

# Corso Universitario Progetti di Design





**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Progetti di Design

- » Modalità: online
- » Durata: 12 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/design/corso-universitario/progetti-design](http://www.techtitute.com/it/design/corso-universitario/progetti-design)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 18*

05

Titolo

---

*pag. 26*

# 01

# Presentazione

La sfida attuale nel settore della moda è quella di avere stilisti versatili che conoscano le basi del design e gli strumenti che permettono loro di migliorare il modo in cui mettono le loro idee su carta. Per questo motivo il programma è stato concepito per preparare gli studenti su questi aspetti, consentendo loro di comprendere gli elementi di base del disegno, come la linea e il punto, al fine di creare uno schizzo il più vicino possibile al risultato finale. Potranno inoltre conoscere i diversi stili e movimenti che hanno ispirato i grandi designer di oggi.





“

*Trai ispirazione dall'architettura della Scuola di Chicago per creare una collezione intramontabile”*

Nel mondo della moda emergono continuamente nuovi stilisti, che dettano tendenze e innovano il loro lavoro. Anche se molti inseguono il successo, la questione fondamentale è presentare un progetto perfettamente eseguito, cioè pianificato, organizzato e realizzato secondo una metodologia appropriata che rispetti il linguaggio del design.

Ecco perché questo Corso Universitario rappresenta un'ottima opportunità per conoscere l'evoluzione storica della moda, che ha gettato le basi per le passerelle di oggi. Lo studente inizierà così un viaggio attraverso gli stili e i movimenti del design, a partire dalla proposta modernista e dall' *Art Decó*, passando per i cambiamenti del secondo dopoguerra. Verrà proposta anche un'analisi delle diverse metodologie di progettazione che hanno aiutato i grandi esponenti del settore a ottenere il massimo risultato con il minimo sforzo.

Per questo motivo, al termine di questo Corso Universitario, gli studenti saranno in grado di pianificare e creare i propri progetti, comprendendo le diverse metodologie applicate al settore. In questo modo diventeranno stilisti versatili, organizzati, creativi e soprattutto capaci di creare pezzi unici per diversi pubblici.

Questo **Corso Universitario in Progetti di Design** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Design della Moda
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulle metodologie innovative per la realizzazione di Progetti di Design
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Progetta e crea nuove collezioni che ti appassionano padroneggiando gli elementi grafici del disegno"*

“ *L'architettura del XX secolo può diventare la migliore fonte di ispirazione per il tuo prossimo progetto di design* ”

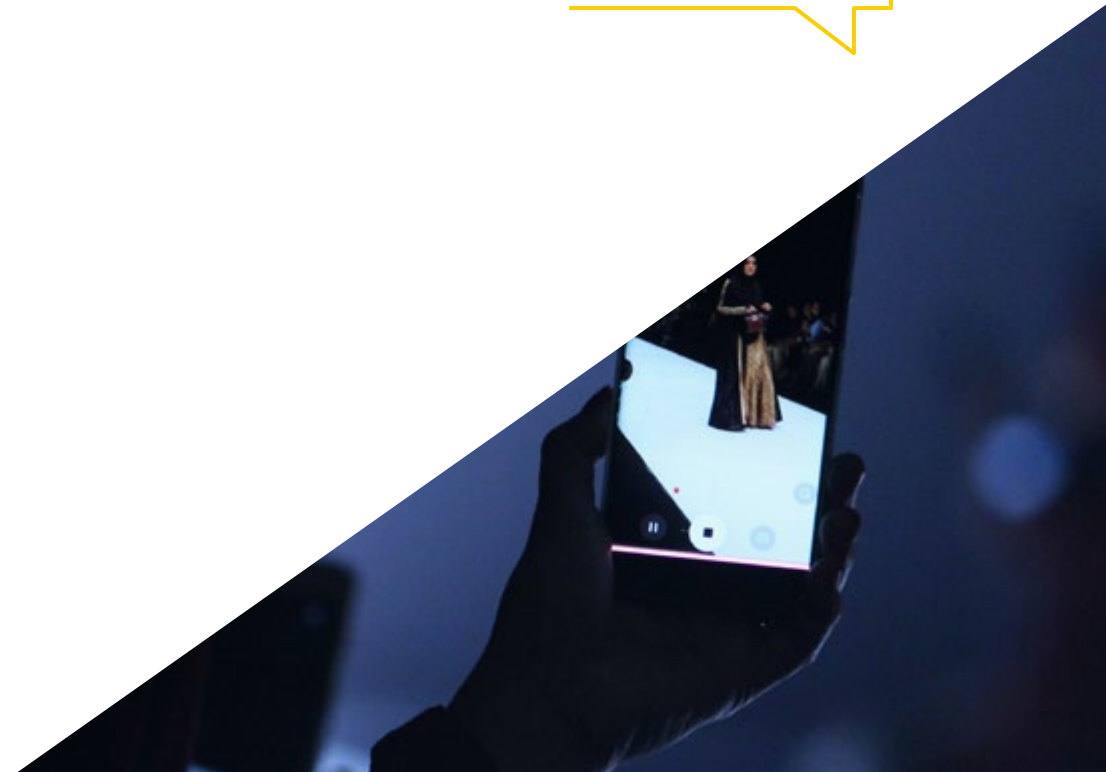
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Impara le tecniche e le strategie di osservazione per rappresentare le tue idee su carta.*

