

-> *Syllabus in lingua italiana*

## Syllabus Course description

<b>Course title</b>	<b>Project VC – 2c (ex B)</b> <b>Il corpo non mente</b>
<b>Course code</b>	97086
<b>Scientific sector and area</b>	Module 1: ICAR/13 visual communication Module 2: ICAR/13 digital publishing & social media Module 3: M-FIL/04 visual culture
<b>Degree</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semester</b>	Summer semester 2020/21
<b>Year</b>	1 <sup>st</sup>
<b>Credits</b>	19
<b>Modular</b>	Yes

<b>Teaching language</b>	Module 1: Italian Module 2: Italian Module 3: English
<b>Total lecturing hours</b>	180 (Module 1: 90, Module 2: 60, Module 3: 30)
<b>Total hours of self-study and / or other individual educational activities</b>	about 295 (Module 1: about 110, Module 2: about 90, Module 3: about 95)
<b>Prerequisites</b>	have passed the WUP project;
<b>Attendance</b>	not compulsory but recommended

<b>Project description and specific educational objectives</b>	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" (module 1), "di base" (module 2) and "affine o integrativa" (module 3) in the curriculum in Design.</i></p> <p><b>PROJECT DESCRIPTION</b> <b>Course description module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>The covid-19 pandemic has created an emergency situation that has lasted almost a year. Beyond the different nuances, all the measures put in place by governments have forced the world's population to live in conditions that limit the freedom to move, to meet other people, to interact. In these months we have learned to rethink and experiment with new ways of relating to others. At the centre of this epochal and radical change is our body. The body has, in fact, had to adapt to different conditions from time to time. First of all, it has been a sick body, or at least subject to possible infection. But it was,</p>
--	--

and still is, the vehicle of the pandemic: the virus inhabits our body and uses it as a springboard to infect other bodies, bodies that we meet voluntarily or by chance. Our body has therefore become a body mutilated and sanitized by personal protective equipment, confined within four walls, separated from safety spaces, regulated by decrees, regulations, certifications. It has become a body constantly monitored, tested by swabs and medical examinations; monitored and counted until it becomes a statistic. Finally, our body has become virtual: talking, working, having fun, socializing are activities that little by little have been filtered by the cameras and screens of our computers and smartphones.

All these changes have affected the body, both individual and social, in a very short time. We are still in the middle of this revolution, and it will probably take years to understand its immense scope and dramatic consequences.

Despite this, the body is and remains our only starting point, our only perspective to move, to know, to interact with the world and with the beings that inhabit it. The body is the most reliable litmus test we have to see what is happening around us, to understand what has changed from only a year ago, and above all to try to glimpse what awaits us from here on out. The body doesn't lie.

The course "The body doesn't lie" will address these issues through the tools and languages of visual communication. The main topic of the course will be articulated through a series of concepts (e.g., distancing, isolation, loneliness, virtual, illness, distrust, etc.), each of which will encapsulate a specific aspect related to the transformation of our bodies at the time of the pandemic. For each of these concepts, each student will have to identify a word, a term with which to interpret and represent the given concept and the way in which this is declined in bodily experience. For each word, an artifact of visual communication must then be designed: a poster, a leaflet, a map, one or more photographs, a layout, a video, an illustration, a typographical composition, a digital interface, etc. In this way you will arrive, at the end of the course, to have an incomplete dictionary, or a sort of "abecedario" to learn how to read the pandemic, and especially how our body is reacting to this condition. The goal of the course is therefore twofold. It aims to make students reflect on the relationship between design and corporeality: how does our body affect our practice as designers? Working on the creation of a graphic design project, students will also have the opportunity to explore different aspects of the discipline, different practices,

	<p>methodologies, attitudes and approaches.</p> <p>The course will alternate between two phases:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. During the weeks at the University we will go through a series of hands-on exercises and take advantage of the physical presence for the production of artifacts in the workshops and for individual and collective reviews of students' work.</li> <li>2. A series of lectures will be offered during the online weeks to examine the question of the body within design and art practices. National and international experts from a variety of fields relevant to the project will be invited to speak during this phase. Different elements, tools and aspects of graphic design and visual culture will be addressed.</li> </ol> <p><b>Educational objectives module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>The main objective of the course is to ensure that students have an adequate knowledge of general scientific methods and a critical approach towards visual communication and, at the same time, through the more laboratorial part, the course will try to orientate the student towards the acquisition of specific professional knowledge.</p> <p>The course is organised in order that the students acquire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a design methodology in the field of visual communication;</li> <li>- a solid cultural background where technical-media skills are combined with theoretical reflection;</li> <li>- the ability to capture and analyse contemporary cultural and social phenomena that characterise design and art;</li> <li>- skills necessary to manage a project from the ideation phase to the realisation phase;</li> <li>- technical tools necessary for the realisation of the projects and the necessary interdisciplinary scientific skills;</li> <li>- a theoretical and socio-cultural education that aims to acquire a solid cultural background where the technical-media skills are combined with a theoretical reflection.</li> </ul> <p><b><i>Course description module 2 – Digital publishing &amp; social media:</i></b></p> <p>The module 2 offers a series of lectures and exercises with themes and topics directly related to the main course</p>
--	---

