

-> *Syllabus in lingua italiana*

Syllabus Course description

Course title	Project VC – B3 Come on Kids! Climate Change
Course code	97086
Scientific sector and area	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: ICAR/13 disegno industriale Module 3: M-FIL/04 estetica
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Summer semester 2019/20
Year	1 st
Credits	19
Modular	Yes

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

Project description and specific educational objectives	<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>PROJECT DESCRIPTION <i>Course description module 1 – Visual Communication:</i></p> <p>Children will build the world of tomorrow. A world that could be very different from the world that we live today, due to the environmental crisis of the last decades. British philosopher Timothy Morton defined global warming as an "hyperobject": a thing that surrounds us, envelops and entangles us, but that is literally too big to see in its entirety. Mostly, we perceive hyperobjects through their influences on other things: the melting of a glacier, the increasing of sea level, the succession of extreme weather phenomena. Morton's words refer to our capability (or incapability) to see, represent, narrate the phenomenon of</p>
--	--

global warming, so our ability (or inability) to imagine the coming future – the future where next generations will live. In this sense, a discourse about global warming involves a reflection about imagination and the future: that is, the difficulty of imagining the upheavals we are going through and the future of the generations that will have to deal with those upheavals.

The course “Come on Kids! Climate Change” will contribute to the education of designers able to work against what Indian writer Amitav Ghosh has described as “The Great Derangement”. The course's main goal is to design tools for the future generation, tools that will allow them to imagine their coming future – and thus to imagine alternatives, solutions, possibilities we can't see today. Using tools of graphic design and visual communication – and reflecting upon design ability to build worlds, foresee future scenarios and shape our collective imaginary – the idea is to design “playful situations” for children and kids in order to make them see, interact and question their coming future.

A “playful situation” is an activity or a game able to encourage children's creativity, enhancing the participation process rather than the final outcome. In the specific, these situations should help them to imagine – and to get familiar with – environmental and social scenarios which are very different from those we know today. Science fiction scenarios that could soon become reality. Each student will realize an activity or a game – board games, role-playing games, videogames, narratives (such as books, comics, animations), playful installations, interactive environments, street games, etc. – that contains within it a reflection or a reference to a future scenario in which the world will be deeply disrupted by the effects of global warming. To achieve this result, students will first of all have to work on the nature of these scenarios, select them critically and interpret them to make them accessible to children; they will also have to carry out a communication project that brings all these elements together, effectively communicating the activity/game to possible users (educators and children).

The course is divided into three phases.

1. A first preparatory phase (weeks 1-4) with a tight cycle of lectures, conferences, short workshops and visits to other institutions. During this phase international experts from different fields relevant to the project (educators and pedagogues, graphic designers, specialized publishers, etc.) will be invited to participate. Different elements, tools and aspects of visual communication, graphic design and visual culture will be addressed - in close collaboration with Visual Culture and Graphic Design courses.

	<p>2. A second conception phase (weeks 5-6) during which students will have to develop a series of concepts and scenarios on which the activity/game will be built. Among these concepts and scenarios, the project/activity to be developed, implemented and communicated will be chosen for each student.</p> <p>3. The third phase of project, implementation and communication (weeks 9-15) during which the students will have to develop the chosen playful situation, carry out one or more tests with a group of children (at one of the project partner institutions or others), and produce the materials for its communication (from instructions to packaging, to web presentation). The project carried out by the student should include: the use of existing and/or specially designed and produced materials; the carrying out of a group activity, controlled by an 'educator'; a kit with materials and instructions, complete with packaging. At the end of the course will be organized a day that will gather all the projects developed within a single space set up for the occasion. The event, open to the public, will be structured as a moment of celebration and sharing, and will be an opportunity to test and verify the validity of the projects and games developed during the course, in the presence of children, parents and educators. A final publication – a catalogue of educational activities and games – will collect the work carried out by the students (descriptions, instructions and pictures related to the individual projects).</p> <p>Educational objectives module 1 – Visual Communication:</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"> - a design methodology in the field of visual communication; - a solid cultural background where technical-media skills are combined with theoretical reflection; - the ability to capture and analyse contemporary cultural and social phenomena that characterise design and art; - skills necessary to manage a project from the ideation phase to the realisation phase; - technical tools necessary for the realisation of the
--	--

