



Project PD A1: *Il buon-senso del design*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04) <i>declared equivalent to a project A according to the new study regulations</i>	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Course</i>	Product Design	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Matteo Ragni	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	30 – F3.05.a		

Introduzione

Troppo spesso nel mondo del progetto si abusa del termine sostenibilità, senza pensare che i principi che muovono il buon progetto sono da sempre basati su quello che comunemente viene definito buon senso. Quindi buon progetto perché giusto e sensato. In oriente dicono: è bello perché è giusto. Il progettista deve confrontarsi non più e non solo con criteri estetici e funzionali, ma con processi produttivi, materiali, significati, emozioni e soprattutto con una quarta dimensione del progetto: il tempo. Così anche il ciclo di vita di un prodotto diventa un ingrediente imprescindibile per un buon progetto.

Il progetto

Il progetto portante dell'intero semestre sarà una riflessione sul termine "contenere", declinata in tre diverse tipologie formali, da svilupparsi in tre distinti momenti :

- contenere la spesa
- contenere scarpe
- contenere biancheria sporca

Al termine dei tre progetti sopra elencati lo studente, in accordo con il docente, individuerà quello più innovativo e ritenuto passibile di sviluppo, portandolo come progetto finale.

Durante il semestre verranno proposti diversi temi progettuali, da svilupparsi in alcuni casi in modalità ex tempore (one day).

n.b. tutti i progetti sviluppati durante il semestre concorreranno comunque, insieme alla frequenza ed all'impegno dimostrato, alla definizione del giudizio finale.

Modalità operative del corso:

La fase di brainstorming e di analisi e ricerca sarà svolta in gruppo, mentre il lavoro di sintesi progettuale resta inteso da svolgersi in modalità individuale.

<i>Course</i>	Digital Modelling	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Sebastian Camerer	<i>Scientific field</i>	INF/01
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5



Office hours 40 – F3.05.b

Alongside the project, methods of prototyping and the development from models to products will be imparted.

What's the use of models? On which stage of a design do we need them, and which type? How do we generate one? What's a good model? Considering meaning, material, instruments, capital, time...and efficiency.

The new workshops of our faculty offer technologies which comply with highest standards of production. We will explore and prove possibilities to develop and optimize design. Analog methods – rapid prototyping by hand – and its alternating relation to digital methods will be the leading part. In short lectures you will get familiar with handling tools of CAD-, CAM- and CAQ, and practically use them in small tasks.

The gained knowledge and strategies will support the development of your main project.

<i>Course</i>	Fisica e tecnica ambientale	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Claudio De Luca	<i>Scientific field</i>	ING-IND/11
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 – F3.05.b		

Due acronimi per un design sostenibile.

Il titolo "Due acronimi per un design sostenibile" riassume in breve alcune riflessioni sul rapporto tra economia e design. In particolare analizza i conflitti tra le ambizioni di una crescita economica infinita e le regole imposte dallo sviluppo sostenibile.

I due acronimi oggetto di analisi sono: il P.I.L., Prodotto Interno Lordo e il T.M.P. *, Tempo Minimo di Permanenza*.

In sintesi possiamo descrivere il Prodotto Interno Lordo come una grandezza macroeconomica che esprime il valore complessivo dei beni e dei servizi, destinati ad usi finali, prodotti all'interno di un Paese in un intervallo di tempo prestabilito.

I Paesi occidentali, come l'Italia, sono società sature di beni e di servizi.

Queste società sono contraddistinte da un'economia detta della "sostituzione" dove prevalgono per numero e volume d'affari le persone che sostituiscono il loro bene: auto, casa, bicicletta, penna ecc., con un modello più recente, rispetto alle persone che comprano questi beni per la prima volta.

Al netto della capacità governativa dei singoli Paesi, queste aree geografiche hanno quindi tendenzialmente un P.I.L. molto basso perché espressione della differenza tra il valore del nuovo acquisto e il controvalore del bene dismesso. Non solo. Il P.I.L. è gravato nel tempo dalla qualità del bene acquistato. Maggiore sarà il grado di efficienza energetica, ambientale e sostenibilità del nuovo bene, minori saranno le capacità di questo bene di incrementare in futuro il P.I.L. attraverso la crescita dei consumi.

Si arriva quindi al paradosso che per un analista economico finanziario "cresce" meglio un Paese in cui girano automobili che perdono la benzina dal serbatoio rispetto a un Paese che adotta politiche ambientali severe con automobili che percorrono oltre trenta chilometri con un litro a zero emissioni.

Questo cortocircuito intellettuale è per un progettista ecoresponsabile un autentico rompicapo.

Lo è ancora di più se introduciamo il T.M.P., Tempo Minimo di Permanenza.

Cos'è? Semplice. Per spiegarlo andiamo a pesca.

Nel corso degli anni la Comunità Europea ha introdotto norme sempre più severe per la pesca sostenibile.



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Gradualmente ha imposto ai pescatori l'adozione di reti con delle maglie sempre più larghe per evitare di pescare i pesci più giovani e favorire così il ripopolamento dei mari.

Con questa rete la Comunità Europea ha di fatto imposto ai pescatori un T.M.P. del pesce in acqua.

Il P.I.L. temporaneo dei pescatori è precipitato ma il mare è salvo.

Ora tocca a noi, designer, adottare strategie per la riduzione consapevole del P.I.L. attraverso la riduzione dei consumi e la progettazione del T.M.P. dei prodotti che progettiamo ovvero della "data di prelievo" oltre la quale al singolo prodotto è consentito di finire nella rete dei rifiuti.

* Neologismo_2010 Autore Claudio De Luca



Project PD A2: *Duro come il marmo...*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new - M.D. 270/04	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module</i>	Product Design	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Claudio Larcher	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	30 – F1.01.a		

Non ha l'ottimo artista alcun concetto | ch'un marmo solo in se non circoscrive | col suo soverchio, et solo à quello arriva | la man, che ubbidisce all'intelletto. (Michelangelo Buonarroti)

Michelangelo riteneva che la forma fosse già presente, in tutte le sue rifiniture, all'interno del blocco di marmo, che ne fosse dunque prigioniera. Il compito dello scultore era quello di liberarla, liberare il concetto, eliminando la materia in eccesso. Con il passare del tempo ed il crescere del suo pessimismo, cominciò a trarre la conclusione che la forma non potesse davvero liberarsi dalla materia. Ne è un esempio la Pietà Rondanini, una statua dall'impatto notevole, ma non rifinita, lasciata solo abbozzata a cui Michelangelo lavorò fino alla morte perché non ne era mai soddisfatto perché "l'anima non riusciva a liberarsi".

Il marmo e la pietra sono materiali più conosciuti, sia a livello storico che nell'era moderna, nell'ambito della scultura o in quello architettonico come rivestimento e finiture esterne e interne. Negli ultimi anni, però, si è rinnovato un interesse anche da parte del design del prodotto. Questo per il fatto che la tecnologia di oggi permette una lavorazione che fino a qualche anno fa era solo manuale e quindi molto complessa e costosa. Alleggerire, assottigliare e forare il marmo permette oggi di risolvere il limite del peso che è caratteristica ma anche vincolo del marmo stesso e permette soprattutto di immaginarlo come materiale per oggetti di varia natura.

Lo scopo del corso è quindi scoprire le possibilità di utilizzo di questo materiale anche nel mondo del design del prodotto riuscendo ad immaginare nuovi usi e nuovi oggetti di differente tipologia. La progettazione e la prototipazione dei progetti sarà supportata da un'azienda specializzata nella lavorazione del marmo con il fine di ottenere una collezione di oggetti da esporre eventualmente in future mostre ed esposizioni.

Ciò che è la cultura per un blocco di marmo è l'educazione per un'anima umana. (Joseph Addison)

<i>Module</i>	Digital Modelling	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Simone Simonelli	<i>Scientific field</i>	INF/01
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F1.01.b		

CAD= Computer Aided Design
CAM= Computer Aided Manufacturing
CNC= Computer Numerical Control



Nowadays, most of marble companies produce objects through CNC technologies, machines supported by 3D softwares. These are generally 5 axis milling machines or water jet machines.

The usual process that brings a marble company from a design project to the production of an object with the help of CNC technologies could be as follow:

- Designer generates 3D virtual model with the help of CAD softwares.
- Designer and company get instructions for the machines through CAM softwares.
- Company uses instructions to start the production with CNC technologies.

The course has the main objective to guide students through the knowledge of all this steps, in order to be able to design their marble product.

The first step will be the 3D visualization of concepts the students generate during the main course.

The second step will be the simulation of machines operations through the use of CAM softwares and university technologies, which will allow us to understand if the company could produce our design.

Last, we will produce executive 3D files to give to the partner company in order to realize marble products.

<i>Module</i>	Antropologia culturale	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Carmelo Marabello	<i>Scientific field</i>	M-DEA/01
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 – F1.01.b		

FORMA LUCIDA

Il marmo evoca superfici preziose di intarsi e mosaici, introduce una materia lucida e brillante nella storia della devozione e del decoro, dell'ornamento religioso e politico, segna di pietra la dimensione della vita civile e culturale, disegna una trama di usi e di significati dove la dimensione simbolica dell' uomo si fa cerimonia e messaggio. Mercati, templi, statue, chiese, tribunali, obelischi, bassorilievi, tombe, tracciano per noi l'evidenza materiale e simbolica del suo uso. Immenso capitolo di storia materiale e culturale, il marmo segna la storia della civiltà mediterranea, dalle statuette di divinità cicladiche – duemila anni prima di cristo – sino ai travertini dei totalitarismi degli anni trenta europei, attraversando le culture egiziane, greche, romane e del vicino oriente, segnando di esempi e usi, pubblici e privati, lo spazio visivo della civiltà materiale di cui siamo il prodotto. Nel corso delle lezioni proveremo tracciare questa storia dal punto di vista degli usi e delle pratiche. Pratiche antropologiche, pratiche sociali che un materiale prezioso, il marmo appunto, produce nella storia. Sfide simboliche, dettate dal circuito culturale del colore e della forma: il marmo bianco come traccia del sacro e del puro ad esempio come portato storico culturale della lettura neoclassica europea piuttosto che come dato storico. Così come, poi, delle pratiche che oggi rintracciano, nella forma del design, esperienze diverse di appropriazione e consumo privato, di sfide tecnologiche alla storia stessa del materiale, ai limiti di senso e di significato che il marmo suggerisce. Sfide che suggeriscono di pensare questo elemento come agente simbolico del lusso e come memoria storica di riti civili e religiosi, come trama della dimensione pubblica e privata di significati, che il design nella sua scala ripropone, materializzando il gioco dei possibili della materia, dall'umiltà nobile di un tagliere o di un piano di lavoro, alla cifra del basamento riprodotta nella base di una lampada. A produrre destini di oggetti e pratiche d'uso, le cui biografie saranno, come sempre, la bussola possibile del corso stesso. Destino degli oggetti è produrre relazioni tra esseri umani. I buoni progetti si propongono di costruire buone relazioni. L'antropologia cerca di descrivere densamente queste relazioni suggerendo buone domande e buone curiosità su gli usi e sui consumi, sul noi – ovvero la dimensione collettiva – di cui noi tutti siamo la materia individuale.



Exam procedures

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

Module: **Product Design**

L'esame è composto da:

Presentazione del progetto finale (20 minuti)

Lo/a studente/ssa sarà tenuto a presentare il progetto svolto durante il semestre, nel modo che riterrà più appropriato alla tipologia del proprio lavoro.

Il progetto sarà presentato con disegni e con un prototipo dalle caratteristiche precedentemente concordate con i professori di riferimento.

Lo/a studente/ssa, quindi, durante la presentazione, avrà modo di sottolineare e spiegare approfonditamente il concept progettuale e tutti gli aspetti che riterrà più importanti.

Domande di approfondimento

Terminata la presentazione verranno sottoposte una serie di domande da parte del corpo docente volte all'approfondimento di alcuni temi relativi al progetto e alla teoria del corso alle quali lo/a studente/ssa sarà tenuto a rispondere in maniera precisa e puntuale.

Documentazione del lavoro svolto durante il corso

All'esame verrà richiesta una documentazione per ogni studente/ssa che comprende:

- _ la ricerca alla base del progetto
- _ il percorso del progetto dalla prima bozza al concept finale
- _ il materiale riguardante tutte le esercitazioni svolte durante in corso da cui si evince l'iter di preparazione al progetto finale
- _ disegni e prototipo del progetto finale

La documentazione sarà presentata dallo/a studente/ssa sia su base informatica che in versione stampata.

Valutazione:

La valutazione sarà fatta sulla base della qualità del progetto, dei disegni e del prototipo presentati, ma sarà anche tenuto conto della forma della presentazione e del colloquio in sede d'esame.

Module: **Digital Modelling**

Exercises during the semester:

Students will face different exercises and small projects, during the course of the semester.

There will be 2 kind of exercises:

- deeping theoretical exercises
- small projects, in order to explore tools showed during lectures

Deeping questions

During the exam students will face different questions in order to understand the level his knowledge.

Documentation of work

Students, at the exam, will need to show documentation of the work made during the year.

Evaluation

Evaluation of the student will consider:

- number of done exercises
- quality of the project

Module: **Antropologia culturale**



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

**Fakultät für
Design und Künste**

**Facoltà di
Design e Arti**

**Faculty of
Design and Art**

La modalità d'esame prevede la consegna di due testi scritti dove il candidato costruisce un progetto di comunicazione legato al progetto e un testo di analisi - una biografia antropologica di un oggetto - concordata con il docente. I due testi verranno consegnati in forma digitale nella lingua d'insegnamento del modulo e discussi in sede di esame. La consegna è prevista una settimana prima della data d'esame.



Project VC B1: *Weniger ist mehr*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new - M.D. 270/04	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module</i>	Visuelle Kommunikation	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Christian Upmeier	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	F4.06.a - Wednesday, 8.30–10.00		

Das Projektthema basiert lose auf dem Pippi-Langstrumpf-Motiv ›Faul sein ist wunderschön‹. Als Kinder waren wir vermutlich mehrheitlich echte Anhänger dieser Weltsicht, in der das Leben materiell abgesichert und frei von Verpflichtungen einfach selbstbestimmt war. Spätestens mit dem Beginn der Schule, dann in der Ausbildung und schließlich mit der Erfahrung des Berufs teilt sich das Leben in Arbeitszeit und Freizeit, die, unglücklicherweise, zu Gegenspielern aufgebaut, immer im Widerstreit zueinander liegen. Wobei unsere Gesellschaft sich vor allem als Arbeitsgesellschaft versteht, die Freizeit darin also immer nachgeordnet ist. Konsequentermaßen reihen wir daher unser Tun weitgehend unter dafür typische Tugenden, wie Fleiß, Leistungsbereitschaft, Erfolgstreben, Effektivität, Wettbewerb. Anerkennung, sei sie materiell oder ideell, geben wir vorrangig für und erlangen wir vor allem durch Arbeit. Und unsere ›freie Zeit‹, kostbar weil knapp, verlangt schon deshalb effektiv genutzt zu werden. So gibt es selbstverständlich auch dafür einen Markt, auf dem wir uns Erholung, Erlebnis und die ›Flucht‹ aus dem Arbeitsalltag kaufen können. Was nicht erst seit den Kindergeschichten von Pippi Langstrumpf zu fehlen scheint, ist die zweckfreie, die unverwertete Zeit. Von der heißt es gerne, sie sei ein Privileg der Kindheit.

In unterschiedlichsten Formen wollen wir dem Phänomen des Zeitvertreibs und der Muße nachspüren. Da dies nicht ohne Arbeit geht, sollen dazu in mehreren Workshops ganz verschiedene Techniken und Medien des Kommunikationsdesigns intensiv erprobt werden.

