



ACCADemia
DOMANI
ACCELERA IL TUO FUTURO

Corso Online
Product Designer



Programma Generale del Corso di

Product Designer

Lezioni	Argomenti trattati
Lez. 1	<p>Introduzione al mondo del design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definizione di Design come attività progettuale articolata e del contesto professionale; - Arte, Artigianato, Industrial Design e il mondo degli oggetti; - Design e Styling. <p><i>Esercitazione: scegliere un oggetto di design e proporre modifiche per migliorarlo, ridisegnandolo.</i></p>
Lez. 2	<p>Introduzione al mondo del design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definizione di Design come attività di umanizzazione degli artefatti; - forma e funzione; - analisi funzionale. <p><i>Esercitazione: elaborare l'analisi funzionale dell'oggetto scelto nella lezione 1.</i></p>
Lez. 3	<p>Storia e cultura del Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - elementi di semiotica negli oggetti; - intenzionalità estetica e modalità comunicative. <p><i>Esercitazione: selezionare una tipologia di oggetti e analizzarne le differenze funzionali ed estetiche, definirne e motivarne la qualità del design in relazione alla funzionalità e alla comunicazione.</i></p>
Lez. 4	<p>Introduzione al mondo del design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le componenti dell'artefatto; - analisi dell'oggetto come sistema; - la verifica della coerenza tecnologica di materiali e processi produttivi; <p><i>Esercitazione: smontaggio e scomposizione in sottoinsiemi delle componenti di un artefatto, ridisegnare l'oggetto esploso.</i></p>
Lez. 5	<p>Geometria proiettiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le linee; - la legenda; - la tavola tecnica; - introduzione all'interfaccia di AutoCAD; - accenni a Rhinoceros 3D. <p><i>Esercitazione: disegnare la tavola tecnica dell'oggetto esploso precedentemente.</i></p>
Lez. 6	<p>Storia e cultura del design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il design come indicatore culturale; - i materiali e l'evoluzione tecnica e tecnologica; - il ciclo di vita del prodotto (LCA) <p><i>Esercitazione: analizzare l'LCA di un prodotto.</i></p>
Lez. 7	<p>Basic design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il modulo, la configurazione e il sistema. <p><i>Esercitazione: disegnare un modulo bidimensionale che possa creare molteplici configurazioni con le quali dar vita a sistemi di forme complesse.</i></p>

Lez. 8	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricerca del linguaggio ed espressività dei materiali; - elementi di metaprogettazione. <p><i>Esercitazione: intervenire con tagli e pieghe su foglio di cartoncino, per passare dalla bidimensionalità alla tridimensionalità.</i></p>
Lez. 9	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riuso, riciclo e ready-made; - eco-design e design sostenibile. <p><i>Esercitazione: intervenire con tagli su un oggetto esistente al fine di cambiargli funzione.</i></p>
Lez. 10	<p>Teoria del colore:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cos'è il colore; - psicologia del colore; - colore e forma. <p><i>Esercitazione: su un foglio suddiviso in sette parti di grandezza variabile, applicare alle prime 5 colori diversi ed alle ultime due textures al fine di non avere alcuna parte della composizione predominante rispetto alle altre.</i></p>
Lez. 11	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la progettazione come sequenza logico-temporale di eventi programmabili e verificabili; - definizione dell'ambito d'intervento; - progettazione; - realizzazione; - presentazione del tema progettuale. <p><i>Esercitazione: in relazione al tema progettuale proposto, cominciare ad analizzare la struttura dell'area d'intervento al fine di definire il problema quindi analizzarne le componenti.</i></p>
Lez. 12	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analisi tipologica; - interrelazioni fra prodotti della stessa famiglia, prodotto e contesto, prodotto e utilizzatore. - il mercato e l'analisi dell'esistente. <p><i>Esercitazione: in relazione al tema progettuale proposto, elaborare l'analisi tipologica e dell'esistente.</i></p>
Lez. 13	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la ricerca progettuale fra innovazione tipologica e progettazione partecipata; - principi di ergonomia; - la standardizzazione e la personalizzazione del prodotto. <p><i>Esercitazione: in relazione al tema progettuale proposto, definire il percorso di progettazione partecipata al fine di verificare il problema riscontrato e/o trovarne di nuovi.</i></p>
Lez. 14	<p>Teoria e prassi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - materiali e tecnologie; - alternative progettuali e innovazione tipologica; - scelta delle alternative. <p><i>Esercitazione: brainstorming, ricerca di analogie e associazione di idee finalizzate a suggerire configurazioni, richiami formali e funzionali, soluzioni a problemi simili come spunti creativi per lo sviluppo del concept progettuale.</i></p>

Lez. 15	<p>Comunicazione e immagine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la cultura dell'immagine; - l'immagine come esperienza; - l'immagine e lo story-telling. <p><i>Esercitazione: rappresentare quattro concetti attraverso composizioni di immagini.</i></p>
Lez. 16	<p>Photoshop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduzione all'interfaccia. <p><i>Esercitazione: molteplici esercizi finalizzati a prendere confidenza col programma circa le funzioni più utili per preparare una presentazione di qualità del progetto.</i></p>
Lez. 17	<p>Illustrator:</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduzione all'interfaccia. <p><i>Esercitazione: molteplici esercizi finalizzati a prendere confidenza col programma circa le funzioni più utili per preparare una presentazione di qualità del progetto.</i></p>
Lez. 18	<p>Indesign:</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduzione all'interfaccia. <p><i>Esercitazione: preparazione della presentazione del concept che si vuole sviluppare.</i></p>
Lez. 19	<p>Principi di tecnologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lavorazioni meccaniche su lastra; - il tornio; - lo stampo; - i semilavorati; - la modellistica come modalità di studio. <p><i>Esercitazione: costruire il modello di studio del progetto, al fine di verificarne l'ergonomia e l'uso, quindi stabilire i volumi di riferimento.</i></p>
Lez. 20	<p>Introduzione all'utilizzo di 3D Studio Max</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione all'utilizzo del software - Le funzionalità principali del software - Modellazione e rendering <p><i>Esercitazione: Modellazione di solidi semplici, realizzazione delle superfici e rendering.</i></p>