METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE -FASHION DESIGN (CFA 6)

A.A. 2023/2024

Prof. **Luca Martini**

OBIETTIVI

Disegnare è progettare. Progettare è disegnare.
Alla luce di questa corrispondenza biunivoca che rivendica il carattere euristico del disegno, il corso intende approfondire le tematiche nell'ambito del disegno informatico quale approccio metodologico fondamentale alla progettazione, in accordo programmatico con gli altri insegnamenti che caratterizzano il corso di studi. In particolare, viene posta attenzione al rapporto culturale tra disegno digitale, ideazione artistica, genesi progettuale e comunicazione del progetto nel fashion. In tal senso durante l'attività didattica verranno affrontati i principi volti alla comprensione e all'utilizzo di software di grafica vettoriale bidimensionale per la composizione e l'impaginazione di immagini

CONTENUTI

Il corso è organizzato in lezioni frontali e esercitazioni. In particolare le esercitazioni consistono nell'esecuzione di una serie di elaborati grafici (tavole A4 e/o di altro formato e supporto) che vengono assegnati, che affrontano temi a partire dal contenuto delle lezioni teoriche frontali e che, anche in base alle conoscenze informatiche iniziali degli studenti, riguardano temi artistici e progettuali ad hoc al fine di approfondire la conoscenza dei software presentati e del loro utilizzo sinergico. Tali elaborati possono riguardare sia l'analisi (rilievo) sia la modifica (progetto) dell'esistente, dal ridisegno di diffusi marchi comunicativi all'ideazione di semplici produzioni editoriali. Le esercitazioni sono presentate in aula, sono oggetto di revisioni dedicate e vengono completate autonomamente dallo studente in base alle indicazioni fornite dal docente.
Le lezioni frontali che caratterizzano il corso sono supportate da presentazioni multimediali volte a approfondire le tematiche trattate: tali presentazioni sono rese disponibili agli studenti come strumento di apprendimento autonomo asincrono. Mentre sono parte integrante del corso anche le revisioni laboratoriali che hanno l'intento di favorire uno scambio culturale attivo tra docente e studente, tra docente e gruppi di studenti e tra studente e studente

TEST CONSIGLIATI

Manualistica sui software affrontati durante il corso.
S. Bertocci (a cura di), Manuale di rappresentazione per il design, didapress, Firenze 2021.
P. Belardi, Why architects still draw, The MIT Press, Cambridge MA, 2014.
E. Mari, Lezioni di disegno. Storie di risme di carta, draghi e struzzi in cattedra, Rizzoli, Milano 2008.
O. Zerlenga, Dalla grafica all'infografica. Nuove frontiere della rappresentazione nel progetto di prodotto e di comunicazione, Claudio Grenzi, Foggia 2007.
P. Belardi, Brouillons d'architects. Una lezione sul disegno inventivo, Libria, Melfi 2004.
C. Branzaglia, Comunicare con le immagini, Bruno Mondadori, Milano 2003.
B. Munari, A. Pinotti, G. Tosetti, Disegno & design, Atlas, [Bergamo] 1999

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Le conoscenze acquisite sono verificate attraverso la discussione in sede d’esame degli elaborati grafici prodotti dagli studenti esito delle esercitazioni d’anno.
La discussione ha l’obiettivo di valutare la conoscenza dello studente delle tematiche affrontate nel corso in una prospettiva di continua crescita culturale.