



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN DESIGN - PRIMO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	MODULO SPECIFICO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENO LORDO
Tecnologie dei materiali	ABPR30	60	Materiali e Tecnologie per l'Architettura degli interni		10	1	2.400,00
Design 1	ABPR17	80	Design 1_Interior	40	4	2	3.200,00
Fotografia	ABPR31	40	Fotografia del Design		4	2	1.600,00
Tecniche di modellazione digitale 3D-1	ABTEC41	100	Tecniche di modellazione digitale 3D-1		10	2	4.000,00



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE

AANT Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie  
Piazza della Rovere 107 - 00165 Roma - Tel. 06 68 64 008  
[www.accademiadellearti.it](http://www.accademiadellearti.it) - [info@accademiadellearti.it](mailto:info@accademiadellearti.it)

## ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

### CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

#### INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – PRIMO ANNO DI CORSO

##### DESIGN 1

Materiali e Tecnologie per l'Architettura degli interni

COD. ABPR30

CFA 10

Ore 60

L'obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione di una conoscenza dei materiali tradizionali e innovativi per gli interni. Lo studio deve partire dalle caratteristiche tecniche dalle possibilità espressive e produttive. L'intero percorso deve essere accompagnato anche dalla presentazione di spazi progettati, esempi sull'utilizzo tradizionale e creativo dei materiali e sui significati che gli spazi acquisiscono. Oltre ai materiali, il corso deve dare gli strumenti per la conoscenza dei colori, nell'identificazione dei campioni nei sistemi cromatici. L'acquisizione delle conoscenze ottenute deve risolversi nella progettazione critica e creativa di moodboard di colore, texture e campioni come strumento necessario alla stesura di progetti di Interior.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



## DESIGN 1

Tecniche di rappresentazione del progetto

COD. ABTEC38

CFA 4

Ore 40

L'insegnamento deve fornire agli studenti i fondamenti della comunicazione visiva, le basi dell'impaginazione, gli strumenti necessari per l'elaborazione vettoriale in interazione con i software di progettazione bi e tridimensionale. La conoscenza di nuovi metodi di rappresentazione e comunicazione del progetto di Interior e di Product Design e la loro adeguata comprensione e valorizzazione. Lo studio partirà dalle nozioni basilari fino agli elementi più complessi dei software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

## DESIGN 1

Design 1\_Interior

COD. ABRP17

CFA 4 di 8

Ore 40 di 80

L'obiettivo è l'acquisizione di un metodo che consenta di elaborare soluzioni progettuali per la ridefinizione degli spazi residenziali attraverso lo studio e l'applicazione di tutte le componenti che entrano in campo nella progettazione: confort ambientale, luce, materiali e arredo. Attraverso l'analisi e l'approfondimento dei lavori dei maestri del passato e dei contemporanei nell' ambito dell'Interior Design, il corso deve alimentare e coltivare una cultura del progetto da cui non si può prescindere per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Deve altresì porre l'accento sulla conoscenza dei requisiti minimi degli spazi, del sistema impiantistico e della conoscenza di tutte le figure che entrano in campo nella realizzazione di un progetto.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



### Fotografia del Design

COD. ABPR31

CFA 4

Ore 40

Il corso affronta la comunicazione visiva del Design mediante il linguaggio fotografico, fornendo non solo le leggi grammaticali e sintattiche, ma anche le tecniche per indagare il legame esistente tra la fotografia e il progetto di Design. Il programma prevede fondamenti idonei alla valorizzazione dell'oggetto. Tra i temi del percorso formativo c'è il rilievo fotografico, supporto necessario alle operazioni di rilievo architettonico, al fine di trarre dall'immagine fotografica informazioni utili per la determinazione metrica e figurativa delle opere di architettura. Molta attenzione viene data anche alla fotografia da still life, con particolare riferimento al valore della composizione, dell'interpretazione del prodotto di Design, della luce in relazione al materiale. L'obiettivo finale è di fornire le competenze idonee alla realizzazione di set fotografici professionali di Interior design e di Still Life, strumenti da utilizzare nei corsi di renderizzazione e visual. Tutte le lezioni teoriche sono affiancate da esercitazioni pratiche in cui un progetto fotografico viene sviluppato in ogni fase: ricerca, scatto, post produzione.