	<p>projects and the necessary interdisciplinary scientific skills;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><i>Course description module 2 – Digital publishing & social media:</i></p> <p>Following the main concept of “...” project, in this second module we will deal with practical exercises involving the scenarios design practice. After the definition of a social, economical, environmental, cultural or political issue or question – linked to the climate change topic – each student will research, represent and narrate a specific scenario through different visual languages (photography, technical drawings, illustrations, typography, infographics). During this module we will analyse and discuss different case studies, approaches and practices developed within the field of visual design where tools, methodologies and skills of the discipline are oriented towards the representation and visualisation of future scenarios. Techniques and practices taken from the field of cartography and data visualisation, 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 climate change problem. 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.</p> <p><i>Educational objectives module 2 – Digital publishing & social media:</i></p> <p>During this module students will acquire:</p> <ul style="list-style-type: none"> – a design methodology in the field of visual communication; – 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. <p><i>Course description module 3 – Visual Culture:</i></p>
--	---

	<p>The module of Visual Culture represents the theoretical part of the course. It is widely recognized that any kind of design action contains a lot of explicit and implicit theory. The main aim of the course is to nourish the reflection phase of the design practice, favoring the emersion of implicit theoretical issues involved in the practice itself. The course will organize a movement of problematization touching the three main topics of the course: the climate change, the educational practices and the gamification. The methodological orientation will help students to build and re-build forms of theoretical knowledge and problematization during the process of design.</p> <p><i>Educational objectives module 3 – Visual Culture:</i></p> <p>The objective of the course is to ensure that students have adequate knowledge of theoretical issues concerning images and languages, within communicative practices. Disciplinary objectives:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a solid cultural background where technical-media skills are combined with theoretical reflection; - the ability to capture and analyse contemporary cultural and social phenomena that characterise design; - 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.
--	--

Module 1	Visual Communication
Lecturer	Giorgio Camuffo office F2.06.a, e-mail Giorgio.Camuffo@unibz.it , tel. +39 0471 015193, webpage - https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31103-giorgio-camuffo
Scientific sector of the lecturer	ICAR/13
Teaching language	Italian
Office hours/Assistance	Tuesday 09.00 - 11.00
List of topics covered	Use of visual communication tools Development of editorial publishing projects Typography and graphic project Educational tools project Brief introduction to critical and speculative design
Teaching format	Lectures, exercises, laboratories, projects.
Module 2	Digital publishing & social media

Lecturer	Andrea Facchetti office F2.06.b, e-mail Andrea.Facchetti@unibz.it tel. +39 0471 015112, web page https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/38327-andrea-facchetti
Scientific sector of the lecturer	ICAR/13
Teaching language	English
Office hours/Assistance	Mo –Tu: 12:30 – 14:00 In order to avoid overlappings the exact time of the apponitment will be arranged by email: andrea.facchetti@unibz.it
List of topics covered	graphic design, critical design, politics of representation, visual culture, editorial design, design research, speculative design
Teaching format	Lectures, case studies analysis and exercises.

Module 3	Visual Culture
Lecturer	Giacomo Festi office F2.06.b, e-mail giacomo.festi@unibz.it , tel. +39 0471 015305, webpage - https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076-giacomo-festi
Scientific sector of the lecturer	M-FIL/04
Teaching language	English
Office hours	Tue-Wed 9:00 – 12:00 In order to avoid overlappings the exact time of the apponitment will be arranged by email: giacomo.festi@unibz.it
List of topics covered	Semiotics of culture, visual culture, storytelling strategies, rhetorics of the image.
Teaching format	Lectures, seminars and exercises.

