

	ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA	ABPR17DESIGN	A.A. 2025-2026
			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

I 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 collana di carta con espositore in cartoncino**. (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di una collana di carta con espositore").

Collana 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: **CognomeNomeCollana2025.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** **#CorsoDesignBiennio2025-2026** 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: **CognomeNomeCollanaVIDEO2025.xxx** (xxx indica il formato, a scelta, del video)

Infine si chiede di consegnare una **phototessera** 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 phototessera e il testo dovranno essere consegnati nelle Attività di Teams entro e non oltre le **ore 23.59 di sabato 1 Novembre 2025**

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 depennamento 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 pomodoro; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

- es. 2 l'analisi di un astuccio;** 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**: *CognomeNomeCollana2025.jpg*

per il **progetto 00**: *CognomiNomiTorta2025.jpg*

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

CognomeNomePortagioielliVista.jpg / *CognomeNomePortagioielliFotodisegno.jpg*

per il **progetto 2**: *CognomeNomeAstuccioFlorianProiezioni.jpg* /

CognomeNomeAstuccioFlorianVista.jpg / *CognomeNomeAstuccioFlorianFotodisegno.jpg*;

per il **progetto 3**: *CognomeNomePeruzzoProiezioni.jpg* / *CognomeNomePeruzzoVista.jpg* / *CognomeNomePeruzzoFotodisegno.jpg*;

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

Le immagini devono essere inserite nella piattaforma Teams obbligatoriamente entro il sabato precedente la presentazione del martedì 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 - Una collana 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 collana** e di **un espositore** che la contenga.

Il materiale da utilizzare è esclusivamente la **carta per la collana** liberamente scelta nella tipologia e nella grammatura e il **cartoncino o cartone per l'espositore**.

È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione della **collana**, mentre l'espositore dovrebbe conservare il colore del cartoncino/cartone 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.

00 Una torta (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) pervenire 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.

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 portagioielli per Stylнове

Un contenitore-supporto per i gioielli è spesso una necessità: averli a portata di mano, in vista, ma senza creare disordine su comò o tavoli, richiede una soluzione ben definita.

Il brief di progetto chiede di ideare un **portagioielli funzionale in ceramica** per il catalogo dell'azienda **Stylнове** (www.stylnove.com/). Il progetto dovrà trarre ispirazione dal tema "**In Minor Keys**", scelto da Koyo Kouoh per la 61. Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia (in programma dal 9 maggio al 22 novembre 2026).

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1 - Il portagioielli sarà realizzato esclusivamente in **ceramica** con la tecnica del colaggio.

2 - La **forma** scelta deve essere giustificata all'interno di una logica progettuale **ispirata** dal tema della Biennale Arte 2026. 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 - Oltre alla forma, il **colore** e l'eventuale **decorazione** possono assumere un'importanza determinante. Pur non essendo elementi vincolanti, l'applicazione di colore o di un decoro specifico può caratterizzare in modo significativo il portagioie proposto. È tuttavia indispensabile fornire una **giustificazione** dettagliata per ogni **scelta** adottata.

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 il portagioielli innescherà può diventare vincente nella ricezione positiva da parte del pubblico.

5 - Anche se il focus principale è il progetto del portagioie, è richiesto il **progetto grafico di un cartellino** (cm 7,5 x cm 15 in cartoncino da 200 gr circa stampato in un solo verso) che accompagni e spieghi con un'infografica le motivazioni progettuali del prototipo realizzato. Nel cartellino saranno stampati anche i loghi: "ABPR17DESIGNCognomeNome" e "Stylnove". La realizzazione del cartellino è in vista della **mostra** finale affinché ci sia la 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 dovrà avere un NOME distintivo. Questo nome, oltre a identificarlo, dovrebbe idealmente fornire una chiave di lettura o un'interpretazione del lavoro. Assicuratevi di inserire il nome nel foglio di accompagnamento, 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 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 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 Stylнове. In occasione della vernice della Biennale Arte 2026, sarà organizzata una mostra dei lavori che si terrà presso lo showroom Stylнове di Venezia. L'esposizione sarà aperta al pubblico nei giorni 7, 8 e 9 maggio 2026.

02 Un astuccio per il Caffè Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione un astuccio morbido, principalmente in tessuto, ispirato ai luoghi e all'atmosfera del Caffè Florian a Venezia. Questo astuccio, pensato per un uso versatile come contenitore di cancelleria, piccoli oggetti personali o strumenti quotidiani, dovrà essere un "portagioie" per le cose di tutti i giorni, un accessorio che evoca il fascino e la storia del Florian in un contesto contemporaneo. Per aggiungere un elemento di sorpresa e connessione, l'astuccio dovrà prevedere la possibilità di contenere uno o più "indizi-sorpresa" che richiamano l'esperienza del Caffè Florian (es. un cucchiaino, un paio di bustine di infuso o di mandorle dragées in bustina, o altri piccoli oggetti evocativi da concordare).

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.

È programmata una visita a gennaio-febbraio 2026 (vedere il calendario del corso) al Caffè Florian a Venezia.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - L'astuccio deve essere rappresentativo 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 l'astuccio proposto 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 l'astuccio 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 dell'astuccio per molto tempo.

