicativamente è la tavola n. 4 ridimensionata sul formato 800x600) e la **terza** un fotodisegno che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto (sito di riferimento <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513>; altri esempi: <https://www.pinterest.it/abpr17/inspirazioni-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:** *CognomeNomeSpillaB2023.jpg*

per il **progetto 00:** *CognomiNomiTorta2023.jpg*

per il **progetto 1:** *CognomeNomeGiocoMusmeProiezioni.jpg* /

CognomeNomeGiocoMusmeVista.jpg / *CognomeNomeGiocoMusmeFotodisegno.jpg*

per il **progetto 2:** *CognomeNomeFlorianProiezioni.jpg* / *CognomeNomeFlorianVista.jpg* /

CognomeNomeFlorianFotodisegno.jpg;

per il **progetto 3:** *CognomeNomeGioielloGadgetProiezioni.jpg* /

CognomeNomeGioielloGadgetVista.jpg / *CognomeNomeGioielloGadgetFotodisegno.jpg*;

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

Le immagini devono essere inserite nella piattaforma Teams obbligatoriamente entro il lunedì precedente la presentazione del mercoledì 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 dal link: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/> .

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 - Una spilla di carta con espositore

Il progetto per l'iscrizione al corso è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di **una spilla** e di **una scatola** che la contenga.

Il materiale da utilizzare è esclusivamente la **carta per la spilla** (ad eccezione di un fermaglio metallico da incollare al retro della spilla per poterla indossare), liberamente scelta nella tipologia e nella grammatura (indicativamente fino a 100 g) e il **cartoncino per la scatola** che conterrà. (indicativamente fino a 350 g).

È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione della spilla, mentre l'espositore dovrebbe conservare il colore 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 il relativo espositore che sarà spedita via mail e nelle attività del Teams del corso. 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.

Un riferimento per il progetto potrebbero essere i progetti sviluppati negli anni scorsi e vivibili alla sezione "progetti" del sito del corso: <https://abpr17design.wordpress.com>.

00 - Una torta (progetto speciale in gruppo)

Il cibo ha una funzione primaria, ovvero quella di nutrirci. Tuttavia, può avere anche altre funzioni, come quella di essere un piacere, un momento di condivisione o un modo per esprimere sé stessi. Il modo in cui mangiamo il cibo, il modo in cui lo presentiamo e il ruolo che ha sulla tavola possono comunicare messaggi e trasmettere emozioni.

Per questo progetto, da realizzarsi in GRUPPO, è richiesto il progetto e la realizzazione di una torta (dolce o salata) che traduca in forma utile, gioiosa o evocativa alcune riflessioni di natura funzionale o teorica. Il progetto deve includere sia il prodotto edibile che eventuali accessori di supporto. Sono richieste le quattro tavole e la scheda. La tavola n. 4 e la scheda completa possono essere consegnate dopo la presentazione della torta, in quanto le foto possono essere fatte durante la presentazione.

La torta dovrà essere realizzata e fisicamente portata in aula il giorno della consegna. Sarà organizzato un evento collettivo, aperto anche ad ospiti esterni, per la degustazione di tutte le torte.

1 – Un gioiello per il MUSVE a Padova

È richiesto il progetto di **un gioiello gadget**, un **anello** o preferibilmente un **bracciale** o una **collana**, ispirato dal **Museo della Medicina (MUSME)** a Padova.

Il progetto intende sviluppare **una metodologia** che dalla progettazione della sagoma bidimensionale porti alla realizzazione di un artefatto tridimensionale.

Il progetto è in collaborazione con le aziende **Toytech** (www.toytech.it/) che fornirà le capsule di plastica e il distributore meccanico a monete e **Texfel** (www.texfel.com/en/texfel-interiors/) che fornirà il materiale feltro di PET. Il fetto di PET è 100% riciclabile e ha un contenuto di PET riciclato fino al 90%.

È prevista **una visita** ai luoghi del Museo della Medicina (MUSME) a Padova.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - Il gioiello (anello, bracciale o collana) sarà **ispirato al Museo della Medicina (MUSME) a Padova**, considerandone gli aspetti architettonici e/o le opere esposte.

2 - Il gioiello (anello, bracciale o collana) sarà realizzato tagliando al plotter da taglio o con il laser il materiale **Texfel Interiors** spessore mm 1,75 oppure spessore mm 3.

3 - il gioiello sarà posto all'interno di **capsule sferiche** del diametro di **mm 9** oppure **mm 10** e sarà messo in vendita ad un prezzo ipotizzato di **6 €**. Il distributore di palline di plastica riciclata fornito dalla Toytech sarà posizionato nei pressi del bookshop del Museo della Medicina (MUSME) a Padova.