Learning outcomes	<p><i>Learning outcomes for module 1 – Visual Communication:</i></p> <p><i>Disciplinary abilities</i></p> <p>Students will be able to apply knowledge related to the design of:</p> <ul style="list-style-type: none"> - graphic design of posters - graphic design of magazines, newspapers - advertising graphics of public and/or social utility - corporate design of O.N.G. organisations - capacity for critical thinking - knowledge of the cultural arena, in particular, the visual communication one - experience in designing exhibitions - flexibility with clients and collaborators
--------------------------	---

- an intuitive and empathetic approach to people.
- ability to manage a project (project management);
- leadership skills;
- capacity for innovation in the framework of a broad understanding of the contemporary cultural arena.

Knowledge and understanding

The students will have acquired:

- a design methodology in the field of visual communication, from the ideation phase to the realisation phase of the project;
- 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;
- the basic knowledge to practice a critical look at their work and to deal with contemporary challenges;
- 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.

Ability to apply knowledge and understanding

Students will be able to:

- concept, develop, realize a project in the field of visual communication;
- 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;
- 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;
- 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.

Autonomy of judgment

The students must have developed:

- a good autonomy of judgement aimed at

	<p>developing one's own design capacity and the set of decisions (technical, scientific and theoretical) necessary to carry out a project to its' conclusion</p> <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> <p><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - 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. <p><i>Learning skills</i> Students will have:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - developed a creative attitude and learned how to increase and enhance it according to their own inclinations; - 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; - 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
--	--

	<p>the international field.</p> <p><i>Learning outcomes for module 2 – Digital publishing & social media:</i></p> <p>Students will be able to apply knowledge related to the design of:</p> <ul style="list-style-type: none"> - graphic design of posters - graphic design of magazines, newspapers - advertising graphics of public and/or social utility - capacity for critical thinking - knowledge of the cultural arena, in particular, the visual communication one - experience in designing exhibitions - ability to manage a project (project management); - capacity for innovation in the framework of a broad understanding of the contemporary cultural arena. <p><i>Knowledge and understanding</i></p> <p>The students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a design methodology in the field of visual communication, from the ideation phase to the realisation phase of the project; - 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; - the basic knowledge to practice a critical look at their work and to deal with contemporary challenges; <p><i>Ability to apply knowledge and understanding</i></p> <p>Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - concept, develop, realize a project in the field of visual communication; - 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; <p><i>Autonomy of judgment</i></p> <p>The students must have developed:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
--	--

	<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> <p><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; <p><i>Learning skills</i> Students will have:</p> <ul style="list-style-type: none"> - developed a creative attitude and learned how to increase and enhance it according to their own inclinations <p><i>Learning outcomes for module 3 – Visual Culture:</i> <i>Disciplinary skills</i> Students will be able to apply knowledge related to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacity for critical thinking - knowledge of the cultural arena, with a special attention to innovation in gaming practices and objects - knowledge of cultural debates concerning climate change, especially within the nature vs. culture discursive frame <p><i>Knowledge and understanding</i> The students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> - the basic knowledge to practice a critical look at their work and to deal with contemporary challenges; - 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. <p><i>Autonomy of judgment</i> The students must have developed:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a good autonomy of judgement aimed at
--	---

	<p>developing one's own design capacity and the set of decisions (technical, scientific and theoretical) necessary to carry out a project to its' conclusion</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - present at a professional level their own project in the field of product design, visual communication and/or the arts in the form of an installation, orally and in written form; <p>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.</p>
--	--

<p>Assessment</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 agreed by the three professors, who evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p><i>Assessment details for module 1 – Visual Communication:</i></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><i>Assessment details for module 2 – Digital publishing & social media:</i></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</p>
--------------------------	---