<i>Module</i>	Interactive & Motion Graphics	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Julian Koschwitz	<i>Scientific field</i>	INF/01
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F4.06.b		

Hybrid Design

Introduction to several aspects of interactive and time-based media. Using the notion of hybrid as a ›leitmotiv‹ the lecture will introduce areas, methods, tools and ideas for inter-medial design reaching from photography and cinema to physical computing and computational design. Arriving at the most recent approaches to combine ›low‹ and ›high‹ technology for creating interactive applications, experiences and products as well as aspects of design where these technological methods get extracted without the use of technology at all to form new visual languages.

In the process of this lecture Interaction Design is described as a concept which spans over several fields of



design rather than being an isolated discipline. We will look at Hybrids resulting from this practice prove the point, no matter if they are products to understand a persons gestures and mimics, databases translated into graphics or algorithms constructed to architecture.

<i>Module</i>	Theorie und Ausdrucksformen der visuellen Kommunikation	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Jörg Gleiter	<i>Scientific field</i>	M-FIL/05
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	F4.04 – nach Terminvereinbarung		

Semiotik ist die Wissenschaft vom Zeichencharakter der Dinge, *Phänomenologie* dagegen ist die Wissenschaft von der Erscheinung der Dinge. Beide unterscheiden sich dadurch, dass mit dem Zeichencharakter die Dinge auf anderes (also vom Ding weg) verweisen, während sich die *Phänomenologie* mit den Dingen selbst beschäftigt, so wie sie sich uns als *Phänomen* durch die Wahrnehmung aufdrängen. Man könnte vereinfacht sagen, dass die Semiotik sich damit beschäftigt, wie die Dinge miteinander in Beziehung stehen, dass dagegen die Phänomenologie sich mit dem Ding an sich in seiner Erscheinung in Zeit und Raum beschäftigt. Das Ei steht in einem Zeichenverweis zur Henne, es ist aber auch immer das Ding selbst, das sich in der Hand irgendwie anfühlt, das eine bestimmte Form hat, etc. Beide Seinsweisen, die zeichenhafte und die phänomenale, bezeichnen verschiedene Aspekte der Dinge, wobei wir es beide Male mit kognitiven Prozessen zu tun haben, also Prozessen, die sich in unserem Gehirn abspielen, für das es aber einen Anlass da draußen, also außerhalb von uns gibt.

Das Seminar stellt die Frage: Was ist das Ding als Zeichen? Was ist das Ding als Phänomen? Was sind die Unterschiede zwischen Zeichen und Phänomen? Was bedeutet dies für das Design, vor allem für die Praxis des Designers?

Vorlesungen: Mittwochs 14 - 17 Uhr, Raum F 4.06

Exam procedures: Projekt B1 || *Weniger ist mehr* || Sommer 2011

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

Zusammensetzung und Kriterien der Prüfungsnote Projekt und integriertes Fach Interactive- and Motion Graphics und Theorien und Ausdrucksformen der visuellen Kommunikation

· (10 % der Gesamtnote)

Präsentation/Kolloquium: Klarheit des Vortrags, Schlüssigkeit der Argumentation, Anschaulichkeit der Präsentationsmittel, Beantwortung von Fachfragen

· (10 % der Gesamtnote)

Übungen: kritische Reflexion von projektrelevanten Themen



- (20 % der Gesamtnote)

Technik: Grad der technischen Umsetzung der Arbeit, Adäquater Einsatz von Technologien

- (20 % der Gesamtnote)

Zwei Übungen (in Einzel- oder Gruppenarbeit) im Fach Theorien und Ausdrucksformen der visuellen Kommunikation.

- (40 % der Gesamtnote)

Entwurf/Entwurfsmodelle/Dokumentation: Schlüssigkeit der Analyse und des Konzepts, Anschaulichkeit der Präsentation, gestalterische Höhe des Entwurfs unter Berücksichtigung seiner Komplexität, Originalität, technischen Ausführung und des Studiensemesters, in dem das Projekt bearbeitet wurde.

Beschreibung der Prüfungsbestandteile

Präsentation: Die öffentliche *Präsentation* von 10 Minuten Dauer umfasst die detaillierte Argumentation für den eigenen Entwurf. Sie analysiert die Ausgangslage der Aufgabe, definiert die Kommunikationsziele, begründet das Konzept und erläutert den Entwurf.

Kolloquium: Im Anschluss an die Präsentation hinterfragen die Lehrenden des Projekts in einem 10-minütigen *Kolloquium* die theoretischen und praktischen Aspekte des präsentierten Entwurfs.

Entwurf/Entwurfsmodelle/Dokumentation: Der *Entwurf* ist die eigenständige Ausarbeitung eines Kommunikationskonzepts, das durch das Thema des Projekts inhaltlich bestimmt wird. Die *Entwurfsmodelle* sind dabei Teil eines Buchs und einer Projektausstellung. Zusätzlich können weitere Medien genutzt werden, die als zusätzliche Leistung in die Bewertung einfließen.

.....

Exam modalities Project B1 || *Weniger ist mehr* || Summer 2011

.....

Composition and criteria for the grading of the Project and the integrated subject interactive and motion graphics and theories and forms of expressions in visual communication

- (10 % of the final grade)

Presentation: Clarity of the presentation and argument, vividness of the presentation tools, reply to questions

- (10 % of the final grade)

Exercises: critical reflection of topics relevant to the project

- (20 % of the final grade)

Technology: Level of the technical realization, adequate application of technology, tools and software.



. (20 % of the final grade)

Two exercises (individual or/and in team) in theories and forms of expressions in visual communication

· (40 % of the final grade)

Final project/final project-prototypes/documentation: Clarity of the project and its concept, level of the design qualities of the project in relation to its complexity, originality, realization and the semester in which the project has been realized.

Description of the components being graded

Presentation: The 10 minute public presentation covers the detailed explanation and verbal illustration of the final project. Furthermore it analyzes the task and the process of the project from start to finish, defines the aims to be communicated and gives the reasons for the concepts and the final project.

Colloquium: Following the presentation the professors of the project will question the project within a 10 minute colloquium. Central is the defense and explanation of the theoretical and applied aspects of the project.

Final project/final project-prototypes/documentation: The final project is the individual elaboration of a project relevant communication/design concept. Each students final project has to be part of a book and a exhibition. Further on other types of media can be used and will therefore be individually graded in addition.



Project VC B2: *Black & White*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new - M.D. 270/04	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module</i>	Visuelle Kommunikation	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Antonino Benincasa	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	F3.01.a		

Das Projekt "black and white" beschäftigt sich mit:

schwarz auf weiß, schwarz malen, schwarz sehen, schwarzen Gedanken, sich schwarz Ärgern, warten bis man schwarz wird, jemandem den Schwarzen Peter zuschieben, jemandem nicht das Schwarze unter dem Nagel gönnen, das schwarze Schaf sein, eine schwarze Seele haben, aus schwarz weiß machen wollen, etwas schwarz auf weiß haben wollen, dem Schwarzen Brett, ins Schwarze treffen, schwarzen Zahlen, Schwarzer Fleck, schwarzer Humor, dem schwarzen Freitag, der schwarzen Liste, der schwarze Mann, der schwarzen Katze, Schwarzarbeit, Schwarzfahren, Schwarzmarkt, Schwarzhandel, schwarz weiß drucken, schwarzen Kunst.

Ferner beschäftigt sich das Projekt mit:

die weiße Fahne hissen, der Angst vor dem weißen Blatt Papier, einen weißen Stimmzettel abgeben, eine oder keine weiße Weste haben, Weiße Rose, weiße Taube, jemandem nicht das weiße im Auge gönnen, dem weißen Fleck auf der Landkarte, weiße Mäuse sehen.

Insbesondere befasst sich das Projekt mit:

Diktatur oder Demokratie, Kommunismus oder Anarchie, hell oder dunkel, Meer oder Gipfel, schön oder hässlich, heiß oder kalt, Liebe oder Gewalt, Krieg oder Toleranz, weich oder hart, dick oder dünn, reich oder arm, hetero oder warm, Pampa oder City, eckig oder rund, farblos oder bunt, Nord- oder Südpol, arm oder reich, Penner oder Scheich und "last but not least" einen Blackout haben.

<i>Module</i>	Interactive & Motion Graphics	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Matteo Moretti	<i>Scientific field</i>	INF/01
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F3.01.b		

La sperimentazione e la continua ricerca di nuovi linguaggi legano il vjing con le avanguardie del cinema sperimentale, che durante i primi anni del 900 ha dato vita a nuovi mondi e nuove visioni, attingendo alla fotografia, all'arte ed alla danza, influenzando fortemente il corso del cinema.

Nello stesso modo il Vjing rielabora in tempo reale foto, video, grafica e suoni, creando nuove forme visive raccontando quello che altrimenti non sarebbe raccontabile.



Il corso analizzerà i confini tra motion graphic, vjing e generative design, fornendo agli studenti tutti gli strumenti necessari per comprendere e cominciare a muoversi nel mondo delle immagini in movimento.

<i>Module</i>	Teoria e linguaggi della comunicazione visiva	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Emanuela De Cecco	<i>Scientific field</i>	M-FIL/05
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	F4.02		

Il corso di Teoria e linguaggi della comunicazione visiva si propone di fornire agli studenti strumenti culturali di base per rafforzare la capacità di osservare, interrogare e progettare testi visivi. Verrà esercitata particolare attenzione non solo ai singoli testi ma anche a come cambiano e si riarticola il senso della comunicazione visiva in relazione al mutare dei contesti di ricezione e circolazione. Nella prima parte del semestre le lezioni saranno di carattere seminariale e gli incontri saranno occasione di esercitazioni e discussioni su alcuni aspetti teorici oltre che di confronto con testi visivi provenienti da ambiti diversi. Durante e dopo questa prima parte il corso di cultura visuale procederà in stretta relazione con gli sviluppi del progetto.

Exam procedures

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

Module : Visuelle Kommunikation

Bewertungsgrundlage bilden die drei nachfolgenden Komponenten:

1.) Öffentliche Projektpräsentation der Entwurfsarbeit und Kolloquium.
Dauer: circa 20 Minuten

Bewertungskriterien der Präsentation:

• konzeptionelle Schlüssigkeit des Entwurfs • formale Schlüssigkeit des Entwurfs • technische Ausführung & Anschaulichkeit der Präsentation

Bewertungskriterien des Kolloquiums:

Im Anschluss an die Präsentation hinterfragen die Lehrenden des Projekts in einem circa 10- minütigen Kolloquium die theoretischen und gestalterischen Aspekte der Entwurfsarbeit.

Im Kolloquium werden die Studierenden aufgefordert vornehmlich die konzeptionelle Schlüssigkeit ihres Entwurfs darzustellen.

2.) Dokumentation des Hauptprojektes:

- Die Dokumentation (Abstrakt) ist die schriftliche Konzeption des Entwurfs. Sie dokumentiert die Recherche, die Ausgangslage der Aufgabe und die gewählten Kommunikationsziele.
- Die Dokumentation der Entwurfsarbeit muss in digitaler Form (Jpg's) abgegeben werden – Upload auf die Semesterwebsite – .
- Die Dokumentation der Entwurfsarbeit umfasst auch reprofähige Abbildungen: 300 dpi auf 15 x 20 cm, die



auf der Server in den Semesterfolder zu kopieren sind.

3.) Dokumentation der Kurzprojekte:

Bewertet werden

- aktive Mitarbeit bei den KP Diskussionsrunden
- Vollständigkeit der abgegebenen KP – Upload auf die Semesterwebsite – .

Module: Interactive & Motion Graphics

L'esame si terrà durante la presentazione finale.

Il voto finale è definito dalla combinazione delle seguenti componenti:

- 1) Presentazione ufficiale del progetto finale e colloquio con i tre docenti (Durata: circa 20 minuti)

Criteri di valutazione della presentazione:

- . coerenza formale del progetto
- . coerenza concettuale
- . complessità tecnica e chiarezza della presentazione

Criteri di valutazione del colloquio:

Alla fine della presentazione segue il colloquio con i tre docenti, in cui lo studente potrà mostrare la coerenza dei contenuti del progetto.

2) Documentazione

La documentazione, in formato digitale/multimediale, include tutte le fasi necessarie al progetto: gli stimoli, le idee, la realizzazione ed il progetto stesso.

La documentazione del lavoro di progettazione devono essere in formato digitale (jpg) rilasciata - caricare sul sito web semestre

3) Esercitazioni intermedie

Saranno valutate:

- . la partecipazione attiva alle presentazioni intermedie
- . le presentazioni intermedie
- . la completezza degli elaborati consegnati

Module: Teoria e linguaggi della comunicazione visiva

PROVA DI ESAME

TESTO SCRITTO - (5000-7000 battute, spazi inclusi)

L'esame finale consiste nella produzione di un testo scritto di accompagnamento al progetto realizzato per il corso.

Obiettivo di tale testo è la produzione di una riflessione approfondita, attraverso cui chi legge deve poter comprendere le ragioni che hanno determinato il progetto, considerando gli aspetti comunicativi, culturali e contestuali.

Rientra inoltre all'interno di tale riflessione la verifica delle scelte relative al linguaggio impiegato, la coerenza tra le scelte formali e medialità, la modalità di comunicazione e la trasmissione dei contenuti.

La valutazione del testo avverrà contestualmente alla presentazione del progetto.

Si chiede cortesemente la consegna fino ad un giorno prima dell'esame.

Indicazioni bibliografiche

M. Joly, *Introduzione all'analisi dell'immagine*, Lindau, Torino



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Malcolm Barnard, *Graphic Design as Communication*, Routledge, 2005
Stuart Hall, *Codificazione/decodificazione in Politiche del quotidiano. Culture, identità e senso comune*, Il Saggiatore, 2006

Ps. I volumi indicati nella bibliografia di riferimento sono disponibili nella Reserve Collection del corso.



Project VC C1: *Bolzanopoli*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Course</i>	Comunicazione visiva	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Giorgio Camuffo	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	Martedì 15.00-17.00 - F2.01.a		

A. (Tema) I suonatori di una banda; i frequentatori di un bar; un gruppo religioso; un partito politico; gli abitanti di un condominio; una squadra sportiva; una classe... Quante identità collettive esistono, si intersecano, si ignorano in una città? Quali differenze, quali tensioni, si celano in queste piccole (talora inconsapevoli) comunità? In quali modi la comunicazione visiva può indagare questa pluralità, raccontarla e renderla esplicita? In quale modo può contribuire a rappresentare condizioni, contesti e cambiamenti attuali?

B. (Strumenti) Scrittura, editing, produzione di immagini, progettazione grafica, elaborazione e pubblicazione digitale, pubblicazione a stampa, sono tappe sempre più ravvicinate del processo che lega la produzione di contenuti alla loro comunicazione. L'editoria indipendente e autoprodotta è uno dei fenomeni più interessanti che stanno animando il mondo del graphic design e della comunicazione visiva: sempre più spesso uno strumento per indagare, testimoniare e raccontare in prima persona. In questo processo il graphic designer può intervenire integrando competenze diverse e assumendo ruoli differenti, come autore e produttore dei contenuti che decide di portare al pubblico.