### Tecniche di modellazione digitale 3D-1

COD. ABTEC41

CFA 10

Ore 100

Obiettivo del corso è fornire agli studenti le conoscenze teorico-pratiche necessarie per affrontare il tema della modellazione digitale in modo consapevole, con particolare riguardo alle geometrie complesse. Durante le lezioni sono affrontati concetti legati alle diverse tecniche di modellazione – Nurbs e Mesh – con particolare



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



attenzione alle proprietà geometriche e a come queste abbiano ricadute sul controllo della forma sia nella fase progettuale che in quella di realizzazione.

Vengono inoltre affrontati i temi della conversione di superfici Nurbs in superfici Mesh per la preparazione dei modelli alla loro prototipazione rapida e sono applicate tecniche di modellazione parametrica generativa. Il corso mette pertanto gli studenti in condizione di modellare architettura e prodotti di design dalle geometrie complesse, di gestire la produzione di disegni tecnici e immagini a partire dai modelli per la preparazione di tavole adatte alla trasmissione sia degli aspetti tecnici sia delle loro qualità morfologico-formali. Nelle sessioni pratiche gli studenti sono chiamati a produrre file per il plotter da taglio e per la prototipazione.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN DESIGN - SECONDO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENO LORDO
Tecnologia dei materiali	ABPR30	48	Materiali e Tecnologie avanzati per il Design		8	2	1.920,00
Design 2	ABPR17	80				2	1.600,00
			Design 2_Interior B	40	4		
Product design 1	ABRP17	80	Lab product A	40	4	2	1.600,00
Tecniche della Modellazione Digital	ABTEC41	80	Tecniche e modellazione digitale computer 3D-2		8	2	3.200,00



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



## ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

### CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

#### INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – SECONDO ANNO DI CORSO

Materiali e Tecnologie avanzati per il Design

cod. ABPR30

CFA 8

Ore 48

L'insegnamento deve introdurre alla conoscenza dei materiali nel progetto di Design in ordine alle loro proprietà tecniche, prestazionali e alle modalità di impiego, assumendo la dimensione tecnologica e produttiva quale variabile dinamica e autentica risorsa. Il Corso deve fornire agli studenti strumenti di conoscenza e comprensione delle macro-famiglie che costituiscono il panorama dei materiali contemporanei, tradizionali e di nuova generazione, di capirne i processi produttivi e di presentare l'uso delle banche dati dove potere selezionare informazioni sui materiali a disposizione del progettista in relazione alle scelte formative e fondanti per il progetto.

I risultati attesi si attestano su momenti di comprensione e principi di applicazione al fine di consentire ai discenti di raggiungere un risultato di consapevolezza per ciò che concerne la scelta del materiale e l'acquisizione di una metodologia produttiva. Nello specifico gli studenti alla fine del percorso deve essere in grado di conoscere le principali classi di materiali e le tecniche di finitura superficiale e scegliere i materiali idonei in base al progetto di cui si occupa.



## DESIGN 2

Interior\_modulo B

COD. ABRP17

CFA 4 di 8

Ore 40 di 80

L'insegnamento deve avvicinare gli studenti alle problematiche inerenti il progetto di Architettura degli Interni nell' ambito della ristorazione e del retail assumendo l'insieme delle componenti relazionali che entrano in gioco tra individuo e spazi, con particolare attenzione ai temi della percezione e della sensorialità e alla dimensione esperienziale che tali spazi evocano. Ne studierà le dinamiche, le percorrenze, i significati, e, attraverso lo studio e l'applicazione delle regole del persuasive Design, imparerà a progettare nuovi spazi che riescano a coinvolgere i clienti e a creare nuovi scenari.

