Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Comunicazione Visiva 2.c
Codice insegnamento	97158
Titolo aggiuntivo	What's a Tool?
Settore Scientifico-Disciplinare	NN
Lingua	Italiano; Inglese; Tedesco
Corso di Studio	Corso di laurea in Design e Arti - Curriculum in Design
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	Sig. Thomas Kronbichler, Thomas.Kronbichler@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49553 dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076
Assistente	dott. Andreas Trenker
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	2nd - 3rd
CFU	19
Ore didattica frontale	90+60+30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	260
Ore di ricevimento previste	93
Sintesi contenuti	Il corso mira a trasmettere agli studenti e alle studentesse conoscenze e competenze sugli aspetti approcci operativi del progetto, i metodi e le teorie della comunicazione visiva per i vari campi di applicazione funzionali e sperimentali con una particolare attenzione al ruolo dei media digitali.

Argomenti dell'insegnamento	„Faccio fatica a capire come le persone possano pensare senza una matita, senza le proprie dita." Wim Crouwel (Helvetica, 2007) In questo corso si parla di strumenti: cosa sono? Cosa fanno? E cosa rendono possibile? Uno strumento non è mai neutro. Cambia la mano che lo usa – proprio come il lavoro che ne nasce. Dalla matita a ChatGPT, dal brainstorming alla meditazione, da un semplice gesto a un software complesso – gli strumenti sono la base di ogni pratica creativa. Il corso si chiede: come influenza uno strumento la nostra creatività? Cosa impariamo provando strumenti diversi? E possiamo trasmettere quello che abbiamo imparato? Ogni studentessa sceglie 3 o 4 strumenti e ci lavora per due o tre settimane ciascuno. Il lavoro si svolge in quattro fasi: – Ricerca (Da dove viene lo strumento? Come funziona? Cosa non può fare?) – Padronanza (conoscere davvero lo strumento e usarlo in modo consapevole) – Provocazione (fare qualcosa che sorprende o mette in discussione una convenzione) – Spiegazione (creare un breve video esplicativo sullo strumento) Il risultato è un video che mostra e spiega lo strumento – divertente, folle, poetico o semplicemente stimolante. Ogni studentessa scrive anche un breve testo sulla propria esperienza. Tutti i video insieme formano una raccolta: un ritratto di come designer vedono e usano gli strumenti. Struttura del corso – Indagini sugli strumenti: ogni studentessa sceglie uno strumento e lavora in modo autonomo attraverso tutte e quattro le fasi, con feedback nel frattempo. Gli strumenti possono essere analogici o digitali, pratici o "filosofici" – una matita, una regola, un rituale, un programma. L'importante è che la scelta sia realistica e compatibile con i tempi. – La critica come strumento: anche il feedback e la discussione sono strumenti in questo corso – qualcosa che si sceglie e si progetta. Lavoriamo in conversazioni individuali, in gruppo o in formato speed-dating. Le studentesse devono scoprire come

	ricevere e usare il feedback nel modo più efficace per loro. – Input pratici: attraverso workshop e lezioni vengono trasmesse le basi – sugli strumenti di design, sulla produzione video e sulla comunicazione visiva. – Pubblicazione: alla fine si crea una raccolta di video – un video esplicativo per ogni strumento. Questi video e testi formano insieme una Cassetta degli Attrezzi. Obiettivi – Conoscere davvero a fondo un determinato strumento (di design) – Provocare in modo creativo e mettere alla prova i limiti dei metodi consolidati – Capire critica e discussione come strumenti attivi, non come valutazione – Comprendere insieme come gli strumenti plasmano la nostra pratica creativa.
Parole chiave	Modulo 1: strumenti, strumenti creativi, indagine visiva, ricerca visiva, video esplicativo, critica come strumento, progettazione grafica, tipografia, sistemi a griglia, tavolozze di colori, composizione grafica, media analogici, media digitali. Modulo 2: Media digitali, tipografia, tecniche e modalità di pubblicazione digitale, animazione, narrazione visiva. Modulo 3: Semiotica cognitiva, svolta materiale, studi scientifici e tecnologici, studi sul software.
Prerequisiti	Aver superato il corso di Comunicazione visiva 1; aver certificato il livello di conoscenza linguistica B1 nella lingua del corso negli anni successivi al primo.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Modulo 1: Lezioni frontali, workshop, conferenze di ospiti esterni, discussioni di gruppo, esercitazioni in classe, esperimenti, diverse modalità di revisione/feedback, apprendimento/insegnamento reciproco. Modulo 2: Lezioni frontali, workshop, conferenze di ospiti esterni, discussioni di gruppo, esercitazioni in classe, esperimenti, micro-escursioni, diverse modalità di revisione/feedback, apprendimento/insegnamento reciproco. Modulo 3: Lezioni frontali, discussioni di gruppo, esercitazioni in classe, presentazioni degli studenti.
Obbligo di frequenza	non obbligatorio, ma consigliato

Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Conoscenza e comprensione aver acquisito una metodologia progettuale nel campo della comunicazione visiva dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto. aver acquisito le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo della comunicazione visiva aver acquisito le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea aver acquisito le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutti le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere teorico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale. Capacità di applicare conoscenza e comprensione ideare, sviluppare, realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva finalizzare la realizzazione di un progetto compiuto nel campo della comunicazione visiva grazie alle 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 della comunicazione visiva. Autonomia di giudizio essere in grado di sviluppare una buona autonomia di giudizio finalizzata allo sviluppo della propria capacità progettuale e all’insieme di decisioni necessarie per portare un progetto a compimento. essere in grado di sviluppare 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 presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo della comunicazione visiva in forma di installazione, oralmente e per scritto. comunicare e 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 in maniera corretta in una terza lingua. Capacità di apprendimento apprendere 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. sviluppare un'attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni. acquisire 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.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Modulo 1: Il lavoro degli studenti sarà valutato in base a: partecipazione attiva ai compiti e alle discussioni; progressi nelle capacità creative; contributo alle attività di gruppo e alla pubblicazione finale; capacità di riflettere e articolare i propri processi di progettazione e i risultati ottenuti. Modulo 2: Durante tutto il modulo, gli studenti parteciperanno a workshop pratici per progettare e produrre una serie di lavori visivi. Il rispetto delle scadenze dei compiti, come indicato durante il semestre, è fondamentale per garantire un progresso costante. Le valutazioni saranno condotte attraverso presentazioni, in cui gli studenti spiegheranno le loro scelte concettuali, formali e tecniche per i loro progetti finali. Inoltre, gli studenti sono tenuti a presentare una copia fisica di ogni manufatto creato durante il

	corso. La presentazione di una documentazione ben eseguita del lavoro di progettazione è una parte fondamentale della valutazione. Module 3: - qualità della partecipazione all'attività didattica - presentazione in classe - prova intermedia - dossier finale. N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.
Criteri di valutazione	Modulo 1: – Qualità del progetto e delle presentazioni – Indipendenza e capacità critica nello sviluppo e nella discussione del progetto in base ai temi assegnati – Conoscenza, comprensione e capacità di discutere i riferimenti proposti durante il semestre – Presenza e impegno durante il semestre. Modulo 2: – Conclusività del concetto di progettazione – Conclusività degli aspetti formali del lavoro di progettazione – Qualità dell'esecuzione tecnica – Chiarezza della presentazione – Qualità e completezza della documentazione del progetto. Module 3: - qualità della comprensione concettuale, visibile nel dossier finale - impegno nel seguire il percorso del corso e le richieste.
Bibliografia obbligatoria	**Modulo 1:** Le letture relative all'argomento del progetto saranno comunicate durante il corso. **Modulo 2:** Pater, Ruben. CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It. Valiz, 2021. Pater, Ruben. The Politics of Design: A (Not So) Global Manual for Visual Communication. BIS Publishers, 2016. Goldstein, Mitch. How to Be a Design Student. Princeton Architectural Press, 2023. Lupton, Ellen. Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers. Princeton Architectural Press, 2021.

	Dunne, Anthony & Fiona Raby. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, 2013. **Module 3:** All'inizio del corso verrà presentato un elenco preciso delle letture obbligatorie, compreso un vademecum semiotico e una raccolta di saggi accademici sull'argomento dell'atelier.
Bibliografia facoltativa	**Modulo 1:** Durante il corso verranno comunicate letture supplementari relative all'argomento del progetto. **Modulo 2:** Durante il corso verranno fornite ulteriori letture. Gli studenti sono tenuti a partecipare e a discutere gli argomenti presentati durante le lezioni. Drucker, Johanna. Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production. Harvard University Press, 2014. Lorusso, Silvio. What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion. Set Margins Press, 2023. Chris Lee. Designing History: Documents and the Design Imperative to Immutability. Set Margins, 2025 Dirk Vis. Research For People Who Think They Would Rather Create. Onomatopee, 2025. **Module 3:** Akrich, M. (1992). The de-scription of technical objects. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 205–224). MIT Press. Berlage, T. (1994). A selective undo mechanism for graphical user interfaces based on command objects. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 1*(3), 269–294. https://doi.org/10.1145/196699.196721 Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis, 58*(1), 7–19. https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7

	Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin. Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. MIT Press. Kittler, F. (1995). There is no software. *Stanford Literature Review, 9*(1), 81–90. Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 225–258). MIT Press. Lesage, F. (2015). Keeping up through teaching and learning media software. *Canadian Journal of Communication, 40*(2), 259–277. Lesage, F. (2016). Reviewing Photoshop: Mediating cultural subjectivities for application software. *Convergence, 22*(2), 215–229. https://doi.org/10.1177/1354856514545711 Malafouris, L. (2013). *How things shape the mind: A theory of material engagement*. MIT Press. Mendoza-Collazos, J. (2024). Enhanced agency and the visual thinking of design. *Cognitive Semiotics, 17*(1), 1–22. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books. Pickering, A. (1995). *The mangle of practice: Time, agency, and science*. University of Chicago Press. Suchman, L. A. (1987). *Plans and situated actions: The problem of human–machine communication*. Cambridge University Press. Suchman, L. A. (2007). *Human–machine reconfigurations: Plans and situated actions* (2nd ed.). Cambridge University Press. Zhang, X., et al. (2023). Understanding collaborative practices and tools of professional UX designers. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM.
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità

Modulo del corso

Titolo della parte	Comunicazione visiva

costituente del corso	
Codice insegnamento	97158A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Tedesco
Docenti	Sig. Thomas Kronbichler, Thomas.Kronbichler@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49553
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	8
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	90
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	75
Ore di ricevimento previste	60
Sintesi contenuti	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Visual communication in diverse functional and experimental scopes.
Argomenti dell'insegnamento	This course centers around the investigation of Tools; what they are, what they do, and what they make possible. A tool is never neutral. It shapes the hand that holds it as much as the work it produces. From the pencil to Chat GPT, from brainstorming to meditation, from a single gesture to a piece of software with hundreds of commands and combinations so vast they defy counting, tools are the foundation of creative practice. This course asks: how is our creativity changed with our tools? What can we learn by using different tools, and can we teach these tools to others? Each student will choose 3 to 4 tools and work with them independently over two to three weeks each. The work unfolds in these phases: – research (understanding the tool's history, logic, and limitations) – mastery (learning to use the tool with intention and skill) – provocation (creating something with the tool that breaks an

	expectation, challenges a convention, or surprises – explanation (the creation of one explainer video for each tool) The final output of each investigation is a short explainer video that explores the tool while being entertaining, crazy, poetic, thought-provoking. Alongside the video, each student writes a text reflecting on their tool and their experience with it. Together, these videos form a collection: a portrait of tools as seen through the eyes of designers. Students can learn from these videos and teach each other new skills. Course Structure – Tool Investigations: Each student selects one tool and moves through research, mastery, provocation and explanation independently, with feedback given at various points. Tools may be analog or digital, practical or "philosophical" — a pencil, a constraint, a ritual, a piece of software. Tools should be precisely chosen and not be too complex for the time constraint. – Critique as a Tool: Feedback and discussion are themselves treated as tools in this course, something to be chosen, shaped, designed. Sessions may take the form of one-on-one conversations, peer critique, speed-dating formats, or open group reflection. Students are encouraged to notice the difference in how they receive and find out what works best for them. – Practical Input: Key topics will be introduced through workshops and lessons, covering areas such as specific tools in design, video production basics, and the basics of visual communication. – Publication: The course will produce a collection of videos, each an explanation and provocation centered on one tool. The videos and texts form the foundation of a Toolbox. Objectives – To develop deep knowledge of a self-chosen (design) tool – To encourage creative provocation and the willingness to test the limits of established methods – To treat critique and discussion as active design tools rather than evaluation – To contribute to a collective understanding of how tools shape creative practice.
Modalità di insegnamento	Lectures, workshops, guest talks, group discussions, in-class

	exercises, experiments, different review/feedback modalities, mutual learning/teaching.
Bibliografia obbligatoria	See main project description.
Bibliografia facoltativa	See main project description.