Durante questo semestre intrecceremo il tema dell'identità (non solo visiva) e gli strumenti dell'autoproduzione editoriale. Utilizzeremo la produzione e la pubblicazione online e a stampa lavorando su Bolzano: gruppi, comunità, identità, differenze, criticità che si annidano in questa città. Gli studenti dovranno scegliere un gruppo/comunità attorno al quale lavorare. In una prima fase gli studenti dovranno analizzare e rappresentare visivamente l'identità del gruppo scelto, entrando in relazione con i suoi componenti e riflettendo, quindi, sui molteplici significati di "identità". Questa parte del lavoro dovrà essere documentata, producendo materiale utile per sviluppare la seconda parte del progetto. Nella fase successiva, individualmente, e in alcuni casi in gruppo, gli studenti dovranno rivestire ruoli diversi (autori, editor, fotografi, ecc.) per confrontare, preparare e produrre contenuti che saranno pubblicati su un blog (collettivo) e in una serie di piccoli volumi a stampa a cura dei singoli studenti – *Bolzanopoli*. Nel corso del semestre saranno presentati e discussi modelli e forniti riferimenti, per riflettere criticamente sulla posizione del graphic design e della comunicazione visiva all'interno dei processi culturali, sociali, economici e tecnologici del mondo contemporaneo.

<i>Course</i>	Graphic Design	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Riccardo Olocco	<i>Scientific field</i>	ICAR/17
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F2.01.b		

Il corso di Graphic Design si svilupperà attraverso una serie di lezioni frontali ed esercitazioni pratiche che



seguono e integrano il progetto *Bolzanopoli*. Affronteremo molti ambiti del Graphic Design, dalla microtipografia all'impostazione di un lay-out, dalle font ai logotipi, dall'immagine coordinata al progetto editoriale.

<i>Course</i>	Visual Culture – only for students of the new study regulations (270/04)	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Hans Höger	<i>Scientific field</i>	M-FIL/04
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	Wednesday, 6pm-8pm – F2.01 Thursday, 11am-1pm – F4.05		

Coding & Decoding Reality

Visual Culture is a relatively young academic subject concerning studies and research activity of how, historically and theoretically, people engage with ways of seeing, practices of looking, regimes of vision, and epistemological and ontological questions that both underpin and challenge our notions of "the visual". Visual culture approaches acknowledge the reality of living in a world of *cross-mediation*: our experience of culturally meaningful visual content appears in multiple forms. Visual content and codes migrate continuously from one form to another:

- o print images and graphic design
- o TV and cable TV
- o film and video in all interfaces and playback/display technologies
- o computer interfaces and software design
- o Internet/Web as a visual platform
- o digital multimedia
- o advertising in all media (a true cross-media institution)
- o fine art and photography
- o fashion
- o architecture, design, urban design

With reference to the project key issue *Bolzanopoli*, we shall try to investigate and analyze pertinent existing visual codes in our everyday behaviours, environments and media-conveyed realities, dedicating particular attention to phenomena of code switching among "high" and "low" culture.

<i>Course</i>	Geometria dell'immagine – only for students of the old study regulations (509/99)	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Patrizia Bertolini	<i>Scientific field</i>	MAT/03
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 – F2.01.b		

Ogni "storia" lascia una traccia... una foto nel portafoglio, un anello nel cassetto, un trofeo sulla scrivania, la tessera di un club. Quelle piccole cose che hanno il potere di evocare il mondo e la storia dell'individuo ai quali esse appartengono.

Nella prima fase del corso, verrà chiesto agli studenti di riconoscere, osservare, raccogliere le "tracce" che appartengono alle storie investigate nel progetto *Bolzanopoli*. Questa raccolta, non intesa come catalogo, ma come testimonianza, ci aiuterà a individuare il linguaggio visivo che parla e racconta attraverso la geometria e le caratteristiche dell'oggetto. Il materiale raccolto e analizzato, verrà elaborato successivamente nel progetto e nella produzione di un "oggetto" tridimensionale. In questa seconda fase, risiede la possibilità di indagare e sperimentare quanto il design possa e voglia relazionarsi con alcune realtà del presente.



Il corso propone parallelamente alcune lezioni di approfondimento su alcuni temi della configurazione, della composizione bi- e tridimensionale e della percezione visiva.

Exam procedures

<i>Project exam</i>	New study regulations (270): 1 exam – 22 CP Old study regulations (509): 3 exams (Comunicazione visiva 12 CP, integrated subjects 5 CP each)
---------------------	---

<i>Course/Module</i>	Comunicazione visiva	<i>Exam language</i>	Italiano
----------------------	-----------------------------	----------------------	----------

La valutazione d'esame tiene conto del lavoro svolto durante il corso del semestre, e in particolare prevede una presentazione intermedia e una presentazione finale del progetto.

a) **Presentazione intermedia** (15 minuti): si riferisce alla prima parte del progetto, dedicata al tema dell'identità. Lo studente è tenuto a illustrare in forma visiva e scritta il lavoro svolto. La presentazione (a stampa) dovrà documentare il processo di lavoro, integrando i materiali raccolti ed elaborati con riflessioni maturate sulla base delle lezioni frontali. La presentazione dovrà essere discussa a voce con il docente e con i colleghi. Lo studente dovrà dimostrare capacità di argomentazione e capacità critica rispetto al tema proposto, rispondendo a domande di approfondimento.

b) **Presentazione finale del progetto** (20 minuti): si riferisce in particolare alla seconda parte del progetto. Lo studente è tenuto a illustrare in forma visiva e scritta il lavoro svolto – secondo le stesse modalità previste per la presentazione intermedia. Inoltre deve produrre e presentare l'elaborato finale: un libro a sua cura (testi, immagini, veste grafica, stampa e realizzazione) sull'identità del gruppo/comunità scelto come oggetto di lavoro. Lo studente dovrà argomentare e discutere a voce il progetto, dimostrando di avere elaborato criticamente i riferimenti proposti durante il semestre e di avere maturato una interpretazione personale del tema dell'identità e dell'utilizzo della comunicazione visiva come strumento di indagine e produzione. La prova prevede una serie di domande da parte del docente volte all'approfondimento di alcuni temi relativi al progetto e al corso.

Criteri di valutazione

- documentazione del lavoro
- qualità grafica del progetto e delle presentazioni
- conoscenza dei testi e dei riferimenti proposti
- capacità critica e di argomentazione

<i>Module</i>	Graphic Design	<i>Exam language</i>	Italiano
---------------	-----------------------	----------------------	----------

L'esame sarà integrato a quello di Comunicazione Visiva (prof. Camuffo): con lo studente discuteremo gli aspetti formali dei progetti sviluppati durante il semestre, sarà valutata la qualità del lavoro e saranno fatte domande di teoria sugli argomenti trattati nel semestre: tipografia, lay-out, identità visiva ecc.

<i>Course/Module</i>	Visual Culture – only for students of the new study regulations (270/04)	<i>Exam language</i>	English
----------------------	---	----------------------	---------

The exam will be a comprehensive part of the final presentations concerning "Comunicazione Visiva" (prof. Camuffo) with particular reference - on one hand - to those contents that have been presented and



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

discussed in the classroom and - on the other hand - to those ones documented in our digital Reserve Collection. The exams' evaluations will particularly focus onto the students' ability and originality concerning the integration of Visual Culture topics and characteristics into their final presentations of the projects, including the quality of the text materials in the booklets.

<i>Course</i>	Geometria dell'immagine – only for students of the old study regulations (509/99)	<i>Exam language</i>	Italiano
---------------	---	----------------------	----------

L'esame consiste nella presentazione e nell'esposizione dell'elaborato prodotto durante il corso che dovrà essere contestualizzato all'interno del progetto di semestre.
Viene richiesto un modello tridimensionale possibilmente in formato 1:1, la documentazione cartacea della ricerca e dell'analisi visiva effettuata e la documentazione di tutte le esercitazioni sui temi della configurazione elaborate durante il corso.
La valutazione viene espressa in base alla qualità dei contenuti, alla loro congruenza con il tema di progetto e alla qualità tecnica dell'esposizione.



Project VC C2: *Was wäre, wenn ...*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new - M.D. 270/04	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module</i>	Visuelle Kommunikation	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Kris Krois	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	Wednesdays 9:00–10:30 - F1.01.a		

... es keine Autos gäbe?
... fossile Brennstoffe nie entdeckt worden wären?
... wir unsere Träume aufnehmen könnten?
... die Idee von Krieg und Waffen vollkommen fremd wäre?
... das Rad nicht erfunden worden wäre?
... es keine Städte gäbe?
... jede/r ein Grundeinkommen erhielte?
... die Mehrwertsteuer die einzige Steuer wäre?
... es möglich wäre in jemand anderen zu schlüpfen?
... es normal wäre in der U-Bahn zu singen?
... Gesten und Gesang die einzige Sprache wären?
... es schick wäre anderen Gutes zu tun?
... niemand nach Macht streben würde?
... Wohlwollen und Vertrauen die Grundhaltung wären?
... jede/r sich gut fände ohne es anderen demonstrieren zu müssen?
... es keine Benotung gäbe?
... wir Wesen bauen würden, die eigenständig handeln?
... Politik und Wirtschaft im Interesse aller Menschen betrieben würden?
... Miteinander selbstverständlich wäre?
... unsere Gedanken die Realität steuerten?
...

Wir entwerfen hypothetische Welten oder genauer so viel davon, dass deutlich wird, wie der Unterschied zu der Welt, in der wir leben, ist. Wir stellen uns jeweils eine einfache und einschneidende Veränderungen vor, erdenken die Folgen und die resultierende Welt. Wir gehen ernsthaft spielerisch vor und gestalten die Schlüsselemente unserer alternativen Welten so, dass den Betrachtern klar wird, wie es sein könnte, wenn ... und sie darüber nachdenken, wie das wäre und was jetzt ist. Ernsthafter Unsinn ist hier ebenso gefragt, wie folgerichtiges Denken und visionäres Gestalten.

Das Projekt wird in mehrere Abschnitte unterteilt, in denen anhand spezifischer Methoden und Mittel Aspekte des Hypothetischen Design erprobt werden.

<i>Module</i>	Graphic Design	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Wilco Lensink	<i>Scientific field</i>	ICAR/17



<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F1.01.b		

In a series of lectures and workshops with themes and topics directly related to the project 'Was wäre wenn ...' we will do research, develop concepts, design projects and discover the principles and elements of graphic design to serve the project results.

Focus on verbal and non-verbal multi-lingual visual communication.

What if ...

- ... we did not have computers?
- ... we did not have internet?
- ... we did not have design software?
- ... we did not have paper anymore?
- ... we had direct connections between analog and digital media?
- ... we only had one typeface?
- ... we only had images and no type?
- ... all visual communication was multi-lingual?
- ...

<i>Module</i>	Cultura visuale	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Emanuela De Cecco	<i>Scientific field</i>	M-FIL/04
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	F4.02		

Il corso di cultura visuale si propone di fornire agli studenti strumenti culturali di base per rafforzare la capacità di osservare, interrogare e progettare testi visivi. Verrà esercitata particolare attenzione non solo ai singoli testi ma anche a come cambiano e si riarticola il senso della comunicazione visiva in relazione al mutare dei contesti di ricezione e circolazione. Nella prima parte del semestre le lezioni saranno di carattere seminariale e gli incontri saranno occasione di esercitazioni e discussioni su alcuni aspetti teorici oltre che di confronto con testi visivi provenienti da ambiti diversi. Durante e dopo questa prima parte il corso di cultura visuale procederà in stretta relazione con gli sviluppi del progetto.



Exam procedures

Project exam 1 exam – 22 CP

Exam language the same as the teaching language of the single project modules

Form: mündlich und Vorlage der Arbeiten

Form der Prüfung

Die Prüfung besteht aus zwei Teilen: Präsentation und Kolloquium

1. Präsentation

- Die Präsentation soll die Arbeiten und ihre Hintergründe klar und verständlich vermitteln und ggf. den Weg zum Ergebnis darstellen
- Teamarbeiten werden von den Arbeitsgruppe gemeinsam präsentiert, wobei die Arbeitsteilung zu erläutern ist.
- Form, Dauer und Schwerpunkte der Präsentation werden noch bekannt gegeben

2. Kolloquium

Das Kolloquium dient zur Überprüfung des Erlernten in Theorie und Praxis. Es wird als kritische Diskussion verstanden, innerhalb derer der zu prüfende Student sein Konzept und die praktische Vorgehensweise begründen muss. Die Prüfer können Fragen auf jedes im Semester behandelte Thema beziehen. Um herauszufinden inwiefern die Studierenden zu geistigen Transferleistungen in der Lage sind, können Fragen gestellt werden, die verlangen Aspekte der eigenen Arbeit mit Themen in Verbindung zu bringen, die nicht unmittelbar im Laufe des Semesters behandelt wurden. Das Kolloquium findet unmittelbar im Anschluss an die Präsentation statt.

3. Un testo scritto per il modulo „Cultura Visuale“

Si chiede cortesemente la consegna fino ad un giorno prima dell'esame.

Die Projektdokumentation ist bis spätestens zum 17.6.2011 um 12:00 auf dem Projektserver abzulegen und im Projektblog zu publizieren (Voraussetzung zur Zulassung zur Prüfung).

Was wird bewertet?

1. Die Projektarbeit
2. Il testo scritto per il modulo „Cultura Visuale“ (5000-7000 battute, spazi inclusi)
3. Die aktive Partizipation während des Semesters, insbesondere der konstruktive Beitrag in Diskussionen und Teamarbeit sowie die Beiträge auf dem Projektblog
4. Die Dokumentation aller Arbeiten
5. Die Präsentation und das Kolloquium

Wie wird bewertet?

1. Generelle Bewertungskriterien
 - Originalität und Relevanz
 - Formale und ästhetische Qualität der Arbeiten, bzw. der Präsentation und Ihrer Begleitmaterialien sowie der Dokumentation
 - Prägnanz der Darstellung und Verständlichkeit der Arbeiten, der Präsentationen sowie der Dokumentation.
2. Zusätzliche Bewertungskriterien für die Projektarbeit und die Übungen (auch im integrierten Fach):
 - *Originalität* und *Qualität* des **Konzeptes** im Verhältnis zum Grad der Herausforderung, zum gewählten Thema und dessen Relevanz. Insbesondere wird zu einem der „Was wäre wenn ...“-Weltentwurf bewertet und andererseits die Kommunikation des selbigen.
 - graphic design aspects/solutions



3. Il testo scritto per il modulo „Cultura Visuale“

L'esame finale consiste nella produzione di un testo scritto di accompagnamento al progetto realizzato per il corso.

Obiettivo di tale testo è la produzione di una riflessione approfondita, attraverso cui chi legge deve poter comprendere le ragioni che hanno determinato il progetto, considerando gli aspetti comunicativi, culturali e contestuali.

Rientra inoltre all'interno di tale riflessione la verifica delle scelte relative al linguaggio impiegato, la coerenza tra le scelte formali e medialità, la modalità di comunicazione e la trasmissione dei contenuti. La valutazione del testo avverrà contestualmente alla presentazione del progetto.

Indicazioni bibliografiche:

M. Joly, *Introduzione all'analisi dell'immagine*, Lindau, Torino

Malcolm Barnard, *Graphic Design as Communication*, Routledge, 2005

Stuart Hall, *Codificazione/decodificazione in Politiche del quotidiano. Culture, identità e senso comune*, Il Saggiatore, 2006

I volumi indicati nella bibliografia di riferimento sono disponibili nella Reserve Collection del corso.



Project PD D1: *Gartenhaus*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new (270/04) and old (509/99)	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module/Course</i>	Produktdesign	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Kuno Prey	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	F4.01.a – nach Terminvereinbarung		

In enger Zusammenarbeit mit dem Südtiroler Unternehmen Pircher Oberland AG wollen wir das Thema Gartenhaus analysieren, hinterfragen und vertiefen, um neue Szenarien für das

- Verstauen
- Schützen
- Lesen
- Ausruhen
- Spielen
- Essen
- Anbauen
- Ausbauen
- Draufbauen

in einem typischen Garten eines italienischen Einfamilienhauses zu finden und zu definieren.

