Project VC C1: *Come On Kids!*

Course type	Project	*Semester*	Summer semester 2011/12
Credit points	22	*Project room*	F2.06

Project description

Module	**Visuelle Kommunikation**	*Teaching language*	Italiano
Lecturer	Giorgio Camuffo	*Scientific field*	ICAR/13
Lecture hours	90	*Credit points*	12
Office hours	F2.06.a – Martedì 17-19		

«Children and young people are living in today's world and will live in the world of tomorrow. We are the custodians of our children's future. [...] They are the catalysts for change; it is time for all of us to learn from them, and with them.», Ankara Declaration 2011 (SiS-Catalyst and EUCU.NET Joint Conference)

I bambini costruiranno il mondo di domani. Progetto e comunicazione sono importanti strumenti di azione. Il progetto *Come On Kids!* vuole contribuire alla formazione di attori consapevoli del cambiamento, avvicinando i bambini ad aspetti diversi della progettazione e comunicazione visiva attraverso attività educative appositamente ideate e realizzate dagli studenti.

Le interazioni fra design e pedagogia, fra progetto e educazione sono molteplici e risalgono alle origini stesse del design moderno: educazione "al" design e educazione "attraverso" il design, non solo come prodotto ma anche come processo. Il corso *Come On Kids!* ha l'obiettivo di toccare questi aspetti in relazione alla comunicazione visiva. Obiettivo finale del progetto è ideare una attività educativa/gioco didattico rivolto a bambini e coordinato da una figura di educatore/supervisore, e relativo a uno o più aspetti specifici della progettazione e della comunicazione visiva. L'attività/gioco dovrà stimolare la creatività dei bambini valorizzando il processo e la partecipazione piuttosto che il risultato finale.

Per raggiungere questo risultato gli studenti dovranno apprendere nozioni e strumenti diversi della progettazione e della comunicazione visiva; dovranno selezionarli criticamente e interpretarli, riportandoli ai loro fondamenti, per renderli accessibili ai bambini; dovranno inoltre realizzare un progetto di comunicazione che tenga insieme tutti questi elementi, comunicando efficacemente l'attività/gioco ai possibili utilizzatori (educatori e bambini).

Il corso è articolato in tre fasi.

1. Una prima fase 'propedeutica' (settimane 1-4) con un ciclo serrato di lezioni frontali, conferenze, brevi workshop e visite presso altre istituzioni. Durante questa fase saranno invitati a intervenire esperti internazionali di diversi ambiti rilevanti per il progetto (educatori museali, pedagoghi, graphic designer, editori specializzati ecc.). Saranno affrontati elementi, strumenti e aspetti diversi della comunicazione visiva, del graphic design e della cultura visiva – in stretta collaborazione con i corsi di Visual Culture e Graphic Design. Fra i temi che saranno affrontati: Basic Design, psicologia della percezione, 'linguaggio della visione', alfabetizzazione visiva, tipografia, forme e colori, i laboratori di Bruno Munari, design process, Do It Yourself e autoproduzione editoriale. Saranno inoltre trattati aspetti della educazione museale e delle attività educative ludiche.

2. Una seconda fase di 'concept' (settimane 5-6) durante la quale gli studenti dovranno sviluppare una serie di concept su possibili attività educative/giochi didattici dedicati ai temi proposti dal docente e relativi a diversi aspetti della progettazione visiva. Fra questi concept sarà infine scelto per ciascuno studente il progetto/attività da sviluppare, realizzare e comunicare.