*La moda può aiutarti ad esprimere te stesso e a raggiungere l'apice del successo.*



# 02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Progetti di Design ha l'obiettivo di facilitare l'operato del professionista in modo che possa acquisire e conoscere le principali novità del settore, le quali gli consentiranno di esercitare la propria attività con la massima qualità e competitività. Pertanto, grazie al programma imparerai a collegare diverse aree del design e rami professionali, diventando un punto di riferimento per le nuove generazioni. Inoltre, ti verranno fornite conoscenze tecniche di disegno artistico per creare bozzetti ordinati e armoniosi.







“

*Progetta nuove proposte di design seguendo la metodologia proposta da Guillermo González Ruiz”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Ottenere una conoscenza dettagliata del fashion design e della sua evoluzione, che sarà rilevante per il lavoro dei professionisti che desiderano svilupparsi in questo settore
- ◆ Produrre disegni su carta e con tecniche digitali che riflettano il progetto ideato
- ◆ Utilizzare le tecniche di modellistica e sartoria per creare capi di abbigliamento e accessori
- ◆ Ottenere una conoscenza dettagliata della storia della moda, che sarà rilevante per il lavoro dei professionisti che desiderano svilupparsi in questo settore oggi
- ◆ Disegnare progetti di moda di successo
- ◆ Imparare a fotografare la moda per sfruttare al meglio le collezioni create

“

*Il colore e la texture giocano un ruolo fondamentale nell'elaborazione della tua proposta di design"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Fondamenti di design

- ◆ Conoscere le basi del design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che gli hanno dato forma dalla sua nascita fino ai giorni nostri
- ◆ Collegare e correlare le diverse aree del design, i campi di applicazione e le branche professionali
- ◆ Scegliere le metodologie di progetto appropriate per ogni caso
- ◆ Conoscere i processi di ideazione, creatività e sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- ◆ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso

### Modulo 2. Disegno artistico


- ◆ Conoscere le strategie di osservazione e rappresentazione della forma
- ◆ Comprendere la visione piana e tridimensionale
- ◆ Apprendere varie tecniche e l'uso di strumenti grafici seguendo criteri di analisi e sintesi
- ◆ Differenziare e identificare i supporti, i materiali e gli strumenti che contraddistinguono ciascuna tecnica, nonché il vocabolario di base
- ◆ Conoscere e padroneggiare gli elementi grafici del disegno e i supporti più adatti alla realizzazione grafica

# 03

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario trattano in modo strutturato tutte le aree di conoscenza che un professionista di moda deve conoscere in modo approfondito, comprese le più interessanti novità e aggiornamenti del settore. Pertanto, il corso inizierà con la Rivoluzione Industriale, che ha permesso alla moda di svilupparsi molto rapidamente. Gli studenti impareranno tra l'altro a conoscere le diverse tendenze, come l'Art Déco, e le basi tecniche del disegno per creare uno schizzo perfetto.



A photograph of a fashion designer with a beard and a grey scarf, looking at several fashion sketches on a table. The sketches show various styles of dresses and tops. The image is partially overlaid by a teal diagonal graphic.

