

# Syllabus

## *Descrizione corso*

<b>Titolo insegnamento</b>	Progetto Comunicazione Visiva 1.c
<b>Codice insegnamento</b>	97162
<b>Titolo aggiuntivo</b>	The window is the point
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	NN
<b>Lingua</b>	Italiano; Inglese; Tedesco
<b>Corso di Studio</b>	Corso di laurea in Design e Arti - Curriculum in Design
<b>Altri Corsi di Studio (mutuati)</b>	
<b>Docenti</b>	<p>dr. Emilio Patuzzo,            Emilio.Patuzzo@unibz.it  <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719</a></p> <p>dott. Christian Lange,            Christian.Lange@unibz.it  <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815</a></p> <p>dott. Marco Baravalle,            Marco.Baravalle@unibz.it  <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232</a></p>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>Anno/i di corso</b>	1st & 2nd
<b>CFU</b>	19
<b>Ore didattica frontale</b>	90+60+30
<b>Ore di laboratorio</b>	0
<b>Ore di studio individuale</b>	295
<b>Ore di ricevimento previste</b>	93
<b>Sintesi contenuti</b>	Il corso fornisce agli studenti conoscenze e competenze sugli approcci operativi del lavoro, sui metodi e sulle teorie della

	comunicazione visiva per vari campi di applicazione, con particolare attenzione alla produzione editoriale.
<b>Argomenti dell'insegnamento</b>	Il corso esamina la "finestra" come modello concettuale della comunicazione visiva: metafora, dispositivo percettivo e principio strutturale per layout, griglia, tipografia, spazio bianco ed elementi interattivi. Gli studenti analizzano esempi storici e contemporanei, dalla storia dell'arte e del design alle interfacce digitali, e sulla base di ciò sviluppano autonomamente progetti di design sperimentali. L'obiettivo è la realizzazione di progetti individuali che progettino consapevolmente e mettano in scena spazialmente l'attenzione, la visibilità e il significato nei formati cartacei e digitali.
<b>Parole chiave</b>	Finestra, Tipografia, Impaginazione, Griglia, Metafora, Percezione, Design History.
<b>Prerequisiti</b>	
<b>Insegnamenti propedeutici</b>	Aver superato il progetto WUP e tutti i corsi WUP; aver certificato il livello di conoscenza linguistica B1 nella lingua del corso negli anni successivi al primo.
<b>Modalità di insegnamento</b>	Lezioni frontali, esercitazioni, workshop, conferenze di ospiti esterni, discussioni di gruppo, revisione e feedback.
<b>Obbligo di frequenza</b>	non obbligatorio, ma consigliato
<b>Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi</b>	<p>Conoscenza e comprensione</p> <p>hanno acquisito una propria metodologia di progetto nel campo della comunicazione visiva, dalla fase di pianificazione alla fase di realizzazione del progetto.</p> <p>hanno acquisito le conoscenze pratiche e teoriche di base necessarie per realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva.</p> <p>hanno acquisito le conoscenze di base per essere in grado di guardare con occhio critico al proprio lavoro e di affrontare la complessità contemporanea.</p> <p>hanno acquisito le conoscenze di base necessarie per proseguire gli studi del Master in tutte le componenti della cultura del progetto e nelle materie teoriche.</p> <p>Applicare conoscenza e comprensione</p> <p>pianificare, sviluppare e realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva.</p> <p>essere in grado di portare a termine la creazione di un progetto</p>

compiuto nel campo della comunicazione visiva, grazie alle conoscenze di base acquisite in ambito pratico, scientifico e teorico.

riconoscere i principali fenomeni della società contemporanea, osservarli criticamente, anche da un punto di vista etico e sociale, ed elaborare soluzioni adeguate a livello di proposta/risposta progettuale.

utilizzare le competenze acquisite durante il corso di studi in caso di prosecuzione degli studi in un Master nel campo della comunicazione visiva e svilupparle ulteriormente.

#### Giudizi

essere in grado di esprimere giudizi autonomi al fine di sviluppare le proprie capacità progettuali e in relazione a tutte quelle decisioni necessarie per portare a termine un progetto.

essere in grado di esprimere giudizi autonomi, sia nella valutazione critica del proprio lavoro che nella capacità di utilizzare i giusti strumenti interpretativi nei contesti progettuali in cui lavoreranno e/o proseguiranno gli studi, considerando anche gli aspetti etici e sociali.