Weiters möchten wir uns auch mit den Balkonen und Terrassen beschäftigen, um zu sehen, welche der oben genannten Funktionen dort übertragen werden können.

Neben den verschiedenen Techniken der Holzbauweise werden wir im Projekt auch das Leben auf kleinem Raum erforschen und experimentieren.

Die Ergebnisse werden in Zusammenarbeit mit der Fa. Pircher Oberland in Modellen im Maßstab 1:1 umgesetzt.

<i>Module/Course</i>	Tecnologie e sistemi di produzione	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Gianpietro Gai	<i>Scientific field</i>	ING-IND/16
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F4.01.b – previo appuntamento		

“Comprarselo, o farselo di legno!”



Lo dice la saggezza popolare e la dice lunga sulla popolarità e sulla convenienza del legno. Noi non tratteremo solo il legno, dato che studieremo principi comuni a molti materiali, ci addenteremo nei processi utili a trasformarli e cercheremo di capire come *scegliere* i più adatti, vedremo come si porta avanti lo *sviluppo* di un prodotto e cosa significa *industrializzazione*

Ciononostante dedicheremo particolare attenzione al legno, che dopo aver attraversato tutta la storia arriva a noi superando a testa alta la rivoluzione delle materie plastiche, rimanendo uno dei materiali più apprezzati e sfruttati dall'ingegno umano. Edilizia, arredamento, nautica, sport, giochi, utensili ed altri oggetti: ovunque possiamo trovare impieghi del legno. Durante il semestre oltre a studiare gli aspetti tecnici e tecnologici, la *varietà* dei legni e le loro caratteristiche, cercheremo di capire i motivi del loro successo. Reperibilità, lavorabilità, elevato rapporto resistenza/peso (*resistenza specifica*), costo accessibile e sostenibilità, lo rendono un materiale insostituibile. Le sue caratteristiche meccaniche eccezionali lo avvicinano a materiali ad impiego aero-spaziale come i compositi a matrice polimerica a base di fibra di Carbonio, Kevlar, Vetro. Com'è possibile? Il motivo è semplice: anche il legno è un materiale composito, creato dalla natura.

A dire la verità dovremmo parlare di *legni*: ampia famiglia che negli ultimi due secoli ha visto aggiungersi, al ventaglio di *essenze* che ebanisti e falegnami studiano e lavorano da sempre, quelli che potremmo chiamare "legni tecnologici": rielaborazioni e combinazioni di *essenze*, rese possibili dalla rivoluzione delle macchine e della chimica. Nuove lavorazioni hanno dato origine a "nuovi legni", che hanno spinto verso nuove lavorazioni: un circolo al centro del quale troviamo gli oggetti, nei quali il legno brilla di una nuova giovinezza.

Assieme al legno viaggia un enorme bagaglio di conoscenze tecniche e pratiche, ma i legni portano con sé anche emozioni e sensazioni: profumo, aspetto, la superficie "calda" e piacevole del legno, ci riavvicinano alla natura senza farci muovere da casa. Tutti questi elementi definiscono quella che potremmo chiamare *cultura del legno*.

Insomma il legno è vario, versatile, resistente, leggero, lavorabile, naturale, riciclabile, rinnovabile. Cosa si può volere di più da un materiale? Che cresca sugli alberi!? Il nostro corso inizierà con una passeggiata nel bosco... poi lo studio andrà avanti, come di consueto, sia con lezioni frontali che attraverso la sperimentazione. Parallelamente allo studio di tecnologia e materiali in generale, porteremo avanti un progetto di gruppo focalizzato sul legno, attraverso il quale conoscere meglio questo straordinario materiale.

<i>Module/Course</i>	Product Design Theory and Terminology	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Anniina Koivu	<i>Scientific field</i>	M-FIL/05
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 – F4.01.b – by appointment		

In the context of the main course we will discuss the different scales of design: ranging from architectural structures to objects. We'll look into the design of outdoor space and structures like garden and summer houses, pavilions and pleasancess. We will examine practicality, use and different purposes of these (temporary) structures, as well as artistic and theoretical meanings behind existing examples. We'll talk about the role of a designer when working in the DIY market and how to design prefabricated architecture. We'll discuss the time factor in design, as well as ...



<i>Project exam</i>	New study regulations (270): 1 exam – 22 CP Old study regulations (509): 3 exams (Product design 12 CP, integrated subjects 5 CP each)
<i>Exam language</i>	the same as the teaching language of the single project modules

Module/Course: **Produktdesign**

Prüfungsform: Projektpräsentation mit entsprechender Dokumentation

Prüfungsdauer: je Kandidat ca. 20'

Prüfungsgegenstand: eigene, im Semester geleistete Entwurfsarbeit

Projektpräsentation: Geprüft wird der gesamte Entwurfsverlauf des Projektes. Der Kandidat präsentiert seine Arbeit mit der Hilfe grafischer Darstellungen, eines dreidimensionalen Proportions- oder Funktionsmodells (Maßstab 1:10) und eines Beschreibungstextes (max. 500 Zeichen). Die Projektpräsentation ist öffentlich.

Dokumentation: Eine termingerechte Abgabe der Dokumentation ist Voraussetzung für die Zulassung zur Endpräsentation. Die Dokumentation **muss 2 Tage vor Prüfungstermin** dem Projektassistenten ausgehändigt werden. Die ausführliche Projektdokumentation besteht aus 3 Fotos, die den Entwurf selbsterklärend darstellen (Bildgröße 15 x 15 cm, je 72 dpi JPG rgb und 300 dpi TIF cmyk) und eine kurze aber aussagekräftige Projektbeschreibung in deutscher Sprache (Word.doc 500 Zeichen).

Prüfungskriterien und Bewertung: Die Qualität der Recherche, die Kreativität und die Originalität des Designkonzeptes, die gestalterische Qualität des Entwurfsprozesses, der Produktentwicklung und dessen Umsetzung, sowie die Professionalität und Schlüssigkeit der Präsentation und der Dokumentation.

Benotung:

Alte Studienregelung (509): Gesonderte Note für den Projektteil; 12 CP.

Neue Studienregelung (270): Die Note besteht aus dem gewichteten Mittelwert der drei Module (Projektarbeit, 1. projektintegriertes Fach, 2. projektintegriertes Fach); 22 CP.

Module/Course: **Tecnologie e sistemi di produzione**

Svolgimento: Presentazione pubblica

Durata: circa 5 minuti a testa.

Soggetto: Lavori svolti per la materia integrata durante il semestre, contenuti tecnici del lavoro per il project leader presentato all'esame, apprendimento dei concetti esposti durante le lezioni.

Svolgimento dell'esame: Ciascuno studente avrà 5 minuti per presentare il materiale richiesto, cioè:

ESERCITAZIONI: consegnate/valutate prima dell'esame, potrà fornire spiegazioni durante l'esame.

COMPRESIONE DELLA MATERIA: durante l'esame sarà rivolta almeno una domanda sul materiale consegnato o sugli argomenti illustrati nelle lezioni frontali e negli approfondimenti.

PROGETTO "PRINCIPALE": potranno venire richiesti chiarimenti in merito sia a modelli/prototipi che alle ipotesi produttive, da un punto di vista tecnico e tecnologico.

Consegna dei materiali: Prototipi e modelli, definitivi e intermedi, andranno consegnati il giorno dell'esame. Il materiale digitale andrà caricato nella cartella di progetto "D1-Gartenhaus", al più tardi 7 giorni prima dell'esame. La mancata consegna nei tempi indicati, non permette l'accesso all'esame.

Elementi di valutazione: Ai fini della valutazione saranno considerati come fattori influenti:

- Comprensione ed Assimilazione degli argomenti trattati.
- Crescita personale nella conoscenza della materia.
- Qualità generale degli elaborati, delle esercitazioni scritte e pratiche.
- Iniziativa personale nella ricerca e nello studio.
- Completezza, Chiarezza e Sintesi nella trattazione, verbale e scritta.
- Partecipazione al corso ovvero continuità, attenzione, curiosità.
- Stile di presentazione, cura grafica e stilistica del materiale.

Voto:



Vecchio ordinamento (509): il voto della materia integrata varrà come voto a sé stante per l'attribuzione di 5 crediti su 22.

Nuovo ordinamento (270): il voto della materia integrata farà media ponderata col voto dell'altra materia integrata e col voto di progetto, in un unico voto che attribuirà 22 crediti totali

Module/Course: **Product Design Theory and Terminology**

Exam format: The final grade is three-fold. It is based on the presentation during the final exam, a written essay and the performance of the student throughout the course.

Exam subject: Individual theoretical elaboration

Presentation: The oral examination is based on the context of the essay and is in reference to the research of the individual project and the lecture series. It is part of the general project presentation.

Documentation: One week before the final exam date each student is asked to hand in an essay, which should be about 1000 words long (DIN A4, Word .doc format, via email). Images, sketches and illustrations are permitted for better understanding of the thesis. One print-out of the essay should be brought to the exam. A missing essay will deny clearance to the student to take part in the exam.

Assessment criteria:

The research work developed throughout the course is assessed based on the quality, quantity and diversity of the student's individual research (his/her "log book"), which has gone into the general project of the class. The evaluation of the essay is based on the general understanding and description of the topic, its connection to external fields and associations, as well as the quality of the written text. The criteria framework is divided into the addressing the question, the use of evidence, the development of the argument, the critical evaluation of the topic and the use of language.

Grade:

Old regulation (509): separate grade for each module of the course; 5 CP.

New regulation (270): the grade is a proportional average of the three modules; 22CP.



Project PD D2: *homegrown*

<i>Course type</i>	Project	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Study regulations</i>	new (270/04) and old (509/99)	<i>Credit points</i>	22

Project description

<i>Module/Course</i>	Product Design	<i>Teaching language</i>	English
<i>Lecturer</i>	Steffen Kaz	<i>Scientific field</i>	ICAR/13
<i>Lecture hours</i>	90	<i>Credit points</i>	12
<i>Office hours</i>	30 - F2.01.a		

Think global, eat local.

This semester is about food, food that is locally produced.

This semester is about companies producing this food and the difficulty to communicate the local origin of their food.

It is also about what people have on their plates and how long it had to travel to get there.

In times of a growing awareness about shrinking energy resources, global warming...etc, shipping distances should be reduced as much as possible.

Drinking Chinese mineral water in an european restaurant seems no longer a positive sign of free global trading and internationality. It just became a sign of irresponsible use of energy and ignorance.

With this project we want to have a specific focus on the gastronomy.

What do hotel guests usually find on the breakfast buffet?

How is food generally presented in Hotels and Restaurants?

Is there a way to distinguish local food from others?

Could we design food?

Should we design food?

Other ways, other ideas?

We certainly hope so.

<i>Module/Course</i>	Tecnologie e sistemi di produzione	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Lecturer</i>	Martin Luccarelli	<i>Scientific field</i>	ING-IND/16
<i>Lecture hours</i>	60	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 – F2.01.b		

La produzione del cibo locale ed i sistemi per presentarlo al consumatore.

L'obiettivo del corso è quello di mostrare la realtà produttiva ed industriale propria della gastronomia altoatesina.



Packaging e comunicazione sono stati fino ad oggi gli unici strumenti del designer per intervenire sull'esperienza del consumo del cibo.

“Progettare” il cibo ovvero Food-Design è un tema recente che ci apre nuove possibilità per rispondere alle nuove sensibilità ecologiche che caratterizzano il consumo cosciente.

Insieme cercheremo di capire come il design di prodotto può rapportarsi al mondo dei cibi.

Durante le lezioni verranno presi in considerazione alcuni cibi e bevande campione, per conoscere i materiali e le tecnologie che ne accompagnano la loro produzione.

Successivamente saranno gli studenti a intraprendere – a gruppi e successivamente singolarmente – una loro analisi mirata di alcuni prodotti tipici dell'Alto Adige.

Per un corretto studio meta-progettuale avverrà una collaborazione con alcune aziende locali che daranno ad ogni studente l'input necessario per la formulazione di un brief.

<i>Module/Course</i>	Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Lecturer</i>	Gerhard Glüher	<i>Scientific field</i>	M-FIL/05
<i>Lecture hours</i>	30	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	F5.06		

Das Fach “Theorien und Ausdrucksformen des Design” befasst sich mit folgenden Schwerpunkten:

- Kulturgeschichte des Essens (Vorlesung)
- Untersuchung von typischen Formen der Präsentation und der Werkzeuge des Essens im Südtiroler Raum. Historisch, zeitgenössisch, ländlich und städtisch. (Seminaristisch und durch Feldforschungen)
- Gestaltung und Branding von Speisen: moderner Unsinn oder schon immer eine Selbstverständlichkeit? (Recherchen und gemeinsame Diskussionsrunden)

Technisch und methodisch wird das Recherchieren, das methodische Be- und Verarbeiten des Gefundenen und die Analyse der Materialien für den Designprozess gelernt und geübt. Die textliche Darstellung / Botschaft wird gelernt am jeweiligen Einzelprojekt und in gemeinsamen Seminaren.

Exam procedures

<i>Project exam</i>	New study regulations: 1 exam – 22 CP Old study regulations: 3 exams (Product design 12 CP, integrated subjects 5 CP each)
<i>Exam language</i>	the same as the teaching language of the single project modules/courses

Module/Course: **Product Design**

Regulations:

The exam consist of the following parts:

Final presentation of the project

Documentation of the project (filled out documentation form with 3 images)

Presentation:

The presentation is public. The student is asked to present his/her project followed by questions in regards to as well as to his/her general knowledge of the subject and design topics discussed in class.



Assessment criteria:

Process and implementation of the project
Relation and understanding of the given brief
Final object, or concept
Models
Presentation skills and performance

Documentation:

The documentation has to be handed over before the final exams; otherwise the student has no clearance to take exams.

A form will be sent to every student, including a manual with all information needed.

The documentation contains 3 high quality photographs, saved as low resolution 72 dpi jpeg, also saved as high resolution 300 dpi size 15 x 15 tiff, files. A description of the project (size 300 signs).

Module/Course: Tecnologie e sistemi di produzione

La valutazione finale si articola in tre parti:

1. Ricerca dei materiali (lavoro di gruppo, presentazione)

Gli studenti verranno suddivisi in gruppi di lavoro, ai quali verrà affidata una famiglia di materiali da ricercare.

La ricerca si suddividerà in tre parti:

- a) brevi cenni storici;
- b) proprietà della famiglia analizzata;
- c) panoramica di prodotti realizzati con tali materiali (focus su prodotti per la pulizia).

La ricerca andrà presentata (pdf., ppt.) nelle date concordate e servirà a tutti gli studenti come materiale stampato da consultare in classe.

2. Descrizione di un oggetto (lavoro individuale, presentazione)

Ogni studente sceglierà un prodotto in commercio (possibilmente un prodotto per la pulizia) e ne studierà le sue caratteristiche:

- a) materiali;
- b) processi di lavorazione;
- c) usabilità;
- d) contesto d'uso;
- e) personalità.

La ricerca andrà presentata (pdf., ppt.) nelle date concordate e servirà a tutti gli studenti come materiale stampato da consultare in classe

3. Difesa delle proprie scelte progettuali (lavoro individuale, parte della presentazione finale)

Ad ogni studente verrà chiesto di motivare le proprie scelte progettuali inerenti il corso.

Per questa fase non è richiesta una documentazione separata, tuttavia tali considerazioni andranno incluse nel materiale della presentazione finale.

Module/Course: Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns

Die Prüfung dieses Moduls besteht aus einer mündlichen Prüfung (d. h. einer Ergebnispräsentation) und einer schriftlichen Arbeit. Die mündliche Prüfung wird im direkten Zusammenhang mit der Prüfung des Projektleiters und des praktischen Projektmoduls stattfinden.