project, allowing each student to gradually enhance his/her critical and practical skills. During this module, students will analyse and discuss different case studies, approaches and practices developed within the field of digital publishing and social media where tools, methodologies and skills of the discipline are oriented towards the question of the body, human and non-human, and its latest relations with technology and cultural contexts. Techniques and practices taken from the field of digital publishing and social media, as well as strategies from the field of visual rhetoric, will be considered in order to acquire new knowledge and perspectives in relation to the body issue. Through this module, students will have the opportunity to deal with problems and contents related to typography, editorial design and visual languages, in order to acquire or refresh their graphic skills.

***Educational objectives module 2 – Digital publishing & social media:***

During this module students will acquire:

- a design methodology in the field of digital publishing and social media;
- skills necessary to manage a project from the ideation phase to the realisation phase;
- technical tools necessary for the realisation of the projects and the necessary interdisciplinary scientific skills;
- a theoretical and socio-cultural education that aims to acquire a solid cultural background where the technical-media skills are combined with a theoretical reflection.

***Course description module 3 – Visual Culture:***

- This course improves the ability to develop a critical perspective regarding whatever can be considered visual. This skill can't be considered a professional knowledge in itself but nevertheless it's an indispensable tool to strengthen, to deepen and to expand this knowledge
- This course will take place in close connection with the development of the project. As we planned, I will interact actively with my colleagues. I will do some short seminar lectures related to the topic of the project and in connection to the other activities. These contributes are finalized to get to essential theoretical aspects, when necessary with the help of visual examples taken from different fields. In the following phase- from the definition of the single projects to the final stage – I will contribute actively to the discussions

	<p><b><i>Educational objectives module 3 – Visual Culture:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication</li> <li>• The acquisition of the basic knowledge so as to be able to look critically at their own work and to deal with the complexities of contemporary society</li> <li>• The acquisition of the basic knowledge concerning the theoretical subjects of Visual Culture</li> <li>• To have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the visual culture course</li> </ul>
--	--

<b>Module 1</b>	<b>Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Giorgio Camuffo office F2.06.a, e-mail <a href="mailto:Giorgio.Camuffo@unibz.it">Giorgio.Camuffo@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015193, webpage - <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Office hours/Assistance</b>	Tuesday 09.00 - 11.00
<b>List of topics covered</b>	Use of visual communication tools Development of editorial publishing projects Typography and graphic project Educational tools project Brief introduction to critical and speculative design
<b>Teaching format</b>	Lectures, exercises, laboratories, projects.

<b>Module 2</b>	<b>Digital publishing &amp; social media</b>
<b>Lecturer</b>	Andrea Facchetti office F2.06.b, e-mail <a href="mailto:Andrea.Facchetti@unibz.it">Andrea.Facchetti@unibz.it</a> tel. +39 0471 015112, web page <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/38327-andrea-facchetti">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/38327-andrea-facchetti</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Office hours/Assistance</b>	Mo –Tu: 12:30 – 14:00 In order to avoid overlappings the exact time of the appointment will be arranged by email: <a href="mailto:andrea.facchetti@unibz.it">andrea.facchetti@unibz.it</a>
<b>List of topics covered</b>	digital publishing and social media
<b>Teaching format</b>	Lectures, case studies analysis and exercises.

<b>Module 3</b>	<b>Visual Culture</b>
-----------------	-----------------------

<b>Lecturer</b>	Emanuela De Cecco office F3.02, e-mail <a href="mailto:Emanuela.DeCecco@unibz.it">Emanuela.DeCecco@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015222, webpage <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/designart/academic-staff/person/11539-emanuela-de-cecco">https://www.unibz.it/en/faculties/designart/academic-staff/person/11539-emanuela-de-cecco</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	L-ART/03
<b>Teaching language</b>	English
<b>Office hours</b>	Tue: 17:00 – 20:00 by appointment. Please send an email: <a href="mailto:edececco@unibz.it">edececco@unibz.it</a> or contact directly on Tuesday and Wednesday in the project atelier.
<b>List of topics covered</b>	Concepts belonging the Visual Culture’s field: (Sign: symbol, icon, index – Chandler, Peirce), denotation and connotation; contemporary mythologies (Barthes). Construction of the meaning; presentation and representation, natural vs cultural, power relations. performative aspects of visual communication (Austin), construction, reconstruction and invention of identity (Hall). All the concepts listed below (and other that should be decided in relation to the project’s development) will be considered in conjunction with the topic of the project.
<b>Teaching format</b>	Seminar lectures alone and active participation to the development of the project with the colleagues, assignment of short texts, activation of discussions, short exercises on the topic of the project.