	<p>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>Assessment details for module 3 – Visual Culture</p> <p>Students will read and study the proposed materials during the course: an oral discussion will assess their own preparation. During the course, specific exercises and assignments will help familiarize with the theoretical concepts. A short paper related to their own design project will be required, with the aim of exploring the rentability of the conceptual instruments inside a process of creation.</p>
Assessment language	The same as the teaching language
Evaluation criteria and criteria for awarding marks	<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. The professors evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 1 – Visual Communication:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quality of design and graphic presentations - Independence and critical ability of developing and arguing the design work in accordance with the given themes - Knowledge, understanding and ability of discussing the references proposed during the semester - Presence and engagement during the semester <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Digital publishing & social media:</p> <ul style="list-style-type: none"> – conclusiveness of the design concept; – conclusiveness of the formal aspects of the design work; – quality of the technical execution; – clarity of the presentation. <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 3 – Visual Culture:</p> <p>Ability to connect theoretical contents to the design and production practice.</p> <p>Ability to conceive good concepts and to explain them properly, recognizing visual strategies, sources of inspiration and reconstructing design process backwards.</p> <p>Part of the mark is also related to the participation to</p>

	discussions, debates and exercises in class and in the demonstration of curiosity and insight.
Required readings	<p>Module 1 – Visual Communication:</p> <p>Alexandra Lange, <i>The Design of Childhood: How the Material World Shapes Independent Kids</i>. Bloomsbury Publishing, 2018.</p> <p>Camuffo, Giorgio; Dalla Mura, Maddalena, <i>Design e apprendimento creativo. Questioni ed esperienze</i>. Guerini, 2017.</p> <p>Module 2 – Digital publishing & social media:</p> <p>Anthony Dunne, Fiona Raby, <i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i>, MIT Press, 2013.</p> <p>James Bridle, <i>New Dark Age. Technology and the End of the Future</i>. Verso, 2017. (chapter: <i>Climate</i>, pp. 47-76).</p> <p>Ruben Pater, <i>The politics of designer</i>, BIS Publisher, 2016.</p> <p>Module 3 – Visual culture:</p> <p>Buchanan, R., "Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice", in <i>Design Discourse</i>, Victor Margolin ed., Chicago, University of Chicago Press, 1989.</p> <p>Fontanille, J., <i>The Semiotics of Discours</i>, New York, Peter Lang, 2006.</p> <p>Forest S., Feder, M.A., eds, <i>Climate Change Education: Goals, Audiences, and Strategies: A Workshop Summary</i>, 2011, online here https://pdfs.semanticscholar.org/c169/12a46370d3907a3af0ade7c61dcc32e643c2.pdf.</p> <p>Latour, B., "The new climate", in <i>Harpers magazine</i>, 2017, online here: <https://harpers.org/archive/2017/05/the-new-climate/></p> <p>Latour, B., <i>Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime</i>, New York, Polity Press, 2018.</p>
Supplementary readings	Module 1 – Visual Communication:

	<p>More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p> <p><i>Module 2 – Digital publishing & social media:</i></p> <p>More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p> <p><i>Module 3 – Visual Culture:</i></p> <p>More suggestions will be given during the course, according to the needs of the single students.</p>
--	--

Syllabus

Descrizione del corso

Titolo del corso	PROGETTO CV – B3 Come on Kids! Climate Change
Codice del corso	97086
Settore scientifico disciplinare del corso	Modulo 1: ICAR/13 disegno industriale Modulo 2: ICAR/13 disegno industriale Modulo 3: M-FIL/04 estetica
Corso di studio	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semestre	Semestre estivo 2019/20
Anno del corso	1°
Crediti formativi	19
Modulare	Si