Die Prüfungsfragen beziehen sich auf die Designtheorie des Projektthemas, das Konzept, welches die



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Studentin / der Student für sein/ ihr individuelles finales Projekt erstellt hat und die Gestaltung / Form des Objektes, das im Laufe des Semesters entstanden ist.

Der schriftliche Teil: Der Student / die Studentin muss einen Text schreiben (ca. 4000 Zeichen, die Sprache ist eine der drei Lehrsprachen), der das Objekt sachlich beschreibt, dazu einen Namensvorschlag machen und einen Slogan (maximal ein Satz) erfinden, der das Objekt für eine Werbekampagne begleiten könnte. Dieser Text, der Namensvorschlag und der Slogan müssen Prof. Glüher mindestens sechs Tage vor der Projektprüfung in elektronischer Form vorliegen.

Bewertet werden die Präsentation und die Qualität der Antworten auf die Prüfungsfragen (mit 75% Gewichtung) und die Qualität der schriftlichen Arbeiten (mit 25% Gewichtung). Die alleinige Abgabe des schriftlichen Prüfungsteiles ist nicht ausreichend, um eine positive Bewertung des Moduls zu erzielen.



History of Design

<i>Course type</i>	Lecture	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Hans Höger	<i>Teaching language</i>	English
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	Thursday, 11am-1pm – F4.05 Wednesday, 6pm-8pm – F2.01	<i>Scientific field</i>	ICAR/13

Course description

History of Design – an introduction

The course offers an introduction to the most significant stages in the history of international design - with particular reference to design culture based on a history of ideas, industrial development and production, aesthetics, cultural and symbolic achievements from different points of view ('high' & 'low' culture) as well as social and economic evolution.

The focus of the course is interdisciplinary and covers the context of works and authors from the fields of product & interior design, visual communication, service design and architecture.

The course, held in English, includes - in addition to presentations and discussions in class - the consultation (required for all participants) of the following three websites:

<http://www.industrialdesignhistory.com>
<http://www.designhistory.org>
<http://designhistorytimeline.com>

Exam procedures

Exam language: English

The exam consists in a written test. The relevant questions will concern the content of the classroom lessons (documented in our digital Reserve Collection under "Teaching Material") and the contents of the 3 websites indicated in our digital Reserve Collection under "Link" and announced to the students as "required readings":

- <http://designhistorytimeline.com>
- <http://www.designhistory.org>
- <http://www.industrialdesignhistory.com>

Furthermore, the exam will include a question regarding one of the monographic presentations documented in our digital Reserve Collection under "Exams".



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Storia e critica del cinema e dei media audiovisivi

<i>Course type</i>	Corso teorico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Carmelo Marabello	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	new (M. D. 270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	L-ART/06

Course description

CINEMONDI E MONDI DI OGGETTI AL TEMPO DELLE IMMAGINI-MOVIMENTO –
Dov'era e dov'è oggi il cinema

Dal 10 marzo avrà inizio il corso di Storia e teoria del cinema. Oggetto del corso è un'introduzione storica al cinema del novecento in chiave critico-genealogica. Alla luce di una teoria dei generi cinematografici, il corso si propone di tracciare la geografia e la storia del cinema dalle sue origini al secondo dopoguerra nell'intento di confrontarsi con la questione del realismo filmico e l'illusione di verità. La nozione di modernità e il cinema come arte del novecento, il cinema e i film tra i media, all'alba del post-mediale, situeranno poi il cinema stesso come esito e forma cruciale del dibattito sulle immagini nella nostra contemporaneità; della disseminazione che film e materiali visivi presentano nel panorama quotidiano e delle vite sugli schermi del nostro tempo. Il mondo delle cose e degli oggetti nel tempo del 3D sarà la conclusione di questo percorso, verso il mondo del set virtuale e del displaying, del videogioco e della graphic novel che si fanno film e cinema, intrattenimento e nuovi modi di fare mondi di immagini.

Testi di riferimento

D. Bordwell, Storia del cinema cap. 1-2-6-7-10-16-20-22-28-29-30, Mac Graw Hill Companies, 2010, ed. italiana Il castoro 2010

R. Altman, Film/Genere, cap.2-5, Vita & pensiero, 2004

F. Casetti, L'occhio del novecento cap.1-3, Bompiani, 2005

Un testo a scelta tra:

J. Aumont, Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti, Kaplan, 2008

D.N. Rodwick Il cinema nell'età del virtuale, cap. 2, Olivares, 2008

Film e materiali visivi da:

Materiali Lumière e Méliès

Materiali da Buster Keaton

Materiali da Jacques Tati

D. Vertov L'uomo con la macchina da presa

S. Kubrick Odissea nello spazio

J. Rouch Chronique d'une été

Guy Debord, La società dello spettacolo

S. Spielberg, Minority Report

Wachowsky Bros., Matrix



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

R. Rodriguez Sin City

J. Cameron, Avatar

J.L. Godard, Histoires du cinema

Exam procedures

Exam language: Italiano

L'esame è in forma scritta. A partire da metà maggio sarà disponibile nella Reserve Collection (www.unibz.it/it/library > Reserve Collections) l'elenco dei topic. È richiesta inoltre la consegna di una breve analisi - tre / cinque cartelle - di un film da concordare col docente e da inviare via e-mail una settimana prima della data di esame. Chi non presenta gli elaborati entro la scadenza e/o incompleti non potrà partecipare all'esame.



Theory of Media and Cultural Consumption

<i>Course type</i>	Lecture	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Roland Benedikter	<i>Teaching language</i>	English
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	SPS/08

Course description

What role do new media like Facebook, Twitter, mobile phones, iPads or webcams play in the (post-)modern open societies of today? How and to what extent are they starting to impact the social and political sphere also in non-democratic societies (which are still the majority in the currently arising "world civilization") - as the revolutionary events in Egypt, Tunisia, Libya or Bahrain seem to have impressively shown in the first months of 2011?

What is on the other hand the cultural and anthropological meaning of new, rather individuality-oriented simulation worlds like "Second Life"? And why has the computer games industry become one of the 10 most important high-tech branches in the world? Is Facebook really a "new country" with 600 million citizens, and is it really worth 50 billion dollars, given that in the strict sense nothing is (economically) "produced" by it?

If Internet-based avantgardistic pedagogical projects of governments like the "World Wide Telescope" are used in cooperation with private enterprises like Microsoft as tools of propaganda for preparing the expansion of humanity into space, is it good or bad that the global imaginary is increasingly "embedded" mediatically into political and economic goals and interests? And if the contemporary journalism is on the one hand increasingly "embedded" into political and military events, and on the other hand "fictionalized", i.e. transformed into a not strictly factual story-telling in order to counter the growing importance of live media like webcams and cell phone videos: How can we still believe what the media tell us? Is Wikileaks really the exception here, the "pure truth", and is it really an agent of progressive social change?

More importantly: How are all these phenomena related to what we call, in an equally highly ambivalent way, "cultural consumption"? Is the latter still simply "the consumption of culture" (like since the 1970s), or does it have to be re-defined today as a specific "cultural" way of consumption (for example in the sense of sustainability)? What role does technology play at the center of the complex overall interweavement between new media and social change, i.e. within the dialectics between empowerment and assimilation that is enacted by the ascent of new techno- and media-philic ideologies like "Transhumanism" or Neurotechnology? And last but not least, what does all that mean for the foreseeable evolution of the globalized culture of the 21st century as a whole?

Many questions, all of them as fundamentally important as they are radically open. As at yet, clear answers seem to be difficult to find, given that the whole field is in full motion, if not mobilization. One thing is certain though: Without any doubt, we live in the era in which *human attention* becomes the most important resource and the most widely traded economic good in the world. The rapid ascent of the "attention



economy" becoming the most important global industry is indicating this trend. So why do most of the terms and concepts, with which the contemporary social sciences are trying to address this development, still remain contradictory and torn? Do they maybe mirror the fact that the core significance of culture today is to be productively ambivalent? Or are we simply still not appropriately prepared to deal with the new level of "deep ambivalence" which will characterize the virtualized high-tech culture of the coming decades?

In order to elucidate some aspects of these questions, we will try to start from some basics:

1) A "medium" is, as the usual definition goes, an "extension of man" (McLuhan) or a "transporter". It extends and/or transports something between two poles, and it is the intermediate object between two "I"s. The concept of "medium" is thus in many cases used in analogy with the concept of "technology", and even with the term of "prosthesis". In our times though, media are becoming something from outside the human self to something that is increasingly located inside the human being: in the form of "inversive" technology, they invade the human body as well as the social sphere. They are becoming something "trans- or even meta-social". The social and cultural sphere is in the midst of a fundamental change, which marks a crucial dimension of the turn from the 20th into the 21st century: The Media invade and transform the human sphere both from the outside (social practice) and from the inside (human body, self-concept of the human being). The human being is in the process of becoming a hybrid being that blends with technology; and so is the "natural" world. And technology combined with media and demography becomes a leading cultural force not only in the West, but worldwide. In this situation, the new question today becomes: To what extent am I myself, and want to be myself, and to what extent do I want to be "another" one, or even emphatically "the other"? Am I what I am, or am I what I still have to become, not least by the transformative and narrative help of the media? And how do I interpret myself through the media and through my specific cultural consumption connected with them? These questions are not mainly philosophical or psychological anymore, but have become physical in the most literal sense. Will the "I" as we have known it survive this process? Or will it implode? And if yes: towards what?

2) "Culture" comes from the Latin word "cultivare", which means "to take care of something", to "cultivate" something, i.e. to transform something that is non-human (including nature) into something human, and thus to insert it into the social and societal spheres. In the strict sense, culture seen/regarded as the invisible sphere that carries values and practices over time can be defined as "the transferable of social practice" or as "the inheritable of how a society is" (Johannes Heinrichs). Some practices connected with the new media as "extensions of human" seem to confirm this, others seem to contradict it. If, for example, webcams and other interactive live streams on the Internet allow us to assist at virtually every event in the world in the very moment it is occurring, what does this ultimately mean? Is it according to the idealistic media theory of Bert Brecht: allowing the free individual to be present first-hand at every crucial event of humanity worldwide, e.g. without any commentaries or cuts? Or is it in the end distracting the individual, taking her or him virtually away from her from her or his concrete, local environment and the specific, concrete tasks connected with it? Is global democratization through access to information rather a political or a cultural task (China!)? In late 2010, Hillary Clinton propagated as the new macro-strategy of the US for the years to come: "Leading through civilian power" (meant: leading through the model of Western cultural consumption). But to what extent is that not only a political strategy of supremacy, but also a sustainable cultural vision? These seem to be crucial, if not constitutive parts of the current "global systemic shift", since they touch the issue of global social change at its very cultural and (thus at least potentially also) trans-civilizational core.

3) We live in an age of multiplying environmental and social (including economic and financial!) crises that urge us to further evolve our life styles towards responsibility, connectivity and personal commitment.



"Consumption" is in this situation a term that seems to be antiquated to many. Nevertheless, it still remains the most appropriate term of how we concretely behave most of the time in the nod between media and technology. Maybe today we are "consumers" more than ever before, and on a much higher problem level than before. But should we remain "consumers" of technological culture, or do we have to become "cultural users" of technology? As Paul Ehrlich has pointed out, "cultural evolution becomes always more essential in preventing a global collapse of society. We are not going to solve the gigantic problems humanity faces without a real change in culture and behaviour. We (have) got to have cultural evolution, so that we start to treat each other and the environment on which we all depend much better. So it's a matter of behavioural change".¹ And given the increasing impact of the new media and technologies on our daily life behaviour: How could we possibly concretely manage the transition from the first to the second notion of "cultural consumption" through a more responsible use of the new media?

It is obvious that all these questions are interrelated. The one decisive question at the point of overlapping of all other questions is probably becoming: How can we find a reasoned balance between the positive mystification (modernists, for example Alvin Toffler) and the negative mystification (post-humanists, for example Martin Heidegger) of this process, consisting of an increasing mixture between mediatic, cultural and technological issues? Is a balanced paradigmatic position possible at all, given the outstanding quality of the problem level?

The lecture discusses aspects of these questions. It analyzes core dimensions of the current transformational impact of media and cultural consumption on (post-)modern societies in the (twi)light of the fundamental, but dialectically productive ambivalence they are opening up. Given that there is a deep, evolving ambivalence of synchronically and diachronically multilayered facets which is more complex and settled on a higher level than the simple two-dimensional clarity of the "modernity" based ideologies of "left" and "right", we will have to proceed by a phenomenological method of "deep narration" (Clifford Geertz). This means we will first of all look as directly as possible at the phenomena and then try to describe them, and only afterwards will we find and/or forge analytic terms appropriate to their nature and process. In co-prepared presentations with the lecturer, the students will self-explore crucial issues and present them to each other, accompanied and stimulated by organized responding talks, introductory and summarizing lectures by the lecturer and structured in-depth discussions about selected topics of key symptomatic value. The active participation of the students in the presentation, analysis and discussion of these topics will be crucial. According to the very nature of the topic addressed, the lecture should be a consciously experimental, lively and open endeavor as in most of my lectures on avantgardistic issues in which the event quality co-depends on the intensity and the level of participation by the students.

Exam procedures

Exam language: English.

Exam mode: Patchwork of: 1) Reading loads, 2) oral group presentation, 3) performance in the seminar, 4) final oral examination.

¹ Ehrlich, P. 2009: 'Culture, Behaviour and the Future of Humanity'. In: 'Stanford's Paul Ehrlich wins environmental award in Spain', by J. Weaver. Stanford Report, November 5. <http://news.stanford.edu/news/2009/november2/ehrllich-environmental-award-110509-html>.



Preparatory Reading, Presentations and Manuscript: Until the start of the lecture on May 12, 2011, all students will read 6 texts listed in the reading pool. Of these, 3 should be of section "A", 3 of section "B". Among those of section "A", preference should be given to the texts: "Die Aufmerksamkeitsökonomie. Perspektiven einer neuen Wirtschaftsform" (as far as the participants master reading German), and "The Future of the Self-Image of the Human Being". Among those of Section "B", preference should be given to the texts marked by an asterisk. The material for the group presentations (videos, photographs, audio material etc.) will be partly handed out by the lecturer, partly researched autonomously by the students. It is essential that all participants dispose of their own original manuscript of all the ongoings of the lecture, including presentations and discussions.

Final Examination: The final examination consists of a talk of 20 minutes approximately, in which the students

1. should critically review their own presentation, as well as those of their colleagues;
2. render the contents of the lecture, including case studies, examples and discussions;
3. give account of their reading experiences;
4. develop a critical stance toward the current phenomena related to media and cultural consumption able to embrace these phenomena and to deal with their specific multi-facetedness and fundamental ambivalence.

The final grade will be the combination of 1) reading, 2) oral group presentation, 3) performance in the seminar, 4) final oral examination.

Reading pool:

N.B.: All the following texts are available in the university library or on the Internet. If some of them should temporarily unavailable, please contact the lecturer.