4 - i gioielli potranno essere realizzati **in Accademia utilizzando il plotter da taglio** (se disponibile in tempo). In questo caso sarà necessario produrre il **file vettoriale** (formato svg) del tracciato di taglio.

5 - All'interno della capsula oltre al gioiello, sarà presente un **foglio illustrativo di accompagnamento** (realizzato in carta o cartoncino), probabilmente ripiegato, dalle misure a piacere in cui saranno stampati:

a) i loghi di: **1. ABPR17DESIGN** CognomeNome; **2. del MUSME** a Padova; **3. della ditta Toytech**; **4. della ditta Texfel Interiors**; **5. dell'Accademia di Belle Arti di Venezia**;

b) una breve descrizione del progetto;

c) un'infografica con le spiegazioni per il montaggio del gioiello.

7 - Anche se il packaging è già risolto con l'uso della capsula in plastica, è comunque **richiesto il progetto di un packaging minimale** alternativo per la vendita all'interno del bookshop del Museo.

6 - Il ricavato della vendita dei gioielli sarà dato in **beneficenza**.

Attenzione: Ogni gioiello deve avere un **NOME**. Ricordarsi quindi di nominare con un nome – che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto da inserire poi nel foglio di accompagnamento. Tale nome sarà riportato anche 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 doppio prototipo del gioiello con doppio foglio descrittivo. Questi due prototipi saranno poi confezionati con il rispettivo

foglio di accompagnamento nelle capsule di materiale plastico riciclato e messi in vendita nel distributore meccanico. I prototipi sanno poi valutati per una futura messa in produzione.

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

1a. immagine:

- a) il disegno del tracciato di taglio del gioiello in piano
- b) una visione a schizzo tridimensionale del gioiello montato con indicate le misure di massima.
- 3) eventuale infografica con le spiegazioni di montaggio del gioiello

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con:

- a) il gioiello in almeno due posizioni, messo in verticale
- b) la sagoma del gioiello piana prima di essere montata;
- c) la capsula di plastica con dentro il gioiello.

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.

2 – Un biscotto per il Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un biscotto **per il Caffè Florian**. Tale biscotto potrebbe essere adottato dal Caffè per essere incluso tra quelli che generalmente vengono offerti agli ospiti.

Il Caffè Florian (<https://www.caffeflorian.com/it/>) è il più antico Caffè italiano e rappresenta un simbolo della città. Inaugurato il 29 dicembre 1720 da Floriano Francesconi con il nome "Alla Venezia Trionfante", fu rapidamente ribattezzato dagli avventori semplicemente Florian, dal nome del suo proprietario, diventando la più famosa "bottega da caffè", frequentata da personaggi illustri come Goldoni, Canaletto e Guardi.

La biscotto di cui si chiede l'ideazione sarà realizzato presumibilmente in pastafrolla gialla e/o al cioccolato, anche se sono ammessi altri ingredienti. In ogni caso è necessario un piccolo approfondimento sulla tecnica utilizzata per produrre serialmente il biscotto. La finalità del progetto è costruire un artefatto tridimensionale che rifletta sulle tecniche di produzione e sia formalmente caratterizzato.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1. Il biscotto deve essere rappresentativa del **Caffè Florian** di Venezia, richiamandone eventuali aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento all'architettura e all'arredamento del luogo; sono anche ammessi riferimenti alle opere e agli arredi esposti.

2. Il progetto si riferisce alla **tipologia dei biscotti veneziani** (Zaeti, Bussolà, Esse, Baiccoli, Pevarini) ai quali deve essere fatto riferimento per il progetto.

4. Il biscotto dovrà essere **facilmente riproducibile con le tecniche di lavorazione** artigianali ma anche industriali. L'oggetto infatti potrebbe essere realizzato artigianalmente sia in serie limitata ma anche in grande serie.

5. Ulteriore scopo del progetto è costruire un artefatto che, legato in modo diretto ed evidente al Caffè Florian, possieda anche **un aspetto proporzionale** particolarmente studiato. Si raccomanda

quindi di verificare i rapporti proporzionali tra le parti dell'oggetto e di renderli evidenti con un disegno delle linee strutturali da sovrapporre alla vista frontale dell'artefatto.

6. Anche se il focus principale è il progetto del biscotto, 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" e "Gallerie dell'Accademia". 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.

Come riferimento possono essere presi i biscotti realizzati nell'anno accademico 2012-13 e visibili a questo link: <https://abpr17design.wordpress.com/2013/05/20/379/> e nell'anno accademico 2019-2020 <https://abpr17design.wordpress.com/2020/05/14/un-biscotto-per-le-gallerie-dellaccademia/>

Il progetto del biscotto diverrà anche una riflessione su come la forma può aiutare la **percezione del sapore**.