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

Descrizione progetto ed obiettivi formativi specifici: modulo 1 – comunicazione visiva	<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>DESCRIZIONE DEL PROGETTO <i>Descrizione del corso modulo 1 – comunicazione visiva:</i></p> <p>I bambini costruiranno il mondo di domani. Un mondo che, a causa degli stravolgimenti ambientali in corso da alcuni decenni, potrebbe essere molto diverso da quello che conosciamo oggi. Il filosofo Timothy Morton ha definito il riscaldamento globale come un "iperoggetto": qualcosa che ci circonda, in cui siamo aggrovigliati e che limita i nostri movimenti, ma che al tempo stesso è così grande che non riusciamo mai a vederlo nella sua interezza. Per lo più noi percepiamo e ci accorgiamo del riscaldamento globale attraverso alcuni dei suoi effetti: un ghiacciaio che scompare, il livello del mare che si alza, il susseguirsi di fenomeni meteorologici estremi. Le considerazioni di Morton chiamano in causa la capacità (o</p>
---	---

l'incapacità) di vedere, di rappresentare, di raccontare il fenomeno del riscaldamento globale e quindi anche la nostra abilità (o inabilità) di immaginare il futuro che ci aspetta, o meglio che attende le future generazioni. In questo senso, il discorso sui cambiamenti climatici implica una riflessione sull'immaginazione e sul futuro: ovvero, la difficoltà di immaginare gli stravolgimenti a cui stiamo andando incontro e il futuro delle generazioni che dovranno fare i conti con quegli stravolgimenti.

Il corso *Come on Kids! Climate Change* vuole contribuire alla formazione di attori in grado di contrastare quella che lo scrittore Amitav Ghosh ha giustamente chiamato "la grande cecità". L'obiettivo principale del corso sarà quello di fornire le future generazioni di strumenti che possano aiutarli a immaginare il futuro che li aspetta – a immaginare quindi alternative, soluzioni, possibilità che oggi faticiamo a vedere. Attraverso gli strumenti del visual design e della comunicazione visiva – e ragionando sulla capacità del design di costruire mondi, anticipare scenari futuri e influenzare l'immaginario collettivo di una società – l'idea è quella di progettare delle situazioni ludiche rivolte a bambini e ragazzi (6-13 anni) con l'obiettivo di portarli a vedere, interagire e interrogarsi sul futuro che li attende.

Per "situazione ludica" s'intende qui un'attività o gioco che dovrà stimolare la creatività dei bambini valorizzando il processo e la partecipazione piuttosto che il risultato finale. Nello specifico, queste situazioni dovranno aiutarli a immaginare e in un certo senso a familiarizzare con degli scenari ambientali e sociali radicalmente diversi da quelli che conosciamo oggi, degli scenari da film di fantascienza che ben presto potrebbero diventare realtà. Ogni studente dovrà quindi realizzare un'attività/gioco – un gioco in scatola, un gioco di ruolo, un videogame, delle forme narrative (libri, animazioni, fumetti), delle installazioni ludiche, degli ambienti interattivi, dei giochi di strada, etc. – che contenga al suo interno una riflessione o un riferimento a uno scenario futuro in cui il mondo sarà profondamente stravolto dagli effetti del riscaldamento globale. Per raggiungere questo risultato gli studenti dovranno innanzitutto lavorare sulla natura di questi scenari, dovranno selezionarli criticamente e interpretarli per renderli accessibili ai bambini; dovranno inoltre realizzare un progetto di comunicazione che tenga insieme tutti questi elementi, comunicando efficacemente l'attività/gioco ai possibili utilizzatori (educatori e bambini).

Il corso è articolato in tre fasi.

1. Una prima fase propedeutica (settimane 1-4) con un ciclo serrato di lezioni frontali, conferenze, brevi workshop e visite presso altre istituzioni. Durante questa fase

saranno invitati a intervenire esperti internazionali di diversi ambiti rilevanti per il progetto (educatori e pedagoghi, graphic designer, editori specializzati ecc.). Saranno affrontati elementi, strumenti e aspetti diversi della comunicazione visiva, del graphic design e della cultura visiva – in stretta collaborazione con i corsi di Visual Culture e Graphic Design.

2. Una seconda fase di ideazione (settimane 5-6) durante la quale gli studenti dovranno sviluppare una serie di concept e di scenari su cui poi verrà costruita l'attività/gioco. Fra questi concept e scenari sarà infine scelto per ciascuno studente il progetto/attività da sviluppare, realizzare e comunicare.

