

DUO
FIN
ART



DUOFINART Srl a Socio Unico

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE
CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN PRODUCT DESIGN – DAPL06

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO - A.A. 2024/2025

-

SECONDO ANNO DI CORSO

SETTORE DISCIPLINARE: **MODELLISTICA**

INSEGNAMENTO: **MODELLISTICA 2**

COD. ABPR21 - CFA 6 – ORE 60 (20 ore Primo semestre - 40 ore Secondo Semestre)

Il corso di Modellistica per il Product Design si propone di fornire agli studenti le competenze teoriche e pratiche necessarie alla realizzazione di modelli fisici, prototipi e mock-up di studio quali strumenti essenziali per il processo di progettazione e sviluppo di nuovi prodotti. Durante il corso, gli studenti esploreranno tecniche di modellazione sia manuali che con il supporto di macchinari specifici, apprenderanno l'utilizzo delle stampanti 3D come strumento operativo per favorire la comprensione del prodotto realizzato al computer, così da promuovere la capacità di tradurre le idee progettuali in modelli fisici tangibili.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNOLOGIA DEI MATERIALI**

INSEGNAMENTO: **TECNOLOGIA DEI NUOVI MATERIALI 2**

COD. ABPR30 - CFA 6 - ORE 36 - Primo Semestre

Il corso di Tecnologia dei Nuovi Materiali si propone di introdurre gli studenti ai principi fondamentali della scienza dei materiali per il product design. Durante il corso, studieranno le caratteristiche, le proprietà, le potenzialità, e le tecnologie produttive dei materiali con particolare attenzione alle loro applicazioni nel

Rev. 01 del 02/07/2024

Copia conforme all'originale

DUO
FIN
ART



DUOFINART Srl a Socio Unico

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

processo di realizzazione dei nuovi prodotti. Gli studenti svilupperanno così le competenze teoriche e pratiche per poter selezionare i materiali più adatti, in base ai requisiti progettuali e di fabbricazione, con particolare riguardo anche all'innovazione e alla sostenibilità attraverso l'uso di materiali innovativi ed ecologici, tenendo presenti tutte le fasi del prodotto, dalla produzione all'uso, incluso il ciclo di smaltimento a fine vita.

SETTORE DISCIPLINARE: **STORIA DELLE ARTI APPLICATE**

INSEGNAMENTO: **STORIA DEL DESIGN 2**

COD. ABST48 - CFA 4 - ORE 24 - Secondo Semestre

L'insegnamento propone di analizzare il Design dalla rivoluzione industriale a oggi nelle sue relazioni con i diversi piani della società: della cultura, dell'arte, dell'economia. Il percorso di indagine storica si sofferma sugli aspetti peculiari di progettazione, produzione, consumo e vendita, come anche sugli eventi, i prodotti e l'opera dei progettisti più significativi. Il corso, inoltre, si propone di affrontare, in un ampio arco temporale, lo studio delle teorie, dei movimenti, dei personaggi, e delle manifestazioni, che hanno segnato la storia del design del Novecento, dalla rivoluzione industriale al Deutsche Werkbund; l'Art Nouveau e l'Art Dèco; il Bauhaus; Le Corbusier e il Movimento Moderno; il Disegno Industriale in Italia tra le due guerre, quello della ricostruzione e del boom economico; il Design scandinavo; il Controdesign; e, infine, i maestri del Design italiano.

DUO
FIN
ART



DUOFINART Srl a Socio Unico

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

SETTORE DISCIPLINARE: **DESIGN**

INSEGNAMENTO: **PRODUCT DESIGN 2**

COD. ABRP17 - CFA 8 - ORE 80 (40 ore Primo Semestre e 40 ore Secondo Semestre)

L'insegnamento si prefigge di formare dei professionisti nell'ambito specifico del product design, che riescano a gestire il progetto in tutte le sue fasi: dal concept al dettaglio costruttivo, dalla realizzazione agli aspetti economici e comunicativi. La finalità è quella di insegnare una metodologia progettuale, teorica e applicativa, per sviluppare un prodotto coerente al briefing sia sotto il profilo estetico-morfologico, che tecnico-normativo. Durante il corso dovranno essere utilizzate molteplici tecniche di rappresentazione dell'immagine, a partire dal disegno a mano libera, fino a quello 3D. Gli elaborati finali in sede di esame dovranno essere necessariamente corredati da rappresentazioni visive del prodotto progettato e dai relativi disegni tecnici, atti ad illustrare tutti i particolari costruttivi e tecnici dell'oggetto.