<b>Learning outcomes</b>	<p><b><i>Learning outcomes for module 1 – Visual Communication:</i></b></p> <p><b><i>Disciplinary abilities</i></b></p> <p>Students will be able to apply knowledge related to the design of:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- graphic design of posters</li> <li>- graphic design of magazines, newspapers</li> <li>- advertising graphics of public and/or social utility</li> <li>- corporate design of O.N.G. organisations</li> <li>- capacity for critical thinking</li> <li>- knowledge of the cultural arena, in particular, the visual communication one</li> <li>- experience in designing exhibitions</li> <li>- flexibility with clients and collaborators</li> <li>- an intuitive and empathetic approach to people.</li> <li>- ability to manage a project (project management);</li> <li>- leadership skills;</li> <li>- capacity for innovation in the framework of a broad understanding of the contemporary cultural arena.</li> </ul>
--------------------------	--

	<p><i>Knowledge and understanding</i>          The students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a design methodology in the field of visual communication, from the ideation phase to the realisation phase of the project;</li> <li>- the basic knowledge necessary for the realisation of a project in the field of visual communication, from a technical, scientific and theoretical point of view;</li> <li>- the basic knowledge to practice a critical look at their work and to deal with contemporary challenges;</li> <li>- basic knowledge relating to the culture of the project in all its components, but also to the disciplines of a technical, scientific and theoretical nature to be able to continue their study with a master's degree in an international context.</li> </ul> <p><i>Ability to apply knowledge and understanding</i>          Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- concept, develop, realize a project in the field of digital publishing and social media;</li> <li>- finalize to the realization of a completed project in the field of digital publishing and social media and the basic knowledge acquired in the technical, scientific and theoretical fields;</li> <li>- understand the main phenomena that characterize today's society, to be able to observe them critically also in an ethical and social perspective and to elaborate appropriate solutions in regards to the project proposal/answer;</li> <li>- put to good use and to develop what has been learned during the course of studies towards the possible continuation of the own formation with a magistral degree in the field of design.</li> </ul> <p><i>Autonomy of judgment</i>          The students must have developed:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a good autonomy of judgement aimed at developing one's own design capacity and the set of decisions (technical, scientific and theoretical) necessary to carry out a project to its' conclusion</li> </ul> <p>a good autonomy of judgement in the critical</p>
--	---

	<p>evaluation of their work and in their ability to use correct interpretative methods in relation to the contexts in which they will apply their design practice and/or continue their studies, also considering ethical and social aspects.</p> <p><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- present at a professional level their own project in the field of visual communication in the form of an installation, orally and in written form;</li> <li>- communicate and motivate at a professional level the reasons for their choices and motivate them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view;</li> <li>- communicate and present at a professional level one's own project in another language in besides to one's own and correctly in a third language.</li> </ul> <p><i>Learning skills</i> Students will have:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- learned at a professional level a design methodology understood as the ability to identify, develop and implement solutions to complex design problems by applying the knowledge acquired in the technical, scientific and theoretical field necessary to establish a professional activity and / or continue their studies with a master's degree;</li> <li>- developed a creative attitude and learned how to increase and enhance it according to their own inclinations;</li> <li>- acquired a basic knowledge of theoretical, scientific and technical disciplines combined with a suitable study methodology to continue their studies with a master's degree;</li> <li>- learned language skills certified in another language in addition to their own language and in addition fluently and correctly in a third language, essential to carry out their professional activities or continue their studies with the master's degree in the international field.</li> </ul> <p><b><i>Learning outcomes for module 2 – Digital publishing &amp; social media:</i></b></p>
--	--



