CERAMICA E ARCHITETTURA: LE GRANDI LASTRE

Contenuti del corso:

- Produzione delle grandi lastre
- Formati e spessori
- Caratteristiche estetiche e funzionali della lastra
- Gres tecnico a tutta massa
- Le facciate in architettura: principali tipologie e vantaggi per la grande lastra
- La lastra come scelta stilistica
- La grande lastra nelle opere di restauro
- La pavimentazione interna
- La pavimentazione in outdoor
- Case Histories
- Opere d'arte e installazioni

INTERIOR DESIGN PER IL PROGETTO CERAMICO

Contenuti del corso:

- Produzione delle grandi lastre
- Formati e spessori
- La lastra e le tendenze (interiors' trends)
- Creazione di una collezione
- Caratteristiche estetiche e funzionali della lastra
- Gres tecnico a tutta massa
- La lastra negli interiors privati e pubblici. Applicazioni.
- La lastra negli elementi d'arredo
- Progettazione di stand espositivi per le lastre
- Progettazione di showroom per le lastre

STRUMENTI DEDICATI ALLA COMUNICAZIONE DIGITALE

A chi si rivolge

- Tecnici di marketing interessati a capire e comprendere i NUOVI STRUMENTI dedicati alla COMUNICAZIONE DIGITALE
- Operatori grafici interessati alle ultime novità nel campo della progettazione grafica 3D

Obiettivi

Individuare soluzioni progettuali adeguate agli obiettivi comunicativi, al target di riferimento e alle caratteristiche tecniche dei media utilizzati
Valorizzare le caratteristiche distintive del prodotto progettando sistemi espositivi che rappresentano l'ambiente ceramico integrando diverse tipologie di comunicazione visuale

Modulo 1 MOTION GRAPHICS 6 ore GIACOMO VENTURELLI

Programma e contenuti

- Presentazioni e info sui partecipanti
- I vantaggi della grafica vettoriale e la semplicità di comunicazione
- Esempi pratici ispirativi e lavori realizzati con focus architecture
- Software dedicati alla grafica vettoriale - differenze
- Hardware utilizzati in grafica vettoriale - Tavolette grafiche
- Nuovi sistemi di painting utilizzando i sistemi VR - 3D Paint
- Creazione originale di animazioni e grafiche utilizzando l'illustrazione
- Software dedicati (AE - Animator)
- Tecniche illustrative e differenze (disegno 2D - disegno prospettico - colori - b/n)
- Lo storytelling e lo sviluppo delle tavole di storyboard
- Ideazione di character per campagne
- Conclusioni

Domande

Modulo 2 RENDERING 3D E ANIMAZIONE 6 ore MARCELLO GANZERLI

Programma e contenuti

- Presentazioni e info sui partecipanti
- Un po' di storia
- Panoramica generale sui software dedicati alla grafica 3D e differenze con i sistemi CAD
- Esempi di lavori svolti e spiegazioni
- Cinema 4D ed il workflow di lavoro
- Dalla modellazione allo sviluppo del rendering
- Gli strumenti di Cinema 4D e l'interfaccia
- I motori di rendering
- La post produzione e il compositing in Adobe Photoshop
- Animazioni rendering
- Software dedicati ai grandi assiemi architettonici con tamplate 3D in real time - Lumion
- La post-produzione con After Effect e le sinergie con Cinewere
- Conclusioni

Domande

Modulo 3 VR-AR 6 ore CHIARA RUSSOMANNO

Programma e contenuti

- Presentazioni e info sui partecipanti
- Panoramica generale sulle nuove tecnologie:
  VIRTUAL REALITY, AUGMENTED REALITY e MIXED REALITY
- Esempi di soluzioni IMMERSIVE VR
- Software dedicati allo sviluppo di ambienti VR immersivi (UNITY - UNREAL)
- Analisi dei principali hardware disponibili sul mercato, con relativa evoluzione
- Panoramica generale su Unity (Pro, contro e limitazioni)
- Programmazione utilizzati - Asset store - Forum e risorse
- Esempi di soluzioni AR e della rivoluzione che ha comportato
- Panoramica generale sui dispositivi per l'AR con relative limitazioni
- Soluzioni mobile per la visualizzazione di contenuti in AR
- Software principali per lo sviluppo di progetti in AR (Vuforia, ArCore, ArKit)
- Analisi dell'evoluzione di tecnologie VR e AR nell'ultimo anno
- Cosa ci aspetta in futuro
- Conclusioni
- Domande

Modulo 4 STAMPA 3D E PROTOTIPAZIONE RAPIDA

Programma e contenuti

- Presentazioni e info sui partecipanti
- Tecnologie attualmente disponibili (estrusione, polveri, catalizzazione resine, ecc.)Produttori di macchine (Leapfrog, Sharebot, Makerbot, Stratasys, Eos, 3dsystem, ecc.) e tecnologie più utilizzate nell'industria
- Materiali e dettagli tecnici (Pro e Contro dei diversi materiali)
- Creazione del modello 3D dall'idea con l'utilizzo di una serie di sistemi CAD 3D (AutoCAD, 3ds Max, Inventor, Revit, SchethUp, Rhino, SolidWorks, Blender, ecc.)
- Modifica del modello 3D dell'oggetto finito per essere adattato alla stampa 3D (aggiunta di colonne di supporto, controllo di spessori troppo sottili, ecc.)
- Conversione del modello 3D in un formato adatto alla elaborazione con la stampante 3D
- Introduzione al formato STL, OBJ e al formato di stampa G-Code
- Parametri di precisione e semplificazione utilizzabili nella conversione
- Posizionamento, rotazione e scalatura del modello 3D sul piano di lavoro della stampante
- Impostazione dei parametri macchina per la stampa 3D (temperatura, posizione della testina di stampa, profondità di slicing, ecc.).
- Calibrazione della stampante
- Simulazione del processo di Slicing
- Editor del programma G-Code
- Trasmissione dei dati dall'applicazione di gestione alla stampante 3D
- Processo di Stampa (stampa guidata di oggetti comuni e personalizzati)
- Eventuale finitura del modello 3D stampato
- Conclusione del corso

Domande

Lab.Brain design
www.labbraindesign.com

Spett.le
CERFORM

8 febbraio 2021

Un corso innovativo rivolto alla progettazione SmartHome.

Il corso si basa sui metodi del design thinking: l'abilità che unisce empatia, creatività e razionalità per creare business value. Per questa intrinseca capacità la metodologia del design thinking viene usata per far lavorare gruppi multidisciplinari.

OBIETTIVI

Obiettivo formativo del corso è fornire strumenti del design thinking per migliorare la capacità dei progettisti e delle persone che lavorano in azienda di anticipare i bisogni delle persone.
La SmartHome con l'uso di tecnologie quali Internet of Things (IoT), tecnologie mobili, automazione e domotica e intelligenza artificiale può aiutare a migliorare la qualità della vita delle persone.
Per progettare una SmartHome bisogna quindi progettare l'esperienza (UX user experience) e non solo gli spazi. Il corso indagherà il processo di design thinking, strumenti di design research e di user experience.

OUTPUT DEL CORSO

- Capire il design thinking e portarlo nella quotidianità del proprio lavoro
- Strumenti per la progettazione dell'esperienza digitale nella casa
- Design trends – strumenti e metodi per capirli e gestirli nel proprio processo di lavoro
- Scenari innovativi degli spazi abitativi

di Valentina Downey e Patrizia Scarzella

valentina@labbraindesign.com
patrizia@labbraindesign.com
tel 0521207053 – 023310499

REFERENCE LIST

CIPRIANI FOOD, Bormioli Rocco, CREA progetto retail per 18 farmacie, CIRA Centro Italiano ricerche aerospaziali, TPalazzo - Palazzo Dalla Rosa Prati, GOEL, CISE, Design with a view Central Saint Martin School di Londra, Hortoitalia OP, Funghi Valentina, RomagnaTech, Centuria Agenzia innovazione Romagna, Rinnova Romagna innovazione, International Good Shepherd Foundation, Vetreria Bazzanese, Fontanot S.p.A., CSIL, Fasem, Methis-Coopsette/Laminam, Cornitec, OTOBI, Flou, Saint-Gobain Glass, Thai Ministry of Commerce, Italian Ministry of Foreign Affairs, Italian Institute of Foreign Commerce, St.Gobain Glass, Steroglass-Bluesidedesign, , Pyrex Engineer, Pyrex Glass, Gruppo Fanti, Koleksiyon, VismaraVetro, Rapsel, Eurostand, Consuledis, Zanotta, Alessi, Fantini.

PREMI

- Selezione Compasso D'Oro Internazionale
- GLOBAL IRISH DESIGN CHALLENGE
- ADIDESIGNINDEX
- Premio Eccellenze del Design nel Lazio – Premio della regione Lazio – miglior progetto nella categoria "social design"

VALENTINA DOWNEY

Product e strategic designer nei settori agroalimentare, arredo, elettronica, componenti elettrici, materiali, persona. Ha sviluppo progetti di retail and communication design (farmacie e ristorazione). Coordina e progetta laboratori per l'innovazione per aziende nazionali e multinazionali. Ha sviluppato progetti di design strategico in Europa e in Asia.
Insegna al master di Innovation design all'università di Ferrara. Ha insegnato **disegno industriale, design thinking e design management** all'Università di Bologna al Corso di design industriale Facoltà di Ingegneria, Domus Academy Milano, Università La Sapienza Roma, all'Istituto Europeo di design a Madrid, all'Accademia di Belle Arti di Bologna, **Visual Communication** al Master di Marketing Management Sole24ore, **Retail and design Innovation** al corso di Trade and Shopper Marketing Facoltà di Economia dell'Università di Parma. E' Presidente di ADI Delegazione Emilia Romagna – Associazione per il Disegno Industriale.

PATRIZIA SCARZELLA

Architetto e giornalista, esperta di comunicazione, consulente di brand internazionali di design.
Ha sviluppato progetti di design strategico e per il sociale in Asia e Africa.
Autore di libri e mostre sperimentali.
Ha insegnato nelle Università La Sapienza Roma, Genova, Estonian Academy of Arts Tallinn.
Fondatore e Vice Presidente della Associazione DComeDesign per la promozione della creatività femminile.

PARTNER

DONATELLA DOWNEY

Inizia la propria carriera professionale all'interno del dipartimento risorse umane di Guccio Gucci per proseguire in Calvin Klein.
Nel 2006 Calvin Klein passa da una gestione familiare a una di tipo multinazionale e viene acquisita dalla statunitense Warnaco. Assume l'incarico di responsabile del personale di sede e in particolare ha l'incarico di gestire il passaggio a una cultura multinazionale, sviluppare la formazione aziendale, promuovere iniziative corporate (analisi di clima aziendale, organizzazione eventi HR, welcome meetings, performance appraisals) adattando le richieste corporate alla realtà locale avvalendosi degli strumenti di change management. Le sue attività principali sono engagement del personale e gestione del cambiamento.

Più di 15 anni di esperienza nella gestione del capitale umano la aiutano a fornire un'assistenza specifica su misura alle esigenze dei suoi clienti, aiutandoli a ottenere una maggiore consapevolezza delle proprie competenze, allo scopo di raggiungere un obiettivo, e allargare il loro potenziale.

di Valentina Downey e Patrizia Scarzella

valentina@labbraindesign.com
patrizia@labbraindesign.com
tel 0521207053 – 0233104999

CONTENUTI

La maggior parte del percorso si basa su un coinvolgimento attivo dei partecipanti – learning by doing. Saranno usate piattaforme di collaborazione a distanza, progettate per il Project management e il design thinking.

1. DESIGN THINKING
   - Metodo di lavoro – *design thinking*
     - Gli step
     - Strumenti
     - *Learning by doing*
   - Smarthome
     - Bisogni e tecnologie
     - lo strumento PERSONAS
   - DESIGN RESEARCH
     - Metodi della Design Research
     - Strumenti di ricerca per la progettazione esperienza
     - Empathy map
     - User Journey e storyboard.
2. LABORATORIO
   - Una giornata per sperimentare il metodo del design thinking. Sarà anche occasione per sperimentare una collaborazione di progetto a distanza.

DURATA

4 giornate (4+4+4+4+8)

PROGRAMMA

23 marzo 2021 – 11.00-13.00 - 14.00-18.00

- Presentazione obiettivi – cosa faremo e come
- Introduzione strumenti di collaborazione a distanza
- Introduzione Design Thinking
- Metodi e strumenti per la professione
- SmartHome – trasformazione digitale, creare un progetto per le persone

25 marzo 2021 - 11.00-13.00 - 14.00-18.00

- Emphatize – guardare con gli occhi del proprio cliente– anticipare e rispondere ai bisogni delle persone
- Costruire una Personas

di Valentina Downey e Patrizia Scarzella

valentina@labbraindesign.com
patrizia@labbraindesign.com
tel 0521207053 – 0233104999

- DESIGN RESEARCH – metodi e strumenti
- Quali metodi e ricerche per progettare un'esperienza digitale

6 aprile 2021 - 11.00-13.00 - 14.00-18.00

- Analizzare la design research e presentazione
- Visualizzare, testare le proprie idee
- Storyboard e User Journey
- Iniziamo il laboratorio di design thinking – definiamo gli obiettivi e requisiti

8 aprile 2021 - 11.00-13.00 - 14.00-18.00
Laboratorio di design thinking – progettiamo una casa intelligente per il nostro cliente.

- Ideare
- Prototipizzare
- Testare

di Valentina Downey e Patrizia Scarzella

valentina@labbraindesign.com
patrizia@labbraindesign.com
tel 0521207053 – 0233104999

Color Design

Il design del colore è un settore professionale che richiede esperti con competenze specifiche. Per formulare un progetto efficace sono necessarie conoscenze umanistiche e scientifiche: dalla filosofia alle scienze naturali, dalla biologia alla medicina, dall'antropologia alla psicologia, dalla fisica alla teoria del colore, dal design all' ergonomia visiva, dall'architettura all'arte.
Solo una formazione specifica e interdisciplinare offre gli strumenti necessari a soddisfare, nei vari ambiti della progettazione, le esigenze funzionali ed estetiche che consentono di ottenere una piena integrazione tra uomo e ambiente costruito. Considerare il colore solo un fattore estetico riducendolo ad un fenomeno legato all'interpretazione personale è sbagliato e controproducente. Altrettanto errato è seguire passivamente le tendenze del colore nel design e nella moda. Scegliere un colore non vuol dire affidarsi al proprio gusto o a convenzioni più o meno diffuse, il colore è un elemento determinante che amplifica e aumenta in maniera sostanziale le probabilità di successo di un progetto. Il giusto equilibrio cromatico può valorizzare i luoghi e i prodotti nei loro aspetti sociali, culturali e di mercato.

MONTE ORE: 24 ORE

Introduzione: Il colore, tra arte e scienza

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

L'argomento colore, può essere analizzato da infiniti punti di vista, perché investe ogni campo del sapere. Studi recenti hanno dimostrato che la nostra reazione al colore è totale, sia dal punto di vista fisiologico che psicologico e può incidere sia positivamente o negativamente sul nostro benessere psicofisico generale.

Analisi delle principali tipologie di contrasti cromatici

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

Conoscere le armonie cromatiche aiuta a comprendere come abbinare al meglio i colori.
I contesti cromatici per essere vivibili devono essere sostenuti da rapporti equilibrati.

programma:
CONTRASTO DI TONALITA'
CONTRASTO DI SATURAZIONE
CONTRASTO CALDO-FREDDO
CONTRASTO DI CHIARO-SCURO
CONTRASTO DI COMPLEMENTARIETA'
CONTRASTO DI POLARITA'
CONTRASTO DI QUALITA'
CONTRASTO DI QUANTITA'
CONTRASTO DI SUPERFICIE
CONTRASTO SIMULTANEO
CONTRASTO SUCCESSIVO
METAMERIA
EFFETTO PRIMADONNA

I Colori

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 + 3 ore

Le 2 lezioni sono improntate alla considerazione e discussione dei colori dal punto di vista simbolico, storico e percettivo, con riferimenti e applicazioni al design, alla comunicazione e alla moda.

programma:
ROSSO, ARANCIONE, GIALLO, VERDE, BLU, INDACO, VIOLA, BIANCO, GRIGIO, NERO, MARRONE, ROSA

I Sistemi di notazione cromatica

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

i sistemi cromatici o modelli di colore che si sono susseguiti nella storia, da quelli simbolici magici a quelli matematici astratti esprimono il desiderio insito nell'uomo di creare un ordine per i colori, ma anche di disporre di strumenti metodologici funzionali alla loro applicazione.

programma:
MUNSELL, NCS, RAL, PANTONE, ALTRI SISTEMI DI NOTAZIONE CROMATICA

Il senso psicologico: associazioni sinestetiche
La percezione del colore investe i cinque sensi

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

Il termine sinestesia indica la simultaneità percettiva dei cinque sensi. Più semplicemente esso si riferisce a quei fenomeni in cui una stimolazione uditiva, olfattiva, tattile o visiva viene condivisa da due o più sensi. La percezione sinestetica, è dovuta al fatto che i nostri sensi, pur essendo autonomi, non sono del tutto indipendenti gli uni dagli altri. Nell'esperienza del colore, le informazioni confluiscono in una sensazione unitaria che investe anche gli altri sensi.

programma:
TEMPERATURA DEL COLORE
ASSOCIAZIONI LEGATE AL SENSO DEL GUSTO
ASSOCIAZIONI OLFATTIVE
PERCEZIONE DEL SUONO
ASSOCIAZIONI TATTILI E DI CONSISTENZA
ASSOCIAZIONI LEGATE AL PESO
PERCEZIONE DELLA DIMENSIONE
ASSOCIAZIONI RELATIVE ALLO SPAZIO

Progettazione Cromatica

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

Un progettista non deve limitarsi alla pedissequa ripetizione delle tendenze che periodicamente ispirano architettura, design, moda e ogni altro settore. Il compito del progettista del colore è comprendere come gli stimoli che recepiamo attraverso il canale visivo agiscono sul nostro organismo, e fare in modo di creare le migliori condizioni possibili

per assicurare il benessere degli esseri umani. Ciò che vediamo quindi è direttamente relazionato alle nostre condizioni psico-fisiche. Il nostro apparato percettivo infatti reagisce ai cambiamenti della luce adeguandosi all'intensità dell'illuminazione.

programma:
ERGONOMIA DEL COLORE
CLIMA CROMATICO
IPERSTIMOLAZIONE
IPOSTIMOLAZIONE
RIFRAZIONE
DENSITÀ LUMINOSA
IL RAPPORTO TRE A UNO

Il patrimonio cromatico come espressione dello spirito del tempo

Docente: Massimo Caiazzo - Durata 3 ore

I colori sono profondamente legati ai contesti geografici, storici, sociali e politici ed hanno la straordinaria capacità di saper raccontare ogni aspetto della vita. Il patrimonio cromatico della storia dell'arte e delle arti applicate rappresenta dunque una preziosa eredità perché ci consente di considerare il colore come una vera e propria "cartina al tornasole" dello spirito dei tempi, che i latini chiamavano "genius saeculi" e nell'Ottocento il filologo e filosofo Herder definì Zeitgeist.

programma:
excursus illustrato che racconta gli stili che hanno caratterizzato gli ultimi tre secoli, dalla rivoluzione industriale ai giorni nostri.

Adobe Photoshop - Programma corso

Imparare a gestire professionalmente le immagini digitali

Con il corso di Adobe Photoshop imparerai a elaborare e gestire in modo professionale le immagini digitali, il fotoritocco e il fotomontaggio, con l'obiettivo di integrare l'uso di questo software in ogni tipo di elaborazione grafica realizzata anche con gli altri software di Adobe

- ➔ Introduzione e Ambiente di lavoro
- ➔ Creazione di un nuovo documento
- ➔ Differenze tra immagini bitmap e grafica vettoriale
- ➔ Dimensione, definizione e risoluzione delle immagini
- ➔ Le Selezioni
- ➔ Metodi colore RGB e CMYK e Profili colore
- ➔ I livelli di regolazione
- ➔ Strumenti di ritaglio e colorazione
- ➔ I Livelli e i canali
- ➔ Gli stili di livello
- ➔ I metodi di fusione
- ➔ Gli Strumenti di trasformazione
- ➔ L'uso dello strumento Penna
- ➔ I filtri
- ➔ Strumenti di colorazione
- ➔ Strumenti di automazione
- ➔ I pennelli

Adobe InDesign - Programma corso

Realizzare e impaginare progetti editoriali professionali per il mondo della stampa e del digital publishing

Con il corso di Adobe Indesign imparerai a progettare e realizzare prodotti editoriali conformi ai requisiti di prestampa, stampa editoriale del digital publishing. Per coloro che intendono imparare a impaginare con uno strumento professionale partendo da zero, ma anche coloro che si sono già avviati da autodidatti e intendono perfezionare, e soprattutto professionalizzare, le proprie competenze.

- ➔ Interfaccia programma, Aree di lavoro e Pannello strumenti
- ➔ Differenze tra grafica bitmap e grafica vettoriale
- ➔ L'ambiente di lavoro: primi approcci
- ➔ Disegni e oggetti
- ➔ Sfumature, colore e campioni
- ➔ Formattazione generale
- ➔ Stili di testo, di oggetto e di paragrafo
- ➔ Gestione di griglie, layout e pagine mastro
- ➔ Creare un semplice biglietto da visita
- ➔ Utilizzo degli effetti
- ➔ Impaginare e realizzare un flyer
- ➔ Esportare correttamente per la stampa e il web

Adobe Illustrator - Programma corso

Conoscere e padroneggiare il software Adobe Illustrator CC. l'app standard del settore professionale per la grafica e il disegno vettoriale, la creazione e la digitalizzazione di illustrazioni, il design di loghi e icone, la composizione creativa combinata con Photoshop e InDesign.

Interfaccia, Ambiente di lavoro e Documento

- Introduzione ad Adobe Creative Cloud 2020
- Presentazione del software Illustrator, Interfaccia e area di lavoro, Strumenti
- Nozioni e differenze tra grafica bitmap e grafica vettoriale
- Creazione e impostazione nuovo documento e Intenti di output
- Tavole da disegno, Righelli e Guide
- Lavorare con i Livelli e il Pannello Proprietà
- Zoom e navigazione documento

Disegno vettoriale e logo design

- Palette Strumenti, cenni sull'utilizzo dei vari strumenti di lavoro
- Forme primitive, segmenti, curve, tracciati
- Gli strumenti Penna, Matita e altri strumenti di disegno
- Modalità disegno: normale, dietro, all'interno
- I princìpi della Gestalt: cenni pratici sulla progettazione di loghi e icone
- Design ed esportazione multimediale

Gestire, trasformare e copiare gli oggetti

- Disporre, spostare, duplicare gli oggetti
- Trasformare, Allineare e distribuire gli oggetti
- Ruotare, inclinare, riflettere e ridimensionare con Copia
- Strumenti Cambia forma, Larghezza, Alterazione Marionetta

Design & layout multimediali

- Griglie, Guide e unità di misura
- Layout e trasparenze
- Sfruttare le proporzioni della Sezione aurea
- Progettare ed esportare format e layout multimediali per il web

Gestione del testo, Cenni sul colore, Output

- Cenni sul colore, metodi e profili
- Selettore colore, Campioni, Colore globale, Guide colori, Adobe Color
- Lavorare con il testo
- Preparare i file esecutivi per la stampa e il web