DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

PRIMO ANNO DI CORSO

SETTORE DISCIPLINARE: **TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA**
Insegnamento: **TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA**
COD. ABST58
CFA 6 – Ore 36
Semestre I

Il corso fornisce agli studenti gli strumenti concettuali per comprendere le relazioni tra percezione, significazione e progettazione all'interno dei diversi ambiti del Design e della Comunicazione Visiva. Le lezioni teoriche affrontano i principali orientamenti legati ai processi psicopercettivi e ai fondamenti della semiotica del progetto, con un focus specifico sulla teoria del colore e sul suo ruolo nella costruzione del significato visivo, nella lettura delle forme e nell'esperienza complessiva del prodotto e dello spazio.
Attraverso esercitazioni pratiche e analisi di casi studio, gli studenti saranno guidati nell'esplorazione dei codici visivi e dei meccanismi simbolici che intervengono nei progetti di design, con l'obiettivo di sviluppare un approccio consapevole all'uso dei segni e alla comunicazione delle intenzioni progettuali.

Copia conforme all'originale

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

SETTORE DISCIPLINARE: **DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE**
Insegnamento: **DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE. Disegno a mano libera**
COD. ABPR16
4CFA – 40 ore
Semestre I

Il corso introduce gli studenti alle tecniche di base del disegno a mano libera, inteso come strumento fondamentale per osservare, analizzare e comunicare il progetto. Attraverso esercitazioni pratiche, lo studente acquisisce familiarità con la rappresentazione proporzionale, il disegno dal vero e l'interpretazione delle forme nello spazio.
L'insegnamento mira a sviluppare la capacità di esprimere con immediatezza e chiarezza le proprie idee progettuali, utilizzando lo sketch come mezzo di comunicazione visiva e di esplorazione creativa. Particolare attenzione sarà data allo studio delle proporzioni, alla resa dei materiali, alla percezione dei volumi, alla linea e al segno, come elementi espressivi e funzionali del disegno.
L'obiettivo del corso è fornire agli studenti una solida base tecnica e una maggiore consapevolezza grafica, utile a tutte le fasi del processo progettuale.

SETTORE DISCIPLINARE: **DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE**
Insegnamento: **DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE. Rilievo e Disegno product design.**
COD. ABPR16
CFA 2 – 20 ore
Semestre II

Il corso introduce gli studenti alle tecniche fondamentali di rilievo e rappresentazione applicate al prodotto industriale. Attraverso esercitazioni guidate, lo studente apprende come osservare e misurare un oggetto, registrandone in modo accurato le misure, le geometrie e i dettagli funzionali.

Copia conforme all'originale

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

Il corso fornisce le basi per la restituzione grafica corretta di un prodotto esistente, attraverso viste ortogonali, assonometrie e sezioni, con l'obiettivo di acquisire precisione tecnica e chiarezza espressiva. L'insegnamento ha inoltre lo scopo di avvicinare lo studente alla lettura e alla produzione di elaborati tecnici, attraverso lo studio delle normative necessarie alla comunicazione e alla documentazione del progetto.

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**
Insegnamento: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE 3D_1**
COD. ABTEC41
CFA 8 – Ore 80
Semestre I e II

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. Il software utilizzato per lo svolgimento delle esercitazioni sarà Rhinoceros 3D, scelto per la sua versatilità nella gestione delle superfici e per l'ampia diffusione nell'ambito del design e della progettazione avanzata. Durante le lezioni vengono affrontati dapprima i temi riguardanti l'interfaccia del software e i concetti legati alle diverse tecniche di modellazione – Nurbs e Mesh – con particolare attenzione alle proprietà geometriche e a come queste influiscano sul controllo della forma sia nella fase progettuale che in quella di realizzazione. Vengono inoltre trattati i temi della conversione di superfici Nurbs in superfici Mesh per la preparazione dei modelli alla prototipazione rapida.
Il corso mette pertanto gli studenti in condizione di modellare architetture e prodotti di design dalle geometrie complesse, di gestire la produzione di disegni tecnici e immagini a partire dai modelli tridimensionali, e di predisporre tavole adatte alla comunicazione tanto degli aspetti tecnici quanto delle qualità morfologico-formali del progetto. Nelle sessioni pratiche, lo studente è chiamato a produrre file per il plotter da taglio e per la stampa 3D.