	<p>Students will be able to apply knowledge related to the design of:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contents related to the digital environment;</li> <li>- graphic design of digital interfaces;</li> <li>- capacity for critical thinking;</li> <li>- knowledge of the cultural arena, in particular, the digital publishing one;</li> <li>- ability to manage a project (project management);</li> <li>- capacity for innovation in the framework of a broad understanding of the contemporary cultural arena.</li> </ul> <p><i>Knowledge and understanding</i> The students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a design methodology in the field of visual communication, from the ideation phase to the realisation phase of the project;</li> <li>- the basic knowledge necessary for the realisation of a project in the field of visual communication, from a technical, scientific and theoretical point of view;</li> <li>- the basic knowledge to practice a critical look at their work and to deal with contemporary challenges;</li> </ul> <p><i>Ability to apply knowledge and understanding</i></p> <p>Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- concept, develop, realize a project in the field of digital publishing and social media;</li> <li>- finalize to the realization of a completed project in the field of visual communication and the basic knowledge acquired in the technical, scientific and theoretical fields;</li> </ul> <p><i>Autonomy of judgment</i> The students must have developed:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a good autonomy of judgement aimed at developing one's own design capacity and the set of decisions (technical, scientific and theoretical) necessary to carry out a project to its' conclusion</li> </ul> <p>a good autonomy of judgement in the critical evaluation of their work and in their ability to use correct interpretative methods in relation to the contexts in which they will apply their design practice and/or continue their studies, also considering ethical and social aspects.</p>
--	---

*Communication skills*

Students will be able to:

- present at a professional level their own project in the field of visual communication in the form of an installation, orally and in written form;
- communicate and motivate at a professional level the reasons for their choices and motivate them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view;

*Learning skills*

Students will have:

- developed a creative attitude and learned how to increase and enhance it according to their own inclinations

***Learning outcomes for module 3 – Visual Culture:***

- To have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of Visual Culture with the basic knowledge acquired in the theoretical subjects related the field of Visual Culture.
- to have the ability to grasp the main phenomena that characterize today´s society and to know how to look at these critically, also from a social and ethical perspective, and to develop appropriate solutions in terms of the proposal / response of the project
- knowledge of the historical and theoretical foundations of design
- knowledge of the important sociological, semiotic and anthropological aspects
- know how to analyze (critically), define and contextualize their projects
- know how to apply methods of empirical research in the socio-cultural sciences
- know how to present critical and planning analysis orally
- know how to present written critical and planning analysis
- know how to apply the research methods and results in the project to the various areas of the project itself
- develop a good independent judgment, both in the critical evaluation of their work and in the ability to use the appropriate interpretive tools with respect to the contexts where they are going to apply their own design practice and / or to continue their studies,

	<p>assessing also the social and ethical aspects</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a theoretical point of view</li> </ul>
--	--

<p><b>Assessment</b></p>	<p><i>By the end of the semester, each student must upload on the Microsite of the faculty detailed documentation of the semester work.</i></p> <p><a href="http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin">http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</a></p> <p><i>Documentation is an integral part of the exam. The documentation must include visual documentation and an abstract of the project.</i></p> <p><b><i>Assessment details for module 1 – Visual Communication:</i></b></p> <p>Final exam requires the delivery, presentation and discussion of the projects carried out during the semester as well as of their documentation. Students will be asked to answer a number of questions to assess the understanding of the topics covered during the semester. Students will present their work according to instructions that will be provided during the semester and will argue the projects, proving to have critically developed the references proposed during the semester and to have gained a personal interpretation of the proposed design themes.</p> <p><b><i>Assessment details for module 2 – Digital publishing &amp; social media:</i></b></p> <p>Submission, presentation and discussion of a series of visual output in the field of graphic design. Students must conceive, develop and produce a series of visual artifacts and communication devices related to the subject of the module.</p> <p>There will be individual presentations where students will discuss their projects, explain their conceptual approaches and their technical choices.</p> <p><b><i>Assessment details for module 3 – Visual Culture</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• For the final project it has to be done a written text (min. 2500//max 3500 characters, space included) in a clear and appropriate language.</li> <li>• With this text the students have to retrace backwards the complete development of the process: from the starting idea to the definition of the subject, to the final version of the project, doubts and difficulties included. It</li> </ul>
--------------------------	---

