



Corso Triennale

Diploma Accademico di Primo Livello

Product Design

**Accademia
di Belle Arti Aldo Galli**

Product Design

Titolo rilasciato*	Diploma Accademico di I Livello in Product Design
Coordinatore	Francesco Pusterla
Durata	3 anni, full-time
Crediti formativi	180
Lingua di erogazione	Italiano
Partenza	Ottobre
Percorsi successivi	Diploma Accademico di II Livello, Master, Corsi di Specializzazione o di Formazione Avanzata

** Il titolo è riconosciuto dal Ministero per L'Educazione, l'Università e la Ricerca, ed è equiparato ai titoli di Laurea di I Livello rilasciati dalle Università.*

La professione

Product Designer, Service Designer, Concept Designer.

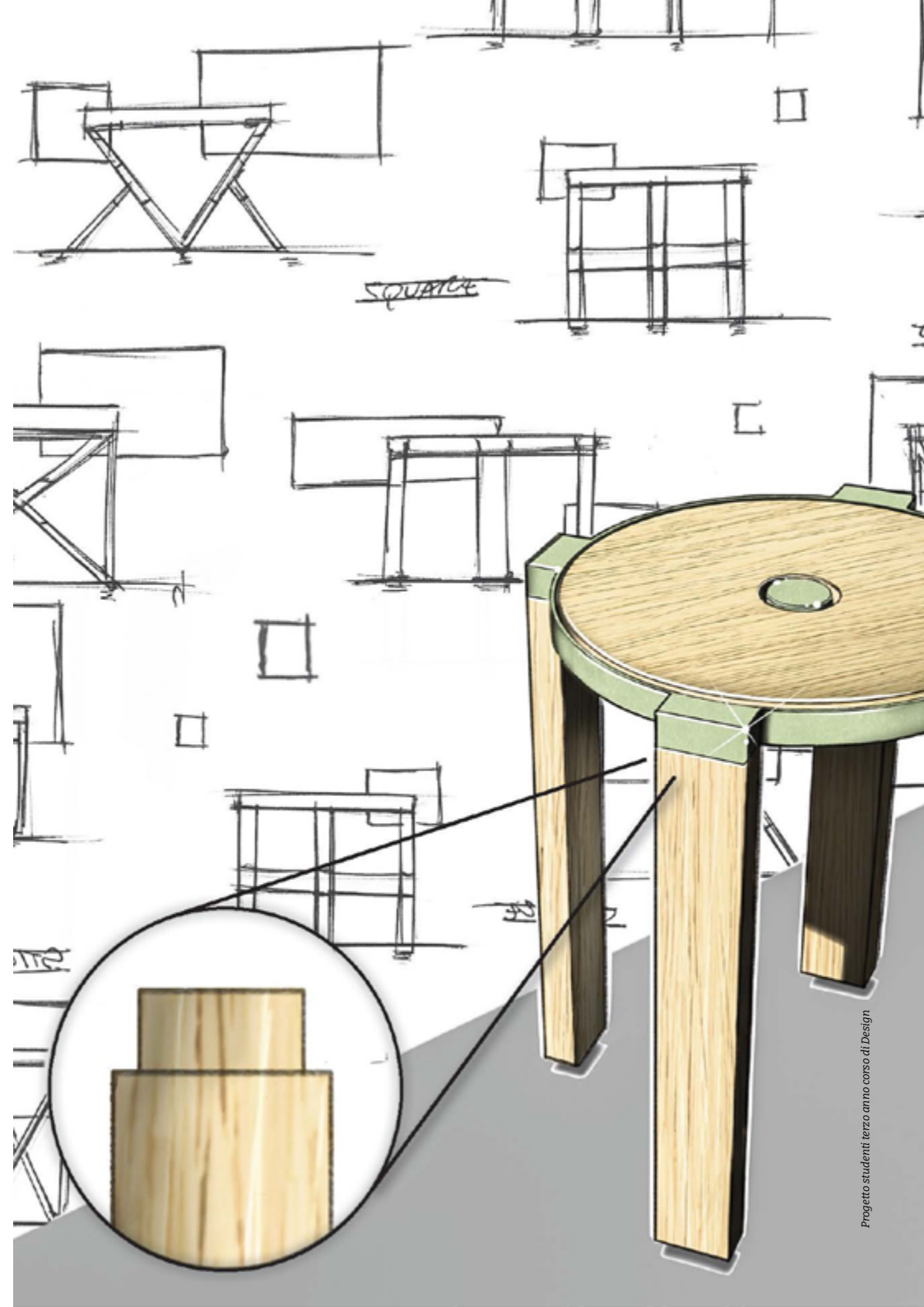
Il Designer deve essere in grado di coordinare e ideare progetti sia in settori innovativi dell'industria 4.0, delle start-up di smart technology e legate alla sostenibilità, sia nei settori più tradizionali, come quelli del design per la casa, per la persona, per il lavoro, per l'industria agroalimentare.