Copia conforme all'originale

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

SETTORE DISCIPLINARE: **METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE**
Insegnamento: **METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE. Ergonomia**
COD. ABPR15
CFA 4 – 24 ore
Semestre II

Il corso introduce gli studenti ai principi fondamentali dell'ergonomia, con l'obiettivo di fornire una prima consapevolezza progettuale rispetto all'interazione tra l'essere umano, l'ambiente costruito e i prodotti. Attraverso lezioni teoriche e applicazioni pratiche, saranno analizzati i rapporti tra corpo, spazio e funzione, con particolare riferimento alla progettazione di arredi, prodotti industriali e ambienti interni.
L'insegnamento affronta tematiche quali la postura, le dimensioni antropometriche, i fattori ambientali (luce, suono, temperatura), la sicurezza e il comfort d'uso, fornendo strumenti per integrare criteri ergonomici nei processi di ideazione e sviluppo del progetto. L'obiettivo è formare designer capaci di progettare tenendo conto delle esigenze fisiche, percettive e comportamentali dell'utenza.

SETTORE DISCIPLINARE: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE**
Insegnamento: **APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE. Rendering 1**
COD. ABTEC38
CFA 4 – Ore 40
Semestre II

L'insegnamento si propone di indagare le possibilità tecniche ed espressive del modello di illuminazione digitale nell'ambito dell'Interior e del Furniture Design, con il proposito di approfondire la resa dei materiali e la post-produzione dell'immagine digitale. Allo studente verrà richiesto un approccio interdisciplinare, ovvero la comprensione di come la visualizzazione 3D possa avvalersi delle tecniche e strategie proprie delle arti visive, quali la fotografia, la cinematografia e l'arte pittorica.

Copia conforme all'originale

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

Il software utilizzato sarà Cinema 4D, in abbinamento al motore di rendering Corona Render, partendo dalle basi della modellazione 3D con mesh poligonali. Particolare rilevanza sarà data ai processi di conversione e ottimizzazione dei file da superfici NURBS a geometrie poligonali, per garantire una corretta gestione del modello all'interno dei flussi di lavoro del rendering fotorealistico. Il corso è strutturato per offrire una formazione iniziale e completa sui fondamenti della modellazione mesh e del rendering digitale, favorendo un approccio tecnico e critico alla visualizzazione del progetto.

SETTORE DISCIPLINARE: **STORIA DELLE ARTI APPLICATE**
Insegnamento: **STORIA DEL DESIGN**
COD. ABST48
CFA 6 - Ore 36
Semestre I

Il corso contribuisce alla formazione di una cultura storico-critica del design, offrendo una panoramica sull'evoluzione del prodotto industriale e dell'arredamento in relazione ai contesti culturali, sociali, economici e tecnologici. Dall'inizio della produzione seriale fino alle più recenti tendenze del design contemporaneo, vengono analizzati i principali movimenti, le scuole, i protagonisti e le innovazioni che hanno segnato lo sviluppo del progetto degli oggetti d'uso.
L'obiettivo del corso è fornire agli studenti strumenti per comprendere il progetto non solo come risposta funzionale, ma anche come espressione di valori culturali e visioni del mondo, sviluppando una capacità critica utile all'interpretazione e alla costruzione del progetto contemporaneo.

Copia conforme all'originale

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN DESIGN - DAPL06

PRIMO ANNO

SETTORE DISCIPILINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE	ABPR16	40	DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE. Disegno a mano libera	4	I	2	2.000,00
DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE	ABPR16	20	DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE. Rilievo e Disegno product design.	2	II	2	1.000,00
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	ABTEC41	80	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE 3D_1	8	I-II	2	4.000,00
METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE	ABPR15	24	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE. Ergonomia	4	II	1	1.200,00
TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA	ABST58	36	TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA	6	I	1	1.800,00
APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	40	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE. Rendering 1	4	II	2	2.000,00
STORIA DELLE ARTI APPLICATE	ABST48	36	STORIA DEL DESIGN	6	I	1	1.800,00

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

ACCADEMIA DELLE ARTI E NUOVE TECNOLOGIE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO IN DESIGN - DAPL 06

INSEGNAMENTI A BANDO DI CONTRATTO

SECONDO ANNO DI CORSO

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**
Insegnamento: **TECNICHE E MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D-3. Rendering 1**
COD. ABTEC41
CFA 4 – Ore 40
Semestre I

L'insegnamento si propone di indagare le possibilità tecniche ed espressive del modello di illuminazione digitale nell'ambito dell'Interior e del Furniture Design, con il proposito di approfondire la resa dei materiali e la post-produzione dell'immagine digitale. Allo studente verrà richiesto un approccio interdisciplinare, ovvero la comprensione di come la visualizzazione 3D possa avvalersi delle tecniche e strategie proprie delle arti visive, quali la fotografia, la cinematografia e l'arte pittorica.
Il software utilizzato sarà Cinema 4D, in abbinamento al motore di rendering Corona Rendere, partendo dalle basi della modellazione 3D con mesh poligonali. Particolare rilevanza sarà data ai processi di conversione e ottimizzazione dei file da superfici NURBS a geometrie poligonali, per garantire una corretta gestione del modello all'interno dei flussi di lavoro del rendering fotorealistico. Gli studenti apprenderanno le tecniche fondamentali per controllare e rifinire la geometria 3D in vista della resa visiva finale.

