

Scheda Attività Didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Disegno Operativo
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	(ISDR/03)
Corso di Studio:	Design del Prodotto e della Comunicazione
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	Prof. Marco Ripiccini
Obiettivi formativi:	Il corso ha come obiettivo quello di fornire allo studente tutti gli strumenti legati alla rappresentazione manuale e non, necessaria alla comunicazione e progettazione di un prodotto o servizio..
Contenuti (descrizione del corso):	<p>Non è semplice riuscire a comunicare un'idea, qualcosa che non è ancora materiale, oggetto già prodotto. Il disegno per il design ha l'ambizione di rappresentare tutte le caratteristiche qualitative, se non di più, di quello che sarà il futuro prodotto, o il sistema di prodotti. Ciò implica che si indagherà la complessità degli oggetti e il comportamento dei materiali che li costituiscono, si studierà cioè come questo si presenta ai nostri occhi, per imitarne gli elementi/segni che li rendono riconoscibili.</p> <p>Quindi è fondamentale, prima di iniziare a disegnare, stimolare la voglia di scoprire, di conoscere, di leggere tutto ciò che ci circonda. L'analisi delle proporzioni (facendo propri i principi della Geometria descrittiva e proiettiva) aiuta a trasferire i rapporti che fanno di una forma materiale un oggetto di design.</p> <p>Sul piano concreto del disegno, acquisita una buona manualità, fatti propri i principi dello spazio tridimensionale, si indagano le diverse tecniche; questo porta, durante il corso, a maturare una buona capacità di trasferire i caratteri che definiscono la qualità dei materiali. Tra gli aspetti indagati, per la restituzione del rendering: luci e ombre, il colore, la resa dei materiali, la finitura superficiale, le texture, il particolare tecnico come testimone riconoscibile dell'assemblaggio o del processo di produzione, l'illuminazione e l'esposizione dell'oggetto. Tra le caratteristiche individuabili del materiale: riflessi, rifrazioni, contrasti cromatici, tensioni, trasparenze, traslucidità, porosità. Nozioni sulla teoria del campo, sulla topologia applicata alla percezione dello</p>

	<p>spazio e delle connessioni tra gli elementi grafici, approfondiscono concetti indispensabili per una perfetta e cosciente padronanza dei segni in una composizione, invitano all'approfondimento personale verso gli aspetti più nascosti della visione. Lo studio dei colori, dei loro rapporti all'interno del mondo della comunicazione, prepara alla progettazione di composizioni che esprimano equilibrio o disequilibrio, a seconda della sensazione che si vuole infondere nell'osservatore. Il corso fornisce quindi ai futuri designer i mezzi per un'adeguata rappresentazione del progetto, che si parli di prodotto o di sistema di prodotti; attraverso l'integrazione tra disciplina manuale ed elaborazione in computer grafica.</p>
<p>Programma esteso:</p>	<p>Abstract lezioni-esercitazioni >>> CHECK LIST materiali d'esame</p> <p>> "Raccontare l'oggetto" (esercitazione): Rappresentazione delle caratteristiche qualitative (forma complessiva, viste, particolari e dettagli, materiali e cromie) di un oggetto d'uso comune a scelta. Valutazione del livello di pratica precedentemente acquisita.</p> <p>> "Rappresentazione ortogonale e assonometrica" (lezione + 2 esercitazioni): Un buon utilizzo dei metodi di rappresentazione si basa sulla capacità di immaginare forme reali nello spazio geometrico; l'esercitazione mira a far acquisire allo studente una buona dimestichezza con le rappresentazioni universali della geometria descrittiva, questo consente una riflessione su: composizione di più elementi, scelta della vista migliore (prefigurazione), controllo delle proporzioni, rapporti di scala, unità di misura, passaggio da vista ortogonale a vista tridimensionale.</p> <p>> "Rappresentazioni prospettiche" (lezione + esercitazione + 3 schede es.):</p> <p>Il sistema di rappresentazione della realtà che fornisce l'immagine più simile a ciò che il nostro occhio vede. Questo procedimento grafico ricostruisce con sufficiente analogia i fenomeni della percezione visiva, ad esempio il convergere delle linee parallele e il rimpicciolirsi delle forme man mano che si allontanano. Nel disegno tecnico si usa la prospettiva lineare, un sistema geometrico di rappresentazione che, come l'assonometria, consente di costruire un'unica visione di insieme della forma e dello spazio. La prospettiva, a differenza delle proiezioni ortogonali, consente di trasferire sul foglio l'immagine ottica della realtà.</p>