#### Competenze comunicative

presentare in modo professionale un progetto realizzato autonomamente nel campo della comunicazione visiva sotto forma di installazione, sia oralmente che per iscritto.

comunicare e motivare in modo professionale le proprie decisioni e giustificarle da un punto di vista formale e teorico.

comunicare e presentare il proprio progetto a livello professionale in un'altra lingua e correttamente in una terza lingua oltre alla propria.

#### Capacità di apprendimento

aver appreso una metodologia di lavoro a livello professionale - nel senso di essere in grado di identificare, sviluppare e realizzare soluzioni a problemi complessi applicando le conoscenze acquisite in ambito pratico e teorico - al fine di avviare un'attività professionale e/o proseguire gli studi con un master.

hanno sviluppato un atteggiamento creativo e hanno imparato a valorizzarlo e a svilupparlo secondo le proprie inclinazioni.

hanno acquisito conoscenze di base nelle materie teoriche e

	<p>pratiche e una metodologia di studio adatta a proseguire gli studi con un master.</p>
<p><b>Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)</b></p>	<p>Gli studenti imparano a comprendere la "finestra" come modello concettuale della comunicazione visiva: come cornice, spazio vuoto e struttura che controlla la visibilità, l'attenzione e il significato. Affrontano il tema dal punto di vista storico e mediatico, dalla storia dell'arte e del design alle interfacce digitali. Sulla base di questa analisi, sviluppano autonomamente progetti di design sperimentali, utilizzando consapevolmente, tra l'altro, sistemi di griglia, tipografia, spazi bianchi e layout modulari. L'obiettivo è la realizzazione di un progetto individuale, dalla concezione allo sviluppo di una narrazione, dalla sperimentazione dell'effetto visivo in formati cartacei e digitali fino alla messa in scena finale nello spazio.</p>
<p><b>Modalità di esame</b></p>	<p>L'esame finale prevede la consegna, la presentazione e la discussione dei progetti realizzati durante il semestre, insieme alla relativa documentazione. Gli studenti presenteranno il proprio lavoro seguendo le indicazioni fornite nel corso del semestre. Sarà richiesto loro di discutere i progetti affrontando in modo critico i riferimenti proposti durante il corso e mostrando un'interpretazione personale dei temi progettuali.</p> <p>La partecipazione alla presentazione finale (GOG) — comprensiva della fase di preparazione, allestimento e smantellamento — è considerata parte integrante del corso.</p> <p><b>N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.</b></p>
<p><b>Criteri di valutazione</b></p>	<p>Entro la data dell'esame, ogni studente dovrà caricare una documentazione dettagliata del lavoro svolto durante il corso sulla piattaforma showcase della Facoltà: <a href="https://designart.unibz.it/">https://designart.unibz.it/</a></p> <p>La documentazione è parte integrante dell'esame e deve includere la documentazione fotografica e un abstract del progetto.</p> <p>La valutazione finale si basa sui contenuti di tutti gli esercizi secondo i seguenti criteri.</p> <p>Per il lavoro svolto: originalità, coerenza, qualità tecniche/estetiche, accuratezza, sempre concepiti in relazione al contesto e all'uso.</p> <p>Per la presentazione: efficacia e chiarezza, consapevolezza del contesto e dei discorsi rilevanti nella pratica contemporanea.</p>

	Per il percorso svolto durante tutto il semestre: partecipazione proattiva, qualità dei contributi e dello sviluppo individuale, capacità di lavorare individualmente e in gruppo.
<b>Bibliografia obbligatoria</b>	Guardare nei diversi moduli
<b>Bibliografia facoltativa</b>	Guardare nei diversi moduli
<b>Altre informazioni</b>	
<b>Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)</b>	Istruzione di qualità

## *Modulo del corso*

<b>Titolo della parte costituente del corso</b>	Comunicazione visiva
<b>Codice insegnamento</b>	97162A
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	CEAR-08/D
<b>Lingua</b>	Tedesco
<b>Docenti</b>	dott. Christian Lange, Christian.Lange@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815</a>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>CFU</b>	8
<b>Docente responsabile</b>	
<b>Ore didattiche frontali</b>	90
<b>Ore di laboratorio</b>	0
<b>Ore di studio individuale</b>	110
<b>Ore di ricevimento previste</b>	60
<b>Sintesi contenuti</b>	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Visual communication in diverse functional and experimental scopes.
<b>Argomenti dell'insegnamento</b>	.

<b>Modalità di insegnamento</b>	.
<b>Bibliografia obbligatoria</b>	via Teams
<b>Bibliografia facoltativa</b>	.

