



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

--	--

Prof. SILVIA COGO

Materia di insegnamento: METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

Ricevimento: martedì e mercoledì dalle 13.30 alle 14.30

e-mail: co@silviacogo.it

Crediti: 8

Programma della materia

Introduzione

Il corso di Metodologia della Progettazione ha il fine di avvicinare lo studente alla progettazione attraverso un approccio di tipo teorico-tecnico-operativo facendo leva sulle matrici del new basic design.

Finalità e metodologia

Corso finalizzato all'apprendimento di svariati sistemi per il problem solving di un progetto.

Il corso, che ha un carattere propedeutico ai successivi e paralleli insegnamenti di progettazione, è caratterizzato da una metodologia didattica fondata sulla ricerca e sulla sperimentazione. L'attività è articolata in relazioni ed esercitazioni: le prime intendono avvicinare lo studente alle problematiche della progettazione, le seconde sviluppare la sua creatività intesa sia come capacità a definire processi logici, sia come attitudine a gestire sistemi complessi di relazioni.

Le lezioni saranno riferite a tre principali aree tematiche: il linguaggio (percezione, composizione, comunicazione); l'uomo (antropometria, ergonomia, prossemica, sinestesia); la tecnologia (contenuti,



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

prestazioni, linguaggio).

Nelle tre aree di studio saranno evidenziati aspetti storico-culturali.

Le esercitazioni avranno l'obiettivo di favorire lo sviluppo di adeguate attitudini alla progettazione delle forme, seguendo percorsi metodologici coerenti, ponendo attenzione agli aspetti compositivi, strutturali, funzionali e di comunicazione. Lo studente documenterà le sue proposte mediante disegni, modelli, fotografie, acquisendo padronanza nell'utilizzo delle diverse tecniche di rappresentazione grafica sia tradizionale che digitale. L'insieme delle esercitazioni dovrà essere documentata in formato A3.

0: Immagini Mutanti

DESCRIZIONE: Esercizio che mette in luce la relazione tra immagini con forme date e ciò che possono suggerire per trasformarsi in altri oggetti e forme anche visionarie/immaginarie.

Esercitazione 2: Narrazione per Immagini

Di Bruno Munari

L'obiettivo dell'esercitazione è quello di costruire una storia attraverso un sistema di inquadrature. Tecnica: a piacere (collage, stampa digitale ecc.).

Esercitazione 2: 10x10x10 *Di Silvia Cogo*

L'obiettivo di questa esercitazione, che prevede la costruzione di 10 modelli in cartoncino bianco 10x10x10 cm con la collocazione al proprio interno di un oggetto prelevato dal mondo esterno, è di allenare le capacità di interpretazione di spazi in riduzione dimensionale.

3: UPGRADE DESIGN *Di Silvia Cogo*

DESCRIZIONE: L'esercizio ha il fine di abituare lo studente all'osservazione, ad analizzare gli oggetti nelle loro diverse prestazioni e caratteristiche, a saper individuare elementi scorretti e proporre possibili soluzioni attuabili.

Esercitazione 4: Metamorfosi *Di Silvia Cogo*

In questa esercitazione troveremo il modo di rendere possibile una trasformazione da un essere vivente (animale o pianta) ad un oggetto con una innovazione particolare, tenendo presente alcuni aspetti fondamentali nella fase di evoluzione. Successiva fusione del primo soggetto naturale con oggetto di uso comune.



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Esercitazione 5: Cut&Fold e i primi passi nell'autoproduzione *Di Silvia Cogo*

Macro Progetto che avrà come tema l'AUTOPRODUZIONE nella costruzione di un oggetto con la tecnica del CUT&FOLD.

Si propone un'attività formativa orientata alla conoscenza del mondo degli oggetti tridimensionali nati da un modello bidimensionale.

L'output previsto al termine delle attività è un prodotto finito ripetibile e commercializzabile, proprio allo scopo di proiettare lo studente nel mondo reale.

Con questo progetto si intende raccogliere i frutti delle attività di ricerca e sperimentazione svolte nelle esercitazioni precedenti.