3. La terza fase di progetto, realizzazione e comunicazione (settimane 9-15) durante la quale gli studenti dovranno sviluppare la situazione ludica scelta, svolgere uno o più test con un gruppo di bambini (presso una delle istituzioni partner del progetto o altre), e produrre i materiali per la sua comunicazione (dalle istruzioni al packaging, alla presentazione per il web). Il progetto realizzato dallo studente dovrà prevedere: l'utilizzo di materiali esistenti e/o progettati e realizzati ad hoc; lo svolgimento di una attività di gruppo, controllata da un 'educatore'; un kit con materiali e istruzioni, completo di packaging.

Alla fine del corso verrà organizzata una giornata che raccoglierà tutti i progetti sviluppati all'interno di un unico spazio allestito per l'occasione. L'evento, aperto al pubblico, verrà strutturato come un momento di festa e condivisione, e sarà di fatto un'occasione per testare e verificare la validità dei progetti e dei giochi sviluppati durante il corso, alla presenza di bambini, genitori ed educatori.

Una pubblicazione finale – un catalogo di attività e giochi educativi – raccoglierà il lavoro svolto dagli studenti (descrizioni, istruzioni e immagini relativi ai singoli progetti).

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

	<ul style="list-style-type: none"> - 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; -strumenti tecnici necessari alla realizzazione dei progetti e le competenze scientifiche interdisciplinari necessarie; -una formazione teorica e socio-culturale che mira all'acquisizione di un solido patrimonio culturale dove la competenza tecnico-mediale sposa la riflessione teorica.
--	---

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

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

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

Risultati di apprendimento attesi	Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 1 – comunicazione visiva: <i>Capacità disciplinari</i> Gli studenti saranno in grado di applicare conoscenze legate alla progettazione di:
--	---

- progettazione grafica di manifesti
- progettazione grafica di riviste, giornali
- grafica pubblicitaria di utilità pubblica e/o sociale
- immagine coordinata di organizzazioni O.N.G
- capacità di percezione critica
- conoscenza della scena culturale, in particolare di quella della comunicazione visiva
- esperienza nella progettazione di mostre
- flessibilità con committenti e collaboratori
- approccio intuitivo e empatico con le persone.
- 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:
 -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;
 -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.

Abilità comunicative

Gli studenti saranno in grado di:
 -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;
 -comunicare ed argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico;
 -comunicare e presentare ad un livello professionale un proprio progetto in un'altra lingua oltre alla propria e correttamente in una terza lingua.

Capacità di apprendimento

Gli studenti avranno:
 -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;
 -sviluppato un'attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni;

	<p>-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;</p> <p>-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.</p>
--	---

Metodo d'esame	<p>Metodo d'esame relativo al modulo 1 – comunicazione visiva:</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>
-----------------------	--

Lingua dell'esame	Italiano
--------------------------	----------

Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto	<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 docenti valutano il progetto secondo questi criteri:</i></p> <p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 1 – comunicazione visiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qualità della progettazione grafica e delle presentazioni; - Autonomia e capacità critica di elaborazione, sviluppo e argomentazione del tema progettuale; - Conoscenza e capacità di discussione dei riferimenti proposti durante il corso; - Impegno e partecipazione durante il semestre.
--	--

Bibliografia fondamentale	<p>Modulo 1 – comunicazione visiva:</p> <p><i>Alexandra Lange, The Design of Childhood: How the Material World Shapes Independent Kids. Bloomsbury Publishing, 2018.</i></p> <p><i>Camuffo, Giorgio; Dalla Mura, Maddalena; Design e apprendimento creativo. Questioni ed esperienze.</i></p>
----------------------------------	--

	Guerini, 2017
Bibliografia consigliata	<i>Modulo 1 – comunicazione visiva:</i> Ulteriori letture verranno assegnate durante il corso a seconda di specifiche necessità dello studente.