“ *Imparando a conoscere il movimento e la danza, potrai dare vita ai tuoi bozzetti*”

## Modulo 1. Fondamenti di design

- 1.1. Storia del design
  - 1.1.1. La Rivoluzione Industriale
  - 1.1.2. Le fasi del design
  - 1.1.3. Architettura
  - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del design
  - 1.2.1. Design Decorativo
  - 1.2.2. Movimento Modernista
  - 1.2.3. *Art Déco*
  - 1.2.4. Disegno industriale
  - 1.2.5. *La Bauhaus*
  - 1.2.6. La II Guerra Mondiale
  - 1.2.7. Le Transvanguardie
  - 1.2.8. Design Contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
  - 1.3.1. Interior Designer
  - 1.3.2. Graphic Designer
  - 1.3.3. Designer industriali o dei prodotti
  - 1.3.4. Design della moda
- 1.4. Metodologie progettuali del design
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Chaves





- 1.5 Il linguaggio del design
  - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
  - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
  - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
  - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
  - 1.5.5. Proposta
- 1.6 Il Design e la sua dimensione estetico-formale
  - 1.6.1. Elementi visivi
    - 1.6.1.1. La forma
    - 1.6.1.2. La misura
    - 1.6.1.3. Il colore
    - 1.6.1.4. La texture
  - 1.6.2. Elementi di relazione
    - 1.6.2.1. Direzione
    - 1.6.2.2. Posizione
    - 1.6.2.3. Spazio
    - 1.6.2.4. Gravità
  - 1.6.3. Elementi pratici
    - 1.6.3.1. Rappresentazione
    - 1.6.3.2. Significato
    - 1.6.3.3. Funzione
  - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7 Metodi analitici del design
  - 1.7.1. Il design pragmatico
  - 1.7.2. Design analogico
  - 1.7.3. Design iconico
  - 1.7.4. Design canonico
  - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia

- 1.8. Design e semantica
  - 1.8.1. Semantica
  - 1.8.2. Significazione
  - 1.8.3. Significato denotativo e significato connotativo
  - 1.8.4. Il lessico
  - 1.8.5. Campo lessicale e famiglia lessicale
  - 1.8.6. Le relazioni semantiche
  - 1.8.7. Il cambiamento semantico
  - 1.8.8. Cause dei cambiamenti semantici
- 1.9. Design e pragmatica
  - 1.9.1. Conseguenze pratiche, abduzione e semiotica
  - 1.9.2. Mediazione, corpo ed emozioni
  - 1.9.3. Apprendimento, esperienza e chiusura
  - 1.9.4. Identità, relazioni sociali e oggetti
- 1.10. Contesto attuale del design
  - 1.10.1. Problemi attuali del design
  - 1.10.2. I temi attuali del design
  - 1.10.3. Contributi alla metodologia

## Modulo 2. Disegno artistico

- 2.1. Storia del disegno
  - 2.1.1. Origine del disegno
  - 2.1.2. Primi disegni
  - 2.1.3. Epoca egizia
  - 2.1.4. Cultura greca
  - 2.1.5. Medioevo
  - 2.1.6. Rinascimento
  - 2.1.7. Età moderna
    - 2.1.7.1. Futurismo
    - 2.1.7.2. Cubismo
    - 2.1.7.3. Espressionismo
    - 2.1.7.4. Surrealismo
  - 2.1.8. Arte digitale

- 2.2. Materiali e supporti
  - 2.2.1. Materiali tradizionali
  - 2.2.2. Materiali non tradizionali
  - 2.2.3. Materiali per il disegno
  - 2.2.4. Materiali industriali
  - 2.2.5. Materiali alternativi
  - 2.2.6. Supporti per il disegno
- 2.3. Rapporto tra arte e disegno
  - 2.3.1. Pittura
  - 2.3.2. Scultura
  - 2.3.4. Musica
  - 2.3.5. Danza
  - 2.3.5. Letteratura
  - 2.3.6. Cinema
- 2.4. Elementi base del disegno
  - 2.4.1. La linea e il punto
  - 2.4.2. La forma
  - 2.4.3. Luce e ombra
  - 2.4.4. Il volume
  - 2.4.5. Proporzione
  - 2.4.6. La prospettiva
  - 2.4.7. La texture
  - 2.4.8. Il colore
- 2.5. Classificazione del disegno
  - 2.5.1. Disegno artistico
  - 2.5.2. Disegno tecnico
  - 2.5.3. Disegno geometrico
  - 2.5.4. Disegno meccanico
  - 2.5.5. Disegno architettonico
  - 2.5.6. Disegno animato
  - 2.5.7. Disegno a mano libera