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini** in digitale, alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione) e al **video**, anche un **prototipo** in almeno due esemplari del biscotto progettato.

L'ideale sarebbe **realizzare fisicamente i biscotti in pastafrolla** (con eventuale cioccolato). Questo permette di verificare eventuali problemi "tecnici" presenti nel progetto. In vista della mostra (e dell'esame), i biscotti progettati dovranno essere comunque **simulati con materiali modellabili a scelta non deteriorabili** (si consiglia il cernit), sempre in scala 1:1. Questo per evitare il deperimento del biscotto nell'eventualità che questo sia stato realmente realizzato.

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

1a. immagine:

- a) le proiezioni ortogonali dell'artefatto progettato (vista frontale con eventuale vista laterale – cioè lo spessore del biscotto);
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento dell'oggetto.
- d) l'eventuale particolare di riferimento per il progetto.
- e) il disegno del cartellino di accompagnamento.

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista di più biscotti in più posizioni con anche 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" in basso a sinistra.

3 – Un gioco dell'oca tridimensionale per il Museo di Storia Naturale a Venezia

È richiesto il progetto di un "gioco dell'oca" da tavolo che, ispirato al **Museo di Storia Naturale (MSN) a Venezia**, si concretizzi in una struttura tridimensionale più o meno complessa.

Lo scopo del progetto è sollecitare una visita finalizzata ed inedita al MSN con un occhio attento ai particolari presenti nel luogo con l'obiettivo di realizzare un gioco che sia vendibile nel bookshop del museo.

L'ispirazione iniziale sarà aiutata anche dalla visita che sarà organizzata al Museo a Venezia nel mese di aprile 2024.

Sulla tematica del gioco si consiglia la visione di alcuni video di **Spartaco Albertelli**, uno dei più importanti progettisti di giochi.

- Spartaco Albertarelli , Game Design - La differenza fra "progettare" e "creare"

<https://www.youtube.com/watch?v=gFw-KyQ-ios&list=PLD6A44315CCFE8A59>

- Seminario Spartaco Albertarelli, 1 aprile 2014

https://www.youtube.com/watch?v=Sq_3bluZw8E&list=PLD6A44315CCFE8A59&index=19

- Seminario Spartaco Albertarelli, 4 aprile 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=-qLYaD73cjQ>

- Torrecon 17 - TALK sulle Strategie Oblique con Spartaco Albertarelli

<https://www.youtube.com/watch?v=Iro-DolnLQk>

- Spartaco Albertarelli - Il gioco: di cosa stiamo parlando

<https://www.youtube.com/watch?v=EAcnj6oHJlw&t=79s>

Inoltre si suggerisce la visione di questo video su Alex Randolph, importante creatore di giochi non più vivente operativo a Venezia negli anni '80:

Alex Randolph, Venezia, 1985

<https://www.youtube.com/watch?v=-BtT04yjAG8>

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - Il "gioco dell'oca" progettato deve essere **rappresentativo del Museo di Storia Naturale (MSN) a Venezia**. È possibile richiamare aspetti storici, architettonici, ludici facendo riferimento all'architettura del luogo in cui si sviluppa il Museo della Medicina a Padova. Anche se non è imposta, è suggerito di ricercare la tridimensionalità nella proposta di gioco. Questo non solo nelle pedine e dei dadi (o altro sistema alternativo) ma anche nello sviluppo del tabellone di gioco.

2 - Il "gioco" deve essere facilmente **riproducibile attraverso le tecniche di stampa tipografica**, con l'uso di fustelle o di altre tecnologie semplici, ponendo attenzione al costo di produzione. Per questi motivi è raccomandato l'uso del cartone e del cartoncino, anche se sono tollerati (salvo verifica) altri tipi di materiali.

3 - Anche per l'utilizzo di dadi, pedine o altri accessori si consiglia di risolvere con il **cartoncino** e/o il **cartone** la realizzazione. Al posto dei dadi potrebbe essere valutato l'uso di una freccia girevole. La tipologia è quella del "gioco in scatola" a cui si rimanda per individuare tutta la componentistica.

4 - Molta attenzione deve essere rivolta **all'organizzazione dei materiali all'interno della scatola** che conterrà i componenti del gioco e alla **realizzazione fisica** del manufatto. La scatola dovrà quindi presentarsi con un aspetto "comunicativo" (anche con l'utilizzo della grafica), realizzata - sia esternamente che internamente - in modo accurato ed essere divisa in comparti in rapporto agli oggetti che dovrà contenere.

