



PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento - Progetti 2020-2021

PROGETTO 40617

Progettare per comunicare

Sede di svolgimento del progetto

Struttura: DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA E PROGETTO
Ambito: Tecnico professionale
Ubicazione: Sede esterna in Roma

Descrizione

Il modello architettonico in scala è un fondamentale dispositivo di comunicazione dell'architettura in ogni sua fase progettuale e realizzativa finanche alla sua pubblicità in forma di gadget. A partire dal racconto di cosa è un modello di architettura finalizzato alla comunicazione del progetto e dell'opera e delle sue possibili derive nei campi più disparati della pubblicitaria, il percorso propone il tema: 'progettare per comunicare'. Il progetto PCTO, proposto dal Centro Progetti DiAP, mira quindi alla costruzione di un oggetto (un gadget, una cartolina 3D, un totem) dedicato alla pubblicità di una struttura operativa, portando ad esempio uno spazio funzionale del dipartimento. Le tipologie dell'oggetto e le caratteristiche di ognuna saranno presentate e descritte anche da un punto di vista realizzativo, per permettere allo studente di poter scegliere quale realizzare, in piccoli gruppi, sotto la guida di un esperto di modellazione. Gli studenti che partecipano al progetto PCTO acquisiranno competenze relative alla comunicazione finalizzata alla pubblicità di un'attività (istituzionale, commerciale, produttiva, culturale, ecc.) attraverso la realizzazione di un piccolo oggetto promozionale, quindi competenze di base su tecniche costruttive e grafiche, e relativi strumenti, materiali e software.

Competenze specifiche

Dal punto di vista delle conoscenze gli studenti entreranno nel mondo della modellazione a partire dalle specificità applicative al progetto di architettura per toccare quello della pubblicitaria; conoscenze di base sulla comunicazione finalizzata alla pubblicità, dalla selezione delle informazioni alle modalità grafiche più efficaci per veicolarle; conoscenze di base sulle tecniche più all'avanguardia per la produzione (fabbricazione additiva e taglio a controllo numerico) di un oggetto finalizzato alla pubblicità, i materiali e le tecniche realizzative di un prototipo; conoscenze di base sui programmi di grafica raster e vettoriale per la gestione di immagini e testi. Le abilità attese e spendibili riguardano: il progetto di un oggetto finalizzato alla pubblicità di uno spazio funzionale; l'editing di immagini, il loro dimensionamento e la stampa in scala, la realizzazione di un prototipo di studio.

Metodologie, strumenti software, sistemi di lavoro utilizzati

Da un punto di vista metodologico si prevedono delle sintetiche comunicazioni a partire dal mostrare i modelli architettonici in scala realizzati dal dipartimento per differenti occasioni, presenti nella struttura. Il tema della comunicazione sarà approcciato attraverso una sintetica spiegazione dei fattori che si possono ricondurre a forma materiale rispetto allo scopo prefissato: ossia come si può operare la selezione delle informazioni da veicolare e quali le modalità grafiche più efficaci (per es. loghi,

immagini, slogan e pittogrammi). Si proporrà un tema concreto: uno spazio esistente nella struttura evidenziandone le caratteristiche, i servizi erogati, i soggetti promotori ed i soggetti fruitori. Si avvierà un progetto per piccoli gruppi attraverso una fase di ricognizione degli input (cartelle di materiali con immagini - loghi istituzionali, pittogrammi, foto e documenti - descrizione delle struttura e del nuovo spazio). Si passerà ad una vera e propria fase ideativa (sulla base di tipologie prestabilite), fino alla realizzazione (completamento di un semilavorato) di un prototipo dell'oggetto. Le tipologie di oggetto individuate sono: il gadget, ovvero un oggetto tridimensionale di piccole dimensioni (un fermacarte, un portapenne, un porta cellulare, ecc.); la cartolina 3D, ovvero un pieghevole costituito da un supporto piuttosto rigido che gli permette di assumere nel momento della consultazione una differente forma spaziale; il totem, ovvero una stele pubblicitaria tridimensionale. La realizzazione sarà seguita da esperti di modellazione mettendo in condizione lo studente di sperimentare in sicurezza. Saranno quindi predisposti dei semilavorati da personalizzare a livello grafico e da montare e saranno fornite, con training in corso di realizzazione del prodotto, le nozioni utili in termini di software, sistemi di stampa e materiali.

Competenze trasversali

- Attitudini al lavoro di gruppo
- Capacità di comunicazione
- Capacità di diagnosi
- Capacità di gestione del tempo
- Capacità di organizzare il proprio lavoro
- Capacità di problem solving
- Capacità nella visione di insieme
- Spirito di iniziativa

Periodo del percorso

Mesi: Febbraio, Marzo, Aprile, Maggio
Giorni: Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì
Orario: Antimeridiano
Ore di attività previste per studente: 25

Tipologia di Istituto di provenienza degli studenti

- Nessuna preferenza

Classi ammesse

Classi: Terze, Quarte, Quinte

Responsabile del percorso



MAURIZIO ALECCI

----- Sapienza Università di Roma - Progettare per comunicare