Gli studenti dovranno confrontarsi con le tematiche del public design contemporaneo, con uno sguardo privilegiato al tema dell'acquisire informazioni sui protagonisti del Design e dell'Architettura d'Interni, conoscere e selezionare i brand di eccellenza, leggere e decodificare i progetti più recenti e traccianti nel panorama internazionale. Dovrà altresì avvicinarsi gradualmente al campo del progetto per la ristorazione considerato nella molteplicità degli aspetti che rientrano oggi nel più ampio concetto dell'experience, compreso lo studio del target di riferimento, la scelta degli arredi e il soddisfacimento delle prestazioni sia estetiche che funzionali; apprendere e sperimentare tecniche, nuovi modelli ricettivi capaci di indagare forme di esperienze inedite; essere in grado di applicare le conoscenze acquisite e utilizzare gli strumenti necessari volti al controllo della luce, del ruolo del colore, delle caratteristiche dei materiali, dell'ergonomia delle forme, della sostenibilità e del benessere.



## PRODUCT DESIGN 1

Product\_modulo A

COD. ABRP17

CFA 4 di 8

Ore 40 di 80

L'insegnamento si prefigge di formare dei professionisti nell'ambito del Product Design che riescano a gestire il progetto in tutte le sue fasi: dal concept ai dettagli costruttivi, dall'ingegnerizzazione agli aspetti economici e comunicativi. Il percorso deve fornire gli strumenti di base - teorici e tecnici - per l'ideazione e lo sviluppo di prodotti, alle diverse scale e in contesti diversi, utilizzando il metodo e la produzione dei protagonisti del passato e contemporanei, che hanno e continuano a segnare la storia del design. La finalità è insegnare un metodo nel prefigurare nuovi contesti e nuove soluzioni innovative, ad affrontare il progetto del prodotto non solo dal punto di vista tecnologico ma anche estetico-formale.

## TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE

Rhinoceros

COD. ABTEC41

CFA 8

Ore 80

Il corso sviluppa a livello avanzato le competenze relative alla modellazione di superfici complesse mediante i sistemi di modellazione 3D generativa e di parametrizzazione. Attraverso l'uso dei software a combinazione di programmazione algoritmica e geometrica, si apprendono i metodi per studiare e progettare un oggetto comprendendo l'articolazione e le caratteristiche di tipo geometrico e matematico e controllandone gli algoritmi generativi. Grazie a esercitazioni in aula e presso strutture di produzione (aziende, laboratori, ecc.) gli studenti imparano a sviluppare geometrie data drive e a creare popolazioni di



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



modelli interattivi, affrontando tutti i passaggi del progetto dalla sua definizione alle fasi realizzative, fino all'interfaccia con le macchine e i sistemi produttivi industriali.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



## CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

### *INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – TERZO ANNO DI CORSO*

#### TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

Tecniche e modellazione digitale computer 3d-3

COD. ABTEC41

CFA 6

Ore 60

L'insegnamento si propone di far acquisire una conoscenza di base sul nuovo approccio alla progettazione attraverso l'uso della tecnologia BIM, verranno analizzati i componenti principali per la modellazione di uno spazio architettonico progettato.

L'insegnamento si sviluppa attraverso un processo che comprende la generazione e la gestione di rappresentazioni digitali delle caratteristiche fisiche e di funzionamento di architetture. Il risultato di tale processo è, normalmente, la generazione di modelli dell'opera che rappresentano una forma di conoscenza condivisa tra tutti gli operatori, utilizzabile in tutte le fasi del ciclo di vita del progetto, dalle primissime forme di ideazione alla costruzione, alla gestione e, infine, alla demolizione.