5 - Le **regole** che governeranno il gioco faranno parte integrante del progetto e sono "personalizzabili", ma si consiglia vivamente di attenersi alle dinamiche già consolidate presenti nel gioco dell'oca classico. La descrizione delle regole potrà essere stampata all'interno del coperchio della scatola oppure potrà essere un foglio indipendente, del quale però deve essere prevista la collocazione nella disposizione interna della scatola.

6 - Nella scatola saranno stampati anche i loghi del **Museo di Storia Naturale (MSN) a Venezia**, il logo del Corso **ABPR17 Design**, il logo dell'**Accademia di Belle Arti di Venezia**.

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la **realizzazione di un prototipo funzionante del “gioco”** ideato, in scala al vero. Pur essendo lo scopo principale la realizzazione di una struttura fisica tridimensionale, è auspicabile, che ci possa essere una "continuazione virtuale" del gioco ideato.

Per la redazione delle tre immagini digitali (800x600 pixel a 72 dpi scontornate su fondo bianco) richieste si raccomanda di seguire le seguenti specifiche:

1a. immagine:

- a) le proiezioni ortogonali (vista dall'alto e prospetto) della scatola che conterà il gioco e dei singoli elementi; gli elementi che si montano vanno disegnati singolarmente in piano
- b) una visione a schizzo tridimensionale della stessa scatola con le misure di massima (chiusa e in versione gioco);
- d) i riferimenti - eventuali - presi in considerazione per il progetto del gioco e presenti all'interno del museo.

2a. immagine:

un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, incorporerà la vista del prototipo della scatola del gioco progettato nella versione “chiusa” e nella versione “in azione”. Cioè, idealmente, l'immagine avrà una prima fotografia della scatola aperta (con la vista dei materiali all'interno) con a fianco il coperchio e una seconda fotografia con un esempio di disposizione del “gioco in azione”.

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, nelle corrette proporzioni, in basso a sinistra.

L'obiettivo del progetto è ottenere un artefatto che sia valutabile per essere prodotto serialmente ed essere venduto nel bookshop del Museo della Medicina a Padova, ma altra finalità non meno importante è la realizzazione di una mostra che si prevede di realizzare presso il Museo a fine corso.

4 - Rappresentazione pop-up (a sorpresa)

Il progetto di **un pop-up” in cartone 21 cm x 21 cm apribile a 180°** (ottenendo una doppia pagina di misure 21 cm x 42 cm dallo spessore minimo consigliato di 2 mm) elaborata con la **tecnica del “pop up”** in cui tutti gli elaborati (i progetti ed anche, eventualmente, le esercitazioni) del corso possano trovare collocazione.

La “pagina pop-up” dovrà presentare **una sorta di “riassunto tridimensionale”** del Corso creando una “storia” che utilizzi gli elementi considerati durante le esercitazioni e i vari progetti elaborati come “ingredienti” di una narrazione; il racconto delle esperienze e delle nozioni apprese durante il Corso di Design.

Per questo progetto NON sono richieste le quattro tavole ma solo il caricamento nella piattaforma Teams di **un'unica immagine digitale**.

Questa immagine (formato 800x600 pixel a 72 dpi scontornata su fondo bianco) comprenderà una foto con la pagina del pop up chiusa e una con la pagina del pop up aperta. Questa immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo “ABPR17DesignCognomeNome” in basso a sinistra.

Le due immagini separate del pop up chiuso e del pop up aperto saranno inserite singolarmente nella scheda in formato A4 da consegnare, stampata, all'esame.

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'ammissione all'esame avverrà SOLO se saranno state **rispettate le revisioni pubbliche e le consegne obbligatorie** previste nella scaletta del corso.

L'esame avrà come oggetto:

- la redazione di un test scritto sulla parte teorica del corso
- la presentazione delle nove esercitazioni in formato A4;
- la presentazione della spilla e del relativo espositore realizzati per l'iscrizione;;
- la discussione dei tre progetti redatti durante l'anno;
- la presentazione del quarto progetto "Rappresentazione pop-up" (a "sorpresa" in sede di esame);
- la consegna della scheda della torta (progetto in gruppo)
- la consegna delle schede riassuntive 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 d'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, *PAPER, RUBBER & FELT RINGS: 32 unique jewelry projects with cutting patterns*, YCP, 2023 (**obbligatorio**);

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

Roberto Zanon, *Gioiello e Progetto*, Cleup, 2020 (richiedere il link per un ampio estratto):

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

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

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 rintracciabili dalla pagina web:

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