Section "A" (texts by the lecturer)

1. * Roland Benedikter: Die Aufmerksamkeitsökonomie. Perspektiven einer neuen Wirtschaftsform. In: Roland Benedikter (Hg.): Buchreihe Postmaterialismus – Die zweite Generation, Band 2: Der Mensch, Wien 2001, S. 41-74.
2. Roland Benedikter: Mein Augen im Leben des anderen. Webcams - die Zukunft des Fernsehens? In: Mensch. Beiträge für morgen. 2. Jahrgang, Nr. 3, Frankfurt am Main 2002, S. 17-27.
3. Roland Benedikter: Das Problem der Fernseherinnerung. In: Das Goetheanum, 84. Jahrgang, Nr. 6/2005. 06.02.2005, Basel 2005, S. 8.
4. Roland Benedikter: Oliver North und Jayson Blair. Oder: Journalismus zwischen „Einbindung“ und Fiktionalisierung. Anmerkungen zu einer zweifachen Tendenz in der „postmodernen“ Mediensphäre. In: Studia Germanica Universitatis Vesprimiensis, Universitätsverlag Veszprem und Edition Präsens. Jahrgang 9 (2005), Heft 1/2005, Veszprem und Wien 2005, S. 5-34.
5. Roland Benedikter: Der Fall Microsoft, oder: Wirtschaftsleben zwischen Individualität und Sozialität. In: Kulturzeitschrift „Die Drei“. 70. Jahrgang, Nr. 9/2000. Stuttgart 2000, S. 7-23.
6. Roland Benedikter: Adidas gegen Nike, oder: Drei Streifen gegen zwei Hörner. Sport und seine protosakralen Symbole. In: Kulturzeitschrift Info3. Frankfurt am Main. 21. Jahrgang, Heft 7-8/1998. Frankfurt am Main 1998, S. 23-27.
7. Politische Subjektivierung. Gestalt und Aufgabe einer zeitgemäßen Kulturpolitik zwischen Moderne und Postmoderne. In: Aufklärung und Kritik. Zeitschrift für freies Denken und humanistische Philosophie. Herausgegeben von der Gesellschaft für kritische Philosophie Nürnberg. 10. Jahrgang, Heft 1/2003. Nürnberg 2003, S. 66-91.
8. * Roland Benedikter: The Future of the (Self-)Image of the Human Being in the Age of Transhumanism, Neurotechnology and Global Transition. In: Futures. The Journal for Policy, Planning and Futures Studies. Volume 41: Special issue "Global Mindset Change" (ed. J. Gidley). Elsevier 2010 (together with J. Giordano and



K. Fitzgerald).

9. Roland Benedikter: Wer ist der „rettende Gott“? Das Doppelantlitz der Technik am Beginn des 21. Jahrhunderts. In: Kulturzeitschrift „Die Drei“. 72. Jahrgang, Heft 8-9/2002. Frankfurt am Main 2002, S. 53-74.
10. Roland Benedikter: Die Wiedergeburt des Menschlichen aus dem Geist der Technik? Selbstexpansion der Technik und Aufstieg der individuellen moralischen Intuition. In: Roland Benedikter (Hg.): Italienische Technikphilosophie für das 21. Jahrhundert. Reihe Problemata, Band 145. Frommann-Holzboog Verlag, Stuttgart 2002, S. 123-151.

Section „B“ (Texts by other authors)

1. Theodor W. Adorno: Prolog zum Fernsehen. In: Eingriffe. Neun kritische Modelle, Frankfurt am Main 1963, S. 69-80.
2. Theodor W. Adorno und Max Horkheimer: Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main 1969.
3. Jean Baudrillard: The Consumer Society. Myths and Structures, London 1998.
4. * Nick Bostrom: The Future of Humanity, 2007. In: <http://www.nickbostrom.com/papers/future.pdf>, Oxford University.
5. * Nick Bostrom: Technological Revolutions: Ethics and Politics in the Dark, 2006. In: <http://www.nickbostrom.com/revolutions.pdf>, Oxford University.
6. * Bertolt Brecht: Radiotheorie. Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. In: Bertolt Brecht: Gesammelte Werke in 20 Bänden. Bd. 18, Frankfurt am Main, S. 127–134.
7. Martin Heidegger: „Nur noch ein Gott kann uns retten“. Spiegel-Interview mit Martin Heidegger. In: Der Spiegel, 31. Mai 1976.
8. * Wolfram Hirsching: Free Software. Das Dämmern einer weltweiten „Kultur des Schenkens“ in der Hacker-Kultur des Internet - ein Ansatz zur postmaterialistischen Selbsttranszendierung des Kapitals? In: Roland Benedikter (Hg.): Postmaterialismus, Band 5: Das Kapital, Wien 2005.
9. * Bill Joy: Why the Future doesn't need us. In: Wired, New York 2000, <http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy.html>.
10. * Adam Keiper: The Age of Neuroelectronics. In: The New Atlantis, Number 11, Winter 2006, pp. 4-41, <http://www.thenewatlantis.com/archive/11/keiper.htm>.
11. Donald Matheson: Media discourses. Analysing media texts, London 2005.
12. * Herbert Marshall McLuhan: Understanding media: The extensions of man, London 2001.
13. * Herbert Marshall McLuhan: The Medium is the message, London 1967.
14. * Sherry Turkle: Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet, New York 1997.
15. * Paul Virilio: Cyberwelt, die wesentlich schlimmste Politik, Berlin 2011.
16. Paul Virilio: Information und Apokalypse, München und Wien 2000.
17. Noah Wardrip-Fruin et. al. (ed.): The New Media Reader, MIT Press Cambridge 2003.
18. * Kevin Warwick: The Matrix – our future? Reading 2003. In: http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_warwick.html.
19. Slavoj Žižek: Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture, MIT Press Cambridge 1992.



Ästhetik

<i>Course type</i>	Vorlesung	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Jörg Gleiter	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old - M.D. 509/99		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	on appointment - F4.04	<i>Scientific field</i>	M-FIL/04

Course description

Einführung in die Ästhetik

Ästhetik ist die Wissenschaft von der sinnlichen Erkenntnis: *aesthetica est scientia cognitionis sensitivae*. So definierte 1750 Alexander Gottfried Baumgarten die neue Wissenschaft im Gegensatz zur kognitiven, begrifflichen Erkenntnis der Philosophie und der klassischen Erkenntniswissenschaften. Ästhetik stellt also 1. die Frage nach der *Schönheit* (Was ist Schönheit? Woran erkennen wir das Schöne? Wozu ist es gut?), gleichzeitig ist sie 2. auch Nachdenken über die *sinnliche Erfahrung* und 3. eine allgemeine *Theorie der Künste*. Aber was ist eigentlich das Schöne? Kommt das Schöne nur in den Künsten vor? Ist es also aus unserem Alltag ausgeschlossen? Ist es nur etwas fürs Museum? Oder müssen wir heute – mit der Omnipräsenz der Alltagskultur, mit dem Massenkonsum, der Medialisierung und der allgemeinen Bilderflut – nicht eher von der Ästhetik als der Wissenschaft der Nicht-mehr-so-schönen-Künste sprechen, also von der Wissenschaft, die sich für jede sinnliche Erfahrung als Quelle von Erkenntnis interessiert, eben in der Moderne auch oder vielleicht sogar besonders für das Hässliche, Abartige, Verschrobene, Fragmentarische, Flüchtige?

Die Vorlesung versteht sich in ihrem ersten Teil als allgemeine Einführung in die Grundbegriffe der Ästhetik. Darauf aufbauend werden im zweiten Teil Phänomene aktueller ästhetischer, sinnlicher Erscheinung im digitalen Zeitalter erörtert.

Exam procedures

Exam language: Deutsch

1. Die Vorlesung schließt mit einer mündlichen Prüfung ab.
2. Obligatorische Voraussetzung für die mündliche Prüfung – im Sinne einer Zwischenprüfung – ist die Präsentation eines Referats im Unterricht und dessen schriftliche Ausarbeitung.
3. Alternativ für all jene, die kein Referat machen möchten, besteht die Möglichkeit, als Äquivalent dazu einen größeren Essay (in der Sprache der Vorlesung) zu einem noch zu präzisierenden Thema zu verfertigen.



Interior and Exhibit Design

<i>Course type</i>	Corso pratico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Roberto Gigliotti	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	new (M. D. 270/04)		
<i>Lecture hours</i>	60 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	on appointment – C4.03	<i>Scientific field</i>	ICAR/16

Course description

Durante le lezioni del corso di Interior and Exhibit Design si affronterà il tema del *mostrare* inteso come processo attraverso il quale si rendono cose e oggetti accessibili e pubblici, mettendo in relazione reciproca i contenuti DA mostrare, il luogo DOVE vengono mostrati e il sistema CON CUI si mostrano. Tutto questo partendo dal presupposto che le caratteristiche dell'ambiente che fa da sfondo ai contenuti di una mostra condizionano non solo il modo in cui il luogo comunica ma anche l'interpretazione degli oggetti esposti da parte del visitatore. Si esaminerà il *mostrare* come forma di linguaggio – non autonoma rispetto ai contenuti trasmessi – in cui la mostra è progetto di una sequenza di rapporti spaziali che mette in relazione reciproca il mondo della comunicazione e quello della progettazione tridimensionale.

Attraverso alcune esercitazioni si definiranno principi della progettazione dello spazio e si preciseranno parametri attraverso i quali fare esperienza di uno spazio a tre dimensioni, descriverlo, e quindi progettarlo. Particolare attenzione sarà prestata ad aspetti quali la registrazione delle atmosfere, il movimento attraverso situazioni differenti e la considerazione delle sensazioni legate all'esperienza di un luogo. I materiali, il suono, la temperatura dello spazio così come le sue dimensioni, l'incidenza della luce sulle superfici che lo definiscono e il ruolo che al suo interno giocano oggetti e persone saranno inoltre oggetto di approfondimento durante il semestre.

Exam procedures

Exam language: Italiano

Gli elaborati richiesti per l'esame finale sono alcune esercitazioni e un progetto finale.

L'esame consiste nella presentazione e in una breve discussione del materiale richiesto elaborato secondo le indicazioni dettagliate fornite durante il semestre e documentate nella *reserve collection* online, sezione *exercises and solutions*.

Poiché durante il semestre sono previste alcune letture in aula progetto, durante la discussione verrà fatto riferimento al contenuto delle letture (*reserve collection / teaching material*).

La valutazione finale si basa sulle esercitazioni e sul progetto.

Criteri di valutazione:

- capacità analitica e di osservazione dello studente
- completezza dell'idea di progetto
- chiarezza nel presentare il processo che ha condotto alle scelte progettuali
- caratteristiche tecnico – formali degli elaborati

Bibliografia di riferimento:

Caruso, A., *The feeling of things*, Ediciones Poligrafa, 2009

Cullen, G., *The Concise Townscape*, Architectural Press, 1961



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Holl, S., Parallax, Architettura e percezione, Postmedia Books, Milano 2004
Idenburg, F., Relations in the architecture of Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa, Postmedia Books, Milano 2010-11-30
Perec, G., Specie di spazi, Bollati Boringhieri, 1989
Polano, S., Mostrare, L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta, Lybra Immagine, 2000
Rasmussen, S., E., Experiencing architecture, MIT Press, Boston 1962
Reinhardt, U., Teufel, P., Neue Ausstellungsgestaltung 01, avedition, Ludwigsburg 2008
Reinhardt, U., Teufel, P., Neue Ausstellungsgestaltung 02, avedition, Ludwigsburg 2010
Zumthor, P., Architektur denken, Birkhäuser, Berlin Basel 1999
Zumthor, P., Pensare Architettura, Electa, 2003
Zumthor, P., Atmosphären: architektonische Umgebungen – Die Dinge um mich herum, Birkhäuser, Berlin Basel 2006
Zumthor, P., Atmosfere, Ambienti architettonici, Le cose che ci circondano, Electa 2007



Tipografia e grafica

<i>Course type</i>	Corso pratico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Riccardo Olocco	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	new (M. D. 270/04)		
<i>Lecture hours</i>	60 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	ICAR/17

Course description

“Tipografia e grafica” è un corso di introduzione e approfondimento alla tipografia. Attraverso lezioni frontali, discussioni ed esercitazioni (analogiche e digitali) affronteremo tutti gli aspetti del mestiere, dal disegno di una lettera alla configurazione di un prodotto editoriale.

Come progetto finale, agli studenti verrà chiesto di scegliere un argomento trattato nel corso, di approfondirlo e di realizzare un piccolo libro che lo presenti.

Queste le tappe principali del corso:

Introduzione al corso

Breve storia delle scritture e studio delle lettere capitali romane.

Storia della tipografia: da Gutenberg ai personal computer.

Panoramica sulle scritture utilizzate dall'uomo.

Leggere: accenni sull'azione della lettura.

La lettera

Origini delle forme, storia delle lettere latine.

Confronto con forme rinascimentali, proposte per una catalogazione storica delle font.

Anatomia di un alfabeto: come è fatta una font, elementi che compongono una famiglia (stile, peso, ecc), segni tipografici.

Leggi ottiche: correzioni ottiche per gli elementi bidimensionali, applicazione nelle lettere.

Il Monogramma.

La parola

Composizione della parola.

Maiuscolo e minuscolo: lettura, utilizzo, spaziature.

Letterspacing: regole ed esempi.

La riga di testo

Regole per la composizione di una riga.

Wordspacing: regole ed esempi.

Elementi tipografici nel testo: numeri, utilizzo della punteggiatura, discorso diretto, ecc.

Il paragrafo

Interlinea, utilizzo e regole.

Allineamenti, giustezza, colonne.

Il Lay-out

Il testo nella pagina, formati del foglio, specchio di stampa e margini.

Scritture lineari e non lineari.



Esempi di composizione dei contenuti (Libro, rivista, quotidiano, poesia, ecc).
Definizione delle gerarchie: titoli, sottotitoli, ecc.
La disposizione del testo come forma espressiva dei contenuti.
Il frontespizio di un libro.
Elementi ricorrenti nelle pagine: titoli, numeri, ecc.

La griglia

Interazione tra testo e immagini.
Disposizione degli elementi nella pagina.
Esempi di griglia: regole e applicazione.

.

Materiale Richiesto:

2 matite B,
2 matite 2B,
scotch di carta,
2 pennarelli neri: fine e bold,
Fogli

Exam procedures

Exam language: Italiano

Per l'esame finale sono richieste le esercitazioni svolte durante il corso e il progetto finale: l'esame consiste nella presentazione e in una discussione, con domande relative a tutti gli argomenti trattati durante il semestre.

Tutti i documenti dovranno essere consegnati in Segreteria di Facoltà due giorni prima dell'esame.

Criteri di valutazione:

comprensione delle regole della tipografia e capacità di applicazione nel progetto finale;
chiarezza di esposizione del progetto finale;
qualità tecnica e formale del progetto finale e delle esercitazioni.



Darstellungsmethoden und –techniken Zeichnen nach Vorlagen

<i>Course type</i>	Fachkurs	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Paul Thuile	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	24 (see timetable)	<i>Credit points</i>	2
<i>Office hours</i>	16 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	ICAR/17

Course description

In dieser Lehrveranstaltung soll der Studierende die Fähigkeit erwerben, dreidimensionale Vorlagen und Modelle ab zu zeichnen. Als Ziel stelle ich mir einen Studenten vor, der die Welt und die Dinge um sich mit dem Skizzenbuch festhalten kann.

Wir werden vorwiegend Aktzeichnen. Der menschliche Körper ist für mich nach wie vor das ideale „Objekt“ um genaues Schauen, Beobachten und Zeichnen zu lernen.

In diesem Semester soll an den Erfahrungen des vorangegangenen Semesters angeknüpft und fortgesetzt werden.

Im weiteren Verlauf des Kurses werden wir in das Aktzeichnen Übungen einbauen, die das Erlernen des Zeichnens erleichtern und ermöglichen sollen (Zeichnen mit Verzerrungen, Streckung und Stauchung, Schatten, Konturenzeichnen, Objekt im Raum, Horizont, Zeichnen mit verschiedenen Stiften und Pinseln, Zeichnen mit den Fingern und Füßen, Einsatz von Farbe, dreidimensionale Darstellung einer menschlichen Gestalt mit Ton, etc.).

Exam procedures

Exam language: Deutsch

Die Prüfung erfolgt mündlich. Der Prüfungskandidat bringt zum Kolloquium eine Mappe mit einer Auswahl von Zeichnungen mit (mindestens 25 Zeichnungen). Die Zeichnungen sind Studien zur zeichnerischen Darstellung von Gegenständen und vor allem zur Darstellung des menschlichen Körpers (Aktzeichnungen) in stehender, sitzender und liegender Position, wobei verschiedene Darstellungsmöglichkeiten und -techniken wie Konturenzeichnen, Verzerrungen, Schatten, zeichnen mit Bleistift, Pinsel, etc. unbedingt aufscheinen müssen.

Bei der Bewertung wird besonderer Wert darauf gelegt, in welchen Ausmaß der Prüfungskandidat den menschlichen Körper ganz und in den Proportionen richtig darzustellen vermag. Eine persönliche zeichnerische Ausdrucksweise ist erwünscht.



Metodi e tecniche di rappresentazione

Rendering concettuale

<i>Course type</i>	Corso pratico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Andrea De Benedetto	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	24 (see timetable)	<i>Credit points</i>	2
<i>Office hours</i>	16 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	ICAR/17

Course description

Quante volte il giovane designer ha la testa piena di idee, ma non è in grado di comunicarle? Qual'è il modo più semplice, veloce, conveniente ed effettivo per visualizzare le nostre idee e comunicarle al cliente?

Lo scopo del corso è di sensibilizzare il futuro designer non solo sull'importanza di un semplice 'sketch', ma anche sui 'contenuti' da comunicare.

Molto spesso grandi progetti partono da una semplice matita ed un pezzo di carta; molto spesso grandi progetti partono dalla semplicità della comunicazione.

A livello di comunicazione lo studente dovrà imparare a riflettere sui contenuti dei suoi disegni e sull'importanza dell'ordine di idee nella presentazione; sul lato pratico lo studente sarà in grado di sperimentare tecniche di disegno libero (riproduzione su carta di prodotti esistenti es. orologi, telefoni, divani, biciclette etc.) prestando molta attenzione sia alla riproduzione dei dettagli che ai concetti di massima del prodotto.

Durante il corso verranno illustrate le basi del disegno a mano quali i materiali d'uso, la prospettiva, la riproduzione su carta di un oggetto esistente, la tecnica del colore e della luce etc. In aggiunta si discuterà in classe sull'importanza della tecnica di comunicazione dei propri disegni.

Exam procedures

Exam language: Italiano

Gli studenti dovranno presentare in formato A4 un book degli esercizi svolti di settimana in settimana durante lo svolgersi del corso. Il book verrà visionato in presenza dello studente e discusso nei suoi molteplici aspetti.



Fotografie – Film – Video

Künstlerische Fotografie

<i>Course type</i>	Fachkurs	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Walter Niedermayr	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	60 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	L-ART/06

Course description

Fragestellungen – Vorgehensweisen – Experimentieren – Diskussionen – Aufgabenstellungen – Erarbeiten – Präsentieren - Projekte

Der Kurs gibt einen geschichtlichen Einblick in die Arbeit einiger Positionen der Fotografiegeschichte und Kunst von den Anfängen bis heute.

Timoty O`Sullivan, Gebr. Bisson, Diane Arbus, Raul Hausmann, Francis Bacon, Gordon Matta-Clark, Douglas Huebler, Edward Ruscha, Tata Ronkholz, Martha Rosler, Robert Adams, Lewis Baltz, William Egglestone, Michael Schmidt, Heinrich Riebesehl, Jochen Gertz, Jeff Wall, Sophie Calle, Luigi Ghirri, Guido Guidi, Aglaia Konrad, Thomas Ruff.

Die Ausrichtung des Kurses versucht einen Bogen zu spannen von der sogenannten wirklichkeitsbeschreibenden Fotografie, die meist als eine dokumentarische Welterfassung angesehen wird bis zu den Bildrealitäten, die zusehends durch die digitalen Medien geschaffen werden.

Es geht in diesem Zusammenhang um die Befragung der Authentizität und des Realitätsbezuges des Mediums um zu einer Neuorientierung der Sichtbarkeit und der Wahrnehmung von Bildern des Heute zu gelangen.

Angestrebt wird die Entwicklung einer individuellen Arbeitsweise, die sich durch Bildserien oder andere mögliche Vorgangsweisen ausdrücken lässt. Durch die Wahrnehmung über das Bildmedium und seine Reduktion sollen Zusammenhänge aufgezeigt, Gegebenheiten sichtbar gemacht und damit Bewusstsein geschaffen werden.

Fragen der Raumwahrnehmung und der Symbole im Raum, die Rolle der Kultur und die Eigenarten von Ort und Landschaft sind ein möglicher Ansatz für eine fotografische Feldforschung.

Exam procedures

Exam language: Deutsch

Die Arbeit am Semesterprojekt, das sowohl die fotografische Feldforschung in Truden wie auch ein selbstgewähltes sein könnte, wird mit zwei Zwischenergebnissen bis Mitte Juni mit dem Dozenten besprochen und beim Endergebnis mitbewertet, das die Studenten für die Prüfung präsentieren werden.

Dieses kann mit verschiedenen Medien und Modalitäten erfolgen, in Form einer Bildserie, einer Installation, eines Buchentwurfes etc. und sowohl mündlich als auch schriftlich vorgestellt werden. Berücksichtigt wird



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

jedenfalls die Ausgangslage und der Entwicklungsfortschritt.



Teoria e pratica dell'immagine tecnologica

Fotografia commerciale

<i>Course type</i>	Corso pratico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Paolo Riolzi	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	60 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	40 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	L-ART/06

Course description

Il corso sarà suddiviso in due fasi:

La prima fase (propedeutica) del corso sarà orientata ad approfondire la conoscenza dello strumento (la macchina fotografica e il suo funzionamento). Verranno prese come esempio una serie di produzioni fotografiche realizzate per l'editoria.

La seconda fase (progettuale) si propone di indagare, attraverso una sequenza di immagini, gli spazi privati e pubblici delle nostre città.

Le nostre case, gli edifici progettati per lo sport e il tempo libero, hall, negozi, centri commerciali, spesso copiano dal mondo reale ricostruendo scenari che fanno parte dell'immaginario collettivo.

Durante il corso saranno analizzate le immagini prese da diversi ambiti: editoria, arte, cinema, tv.

Le lezioni teoriche saranno corredate da proiezioni di progetti, video, film, costruiti per una migliore comprensione degli argomenti trattati.

Exam procedures

Exam language: Italiano

L'esame consiste nella presentazione delle immagini fotografiche realizzate durante il corso, lasciando libero lo studente per quanto riguarda il formato e il sistema di presentazione del progetto (stampe singole, libro, rivista, etc.).

Non saranno ammessi agli esami progetti non preventivamente concordati con il docente.



Digital Graphics and Typography

<i>Course type</i>	Specialised subject	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Wilco Lensink	<i>Teaching language</i>	English
<i>Study regulations</i>	old (M. D. 509/99)		
<i>Lecture hours</i>	40 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	27 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	INF/01

Course description

'Digital Graphics and Typography' provides an introduction into typography and passes knowledge about and skills in typographic working. Theoretical and practical, analog and digital, methodical and experimental.

The course is divided into three parts:

1.) Introduction into typography

History and development of type and typography.

– signs, type, typography

practical: analog design with type

2.) Applied typography

Computer added design: type, typography, graphics, media and lay-out

– letter - word - phrase - paragraph - page

– terminology, classification, principles and elements

– technical and semantical aspects of type

– applying digital typography

practical: solutions for typographic problems

3.) Typographic solutions

– applied typographic project

– documentation of course results

Materials required (lectures 1 – 4):

– 2 pencils: hardness 2H

– 1 pencil: hardness B

– 2 black markers: fine and bold

Exam procedures

Exam language: English

Part 1

Date: (Will be announced in the course and published in the Reserve Collection: 19.05.2011)

Deliver a portfolio/documentation with/about the finished projects/exercises made during the course

(Details will be explained during the course and published in Reserve Collection: 19.05.2011)

Part 2

Date: (Will be announced in the course and published in the Reserve Collection: 19.05.2011) Delivering typographic project 'applied typographic project' (Type- and Poster Design) (Details will be explained during



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

the course and published in the Reserve Collection: 19.05.2011)



Media interattivi

<i>Course type</i>	Corso pratico	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Matteo Moretti	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	old (M. D. 509/99)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	ICAR/17

Course description

I media interattivi possono essere definiti come l'insieme delle azioni, delle relazioni e delle emozioni scaturite dal rapporto uomo-macchina. Rispetto ai linguaggi di cinema o televisione, è ancora breve e da scrivere la loro storia. I media interattivi ci offrono la possibilità di ricercare e trovare nuove forme di comunicazione, di interazione, nuovi linguaggi ed esperienze, senza perdere di vista l'obiettivo principale: la comunicazione con altre persone.

Il corso si compone di tre parti: lo studio degli strumenti, l'analisi dei progetti esistenti e la realizzazione del progetto finale. Nel primo momento verranno fornite tutte le conoscenze necessarie per creare, gestire e manipolare applicazioni interattive, integrando immagini, suoni e video. Attraverso lo studio di progetti esistenti (interactive web, interactive video, motion graphic, generative graphic) avverrà la comprensione e l'interiorizzazione dei contenuti. Nella terza parte, verrà quindi richiesta la realizzazione di un'esperienza/racconto web interattiva e del relativo sito, contenente genesi, concept, considerazioni progettuali, realizzazione e feedback.

Exam procedures

Exam language: Italiano

L'esame di Media Interattivi si compone di due parti:

- Applicazione video interattiva, sviluppata in Macromedia Flash, dovrà integrare video, audio ed essere interattiva, rispondere quindi in maniera coerente al tema proposto *Fill My Screen*.
- Sito web contenente tutte le informazioni e dettagli dell'applicazione: sviluppato in Flash contenente le sezioni Bio, Project, Backstage, Concept, Links più eventuali contenuti che lo studente riterrà opportuno inserire.

La modalità di esame sarà quella della presentazione, in cui lo studente mostrerà il proprio lavoro, verranno analizzate e valutate la tecnica, la coerenza con il tema proposto, l'aspetto grafico i contenuti ed il percorso svolto.

Punteggio

Applicazione interattiva fino a 15 punti

Website fino a 15 punti

Modalità d'ammissione all'esame orale

Lo studente deve fare almeno una revisione e consegnare il proprio lavoro prima dell'ultima lezione del corso.



Schreib- und Kommunikationswerkstatt

<i>Course type</i>	Fachkurs (OPT)	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Nicole Dominique Steiner	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	5
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

Im Mittelpunkt der Kommunikations- und Schreibwerkstatt stehen das geschriebene Wort, die theoretischen und vor allem die praktischen Grundlagen des Schreibprozesses. Kreativität in Formgebung und Entwicklung lässt nicht unbedingt auch kommunikative Kreativität voraussetzen. Auch ein (angehender) Designer kommt aber um das geschriebene Wort nicht umhin, muss sich darin üben, seine Konzepte und Entwürfe in Sprache zu kleiden, seine Ideen in Worte zu übersetzen.

In der Schreibwerkstatt geht es darum, den Studierenden anhand von Beispielen aus Werbung, Kunst, Journalismus, Prosa - und warum nicht – auch Poesie sowie anhand von eigenen Texten konkrete Kommunikationsmodelle und –instrumente zu vermitteln. Den eigenen Wortschatz erweitern und verfeinern, sich an verschiedenen Textarten erproben und zu seiner eigenen schriftlichen Ausdrucksweise finden. Das Schreiben als individuellen und kreativen Prozess verstehen.

Konkret heißt das: Wie muss ein Text aufgebaut sein, damit er gelesen wird? Was muss ich bei der Erstellung eines Textes beachten? Wer ist der Leser? Welche Mittel kann ich wie einsetzen, um seine Aufmerksamkeit zu regen und zu erhalten. Was und wie liest wer? Wie finde ich das richtige Wort, den richtigen Stil? Wir werden uns im Beschreiben aller möglichen Dinge üben. Gegenstände, Design, Gefühle, Sinneswahrnehmungen und uns kritisch mit dem auseinandersetzen, was andere geschrieben haben. Ernst, spielerisch, kreativ und auch theoretisch.

Sprechstunden mit den Studenten jeweils freitags von 13.15 bis 14.15 Uhr und nach Vereinbarung.

Exam procedures

Exam language: Deutsch

Die Schreib- und Kommunikationswerkstatt wird mit einer zweistündigen, schriftlichen Prüfung abgeschlossen. Die während des Semesters verfassten Texte sind zu Semesterende in einer Mappe abzugeben und machen die Hälfte der Endnote aus.



English

<i>Course type</i>	Language course	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Jemma Prior	<i>Teaching language</i>	English
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

An upper-intermediate English-language course based on the B2 Council of Europe framework level. This specifically designed course aims to introduce students to the language of Design through use of general and specific texts, both written and spoken.

The course aims to facilitate comprehension and participation in the other courses offered by the Faculty of Design and Art with emphasis on improving both receptive and productive skills. Topics covered include a general revision of basic grammatical structures with subsequent consolidation through use of practical applications. Emphasis is placed on improving the four main skills (reading, writing, listening and speaking) through practical, communicative tasks.

Teaching methodology emphasises student co-operation and participation in and outside the classroom through individual, pair and group work.

Prerequisites: A level of receptive and productive English equivalent to approx. 300 hours of English tuition (English obtained after approximately five years school study) and successful completion of the Language Assessment Test in English administered by the Language Centre of the Free University of Bozen/Bolzano, or other evidence of a B1+ level.

Syllabus:

- General overview of basic grammatical structures at the B2 level;
- Exploitation of authentic reading texts mainly from the world of design;
- Vocabulary acquisition and word-building techniques; lexicogrammar;
- Writing skills: general writing skills to enable students to produce accurate connected texts in English.

Educational Objectives:

By the end of the course, students should be able to deal effectively with the following:

- Reading and comprehending general design texts in English, understanding the organisation of these texts and the relationship between the elements using cohesive devices;
- Writing clear, accurate short texts (essays, summaries and reports) on familiar academic or subject-specific issues or situations;
- Organising and giving a short presentation on a topic connected to design.

Assessment: Portfolio (25% of final mark) – Written exam (50% of final mark) – Oral exam (25% of final mark)

Required readings:

- Vince, Michael. 2003. *Advanced Language Practice*. Oxford: Macmillan (and later versions) **or any other student's grammar at the B2 level or above.**
- Advanced learners English dictionary, e.g. Longman DCE or Macmillan English Dictionary for Advanced Learners or Oxford Advanced Learner's Dictionary.



Exam procedures

Exam language: English

There are **two** components to the exam:

1. **Written component**
2. **Portfolio + Oral component**

Each component is worth a total of 15 points. A pass in this exam is 18/30.

Both components must be taken in full and passed (min. 9/15 each) to pass the final exam.

Written exam

The **written exam** comprises **grammatical** and **language exercises** based on the language studied during the course as well as a **writing paper** testing a specific writing skill studied and practised during the course.

Portfolio

The **Portfolio** comprises **written assignments based on work studied in class** which have to be completed during the course. The Portfolio can be found in the Reserve Collection. The deadline for submission to me for marking will be communicated in the first class. The Portfolio must be submitted on paper to the Faculty Secretariat and must be uploaded to the Turnitin anti-plagiarism website by the deadline. <http://www.turnitin.com/static/index.html>

Please note that:

- o If students do not submit the Portfolio, they fail the exam for that session.
- o If the Portfolio is not completed according to the instructions given in these regulations and on the portfolio itself, students fail the Portfolio+Oral component.
- o If the Portfolio is handed in after the deadline, a penalty will be imposed (1 point within 24 hours of deadline; 2 points thereafter).