Copia conforme all'originale

DUO
FIN
ART

Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

SETTORE DISCIPLINARE: **STORIA DELLE ARTI APPLICATE**
Insegnamento: **Storia del Design**
COD. ABST48
CFA 6 – Ore 36
Semestre I

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.

Copia conforme all'originale

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN INTERIOR, PUBLIC AND PRODUCT DESIGN - DAPL06

SECONDO ANNO

SETTORE DISCIPILINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	40	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE. Rendering 1	4	II	2	2.000,00
STORIA DELLE ARTI APPLICATE	ABST48	36	STORIA DEL DESIGN	6	I	1	1.800,00

DUO
FIN
ART

Accademia
delle Arti
e Nuove
Tecnologie

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

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

SETTORE DISCIPLINARE: **TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE**
Insegnamento: **TECNICHE E MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D. AI**
COD. ABTEC41
CFA 2 - Ore 20
Semestre II

Il corso si propone di esplorare le attuali possibilità offerte dall'intelligenza artificiale nella creazione di progetti visivi e narrativi, con particolare riferimento alla generazione di storyboard e illustrazioni. L'insegnamento ha l'obiettivo di far comprendere le potenzialità dell'intelligenza artificiale nell'ambito del design, della composizione visiva e della post-produzione di rendering 3D, promuovendo un utilizzo consapevole, critico e progettuale delle tecnologie emergenti.

SETTORE DISCIPLINARE: **DESIGN**
Insegnamento: **DESIGN III. Furniture design.**
COD. ABPR17
CFA 4 - Ore 40
Semestre II

L'insegnamento si prefigge di formare dei professionisti nell'ambito specifico dell'Home Furniture Design, che
riescano a gestire il progetto in tutte le sue fasi: dal concept al dettaglio costruttivo, dalla realizzazione agli

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Via Monza, 21 • Roma, 00182 • Tel +39 06 6864008
accademiadellearti.it • info@aant.it

aspetti economici e comunicativi. La finalità è quella di insegnare una metodologia progettuale, teorica e
applicativa, per sviluppare una linea di arredi coerente sotto il profilo estetico-morfologico, oltre che tecnico-
normativo.

SETTORE DISCIPLINARE: **MARKETING & MANAGEMENT**
Insegnamento: **DESIGN MANAGEMENT**
COD. ABLE69
CFA 6 - Ore 36
Semestre I

Il corso introduce gli studenti ai principi fondamentali del project management applicato all'interior design, fornendo strumenti operativi per la pianificazione, l'organizzazione e il controllo dell'intero processo progettuale. Dalla definizione dell'idea fino alla realizzazione in cantiere, verranno analizzate le diverse fasi di lavoro con particolare attenzione alla gestione del tempo, delle risorse, delle priorità e delle dinamiche collaborative. Saranno inoltre affrontati aspetti centrali per la gestione economica del progetto, come il computo metrico, la definizione del budget, la valutazione e gestione dei preventivi, del cantiere e dei rapporti con fornitori. Il corso fornirà infine le basi della comunicazione e della strategia progettuale, con l'obiettivo di formare designer in grado di operare in modo consapevole e strutturato nei contesti professionali contemporanei.

DUOFIN ART Srl a Socio Unico
Società soggetta ad altrui direzione
e coordinamento.
Ex art. 2497 bis c.c.
C.F./P. I. 03635201001 • Cap. Soc. 10400,00
Iscrizione R.I. di Roma al n. 03635201001

SEDE LEGALE
Via Monza, 21 • Roma, 00182
SEDI OPERATIVE
P.zza della Rovere, 107 • Roma, 00165
Via Monza, 21 • Roma, 00182
Tel. +39 06 6864008

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN INTERIOR, PUBLIC AND PRODUCT DESIGN - DAPL06

TERZO ANNO

SETTORE DISCIPILINARE	CODICE	MONTE ORE TOTALE	INSEGNAMENTO	CFA	SEMESTRE	TOF	COMPENSO LORDO
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	ABTEC41	20	TECNICHE E MODELLAZIONE DIGITALE COMPUTER 3D. AI	2	II	2	1.000,00
DESIGN	ABPR17	40	DESIGN III. Furniture design.	4	II	2	2.000,00
MARKETING & MANAGEMENT	ABLE69	36	DESIGN MANAGEMENT	4	I	1	1.800,00