## *Modulo del corso*

<b>Titolo della parte costituente del corso</b>	Graphic Design
<b>Codice insegnamento</b>	97162B
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	CEAR-10/A
<b>Lingua</b>	Italiano
<b>Docenti</b>	dr. Emilio Patuzzo, Emilio.Patuzzo@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719</a>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>CFU</b>	6
<b>Docente responsabile</b>	
<b>Ore didattica frontale</b>	60
<b>Ore di laboratorio</b>	0
<b>Ore di studio individuale</b>	95
<b>Ore di ricevimento previste</b>	18
<b>Sintesi contenuti</b>	Il corso insegna i fondamenti, le competenze, i metodi di lavoro, le teorie e le pratiche delle diverse forme di editoria.
<b>Argomenti dell'insegnamento</b>	Il modulo pone l'accento sui momenti e sugli strumenti fondanti dell'iter progettuale, in quanto veicoli per comprendere i principi del progetto di comunicazione. Il corso mira, in sintesi, a maturare quella consapevolezza progettuale — tecnica e operativa — che permette a un professionista di svolgere il suo esercizio con efficienza e risolutezza: dalla formulazione di un concept all'elaborazione degli strumenti di valutazione di quest'ultimo, per approdare ai software che caratterizzano la prassi progettuale e,

	<p>infine, alle nuove possibilità che costellano il panorama nel quale il graphic designer oggi giorno opera.</p> <p>Ci è noto, per esempio, che un oggetto può essere letto in diversi modi: ogni enciclopedia, ogni circostanza, ogni disposizione del pensiero, assoggetta un che di apparentemente statico a interpretazioni eterogenee. E una finestra — tema centrale del corso — non è da meno. Ebbene, a partire da questo presupposto, il corso introduce il tema del "concept": un principio normativo e generativo che guida lo sviluppo e la traduzione visiva di un oggetto non ancora interpretato.</p> <p>Buona parte delle lezioni è dedicata alla problematizzazione di questo momento fondante, valutando il "concept" non solo come insieme di possibilità da risolvere appellandosi alla fascinazione temporanea della cernita. Piuttosto, il "concept" va valutato come scelta orientata dalla capacità di prefigurare l'inclinazione di un'idea a trasformarsi in artificio generativo, ad articolarsi in un convincente sistema retorico e visivo. In questo quadro, i software Adobe ricopriranno un ruolo centrale nel corso, e verranno affrontati con esercitazioni più o meno tecniche, nella convinzione che apprendere tali programmi significhi introiettare, per osmosi, i principi della progettazione (la griglia come imposizione d'ordine, lo stile come sistema di coerenza, il livello come gerarchia degli elementi, ecc.). Pertanto il corso è operativo, organizzato a partire da esercitazioni e momenti pratici; tuttavia è orientato da una forte impronta critica sui temi trattati: gli strumenti non verranno considerati come oggetti inerti e sostituibili, ma come veri e propri dispositivi ideologici.</p> <p>Il corso integra infine l'uso dell'Intelligenza Artificiale come nuova frontiera della progettazione, utilizzandola non solo per il Q&amp;A tecnico, ma come nuovo strumento di progettazione in grado di espandere le capacità di calcolo e variazione del designer (prompting, automazione e scripting da integrare all'uso dei software Adobe), mantenendo però centrale il dibattito critico e l'autorialità del concept.</p>
<b>Modalità di insegnamento</b>	lezioni frontali; presentazione casi studio; dibattito; workshop.

<b>Bibliografia obbligatoria</b>	<p>Munari, B. Da Cosa Nasce Cosa</p> <p>Kinross, R., Tipografia Moderna</p>
<b>Bibliografia facoltativa</b>	<p>Deleuze, G., Cinema 1: The Movement-Image</p> <p>Flusser, V., Towards a Philosophy of Photography</p> <p>Foucault, M., Discipline and Punish: The Birth of the Prison</p> <p>Manovich, L., The Language of New Media.</p>

## *Modulo del corso*

<b>Titolo della parte costituente del corso</b>	Cultura visuale
<b>Codice insegnamento</b>	97162C
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	PHIL-04/A
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Docenti</b>	<p>dott. Marco Baravalle,            Marco.Baravalle@unibz.it  <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232</a></p>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>CFU</b>	5
<b>Docente responsabile</b>	
<b>Ore didattica frontale</b>	30
<b>Ore di laboratorio</b>	0
<b>Ore di studio individuale</b>	90
<b>Ore di ricevimento previste</b>	15
<b>Sintesi contenuti</b>	The integrated theoretical module applied in the development of the semester project, conveys theories and methods for understanding and analysing images and visual material in their cultural context of production, dissemination and use.
<b>Argomenti dell'insegnamento</b>	This course explores the multifaceted field of visual culture through a critical lens, addressing its intersections with decolonization,