	<p>will be necessary to include specific cultural references linked to the project. It's also an exercise of self evaluation, finalized to increase the awareness about the project's development in it's entirety: explaining motivations, making clear the reasons for each specific decision, final results.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• During the semester it will be possible to ask other shorter texts or to assign exercises related to the topic of the course.</li> </ul>
<p><b>Assessment language</b></p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p><b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</b></p>	<p><i>The evaluation of the single modules does not result in three separate marks, but will add up to the overall project evaluation. There is only one final overall mark for the project, which is defined by the average of the three marks, weighted according to the credits of the individual modules.</i></p> <p><i>The professors evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p><b><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 1 – Visual Communication:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quality of design and graphic presentations</li> <li>- Independence and critical ability of developing and arguing the design work in accordance with the given themes</li> <li>- Knowledge, understanding and ability of discussing the references proposed during the semester</li> <li>- Presence and engagement during the semester</li> </ul> <p><b><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Digital publishing &amp; social media:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– conclusiveness of the design concept;</li> <li>– conclusiveness of the formal aspects of the design work;</li> <li>– quality of the technical execution;</li> <li>– clarity of the presentation.</li> </ul> <p><b><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 3 – Visual Culture:</i></b></p> <p>The final mark for this exam is only one, consequently the evaluations concerning each module don't lead to an autonomous mark but are connected and integrated in the whole evaluation of the three modules.</p> <p>Therefore, the specific evaluations related to the Visual Culture module are influenced and influence the whole evaluation of the results of the project and also of the route to arrive to at the result.</p> <p>Regarding specifically Visual Culture I will consider:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The ability of in-depth analysis emerging from the texts in its entirety.</li> <li>• The use of references connected to the theories and languages of visual communications' field indicated in the bibliography of the course</li> <li>• Other sources specifically related to their projects.</li> <li>• The clarity of the language through which this analysis is done in the written text and orally (in the final presentation).</li> </ul>
--	--

<b>Required readings</b>	<p><b>Module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>Franco «Bifo» Berardi, <i>Fenomenologia della fine</i>, NOT Editions, 2020.</p> <p>Michael Kaethler, <i>All design is social. An interview with Jan Boelen</i>, in <i>Social Matter, Social design for good or bad all design is social</i>, Valiz, 2020.</p> <p>AA.VV., <i>Blueprint. Pratiche culturali trasformative e urgenti</i>, CheFare, (<a href="https://www.che-fare.com/che-fare-media/2020/11/Blueprint-pratiche-culturali-trasformative-e-urgent.pdf">https://www.che-fare.com/che-fare-media/2020/11/Blueprint-pratiche-culturali-trasformative-e-urgent.pdf</a>).</p> <p>RaiRadio3, <i>La cura</i> (radio podcast), <a href="https://www.raiplayradio.it/programmi/lacura/">https://www.raiplayradio.it/programmi/lacura/</a></p> <p><b>Module 2 – Digital publishing &amp; social media:</b></p> <p>Ruben Pater, <i>The politics of designer</i>, BIS Publisher, 2016.</p> <p><b>Module 3 – Visual culture:</b></p> <p><i>Basic readings</i></p> <p>Stuart Hall, <i>The Work of Representation</i> cap 1., pp 15-73, in S. Hall (ed. by), <i>Representation. Cultural Representations and Signifying Practices</i>, Sage, London, 2007. (Reserve Collection)</p> <p>Chandler, <i>Basic Semiotics</i>, Routledge, 2002  <a href="http://www.wayanswardhani.lecture.ub.ac.id/files/2013/09/Semiotics-the-Basics.pdf">http://www.wayanswardhani.lecture.ub.ac.id/files/2013/09/Semiotics-the-Basics.pdf</a> available on line</p>
--------------------------	--

	<p><i>Further readings</i></p> <p>L. Cartwright, M. Sturken <i>Practices Of Looking: An Introduction To Visual Culture</i>, Oxford University Press, 2001, 2009.</p> <p>Further readings could be assigned during the course in relation to the development of the project.</p>
<p><b>Supplementary readings</b></p>	<p><b><i>Module 1 – Visual Communication:</i></b>  More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p> <p><b><i>Module 2 – Digital publishing &amp; social media:</i></b>  More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p> <p><b><i>Module 3 – Visual Culture:</i></b>  More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p>

## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Titolo del corso</b>	<b>PROGETTO VC – 2c (ex B)</b> <b>IL CORPO NON MENTE</b>
<b>Codice del corso</b>	97086
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	Modulo 1: ICAR/13 comunicazione visiva Modulo 2: ICAR/13 digital & publishing media Modulo 3: M-FIL/04 cultura visuale
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semestre</b>	Semestre estivo 2020/21
<b>Anno del corso</b>	1°
<b>Crediti formativi</b>	19
<b>Modulare</b>	Si

<b>Numero totale di ore di lezione</b>	180 (Modulo 1: 90, Modulo 2: 60, Modulo 3: 30)
<b>Monte ore totale di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti</b>	circa 295 (Modulo 1: circa 110, Modulo 2: circa 90, Modulo 3: circa 95)
<b>Corsi propedeutici</b>	aver superato il progetto wup.
<b>Frequenza</b>	non obbligatoria ma raccomandata