6 - L'astuccio 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 - Nell'astuccio 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 l'astuccio da realizzarsi presumibilmente in cartoncino. Lo scopo è favorire l'esposizione e lo stoccaggio dell'astuccio, creare un confezionamento di oggetto souvenir-regalo e, non ultimo, poter inserire le caratteristiche progettuali del prodotto. 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 dovrà avere un NOME distintivo. Questo nome, oltre a identificarlo, dovrebbe idealmente fornire una chiave di lettura o un'interpretazione del lavoro. Assicuratevi di inserire il nome nel foglio di accompagnamento, nelle tavole e nella scheda in formato A4.

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la costruzione di un **prototipo** funzionante dell'astuccio ideato, in scala al vero, da realizzarsi con i materiali più vicini 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 (è la tavola n. 3 in formato A3 ridimensionata sul formato 800x600):

- a) il disegno della sagoma in piano e di lato dell'astuccio.
- b) il disegno delle parti che, successivamente assemblate, costituiranno l'astuccio.
- c) il disegno in piano del packaging con eventuale grafica.
- d) una visione a schizzo tridimensionale dell'astuccio 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:

- a) l'astuccio messo possibilmente in verticale in due o più posizioni (eventuali sostegni provvisori saranno poi cancellati digitalmente).
- b) l'astuccio 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 Un bracciale per la Fondazione Alberto Peruzzo

È richiesto lo sviluppo di un **bracciale promozionale** in cartoncino per la **Fondazione Alberto Peruzzo** di Padova (<https://fondazionealbertoperuzzo.it>). Il progetto dovrà prevedere un **foglio-cartolina fustellato e stampato**, pensato per essere distribuito e facilmente **assemblabile dall'utente** in modo autonomo.

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

È programmata una **visita** ad aprile 2026 (vedere il calendario del corso) alla Fondazione Alberto Peruzzo a Padova.

Nella progettazione si dovrà tener conto dei seguenti punti:

1 - Rappresentatività: Il bracciale dovrà **esaltare i valori e l'identità** della Fondazione Alberto Peruzzo, richiamando aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento diretto all'architettura, alle opere d'arte permanenti e agli elementi d'arredo presenti nel luogo.

2 - Materiale e Formato: Il bracciale sarà realizzato tramite il **taglio in piano di un foglio di carta in formato A5** (14.8 x 21.0 cm), con una grammatura indicativa di **250 gr**. È ammesso anche l'uso del **formato A4** (21.0 x 29.7 cm); in tal caso, è preferibile che il foglio venga piegato a metà, riportandolo così al formato A5.

3 - Assemblaggio: Le sagome ricavate (o la sagoma), una volta assemblate tramite **incastro o piegatura**, daranno vita al bracciale nella sua forma tridimensionale.

4 - Grafica del Foglio-Cartolina: Il foglio-cartolina, in formato A5 (o A4 piegato in due), dovrà avere una veste grafica appropriata stampata su uno o entrambi i fronti. Su di esso saranno stampati i seguenti elementi:

- a) I **loghi** di: 1. ABPR17DESIGNCognomeNome 2. Fondazione Alberto Peruzzo 3. Accademia di Belle Arti di Venezia
- b) Una **breve descrizione** del progetto.
- c) Un'**infografica** chiara con le istruzioni per il montaggio del gioiello

5 - Produzione Prototipi: Una volta presentato il progetto, i bracciali potranno eventualmente essere realizzati come prototipi più definiti in Accademia, utilizzando il

plotter da taglio disponibile. Per questo sarà necessario fornire il **file vettoriale (formato SVG)** del tracciato di taglio. In ogni caso, almeno un prototipo dovrà essere tagliato **manualmente** a cura dello studente.

ATTENZIONE: Ogni progetto dovrà avere un NOME distintivo. Questo nome, oltre a identificarlo, dovrebbe idealmente fornire una chiave di lettura o un'interpretazione del lavoro. Assicuratevi di inserire il nome nel foglio di accompagnamento, 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** del foglio-cartolina ideato.

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) il disegno in piano e in scala del foglio-cartolina nei due versi con indicati il tracciato di taglio e la grafica.

b) una visione a schizzo tridimensionale del bracciale montato con indicate le misure di massima.

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

un'unica immagine prospetticamente compatibile con:

a) il bracciale montato, in almeno due posizioni, messo in verticale;

b) la sagoma o le sagome del bracciale, prima di essere montato, staccate;

c) il foglio-cartolina nei due versi (fronte e retro).

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:

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 un foglio-cartolina fustellato e stampato, riproducibile, che sia valutabile dalla Fondazione Alberto Peruzzo per essere adottato come oggetto promozionale.

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 nel sito del corso, all'inizio dell'Anno Accademico 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 n.9 esercitazioni in formato A4;
- la presentazione della collana con l' 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 STAMPATA della torta (progetto in gruppo)
- la consegna delle schede riassuntive dei progetti 1, 2, 3 e 4 STAMPATE 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 2026.**

BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA e CONSIGLIATA

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

Riccardo Falcinelli, *Visus. Storie del volto dall'antichità al selfie*, Einaudi, 2024;

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-raion-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 indicati nella pagina web:
<https://abpr17design.wordpress.com/collegamenti/approfondimenti/>