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Digital media
Codice insegnamento	97158B
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Docenti	dott. Andreas Trenker, Andreas.Trenker@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31479
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	6
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	60
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	90
Ore di ricevimento previste	18
Sintesi contenuti	Il corso mira a trasmettere basi, metodi, teorie e tecniche della materia oggetto del bando per diverse forme di comunicazione in ambito digitale e del social media marketing.
Argomenti dell'insegnamento	In questo modulo si parla di Media Digitali – in teoria e in pratica. Le unità pratiche ampliano il repertorio visivo delle studentesse: con strumenti non convenzionali e open-source, publishing digitale e approcci sperimentali. In concreto, le studentesse imparano cose come il design tipografico modulare, l'animazione, la scansione 3D e la fotogrammetria – in piccoli esercizi e progetti personali. Un

	workshop si svolge in modo collaborativo e si conclude con una proposta di design condivisa. Le unità teoriche guardano in modo critico ai rapporti di potere nella produzione e distribuzione dei media digitali. Qual è il ruolo dei designer grafici quando portano nel mondo delle cose visive? Queste domande vengono discusse nelle lezioni e con contributi di designer di fama internazionale.
Modalità di insegnamento	Lezioni frontali, workshop, conferenze di ospiti esterni, discussioni di gruppo, esercitazioni in classe, esperimenti, micro-escursioni, diverse modalità di revisione/feedback, apprendimento/insegnamento reciproco
Bibliografia obbligatoria	Pater, Ruben. CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It. Valiz, 2021. Pater, Ruben. The Politics of Design: A (Not So) Global Manual for Visual Communication. BIS Publishers, 2016. Goldstein, Mitch. How to Be a Design Student. Princeton Architectural Press, 2023. Lupton, Ellen. Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers. Princeton Architectural Press, 2021. Dunne, Anthony & Fiona Raby. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, 2013.
Bibliografia facoltativa	Further readings will be provided during the course. Students are expected to participate and debate about the topics presented during the lectures. Drucker, Johanna. Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production. Harvard University Press, 2014. Lorusso, Silvio. What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion. Set Margins Press, 2023. Chris Lee. Designing History: Documents and the Design Imperative to Immutability. Set Margins, 2025 Dirk Vis. Research For People Who Think They Would Rather Create. Onomatopee, 2025.

Titolo della parte costituente del corso	Teorie e linguaggi della comunicazione visiva
Codice insegnamento	97158C
Settore Scientifico-Disciplinare	PHIL-04/B
Lingua	Inglese
Docenti	dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	5
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	95
Ore di ricevimento previste	15
Sintesi contenuti	The integrated theoretical module provides fundamental overview about scientific methods of contemporary semiology and communication theory.
Argomenti dell'insegnamento	The conceptual definition of a tools, between agency and practices (Gibson, Suchman). The tool as a distributed agency, between delegation, prosthetics and interface (Latour). The tool as part of a cognitive system (Clark, Chalmers). The tool as a co-builder of thinking (Malafouris). Case studies about software and digital tools (Photoshop, Firma, undo, CAD). On the background: cognitive semiotics (Paolucci) for visual communication and the relationship between media and languages.
Modalità di insegnamento	Lectures, group discussions, in-class exercises, student presentations.
Bibliografia obbligatoria	A precise reader of mandatory readings will be presented at the beginning of the course, including a semiotic vademecum and a reader of academic essays about the atelier topic.

Bibliografia facoltativa	Akrich, M. (1992). The de-scription of technical objects. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 205–224). MIT Press. Berlage, T. (1994). A selective undo mechanism for graphical user interfaces based on command objects. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 1*(3), 269–294. https://doi.org/10.1145/196699.196721 Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis, 58*(1), 7–19. https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7 Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin. Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. MIT Press. Kittler, F. (1995). There is no software. *Stanford Literature Review, 9*(1), 81–90. Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 225–258). MIT Press. Lesage, F. (2015). Keeping up through teaching and learning media software. *Canadian Journal of Communication, 40*(2), 259–277. Lesage, F. (2016). Reviewing Photoshop: Mediating cultural subjectivities for application software. *Convergence, 22*(2), 215–229. https://doi.org/10.1177/1354856514545711 Malafouris, L. (2013). *How things shape the mind: A theory of material engagement*. MIT Press. Mendoza-Collazos, J. (2024). Enhanced agency and the visual thinking of design. *Cognitive Semiotics, 17*(1), 1–22. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books. Pickering, A. (1995). *The mangle of practice: Time, agency, and science*. University of Chicago Press. Suchman, L. A. (1987). *Plans and situated actions: The problem of human–machine communication*. Cambridge University Press. Suchman, L. A. (2007). *Human–machine reconfigurations: Plans and situated actions* (2nd ed.). Cambridge University Press. Zhang, X., et al. (2023). Understanding collaborative practices and

	tools of professional UX designers. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM.