

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	ABPR17DESIGN	A.A. 2024-2025
		BIENNIO

Corso 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 **un diadema di carta con espositore in cartoncino**. (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di una spilla con espositore").

Diadema 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: **CognomeNomeDiadema2024.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, l'inserimento degli effetti sonori ed eventuali immagini statiche; 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: **CognomeNomeDiademaVIDEO2024.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 1 Novembre 2024**

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 deponnamento 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 finocchio**; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

es. 2 **l'analisi di una shopper bag**; 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 **ABPR17DESIGNCognomeNome** 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 in A4 (vedere sotto).**

ATTENZIONE: prima di iniziare ogni progetto e per ricevere le suggestioni iniziali, andranno pescate **tre carte del mazzo "Sinapsi Compositive"**; le carte sono 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. In questa tavola va inserito il logo con cognome e nome ABPR17DESIGNCognomeNome.

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; 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 (è la tavola n.

3 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600) la **seconda** dell'artefatto scontornato su fondo bianco (è la tavola n. 4 in formato A3 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/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**: *CognomeNomeDiademaB2024.jpg*

per il **progetto 00**: *CognomiNomiTorta2024.jpg*

per il **progetto 1**: *CognomeNomeSiliconeProiezioni.jpg* / *CognomeNomeSiliconeVista.jpg* /

CognomeNomeSiliconeFotodisegno.jpg

per il **progetto 2**: *CognomeNomeBagFlorianProiezioni.jpg* / *CognomeNomeBagFlorianVista.jpg* /

CognomeNomeBagFlorianFotodisegno.jpg;

per il **progetto 3**: *CognomeNomeBoxProiezioni.jpg* / *CognomeNomeBoxVista.jpg* /

CognomeNomeBoxFotodisegno.jpg;

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

Le immagini devono essere inserite 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 dal link:

<https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/> .

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

00 Una torta per la Pasticceria Estense (progetto speciale in gruppo)

Il cibo ha una funzione primaria, ovvero quella di nutrirci. Tuttavia, può avere anche altre mete, 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 (massimo tre studenti), è richiesto il progetto e la realizzazione di **una torta** 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**.

L'ispirazione del progetto **potrà** (anche se non necessariamente) provenire da una carta pescata dal mazzo Sinapsi Compositive.

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 realizzate.

Tutte le torte saranno poi visualizzate ed eventualmente selezionate dalla **Pasticceria Estense** di Padova che potrà scegliere uno o più modelli da realizzare "professionalmente" durante un apposito **evento** da organizzarsi presso i locali della pasticceria.

È richiesta la consegna della sola **scheda tecnica** in formato A4 che potrà essere consegnata dopo la presentazione della torta, in quanto le foto potranno essere scattate durante la presentazione. La scheda riporterà i nomi di tutti i componenti del gruppo.

01 Un oggetto in silicone per la cucina

Pensando al bancone della cucina di casa, che cosa potrebbe essere utile (e che ora non c'è!) per una casalinga in cucina e che possa essere prodotto in silicone? Il brief di progetto richiede l'ideazione di uno "strumento" funzionale in silicone per il **catalogo** dell'azienda **Silikomart** (www.silikomart.com) che sia utilizzabile in cucina.

L'oggetto dovrà essere caratterizzato formalmente e potrà introdurre **una nuova funzione** oppure essere **di supporto ad altri strumenti** come la friggitrice ad aria o la macchinetta del caffè.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1 - L'oggetto sarà realizzato con lo **stampaggio a compressione** della gomma siliconica. Per questo processo di stampaggio la gomma siliconica malleabile viene posizionata in uno stampo caldo che viene chiuso ad elevata pressione per forzare il materiale a riempire l'intera cavità. Il calore e la pressione vengono mantenuti fino a quando il silicone non si è indurito.

2 - L'oggetto progettato dovrebbe essere producibile **con stampaggio senza sottosquadro**. Un sottosquadro si ha quando la forma del particolare da stampare è tale che ne impedisce la divisione e l'estrazione dalla cavità senza danneggiare il particolare stesso.

3 - 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.

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

5 - Anche se il focus principale è il progetto dell'oggetto in silicone, è richiesto il **progetto grafico di un cartellino** che accompagni e spieghi con un'infografica le motivazioni del progetto realizzato. Nel cartellino saranno stampati anche i loghi: "ABPR17DESIGNCognomeNome" "Silikonmart". Questo in vista di una ipotetica mostra affinché ci sia una chiara riconoscibilità dei vari progetti.

6 - Non è oggetto del brief il progetto del packaging, anche se possono essere previste delle indicazioni progettuali in proposito.

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 **prototipo** dell'oggetto progettato. 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.

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

1a. immagine (è la tavola n. 3 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

- a) le proiezioni ortogonali dell'oggetto progettato (vista dall'alto, vista frontale con eventuale vista laterale);
- b) una visione tridimensionale a schizzo o a fil di ferro dell'oggetto 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 (è la tavola n. 4 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

Un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, con accorpate le viste del prototipo dell'oggetto in almeno due posizioni assieme al 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 - oltre ad una riflessione sulle forme in rapporto ad una funzione specifica - ottenere un oggetto che sia valutabile per essere prodotto dall'azienda Silikonmart.