Oral exam

Students have to pass the **written exam** in order to present themselves at the **oral exam**. A pass is when students achieve the equivalent of 60% in **the written exam** (9 points out of 15).

The **oral exam** is a formal presentation on a subject connected to the world of design as well as a discussion of the Portfolio. Only once the Oral and Portfolio together have been judged positive (minimum 9/15) can the student pass the entire exam for the course.

Further considerations

If the written exam is passed, but the student fails in the Portfolio+Oral component, the written result remains valid **only for the following exam sessions in that academic year**. Likewise, a passed Portfolio is only valid for the current academic year. If the student does not pass the Portfolio+Oral component or written component in a subsequent exam session in that academic year, the student will have to take the **entire exam** the following academic year.

If a Portfolio is submitted, but there is no official enrolment for that exam session, the Portfolio will not be marked until an enrolment has been made.

If the oral exam is failed, the student must present a new topic for the presentation in the following exam session. The corresponding written work in the Portfolio will therefore also have to be done again.

An overview of failed components will be posted in the Reserve Collection after the oral exams for those students who enrolled for the exam.



English LSP

<i>Course type</i>	Language course	<i>Semester</i>	Summer semester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Jemma Prior	<i>Teaching language</i>	English
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

A course in specific language for design students to be undertaken following successful completion of the **English** course.

The course focuses on the various styles of language used in the field of art and design and aims to improve students' receptive, but above all productive skills. The course is also designed to assist students in their preparatory work for their final degree project in English.

Topics covered include an introduction to more complex grammatical structures used in this field and at this level, with subsequent consolidation through use of practical applications. There will also be emphasis on improving productive skills, especially writing, so that students can produce accurate, cohesive texts in English for professional use.

Teaching methodology emphasises student co-operation and participation in and outside the classroom through individual, pair and group work.

Prerequisites: Successful completion of the English 1 course or other evidence of good upper-intermediate knowledge of English (certificates attesting to a B2 standard following the Council of Europe's Framework of Reference for Languages).

Syllabus:

- General introduction to course
- Grammar review
- Introduction to and analysis of effective reading, writing, listening and speaking
- Language features of LSP
 - Register – style – punctuation - spelling
- Descriptions
 - Photo descriptions
 - Descriptions of sequences
- Reviews
 - Film – book – exhibition
- Summary writing
- Presentations
 - Products
 - Logos
 - Advertisements
 - Projects

Bibliography:

Required reading:

Klein, Naomi. 2000. *No logo*. London: Harper Perennial.



Students are required to read the introduction and the first section entitled "No Space" (pp. 3 – 124)

Further reading:

An advanced grammar book;

e.g. Vince, M. 2003. *Advanced Language Practice*. Oxford: Macmillan

An advanced learner's dictionary (Oxford, Cambridge, Macmillan, Longman)

All other material will be provided in the form of photocopies.

Exam procedures

Exam language: English

There are **two** components to the exam:

1. **Written component**
2. **Portfolio + Oral component**

Each component is worth a total of 15 points. A pass in this exam is 18/30.

Both components must be taken in full and passed (min. 9/15 each) to pass the final exam.

Written exam

The **written exam** comprises **grammatical** and **language exercises** based on the language studied during the course as well as a **writing paper** testing a specific writing skill studied and practised during the course.

Portfolio

The **Portfolio** comprises **written assignments based on work studied in class** which have to be completed during the course. The Portfolio can be found in the Reserve Collection. The deadline for submission to me for marking will be communicated in the first class. The Portfolio must be submitted on paper to the Faculty Secretariat and must be uploaded to the Turnitin anti-plagiarism website by the deadline. <http://www.turnitin.com/static/index.html>

Please note that:

- o If students do not submit the Portfolio, they fail the exam for that session.
- o If the Portfolio is not completed according to the instructions given in these regulations and on the portfolio itself, students fail the Portfolio+Oral component.
- o If the Portfolio is handed in after the deadline, a penalty will be imposed (1 point within 24 hours of deadline; 2 points thereafter).

Oral exam

Students have to pass the **written exam** in order to present themselves at the **oral exam**. A pass is when students achieve the equivalent of 60% in **the written exam** (9 points out of 15).

The **oral exam** is a formal presentation on a subject connected to the world of design as well as a discussion of the Portfolio. Only once the Oral and Portfolio together have been judged positive (minimum 9/15) can the student pass the entire exam for the course.

Further considerations

If the written exam is passed, but the student fails in the Portfolio+Oral component, the written result remains valid **only for the following exam sessions in that academic year**. Likewise, a passed Portfolio is only valid for the current academic year. If the student does not pass the Portfolio+Oral component or written component in a subsequent exam session in that academic year, the student will have to take the



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

entire exam the following academic year.

If a Portfolio is submitted, but there is no official enrolment for that exam session, the Portfolio will not be marked until an enrolment has been made.

If the oral exam is failed, the student must present a new topic for the presentation in the following exam session. The corresponding written work in the Portfolio will therefore also have to be done again.

An overview of failed components will be posted in the Reserve Collection after the oral exams for those students who enrolled for the exam.



Italiano

<i>Course type</i>	Corso di lingua	<i>Semester</i>	Semestre estivo 2010/11
<i>Lecturer</i>	Sandra Montali	<i>Teaching language</i>	Italiano
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

Si tratta di un corso-laboratorio di lingua italiana in cui svolgiamo attività linguistiche utili per comprendere aspetti della cultura quotidiana in Italia, partecipare a lezioni e gruppi di lavoro, illustrare attività progettuali.

Materiale del nostro laboratorio di lingua

- testi autentici tratti da quotidiani, riviste specializzate, libri (interviste a creativi di vari settori, descrizione e interpretazioni di immagini e oggetti, presentazione di pagine web, istruzioni e schede tecniche, recensioni ecc.)
- temi di cultura del design e della comunicazione in Italia
- esposizioni artistiche e rituali del mondo della creatività italiana, dal Salone del Mobile di Milano fino alla Biennale di Venezia
- informazioni, idee e opinioni portate dagli studenti da discutere, motivare e scambiare
- esercizi di scrittura creativa e di sintesi
- lavoro autonomo e personalizzato da fare fuori dalla classe

Exam procedures

Exam language: Italiano

L'esame di italiano si compone di diverse parti in cui si mettono alla prova diverse abilità:

- La **cartella** contiene alcuni lavori scritti a computer, strettamente collegati al programma svolto durante il corso. I fogli di lavoro inerenti sono reperibili nelle *Reserve Collections* del corso. Le prove di cartella vanno presentate in forma cartacea e fascicolata entro una data prefissata ogni semestre, in genere alla fine del corso.
- L'**esame scritto**, che si svolgerà all'interno delle sessioni previste dalla facoltà, consiste in una prova di comprensione della lettura e nella scrittura di uno o più generi testuali. Durante questa prova è consentito utilizzare un dizionario italiano monolingue.
- Nel corso della **prova orale** vengono presentati e discussi gli argomenti della cartella.



Modalità d'ammissione all'esame orale

Non viene ammesso alla prova orale chi non abbia consegnato entro la data prefissata la prova di cartella e non abbia ottenuto almeno 9/15 nella prova scritta. La cartella [va ripresentata ad ogni sessione](#) e viene corretta solo in caso di iscrizione effettiva alla sessione d'esame.

Punteggio

Prova scritta	max 15 punti
Prova orale e discussione cartella	max 15 punti

L'esame si considera superato quando il candidato abbia raggiunto la **soglia minima di 9** punti su 15 in **tutte e 2** le prove d'esame. Il punteggio massimo è di 30/30 (+ eventuale lode). Una prova scritta superata positivamente rimane valida solo per le sessioni successive dello stesso anno accademico (max 2 sessioni a corso).



Deutsch

<i>Course type</i>	Sprachkurs	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Felicita Bettoni	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

Der Kurs wendet sich an Studenten, die schon über ausreichende Deutschkenntnisse verfügen (**B1**), um sich in wichtigen Alltagssituationen auf elementarer Ebene mündlich und schriftlich zu verständigen.

Anhand authentischer Texte und ausgehend von authentischen Situationen werden im Kurs die Fertigkeiten **Hören, Lesen, Sprechen** und **Schreiben**, aber auch **andere Aktivitäten** geübt (zusammenfassen, sich Notizen machen, eine graphische Darstellung bzw. ein Schema als Text umformulieren und umgekehrt, ein Projekt beschreiben und präsentieren, eine Meinung äußern und begründen usw.), die **für das Studium relevant** sind. Daher werden Texte, Aufgabenstellungen und Sprachhandlungen so weit wie möglich an reale Verwendungssituationen der Studierenden angepasst.

Aber auch **grammatische Fertigkeit, Wortschatz-, Aussprache- und Orthographiekompetenz** werden im Kurs trainiert.

Ziel des Kurses ist, das Sprachniveau **B2 des Europäischen Referenzrahmens** zu erreichen, d.h. solide Sprachkenntnisse zu erwerben, die es den Studierenden ermöglichen, sich in der Alltagswelt und im Studienalltag sprachlich problemlos zurechtzufinden.

Exam procedures

Exam language: Deutsch

Die Prüfung im Fach **Deutsch** an der Fakultät für Design und Künste im akademischen Jahr 2010-2011–Sommersemester besteht aus **zwei** Teilen:

- einer **schriftlichen Prüfung**
- einem **Dossier** und einer **mündlichen Prüfung**

Die **schriftliche Prüfung** (Dauer: 2 Stunden) testet Fertigkeiten in den Bereichen **Leseverständnis, schriftlichem Ausdruck, Wortschatz und Grammatik**.

Die Verwendung eines einsprachigen Wörterbuchs ist erlaubt.

Das **Dossier** enthält schriftliche Arbeiten, die die Studenten im Laufe des Kurses in regelmäßigen Zeitabständen als Aufgabe bekommen und Schwerpunkte des durchgeführten Programms beinhalten. Die besagten Arbeiten sind in der *Reserve Collection* auffindbar bzw. können von den Studenten während der vorgesehenen Sprechstunden der Dozentin abgeholt werden. Das Dossier ist innerhalb einer gesetzten Frist (eine Woche vor dem jeweiligen Prüfungstermin) im Fakultätssekretariat abzugeben.

Die **mündliche Prüfung** setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

im ersten Teil stellt sich der Kandidat / die Kandidatin vor;

im zweiten Teil ist eine **Projektpräsentation** bzw. die Besprechung eines Themas aus der **Welt des**



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

Design vorgesehen, sowie eine **Diskussion über die Arbeiten des Dossiers**.

Zur mündlichen Prüfung werden nur die Kandidaten zugelassen, die das Dossier fristgerecht abgegeben haben und mindestens **9/15** Punkte in der schriftlichen Prüfung erreicht haben.

In **jedem Prüfungsteil** werden maximal **15 Punkte** vergeben.

Zur Errechnung der **Gesamtnote** (max. 30/30 + ev. Auszeichnung) werden die Punktzahlen der zwei Prüfungsteile addiert.

Die gesamte Prüfung ist bestanden, wenn **in jedem Teil** der Prüfung die **Bestehensgrenze 9/15** erreicht wurde.

Wird die schriftliche Prüfung bestanden, aber der Prüfungsteil Dossier+mündliche Prüfung nicht, so ist die schriftliche Prüfung bei erneutem Prüfungsantritt im gleichen akademischen Jahr nicht abzulegen.



Deutsch Fachsprache

<i>Course type</i>	Sprachkurs	<i>Semester</i>	Sommersemester 2010/11
<i>Lecturer</i>	Felicita Bettoni	<i>Teaching language</i>	Deutsch
<i>Study regulations</i>	old (509/99) and new (270/04)		
<i>Lecture hours</i>	30 (see timetable)	<i>Credit points</i>	3
<i>Office hours</i>	20 (see timetable)	<i>Scientific field</i>	-

Course description

Für Studenten mit soliden Deutschkenntnissen (**Niveau B2**).

Ziel des Kurses ist die Einübung der Fertigkeiten, über die Studierende der Fakultät für Design und Künste in ihrem Studienalltag verfügen sollen, um sich in allen Aktivitäten der Fakultät mündlich und schriftlich sprachlich zurechtzufinden und sich korrekt, situationsadäquat und differenziert zu äußern.

Zur Einübung der rezeptiven, wie auch der produktiven Fertigkeiten wird die Variante der deutschen Fachsprache von Design und Kunst unter verschiedenen Gesichtspunkten (Morphologie und Syntax, Terminologie, Grammatik, Textaufbau) vor allem anhand authentischer Materialien (Artikel aus Fachzeitschriften, Berichte, Online-Materialien u.a.m.) analysiert und trainiert.

Weitere Aktivitäten im Kurs werden die Einübung der Schreibfertigkeit betreffen, über die Studenten dieser Fakultät zur schriftlichen Präsentation von Projekten sowie zur Verfassung ihrer Diplomarbeit verfügen sollen.

Außerdem werden die verschiedenen Aspekte thematisiert und trainiert, die den Einstieg in die Arbeitswelt betreffen (Bewerbung, curriculum vitae, Sprachenpass, Vorstellungsgespräche führen u.a.m.), sowie Techniken und Strategien zu Projektpräsentationen analysiert und durch Simulationen geübt.

Exam procedures

Exam language: Deutsch

Die Prüfung im Fach Deutsch Fachsprache an der Fakultät für Design und Künste im akademischen Jahr 2010-2011 – Sommersemester besteht aus **zwei** Teilen:

einer **schriftlichen Prüfung**

einem **Dossier** und einer **mündlichen Prüfung**

Die **schriftliche Prüfung** (Dauer: 2 Stunden) testet Fertigkeiten in den Bereichen **Leseverständnis, schriftlichem Ausdruck, Fachwortschatz und Grammatik des Fachdeutschen**.

Die Verwendung eines einsprachigen Wörterbuchs ist erlaubt.

Das **Dossier** enthält schriftliche Arbeiten, die die Studenten im Laufe des Kurses in regelmäßigen Zeitabständen als Aufgabe bekommen und Schwerpunkte des durchgeführten Programms beinhalten. Die besagten Arbeiten sind in der Reserve Collection auffindbar bzw. können von den Studenten während der vorgesehenen Sprechstunden der Dozentin abgeholt werden. Das Dossier ist innerhalb einer gesetzten Frist (eine Woche vor dem jeweiligen Prüfungstermin) im Fakultätssekretariat abzugeben.

Die **mündliche Prüfung** setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

im ersten Teil stellt sich der Kandidat / die Kandidatin in einer formellen Situation vor;



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO
FREE UNIVERSITY OF BOZEN - BOLZANO

Fakultät für
Design und Künste

Facoltà di
Design e Arti

Faculty of
Design and Art

im zweiten Teil ist eine **Projektpräsentation** bzw. die Besprechung eines Themas aus der **Welt des Design** vorgesehen, sowie eine **Diskussion über die Arbeiten des Dossiers**.

Zur mündlichen Prüfung werden nur die Kandidaten zugelassen, die das Dossier fristgerecht abgegeben haben und mindestens **9/15** Punkte in der schriftlichen Prüfung erreicht haben.

In **jedem Prüfungsteil** werden maximal **15 Punkte** vergeben.

Zur Errechnung der **Gesamtnote** (max. 30/30 + ev. Auszeichnung) werden die Punktzahlen der zwei Prüfungsteile addiert.

Die gesamte Prüfung ist bestanden, wenn **in jedem Teil** der Prüfung die **Bestehensgrenze 9/15** erreicht wurde.

Wird die schriftliche Prüfung bestanden, aber der Prüfungsteil mündliche Prüfung mit Dissier nicht, so ist die schriftliche Prüfung bei erneutem Prüfungsantritt im gleichen akademischen Jahr nicht abzulegen.