<b>Descrizione progetto ed obiettivi formativi specifici: modulo 1 – comunicazione visiva</b>	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzanti" (modulo 1), "di base" (modulo 2) e "affine o integrativa" (modulo 3) del curriculum in Design.</i></p> <p><b>DESCRIZIONE DEL PROGETTO</b> <b>Descrizione del corso modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <p>La pandemia del covid-19 ha creato una situazione di emergenza che dura ormai da quasi un anno. Al di là delle diverse sfumature, tutte le misure messe in campo dai governi hanno costretto la popolazione mondiale a vivere in condizioni che limitano la libertà di muoversi, di incontrare altre persone, di interagire. In questi mesi abbiamo imparato a ripensare e sperimentare nuovi modi di relazionarci con gli altri. Al centro di questo cambiamento epocale e così radicale vi è il nostro corpo. Il corpo è infatti ha dovuto adattarsi, di volta in volta, a diverse condizioni. È stato innanzitutto un corpo malato, o per lo meno soggetto a una possibile infezione. Ma è</p>
---	---

stato, ed è ancora, il veicolo della pandemia: il virus abita il nostro corpo e lo usa come trampolino di lancio per infettare altri corpi, corpi che incontriamo volontariamente o per caso. Il nostro corpo è diventato quindi un corpo mutilato e sanificato dai dispositivi di protezione individuale, costretto dentro le quattro mura, distanziato da spazi di sicurezza, regolamentato da decreti, normative, certificazioni. È diventato un corpo costantemente monitorato, testato da tamponi ed esami medici; sorvegliato e contato fino a diventare una statistica. Infine, il nostro corpo è diventato virtuale: parlare, lavorare, divertirsi, socializzare sono attività che a poco a poco sono state filtrate dalle telecamere e dagli schermi dei nostri computer e telefoni.

Tutti questi cambiamenti hanno investito il corpo, sia quello individuale che quello sociale, in un tempo brevissimo. Ci troviamo ancora al centro di questa rivoluzione, e probabilmente ci vorranno anni per riuscire a intuirne l'immensa portata e le drammatiche conseguenze. Nonostante ciò, il corpo è e rimane il nostro unico punto di partenza, la nostra unica prospettiva per muoverci, per conoscere, per interagire con il mondo e con gli esseri che lo abitano. Il corpo è la cartina tornasole più affidabile che abbiamo per vedere ciò che sta avvenendo intorno a noi, per capire ciò che è cambiato rispetto a solo un anno fa, e soprattutto per tentare di intravedere ciò che ci aspetta da qui in avanti. Il corpo non mente.

Il corso "Il corpo non mente" affronterà queste questioni attraverso gli strumenti e i linguaggi della comunicazione visiva. L'argomento principale del corso verrà articolato attraverso una serie di concetti (ad esempio: distanziamento, isolamento, solitudine, virtuale, malattia, diffidenza, ecc.), ognuno dei quali racchiuderà un aspetto specifico relativo alla trasformazione dei nostri corpi al tempo della pandemia. Per ciascuno di questi concetti, ogni studente dovrà individuare una parola, un termine con cui interpretare e rappresentare il concetto dato e il modo in cui questo si declina nell'esperienza corporea. Per ogni parola dovrà poi essere progettato un artefatto di comunicazione visiva: un poster, un pieghevole, una mappa, una o più fotografie, un impaginato, un video, un'illustrazione, una composizione tipografica, un'interfaccia digitale, ecc. In questo modo si arriverà, alla fine del corso, ad avere un dizionario incompleto, o una sorta di abbecedario per imparare a leggere la pandemia,



e soprattutto come il nostro corpo sta reagendo a questa condizione.

L'obiettivo del corso è quindi duplice. Si vuole far riflettere gli studenti sul rapporto tra progetto e corporeità: in che modo il nostro corpo influisce sulla nostra pratica di designer? Lavorando sulla creazione di un progetto di graphic design, gli studenti avranno inoltre modo di approfondire diversi aspetti della disciplina, diverse pratiche, metodologie, attitudini e approcci.

Il corso vedrà alternarsi due fasi:

1. Durante le settimane in Università affronteremo una serie di esercizi pratici e approfitteremo della presenza fisica per la produzione degli artefatti nelle officine e per le revisioni individuali e collettive dei lavori degli studenti
2. Durante le settimane online verranno offerte una serie di lezioni per esaminare la questione del corpo all'interno delle pratiche del design e dell'arte. Durante questa fase saranno invitati a intervenire esperti nazionali e internazionali di diversi ambiti rilevanti per il progetto. Saranno affrontati elementi, strumenti e aspetti diversi della del graphic design e della cultura visiva.