3. La terza fase di 'progetto, realizzazione e comunicazione' (settimane 9-15) durante la quale gli studenti dovranno sviluppare il progetto/attività scelta, svolgere uno o più test con un gruppo di bambini (presso una delle istituzioni partner del progetto o altre), e produrre i materiali per la sua comunicazione (dalle istruzioni

al packaging, alla presentazione per il web). L'attività educativa/gioco didattico realizzato dallo studente dovrà prevedere: l'utilizzo di materiali esistenti e/o progettati e realizzati ad hoc; lo svolgimento di una attività di gruppo, controllata da un 'educatore'; un kit con materiali e istruzioni, completo di packaging. Dovrà inoltre essere svolta una breve fase di test/verifica del progetto/attività con bambini e educatori.
È prevista la collaborazione con: Facoltà di Pedagogia UniBz, Junior Uni (UniBz), Museion, Triennale Design Museum.
Un sito web (blog) sarà realizzato per documentare e comunicare i progetti.
Una pubblicazione finale – un catalogo di attività e giochi educativi – raccoglierà il lavoro svolto dagli studenti (descrizioni, istruzioni e immagini relativi ai singoli progetti).

Module	**Graphic Design**	*Teaching language*	Italiano
Lecturer	Riccardo Olocco	*Scientific field*	ICAR/17
Lecture hours	60	*Credit points*	5
Office hours	40 – F2.06.b		

Il corso di Graphic Design si svilupperà attraverso qualche workshop propedeutico e una serie di lezioni frontali che seguono e integrano il progetto *Come On Kids!*.
Ci concentreremo sugli aspetti più formali del progetto, applicheremo gli strumenti della tipografia e del graphic design sia nello sviluppo dei giochi didattici per i bambini, sia nella presentazione di questi giochi.
Il cosiddetto information design (Anceschi, Paul Mijksenaar, Tufte, ecc.) giocherà un ruolo importante perché ogni studente dovrà essere in grado di preparare delle 'istruzioni per l'uso' del lavoro che porterà a termine.
Oltre a queste attività ci occuperemo anche di macrotipografia, in particolare di impaginazione e di progetti editoriali, per curare la pubblicazione finale del progetto.

Module	**Visual Culture**	*Teaching language*	English
Lecturer	Federico Montanari	*Scientific field*	M-FIL/04
Lecture hours	30	*Credit points*	5
Office hours	20 – F2.06.b on Mondays 14:30 – 16:00		

The aim of this course is to provide some theoretical and analytical tools for analyzing and understanding images, visual phenomena and objects, seen as "texts" (in a broad sense) and "artifacts" inside different cultures, social and aesthetical contexts and movements.
The course is conceived as divided in two moments.
In the first part, after a presentation of class work, we will start with some basic concepts from gestalt-psychologies, discussing particularly the idea of form. And we will continue with some ideas and analytical categories from visual semiotics, visual languages analysis and theory of cognition and perception.
We will work on concepts such as: expression, content, narration, visual enunciation, textual strategies, in relation to the idea of user-interface object, as well as, more generally, and concept and scenario planning.
In the second part, we will work in analyzing some examples and case studies from different areas of visual cultures (advertising, history of art, videos, design and objects, public spaces, new media); with the intention of connecting those analysis with the main concept of the project: education, play and game.

Exam procedures

Project exam	1 exam – 22 CP
Exam language	the same as the teaching language of the single project modules

La valutazione complessiva tiene conto del lavoro svolto durante il semestre in termini di presenza, puntualità delle consegne e qualità degli elaborati richiesti.
L'esame finale prevede la presentazione del progetto/elaborato finale. Lo studente dovrà argomentare e discutere il progetto, dimostrando di avere elaborato criticamente i riferimenti proposti durante il semestre e di avere maturato una interpretazione personale del tema del progetto. L'esame finale prevede una serie di domande da parte del docente volte all'approfondimento di alcuni aspetti relativi al progetto e ai temi trattati durante il corso.
Criteri di valutazione
- documentazione delle fasi di lavoro
- qualità grafica del progetto e delle presentazioni
- conoscenza dei testi e dei riferimenti proposti durante il corso
- capacità critica e di argomentazione

As regards Visual Culture: the exam will consist of: a) class and home work activity: students will work on some visual examples and case studies and concepts trying to analyze and to discuss them in short papers (at least two), using conceptual tools presented in class; b) final paper (group or single) on a theme concerning the main concept and idea of the project and course (play, game, education).