



ACCADEMIA DI BELLE ARTI
DI VERONA

DESCRIZIONE UNITÀ FORMATIVA DESCRIPTION OF AN EDUCATIONAL UNIT

Titolo/eventuale codice dell'unità formativa: Design 3 / ABPR17

Name/code of the educational unit: Design 3 / ABPR17

Tipo di unità formativa: obbligatoria

Type of educational unit: compulsory

Anno/semestre di studio: terzo anno / primo e secondo semestre

Year/semester of study: third year / first and second semester

Numero di crediti attribuiti: 12 CFA/ECTS

Number of ECTS credits allocated: 12 CFA/ECTS

Nome del/dei docente/i: Sotirios Papadopoulos

Name of the lecturer(s): Sotirios Papadopoulos

Risultati di apprendimento

Il corso ha l'obiettivo di lavorare nei punti di intersezione fra design, arte, mestieri, tradizione e cultura locale e nazionale, e offrire una preparazione teorica, metodologica e progettuale di base nella ideazione ed elaborazione di progetti predisposti per una produzione multipla. Lo scopo è di formare tecnici del progetto, ovvero figure professionali in grado di interagire consapevolmente e creativamente nel processo di messa a punto di un prodotto industriale all'interno di un concreto contesto produttivo. Una cultura di carattere critico è necessaria allo sviluppo di una conoscenza sul mondo del progetto. Lo studente attraverso la sua ricerca dovrà condurre un'esperienza di progetto, supportata da un'argomentazione critica che dimostri le finalità e l'originalità del suo lavoro.

Lei/Lui, acquisterà le necessarie conoscenze e capacità operative, approfondendo la relazioni con la tecnologia e rapportandosi alle potenzialità produttive del territorio.

Il corso, oltretutto si pone l'obiettivo di dare risposte all'emergenza ecologica globale attraverso ricerca, studio e applicazione di alternative produttive.

Lavorare con materiali e tecnologia, video, fotografia, musica e grafica tenendo sempre conto dell'immenso patrimonio ereditato dell'artigianato Italiano.

Il profilo dello studente ideale possiede una innata attrazione e curiosità verso il design del prodotto, il design Urbano, la Grafica e la comunicazione, la Musica e la creazione di video e cortometraggi, la psicologia, la storia dell'arte e del design e l'antropologia oltre ad una attitudine al lavoro di gruppo e la disponibilità al confronto delle idee. E' ideale se possiede competenze di base nel campo di disegno a mano libera, disegno tecnico, e all'uso di programmi 3D/Autocad per il pc.

Learning outcomes

In traduzione

Modalità di erogazione

Lezioni frontali: Lo studente assiste a una lezione e ne elabora in modo autonomo i contenuti ricevuti.

Esercitazioni applicative: Si sviluppano applicazioni che consentono di chiarire i contenuti delle lezioni.

Le esercitazioni sono sempre associate alle lezioni.

Attività di laboratorio: Attività assistite che prevedono l'interazione tra gli studenti e il team work.

Progetti guidati: Possono essere monotematici e interdisciplinari attività in cui lo studente elabora, a partire da dati e requisiti assegnati riferiti a casi concreti, una soluzione progettuale, sotto la guida di un ipotetico "cliente" esterno, con l'obiettivo di accrescere negli studenti le capacità di analisi e sintesi dei molteplici fattori che intervengono nei progetti.

Verifiche di profitto: Attività scritte o orali mirate ad accertare il grado di preparazione degli studenti.

Visite guidate e/o interazione con il cliente: Lo studente partecipa a visite guidate dal docente e in alcuni casi interagisce con l'Industria o clienti privati attraverso interviste e meeting che rendono la progettazione molto realistica.

Mode of delivery

In traduzione

Pre-requisiti e co-requisiti: nessuno

Pre-requisites and co-requisites: none

Contenuti dell'unità formativa

Nel Terzo e ultimo anno del triennio lo studente si confronta con il mondo dell'industria, con la realtà del "cliente vero". Ormai si "viaggia" in alta velocità verso la progettazione del prodotto e della comunicazione visiva e video. E' il momento di considerare l'attività del progettista come parte di un organismo complesso e immenso.

Oltretutto, si impara ad affrontare il mercato in maniera acuta e determinata.

Si impara che l'interazione tra il contesto Tecnico e quello Socio-Culturale con il progetto, compromette la Qualità complessiva di in prodotto industriale.

Lo studente, attraverso sperimentazioni condotte in strettissima collaborazione con il sistema produttivo e con designers di fama mondiale, dovrà acquisire il controllo della originalità e della qualità del proprio prodotto. Lo studio affronta le varie fasi di ricerca: dal meta progetto al modello in scala, dalla comunicazione e video spot a ipotesi di allestimento.

Course contents

In traduzione

Lecture e altre risorse/strumenti didattici consigliati o richiesti

Recommended or required reading and other learning resources/tools

Motore di ricerca principale utilizzato : www.Google.it

Biblioteca di Design (in Accademia)

Portali di Design

Database principalmente consultato: Wikipedia.net

Bibliografia specifica per ogni anno da fornire direttamente agli studenti



ACCADEMIA DI BELLE ARTI
DI VERONA

Attività di apprendimento e modalità prevalenti di didattica: lezioni collettive

Learning activities and teaching methods: class work

Metodi e criteri di verifica del profitto: valutazione a fine anno accademico tramite presentazione dei progetti realizzati durante il corso.

Assessment methods and criteria: in traduzione

Lingua/e di insegnamento e di verifica del profitto: Italiano

Language(s) of instruction/examination: Italian