***Obiettivi formativi modulo 1 – comunicazione visiva:***

L'obiettivo principale del corso é assicurare agli studenti una adeguata padronanza dei metodi e degli approcci critici specifici della disciplina della comunicazione visiva e, al tempo stesso, attraverso la parte più laboratoriale, il corso cercherà di orientare lo studente verso le necessarie competenze tecniche della pratica professionale.

Il corso è organizzato affinché gli studenti possano acquisire:

- una propria metodologia progettuale nel campo della comunicazione visiva
- un solido patrimonio culturale dove la competenza tecnico-mediale sposa la riflessione teorica;
- la capacità di cogliere e analizzare i fenomeni contemporanei culturali e sociali che caratterizzano la comunicazione visiva;
- certificate competenze linguistiche che consentiranno loro di sviluppare una professionalità e/o un percorso di ricerca di dimensione internazionale;
- competenze necessarie alla gestione del progetto a partire dalla fase di ideazione fino alla fase di realizzazione dello stesso;

	<p>-strumenti tecnici necessari alla realizzazione dei progetti e le competenze scientifiche interdisciplinari necessarie;</p> <p>-una formazione teorica e socio-culturale che mira all'acquisizione di un solido patrimonio culturale dove la competenza tecnico-mediale sposa la riflessione teorica.</p>
--	--

<b>Modulo 1</b>	<b><i>Comunicazione visiva</i></b>
<b>Docente</b>	Giorgio Camuffo office F2.06.a, e-mail Giorgio.Camuffo@unibz.it, tel. +39 0471 015193, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo</a>
<b>Settore scientifico disciplinare del docente</b>	ICAR/13
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano
<b>Orario di ricevimento/Assistenza</b>	Martedì 09.00 - 11.00
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	Utilizzo degli strumenti di comunicazione visiva Sviluppo di progetti editoriali Tipografia e progetto grafico Progetto strumenti didattici Breve introduzione al design critico e speculativo
<b>Attività didattiche previste</b>	Lezioni, esercitazioni, laboratori, progetti.

<b>Modulo 2</b>	-> <i>vedi syllabus in lingua inglese</i>
-----------------	---

<b>Modulo 3</b>	-> <i>vedi syllabus in lingua inglese</i>
-----------------	---

<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p><b>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <p><b><i>Capacità disciplinari</i></b></p> <p>Gli studenti saranno in grado di applicare conoscenze legate alla progettazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progettazione grafica di manifesti</li> <li>- progettazione grafica di riviste, giornali</li> <li>- grafica pubblicitaria di utilità pubblica e/o sociale</li> <li>- immagine coordinata di organizzazioni O.N.G</li> <li>- capacità di percezione critica</li> <li>- conoscenza della scena culturale, in particolare di <u>quella della comunicazione visiva</u></li> <li>- esperienza nella progettazione di mostre</li> <li>- flessibilità con committenti e collaboratori</li> <li>- approccio intuitivo e empatico con le persone.</li> </ul>
--	---

- capacità di gestire un progetto (project management);
- competenze di leadership;
- capacità d'innovazione nel contesto di una vasta conoscenza della scena culturale contemporanea

### ***Conoscenza e comprensione***

Gli studenti avranno acquisito:

- una metodologia progettuale nel campo del design del prodotto, della comunicazione visiva e/o dell'arte visiva, dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto;
- le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design del prodotto, della comunicazione visiva e/o dell'arte visiva, dal punto di vista tecnico, scientifico e teorico;
- le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea;
- le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutte le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere tecnico, scientifico e teorico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale in un contesto internazionale.

### ***Capacità di applicare conoscenza e comprensione***

Gli studenti saranno in grado di:

- ideare, sviluppare, realizzare un progetto nel campo del design del prodotto, della comunicazione visiva, e/o delle arti visive;
- finalizzare alla realizzazione di un progetto compiuto nel campo del design del prodotto, della comunicazione visiva e/o dell'arte visiva le conoscenze di base acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico;
- cogliere i principali fenomeni che caratterizzano la società attuale, saperli osservare criticamente anche in una prospettiva etica e sociale ed elaborare soluzioni adeguate sul piano della proposta/risposta progettuale;
- mettere a frutto e sviluppare quanto appreso nel corso di studi nell'eventuale proseguimento della propria formazione con la laurea magistrale nell'ambito del design.