	<p>activism, and politics. Students will engage with key concepts and practices that define visual culture. The course navigates themes such as the role of visibility in colonial histories, the revolutionary potential of exhibitions, and countervisual practices from historical avant-gardes to contemporary ecological and queer movements. Through case studies, readings, and discussions, participants will critically examine the politics of representation, the role of art institutions, and the implications of machine vision in the digital age.</p>
<b>Modalità di insegnamento</b>	Frontal lecture, presentations and collective discussions.
<b>Bibliografia obbligatoria</b>	Nicholas Mirzoeff, <i>An Introduction To Visual Culture</i> , Routledge, London And New York, p. 1- 21.
<b>Bibliografia facoltativa</b>	<p>Marita Sturken, Lisa Cartwright. <i>Practices of looking</i>. Vol. 2009. Oxford: Oxford University Press, 2001, p. 1-51.</p> <p>Walter Dignolo, Rolando Vázquez. "Decolonial Aesthetics: Colonial wounds/decolonial healings— Social text." Retrieved December 15 (2013); 2019.</p> <p>Nicholas Mirzoeff, <i>The Right To Look. A Counterhistory of Visuality</i>, Duke University Press; p. 1-101</p> <p>Nicholas Mirzoeff, <i>The Right To Look. A Counterhistory of Visuality</i>, Duke University Press, p. 155-187</p> <p>Gerald Raunig, <i>Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century</i>. Semiotexte; p. 67-112</p> <p>Tony Bennett. <i>The birth of the museum: History, theory, politics</i>. Routledge, 2013; p. 1-98</p> <p>Rolando Vázquez, <i>Vistas Of Modernity. Decolonial Aesthetics And The End Of The Contemporary</i>, Vior Webmedia, 2024. Read the chapters titled: "Decoloniality" and "La Tour: The Modern Gaze"</p>

Boris Groys. "Becoming Revolutionary: On Kazimir Malevich." e-flux journal 9 (2013)

Jaleh Mansoor, Marshall Plan Modernism: Italian Postwar Abstraction and the Beginnings of Autonomia. Duke University Press, 2016, 1-67

Mary Anne Staniszewski, Framing Installation design: The International Avant-Gardes, in The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art, The MIT Press, Cambridge, London; 1998. p. 3-24.

Peter Bürger, Theory of The Avant-Garde, Manchester University Press, University of Minnesota Press, 1984, p. 35-55

Mary Anne Staniszewski, Creating Installations for Aesthetic Autonomy: Alfred Barr's Exhibition technique, in The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art, Cambridge, London, The MIT Press, 1998. p. 60-83

Brian O'Doherty; Notes On The Gallery Space; in Inside The White Cube; Berkeley, University Of California Press, 1976. 13-34

Georges Didi-Huberman, Images in spite of all: four photographs from Auschwitz. University of Chicago Press, 2008; p. 3-47

Benjamin H. D. Buchloh, "The Dialectics of Design and Destruction: The Degenerate Art Exhibition (1937) and the Exhibition internationale du Surréalisme (1938)." October 150 (2014): 49-62.

Guy Debord and Gil J. Wolman. "A user's guide to détournement." Les Lèvres Nues 8.7 (1956).

Giorgio Agamben, *Difference and Repetition : on Guy Debord's Films*, in Tom McDonough ed., *Guy Debord and the Situationist International*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2002

Ana Longoni; *Avant-Garde Argentinian Visual Artists Group*, Tucumán Burns (1968) ; *Contrappunto*; *Mousse*; 2; 4-2014; 1-18

Lucy Lippard, *The Art Workers Coalition. Not a History*, in *Studio International*, November 1970, 173-179.

*Atelier Populaire. Posters from the revolution: Paris, May 1968*. Dobson, 1969

Deaton, Clifford. "The memory of May'68: The ironic interruption and democratic commitment of the atelier populaire." *Design Issues* 29.2 (2013): 29-41.

Raffaella Perna, "The Last Avant-garde? Pablo Echaurren and the Movement of '77", *Pablo Echaurren. Art For The Many*, Silvana Editore, 2024, p. 47-64.