Il corso si propone di far acquisire una conoscenza di base sul nuovo approccio alla progettazione attraverso l'uso della tecnologia BIM. Verranno analizzati i componenti principali per la modellazione di un'opera architettonica.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE

DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN DESIGN - TERZO ANNO - INSEGNAMENTI A BANDO PER CONTRATTI DI DOCENZA A.A. 2020/2021

CAMPO DISCIPLINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	MONTE ORE PER CIASCUN MODULO A BANDO	CFA	TOF	COMPENO LORDO
Tecniche della Modellazione Digitale	ABTEC41	60	Tecniche e modellazione digitale computer 3D-3		6	2	2.400,00
Design	ABPR17	80	Design 3_Interior A	40	4	2	1.600,00
Land Design	ABPR18	60	Light Design 2_Allestimento museale	32	3	2	1.200,00



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



## CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

### *INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO – TERZO ANNO DI CORSO*

#### TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

Tecniche e modellazione digitale computer 3d-3

COD. ABTEC41

CFA 6

Ore 60

L'insegnamento si propone di far acquisire una conoscenza di base sul nuovo approccio alla progettazione attraverso l'uso della tecnologia BIM, verranno analizzati i componenti principali per la modellazione di uno spazio architettonico progettato.

L'insegnamento si sviluppa attraverso un processo che comprende la generazione e la gestione di rappresentazioni digitali delle caratteristiche fisiche e di funzionamento di architetture. Il risultato di tale processo è, normalmente, la generazione di modelli dell'opera che rappresentano una forma di conoscenza condivisa tra tutti gli operatori, utilizzabile in tutte le fasi del ciclo di vita del progetto, dalle primissime forme di ideazione alla costruzione, alla gestione e, infine, alla demolizione.

Il corso si propone di far acquisire una conoscenza di base sul nuovo approccio alla progettazione attraverso l'uso della tecnologia BIM. Verranno analizzati i componenti principali per la modellazione di un'opera architettonica.



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



### DESIGN 3

Interior\_Modulo A

COD. ABTEC41

CFA 4 di 8

Ore 40 di 80

L'insegnamento vuole fornire le conoscenze in modo approfondito il mondo dell'hotel interior design contemporaneo, i più importanti esponenti nel campo, i brand di eccellenza e i progetti più recenti che si distinguono per interesse e carattere innovativo. Approfondire il mondo dell'hotellerie, significa affrontare tutti gli aspettano che entrano a far parte un progetto di ospitalità, dal progetto di interni, all'inserimento nel giusto target di mercato, alla scelta di arredi che rispondano ai requisiti di sicurezza e ricerca estetica. Gli studenti alla fine del corso potranno essere in grado di applicare le conoscenze acquisite e utilizzare gli strumenti necessari volti alla progettazione di micro dispositivi spaziali studiati fin nei minimi dettagli, tenendo conto del controllo della luce, del ruolo del colore, delle prestazioni dei materiali, dell'ergonomia delle forme, la sostenibilità e il benessere.

### LAND DESIGN

Light Design2\_Allestimento museale

COD. ABP18

CFA 3 di 6

Ore 32 di 60

L'insegnamento vuole fornire gli strumenti teorici e tecnici propedeutici all'ideazione e alla realizzazione dello spazio espositivo nelle sue diverse accezioni. Gli obiettivi che il corso deve raggiungere sono: un'introduzione generale alla conoscenza dell'evoluzione del linguaggio e della tecnica dell'allestimento



ACCADEMIA  
DELLE ARTI  
E NUOVE  
TECNOLOGIE



museale, una conoscenza specifica delle tecniche del progetto e della rappresentazione; un approfondimento legato alla possibilità concreta della messa in scena del progetto; acquisire un metodo di ricerca e analisi che permetta di raccogliere le necessarie informazioni intorno al tema da allestire, e alla sua consistenza fisica, rendendo proficua, ai fini progettuali, la relazione con l'aspetto curatoriale; acquisire la capacità analitica di leggere il contesto in cui inserire l'allestimento sia esso spazio architettonico o spazio urbano; acquisire dati e conoscenze utili alla elaborazione di un concept progettuale che metta in scena l'oggetto della mostra attraverso l'interpretazione originale del tema generale; applicare strumenti progettuali contemporanei quali mappe concettuali e forme di storytelling che includono le moderne tecnologie digitali ai fini della creazione di una experience completa e multisensoriale del visitatore/spettatore; restituire e comunicare il progetto attraverso un elaborato sintetico che tenga conto anche dell'importanza di temi quali la grafica e la comunicazione.