Bibliografia:

Alberto Oliverio:

Come nasce un'idea: intelligenza, creatività, genio nell'era della distrazione Rizzoli, 2006

Francesco Rovetto: Il piacere di apprendere Mondadori, 1990

Howard Gardner: Intelligenze creative Feltrinelli, 1994

Edward De Bono: Lateral Thinking Penguin Books, 1990

AAVV: Intelligenza; Creatività; Creative Thinking; Lateral Thinking; Brainstorming Wikipedia



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Donald A. Norman: La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani
Donald A. Norman: Emotional design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti di tutti i giorni
Index Book: Boxes
Taschen: Package Design Now!
Bucchetti V.: La messa in scena del prodotto
Bucchetti V.: Packaging identità e consumo FrancoAngeli, Milano, 1999
Ferraresi M.: Packaging design. Storia, linguaggi, progetto FrancoAngeli, Milano, 2005
Packaging FrancoAngeli, Milano, 1999
Manuale dell'imballaggio Tecniche Nuove
Pack-age ed. Lupetti
F. Perniciaro, A. Favilli: Pack and shok
Package design in Japan Taschen
Structural package design The Pepin Press
Longanesi: Il nuovo disegnare con la parte destra del cervello
Bezzi Claudio; Baldini Ilaria FRANCO ANGELI: Il brainstorming. Pratica e teoria
Edward De Bono – Erickson : Buona Idea!
Munari Bruno: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale Laterza
Munari Bruno: Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive
Stefano Simonetti: Dedalo
Stefano Simonetti: Ceppi di Fantasia
Stefano Simonetti: Fantasie geometriche
Monica Vaccarezza: 2130: Il grande formicaio



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Profilo professionale:

Nasce nel 1976 a Padova.

Consegue la maturità d'arte applicata ai metalli a Padova presso l'Istituto Statale D'arte studiando con maestri scultori ed orafi come Sergio Rodella, Francesco Pavan, Eugenio Pin, Alberto Zorzi.

Successivamente la Laurea magistrale in Industrial Design presso l'I.S.I.A. di Faenza, con una tesi in collaborazione con Mandarin Duck e successivi corsi di approfondimento sul **creative and design thinking** all'estero.

Lavora come **designer** e art director free lance per Civico31 Genova agenzia design e comunicazione integrata e per aziende come Pianegonda Gioielli, Argenterie Greggio, Alberta Salotti Pacific Forniture e Artesia International Slate Company, Yosh Collection, Saba Italia, Cottoveneto e Baobab Communication.

Dal 2008 è docente universitaria di metodologia della progettazione presso l'SIA di Faenza e dal 2016 presso l'Accademia di Bologna.

Partecipa a progetti europei di formazione all'estero proponendo e sviluppando workshop tematici sul creative and design thinking in Sicilia, Finlandia, Spagna, Bulgaria e Ungheria.

Dal 2009 è associata del gruppo DSF (Designer senza Frontiere) per lo sviluppo di progetti sul prodotto e la comunicazione riferiti al Sud del Mondo in collaborazione con ONG europee.

Dal 2004 ad oggi realizza progetti di prodotto in auto-produzione facendo ricerca alchemica sui materiali e brevettando un materiale realizzato con componenti naturali.

Dal 2001 ad oggi ottiene forti soddisfazioni dalla partecipazione a numerosi concorsinazionali e internazionali. Tra questi si ricordano: Koizumi International Competition Lighting Design, Concorso Macef, Concorso Cefla, Concorso Guzzini, Ilpo Spa Poliuretani, Inda Spa arredobagno, Red Bull, la selezione alla finale del concorso Young&Design Salone del Mobile Milano con il progetto Noha, la selezione e partecipazione con il progetto di auto-produzione MOOZ all'esposizione itinerante della Triennale di Milano "THE NEW ITALIAN DESIGN" presente a Milano, Madrid, Istanbul, Taiwan e Bilbao.

Data: 28.09.2017 Firma



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Gianni Co.fo