Scheda Attività Didattica a.a. 2018/19

> “Luci e ombre, ombra propria e ombra portata” (lezione + esercitazione + 1 scheda es.) Luce e ombra sono elementi fondamentali della grammatica visiva, aiutano il nostro occhio nella percezione dell’immagine e ci permettono di vedere le forme tridimensionalmente. La presenza di luce, o chiarezza, è indispensabile: ci permette di vedere il contorno e la forma degli oggetti, il loro colore, il loro volume, la loro posizione e distanza. L’esercitazione introdurrà anche la “tecnica sketching”.

> “Il Colore” (lezione + 4 esercitazioni): Elemento fondamentale della grammatica visiva, che facilita la percezione della realtà e costituisce per il designer uno strumento espressivo fondamentale: il colore. Sul colore esistono molti studi e teorie, alcuni dei quali molto complessi, che lo analizzano da vari punti di vista: fisico, fisiologico, chimico, psico-percettivo, ecc. Dopo aver esposto alcuni principi fondamentali della percezione del colore, saranno introdotte le teorie del colore di Johannes Itten, il sistema Munsell e il codice Pantone.

> “Materiali” (3 esercitazioni): Esercitazioni di resa dal vero di materiali comuni: Legno-Metallo-Vetro-Plastica, introduzione e prove esercitative della “tecnica pantone”. Rappresentazione di oggetti d’uso comune (Orologi, contenitori in vetro, ecc.)

> “I Pantoni” (esercitazione + scheda es.): Rappresentazione di un cubo di Rubik (disegno dal vero) + scheda esercitativa in 3 varianti.

> “Texture e tessuti” (3 esercitazioni): Rappresentazione texture superficiali; rappresentazione del profilo di una scarpa in 2 varianti (versione originale e versione riprogettata), resa delle texture tramite tecnica “frottage”; colori e materiali a scelta. Versione ritoccata a Photoshop (stampa in A3 + file digitale).

> “SKETCH”: (esercitazione) 10 schizzi di prodotti esistenti: rappresentazione “veloce” di prodotti di uso comune; limite massimo di 20 min. a schizzo. Tecnica mista.

> “Comunicare il progetto” *esercitazione interdisciplinare con i corsi di Metodologia

	della Progettazione e Computer Grafica 1: L'esercitazione ha lo scopo di fornire allo studente tutti gli strumenti e le nozioni necessarie per comunicare un progetto tramite il disegno manuale e digitale. Elaborazione di un prodotto editoriale (o di una tavola singola) esplicativo di un progetto, l'elaborato dovrà rispondere efficacemente alle seguenti domande: cos'è? a cosa serve? come funziona? di che materiale è? che misure ha?.
Metodi didattici:	Lezioni frontali teoriche e laboratoriali.
Altre informazioni:	
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<ul style="list-style-type: none"> > Valutazione del percorso fatto dall'inizio alla fine del corso (progressi) > Capacità acquisite nelle varie tecniche di rappresentazione > Comprensione della rappresentazione spaziale > Composizione dell'immagine, rapporti, comunicazione del progetto > Cultura personale maturata nel percorso critico/artistico > Completezza delle esercitazioni svolte durante il corso > Cura dei materiali e della presentazione
Prerequisiti:	
Materiali:	<ul style="list-style-type: none"> - Fogli Formato A3 (gm. 80 circa, tipo da stampante) - Fogli F4 lisci, formato 48x33 senza riquadri (tipo Fabriano o altro) - Cartellina rigida da trasporto (no tubo) - Matite classiche o porta mine > durezza: B-HB-H (non oltre) - Penna nera tipo Pilot - Matite colorate > STABILO Original (38 colori) o CARAN D'ACHE (30 colori) - Taglierino, Righe, squadre, compasso, curvilineo - Gomma e gomma-matita
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<p>esame:</p> <p>scritto [x]</p> <p>orale [x]</p> <p>Altro (specificare)</p>