SETTORE DISCIPLINARE: **DESIGN**

INSEGNAMENTO: **DESIGN SYSTEM - ERGONOMIA E INTERAZIONE UX/UI**

COD. ABRP17 - CFA 6 - ORE 60 (40 ore Primo Semestre - 20 ore Secondo Semestre)

Il corso di Ergonomia e Interazione UX/UI mira a fornire agli studenti le conoscenze teoriche e pratiche per progettare prodotti funzionali, attraenti, facili da usare e confortevoli, esplorando i principi dell'ergonomia fisica applicata al design di prodotto e di ergonomia cognitiva per la progettazione dell'interazione utente (UX) e dell'interfaccia utente (UI). Attraverso l'analisi e il miglioramento dell'esperienza utente, tramite ricerca e test e la comprensione del design centrato sull'utente, con l'integrazione dell'ergonomia fisica e del design UX/UI, gli studenti impareranno a progettare un prodotto corretto sotto i punti di vista ergonomici e di utilizzo.

DUO
FIN
ART



DUOFINART Srl a Socio Unico

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

SETTORE DISCIPLINARE: **GRAPHIC DESIGN**

INSEGNAMENTO: **PROGETTAZIONE GRAFICA**

COD. ABPR19 - CFA 4 - ORE 40 - Secondo Semestre

Il corso vuole fornire i fondamenti della composizione grafica e della comunicazione visiva, con il preciso obiettivo di trasmettere allo studente le conoscenze necessarie alla realizzazione di presentazioni di progetto professionali mediante disegni, immagini, e testo. Verranno affrontati i principi di progettazione grafica e indagate le strategie più efficaci per l'impaginazione. Attraverso esercitazioni guidate, legate anche ai progetti che gli studenti porteranno avanti durante i corsi di progettazione si affronterà lo studio delle armonie cromatiche, le regole compositive in campo grafico, nonché la gestione (importazione ed esportazione) di file di interscambio quali disegni vettoriali, viste da file 3D e messe in tavola per la creazione di illustrazioni di progetto ed elementi chiave utili alla presentazione stessa.

SETTORE DISCIPLINARE: **FOTOGRAFIA**

INSEGNAMENTO: **FOTOGRAFIA**

COD. ABPR31 - CFA 4 - ORE 40 - Primo Semestre

Il corso affronta la comunicazione visiva mediante il linguaggio fotografico, fornendo gli strumenti e le tecniche di ripresa necessari alla creazione di una narrazione visiva del progetto. In particolare, verranno approfonditi gli schemi di illuminazione tipici della fotografia still-life e gli strumenti impiegati nel set di posa in ambito creativo/pubblicitario. L'obiettivo è di fornire le competenze idonee alla realizzazione di scatti fotografici professionali di Product Design e di still-life. Tutte le lezioni teoriche vengono affiancate da esercitazioni pratiche, in cui il progetto visivo viene sviluppato nelle fasi di ricerca, composizione, scatto, e post-produzione dell'immagine

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**

INSEGNAMENTO: **TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D-2**

COD. ABTEC41 - CFA 8 - ORE 80 (40 ore Primo Semestre - 40 ore Secondo Semestre)

Il corso di modellazione digitale computerizzata è volto a fornire agli studenti le metodologie e gli strumenti necessari per realizzare un disegno professionale di un prodotto, sia nella sua rappresentazione 3D che come impaginato di disegno tecnico, comprensivo di spessori di linea, quote, viste, sezioni e cartiglio. La modellazione 3D sarà appresa attraverso esercitazioni pratiche in classe, approfondendo di volta in volta comandi e situazioni sempre più complesse, finanche alla modellazione parametrica e generativa. Gli studenti dovranno essere in grado di rappresentare l'oggetto in tutti i suoi aspetti, dal concept fino all'ingegnerizzazione, simulazione e modellarlo correttamente per renderlo producibile attraverso tecnologie tradizionali di produzione o stampa 3D. Verranno poi affrontati temi quali l'esportazione verso altri software necessari alla comunicazione e rappresentazione del progetto.