- 2.6. Forma, proporzione, chiaroscuro, composizione e colore
  - 2.6.1. Forma
  - 2.6.2. Proporzione
  - 2.6.3. Chiaroscuro
  - 2.6.4. Composizione
  - 2.6.5. Colore
- 2.7. Analisi della forma I: visione sul piano
  - 2.7.1. La prospettiva
  - 2.7.2. Prospettiva gerarchica
  - 2.7.3. Prospettiva militare
  - 2.7.4. Prospettiva cavaliere
  - 2.7.5. Prospettiva assonometrica
  - 2.7.6. Prospettiva conica
- 2.8. Analisi della forma II. La visione in tre dimensioni
  - 2.8.1. La tridimensionalità monoculare: l'immagine piatta
  - 2.8.2. Efficacia della monocularità
  - 2.8.3. La stereopsi
  - 2.8.4. Simulazione e misurazione della stereopsi
- 2.9. Tecniche di espressione e rappresentazione nel processo di design
  - 2.9.1. Mappa mentale
  - 2.9.2. Rapporti grafici
  - 2.9.3. Illustrazione
  - 2.9.4. Il fumetto
  - 2.9.5. Lo Storyboards
- 2.10. L'importanza del disegno per l'essere umano
  - 2.10.1. Libertà di pensiero e di espressione
  - 2.10.2. Abilità comunicativa
  - 2.10.3. Sensibilità artistica
  - 2.10.4. Invenzione, immaginazione e creatività

# 04 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



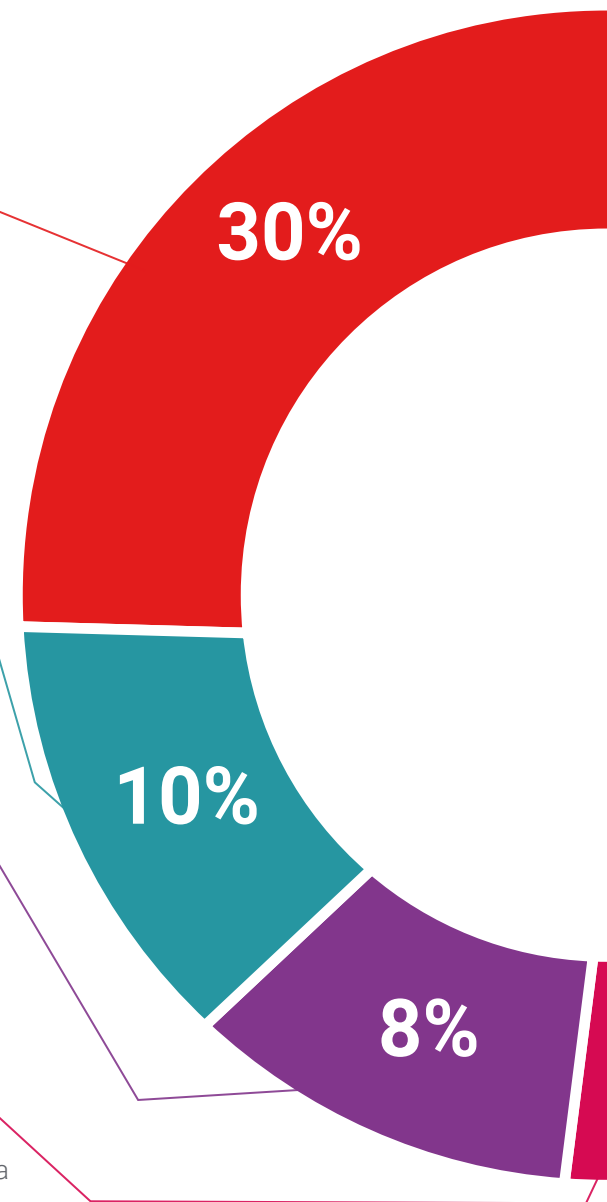
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.







#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 05 Titolo

Il Corso Universitario in Progetti di Design ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Progetti di Design** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Progetti di Design**

N. Ore Ufficiali: **300 o.**



\*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Progetti di Design

- » Modalità: online
- » Durata: 12 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Progetti di Design