### ***Autonomia di giudizio***

Gli studenti avranno sviluppato:

	<p>-una buona autonomia di giudizio finalizzata allo sviluppo della propria capacità progettuale e all'insieme di decisioni (tecniche, scientifiche e teoriche) necessarie per portare un progetto a compimento;</p> <p>-una buona autonomia di giudizio sia nella valutazione critica del proprio lavoro, sia nella capacità di utilizzare corretti strumenti interpretativi rispetto ai contesti dove andranno ad applicare la propria pratica progettuale e/o a proseguire i propri studi valutandone anche aspetti di carattere etico e sociale.</p> <p><b><i>Abilità comunicative</i></b></p> <p>Gli studenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo del design del prodotto, della comunicazione visiva e/o delle arti in forma di installazione, oralmente e per iscritto;</li> <li>-comunicare ed argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico;</li> <li>-comunicare e presentare ad un livello professionale un proprio progetto in un'altra lingua oltre alla propria e correttamente in una terza lingua.</li> </ul> <p>-</p> <p><b><i>Capacità di apprendimento</i></b></p> <p>Gli studenti avranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-appreso ad un livello professionale una metodologia progettuale intesa come capacità di individuare, sviluppare e realizzare soluzioni a problemi progettuali di carattere complesso applicando le conoscenze acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico necessarie per poter avviare un'attività professionale e/o proseguire il proprio corso di studi con la laurea magistrale;</li> <li>-sviluppato un'attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni;</li> <li>-acquisito una conoscenza di base di discipline di carattere teorico, scientifico e tecnico unita ad una metodologia di studio adeguata a proseguire il proprio percorso di studi con la laurea magistrale;</li> <li>-appreso competenze linguistiche certificate in un'altra lingua oltre alla propria in maniera fluida e correttamente in una terza lingua indispensabili per svolgere la propria attività professionale o proseguire il percorso di studi con la laurea magistrale in ambito internazionale.</li> </ul>
--	---

<p><b>Metodo d'esame</b></p>	<p><i>Entro la fine del semestre ogni studente dovrà caricare sul sito web della facoltà una documentazione dettagliata del lavoro semestrale.</i></p> <p><a href="http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin">http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</a></p> <p><i>La documentazione è parte integrante dell'esame. La documentazione comprende obbligatoriamente una documentazione visiva e un abstract del progetto.</i></p> <p><b>Metodo d'esame relativo al modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <p>L'esame prevede la consegna, la presentazione e la discussione dei progetti realizzati durante il semestre e della relativa documentazione. Saranno fatte domande da parte dei docenti volte alla discussione dei temi trattati e a verificare la rielaborazione da parte degli studenti di quanto fatto durante il corso e con il progetto finale. Gli studenti dovranno predisporre i progetti secondo indicazioni che saranno fornite durante il semestre e dovranno argomentare i progetti, dimostrando di avere elaborato criticamente i riferimenti proposti durante il semestre e di avere maturato una interpretazione personale dei temi affrontati.</p>
<p><b>Lingua dell'esame</b></p>	<p>Italiano</p>
<p><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</b></p>	<p><i>La valutazione dei singoli moduli non costituisce un voto a sé stante, ma è parte integrante della votazione complessiva del progetto. Il voto finale è unico ed è definito dalla media dei tre voti, ponderata in base ai crediti dei singoli moduli.</i></p> <p>I docenti valutano il progetto secondo questi criteri:</p> <p><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualità della progettazione grafica e delle presentazioni;</li> <li>- Autonomia e capacità critica di elaborazione, sviluppo e argomentazione del tema progettuale;</li> <li>- Conoscenza e capacità di discussione dei riferimenti proposti durante il corso;</li> <li>- Impegno e partecipazione durante il semestre.</li> </ul>
<p><b>Bibliografia fondamentale</b></p>	<p><b>Modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <p>Franco «Bifo» Berardi, <i>Fenomenologia della fine</i>, NOT Editions, 2020.</p> <p>Michael Kaethler, <i>All design is social. An interview with Jan Boelen</i>, in <i>Social Matter, Social design for good or bad all design is social</i>, Valiz, 2020.</p>

	<p>AA.VV., <i>Blueprint. Pratiche culturali trasformative e urgenti</i>, CheFare, (<a href="https://www.che-fare.com/che-fare-media/2020/11/Blueprint-pratiche-culturali-trasformative-e-urgenti.pdf">https://www.che-fare.com/che-fare-media/2020/11/Blueprint-pratiche-culturali-trasformative-e-urgenti.pdf</a>).</p> <p>RaiRadio3, <i>La cura</i> (radio podcast), <a href="https://www.raisplayradio.it/programmi/lacura/">https://www.raisplayradio.it/programmi/lacura/</a></p>
<p><b>Bibliografia consigliata</b></p>	<p><b><i>Modulo 1 – comunicazione visiva:</i></b></p> <p>Ulteriori letture verranno assegnate durante il corso a seconda di specifiche necessità dello studente.</p>