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**

INSEGNAMENTO: **COMPUTER GRAPHIC 2**

COD. ABTEC38 - CFA 6 - ORE 60

Modulo **Grafica Vettoriale**

COD. ABTEC38 - CFA 3 - ORE 28 – Primo Semestre

Il corso si propone di fornire agli studenti le competenze necessarie per utilizzare la grafica vettoriale nel campo del product design. Durante il corso, gli studenti esploreranno i principi della grafica vettoriale, l'uso di software avanzati per la progettazione di elementi grafici utilizzabili come applicazione diretta sul prodotto. Il corso fornirà le competenze base per l'utilizzo del software di grafica vettoriale Adobe Illustrator, sviluppando le capacità necessarie a realizzare elementi grafici vettoriali semplici e complessi che possano

DUO
FIN
ART



DUOFINART Srl a Socio Unico

Via Monza 21, 00182 Roma - Tel. 06 / 68 64 008

www.accademiadellearti.it - info@accademiadellearti.it

essere scalabili e adattabili al progetto di product design. Verranno inoltre affrontate le varie tematiche di esportazione-importazione tra i software di modellazione 3D e di grafica vettoriale.

Modulo Rendering 3D

COD. ABTEC38 - CFA 3 - ORE 32 – Secondo Semestre

L'insegnamento si propone di indagare le possibilità tecniche ed espressive della renderizzazione computerizzata nell'ambito del product design, con il proposito di approfondire la resa della luce, dei materiali e la post-produzione dell'immagine digitale. Allo studente verrà richiesto un approccio interdisciplinare, ovvero di comprendere come la visualizzazione 3D si possa avvalere delle tecniche e delle strategie che appartengono alle arti visive, quali la fotografia, la cinematografia e l'arte pittorica. Gli insegnamenti previsti sono quindi a confine tra i due ambiti disciplinari della computer grafica, dalla quale ricavare le competenze software, e del visual design, dal quale acquisire una visione critica per la comunicazione di ogni tipo di progetto.

CONOSCENZA LINGUA STRANIERA

INSEGNAMENTO: **INGLESE**

COD. ABLIN71 - CFA 4 - Ore 40 - Secondo Semestre

Il corso ha la finalità di sviluppare e consolidare la conoscenza della lingua inglese, approfondendo l'uso del lessico specifico legato al mondo del product e interior design, con particolare attenzione al gergo tecnico e alla capacità di presentare in modo organico, fluente e appropriato un progetto creativo. Inoltre, obiettivo del corso è mettere gli studenti in condizioni di reperire e consultare documentazioni informative di carattere tecnico e descrittivo di prodotti di mercato, eseguire una ricerca bibliografica, formulare un curriculum e sostenere colloqui di lavoro in inglese.



CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN PRODUCT DESIGN - DAPLO6

SECONDO ANNO DI CORSO

MATERIA	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
MODELLISTICA 2	ABPR21	60			6	I-II	2	3.000,00
TECNOLOGIA DEI NUOVI MATERIALI 2	ABPR30	36			6	I	1	1.800,00
STORIA DEL DESIGN 2	ABST48	24			4	II	1	1.200,00
PRODUCT DESIGN 2	ABRP17	80			8	II	2	4.000,00
DESIGN SYSTEM - ERGONOMIA E INTERAZIONE UX/UI	ABRP17	60			6	II	2	3.000,00
PROGETTAZIONE GRAFICA	ABPR19	40			4	II	2	2.000,00
FOTOGRAFIA	ABPR31	40			4	I	2	2.000,00
TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D-2	ABTEC41	80			8	II	2	4.000,00
COMPUTER GRAPHIC 2	ABTEC38	60	COMPUTER GRAPHIC _Grafica Vettoriale	28	6	I	2	1.400,00
			COMPUTER GRAPHIC _Rendering 3D	32		II		1.600,00
LINGUA INGLESE	ABLUN71	40			4	II	2	2.000,00