02 Una Shopper bag per il Caffè Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione di **una shopper bag per il Caffè Florian**. Tale borsa potrebbe essere adottata dal Caffè Florian come oggetto promozionale.

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 finalità del progetto è costruire un artefatto tridimensionale che rifletta sulle tecniche di produzione e sia formalmente caratterizzato.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - La **borsa** 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 - 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 su una etichetta fissata al prodotto i loghi: "**ABPR17DESIGNCognomeNome**" e "**Caffè Florian**" assieme alle eventuali caratteristiche tecniche.

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 e lo stoccaggio della shopper bag, 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) assieme ai riferimenti utilizzati.

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 vicini a quelli pensati per l'eventuale produzione. È richiesta anche **la realizzazione di un modello in scala (indicativamente 1:5) della borsa progettata** ai fini della mostra che sarà organizzata all'interno di una teca in plexiglas presente in una sala del Caffè Florian.

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

1a. immagine (è la tavola n. 3 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

- il disegno della sagoma in piano e di lato 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 (è la tavola n. 4 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

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.

03 Una "special occasion box" per L'Ape di Gardin

Il brief di progetto richiede l'ideazione di una scatola contenete almeno tre barattoli di miele a scelta dell'azienda L'Ape di Gardin (www.apegardin.it).

È richiesto il progetto di una scatola in cartoncino che, realizzata con un procedimento cartotecnico, contenga e valorizzi i prodotti scelti dall'Apicoltura Gardin.

Il contenitore dovrà essere caratterizzato formalmente ed avere la caratteristica di poter **essere riutilizzato con una nuova funzione**.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1 - La scatola-contenitore deve essere facilmente **riproducibile attraverso le tecniche di stampa tipografica**, con l'uso di fustelle (oppure con taglio al plotter o al laser) 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 possibili (salvo verifica) altri tipi di materiali. L'assemblaggio è preferibile sia progettato solo per incastro, **evitando l'uso della colla**.

2 - Un'attenzione scrupolosa deve essere dedicata all'**organizzazione dei tre barattoli di miele (confezione da 250 gr) all'interno della "special occasion box"**. La scatola dovrà presentarsi come un oggetto di comunicazione "efficace" e "ordinato", sia esternamente che internamente ed essere divisa in comparti in rapporto agli oggetti che dovrà contenere. È a discrezione la possibilità di scegliere un ulteriore prodotto dell'Ape di Gardin da inserire nella scatola (per esempio una confezione di caramelle o gelatine).

3 - 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.

4 - La scatola contenitore deve poter essere **riutilizzata con una nuova funzione** una volta svuotata dei prodotti contenuti inizialmente, diventando, per esempio, un portaoggetti, un gioco, un portagioielli, un portacancellaria, un appendioggetti, ecc.

5 - È il progetto di un oggetto prodotto serialmente, ma non va dimenticato, accanto all'aspetto **ergonomico**, l'aspetto **emozionale** che può trasmettere. L'emozione, assieme alla trasmissione di un messaggio, che il contenitore innescherà può diventare vincente nella ricezione positiva da parte del pubblico.

6 - Anche se il focus principale è il progetto tridimensionale del contenitore, è richiesto un **progetto grafico** che lo "vesta". Nella scatola sarà stampata un'**infografica** con le motivazioni del progetto realizzato e con la spiegazione della funzione della scatola dopo l'uso iniziale, inserendo anche i **loghi**: "**ABPR17DESIGNCognomeNome**" e "**Apegardin**".

Attenzione: Ogni scatola 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 prototipo** della scatola progettata. Il modello-prototipo sarà realizzato con un cartone e/o un cartoncino simile - anche in grammatura - a quello ipotizzato per la produzione. Per la realizzazione di questo modello della scatola, è possibile utilizzare contenitori in vetro simili a quelli dell'Ape di Gardin, pur non essendo identici. È importante che il volume interno di questi vasi contenga circa 250 grammi di prodotto. La costruzione di un eventuale **modello virtuale**, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

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

1a. immagine (è la tavola n. 3 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

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

d) il disegno delle sagome fustellate con gli eventuali segni di cordonatura e con la grafica.

2a. immagine: (è la tavola n. 4 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

accorperà in un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, la vista del prototipo della scatola chiusa e aperta con anche i materiali contenuti (eventualmente simulati).

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 scatola che sia valutabile per essere adottata e messa in vendita dall'azienda L'Ape di Gardin.

04 Pop up a sorpresa

Il progetto di "una pagina" 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, preferibilmente, 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.

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 2025.**

BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA e CONSIGLIATA

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

Emanuele Coccia, Alessandro Michele, *La vita delle forme*, HarperCollins, 2024;

Roberto Zanon, *Paper, rubber & felt rings*, YCP, 2023;

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/>