Si occupa della progettazione di oggetti, ma anche di dimensioni intangibili come servizi ed esperienze in relazione al prodotto.

La cultura del Designer è trasversale: artistica, scientifica e tecnologica e questo gli permette di svolgere la professione tenendo conto di aspetti legati all'estetica, all'ergonomia, ai materiali e alle tecnologie di produzione.

Lavora a stretto contatto con altre figure professionali - esperti di marketing, architetti, ingegneri, ricercatori e tecnici - seguendo ogni fase di sviluppo del progetto e ponendo al centro le esigenze dei consumatori e degli utenti.

Il design d'arredo, focus principale del corso, è l'ambito in cui il progettista deve dimostrare di saper trovare un equilibrio tra problematiche culturali, tecniche e anche sociali in quanto produrre un mobile o un componente di arredo oggi significa anche considerare il suo impatto ambientale e sociale, oltre che quelli di ergonomia e di estetica.



Il corso

Globale o locale? Industriale o artigianale? Digitale o analogico?

Trovare un equilibrio tra questi opposti è la sfida a cui i Designer oggi devono necessariamente partecipare, sfida che il **corso in Furniture Design** mette al centro del programma di studi per formare Designer capaci di comprendere il contesto dell'arredo storico e contemporaneo e allo stesso tempo di progettare e anticipare quello futuro.

Il corso Triennale si divide in modo equo tra attività di progettazione e lezioni teoriche durante le quali gli studenti interagiscono con docenti, professionisti e aziende che ruotano attorno al mondo del design e dell'arredo. Da un lato i laboratori di progettazione mettono a contatto gli studenti con aziende italiane ed internazionali per affrontare progetti creativi e concreti portandoli a comprendere la realtà professionale sin dal primo anno di studio; dall'altro, i corsi teorici permettono di apprendere importanti fondamenti umanistici studiando la storia dell'arte e del design fino all'estetica, così come conoscere e acquisire gli strumenti tecnici dal disegno a mano fino ai più avanzati strumenti digitali.



Progetto di tesi N. Ratti

Negli spazi dell'Accademia convivono passato e futuro: al di sotto degli affreschi e soffitti a volta della sede principale di via Petrarca sono utilizzati stampanti e scanner 3D insieme a visori di realtà aumentata e virtuale per apprendere, sperimentare e creare con strumenti innovativi e metodi di progettazione all'avanguardia.

Durante il triennio, gli studenti si confrontano con diverse scale e ambiti di progettazione: pur mantenendo il furniture design come tema costante del percorso formativo il corso introduce anche al product e all'interior fino all'urban e al landscape design per far sì che siano pronti ad approcciare un progetto considerando diverse dimensioni: dal cucchiaino fino alla città.

A casa o in Accademia, in aula o in e-learning design significa sempre: progettare, plasmare, ideare e trasformare.

Metodologia e struttura

Il percorso didattico si fonda sull'acquisizione delle conoscenze culturali, metodologiche, tecniche e tecnologiche dell'ambito professionale di riferimento e sulla applicazione delle conoscenze acquisite attraverso lo sviluppo di progetti, anche in collaborazione con aziende e istituzioni, che permettono di misurarsi continuamente con il sistema produttivo.

I tre anni, articolati in sei semestri, sono strutturati in modo da far crescere progressivamente le capacità progettuali degli studenti:

il primo anno fornisce gli strumenti tecnici, culturali di base e le conoscenze propedeutiche necessarie per la comprensione e la gestione del processo creativo, stimolando la ricerca della propria identità progettuale.



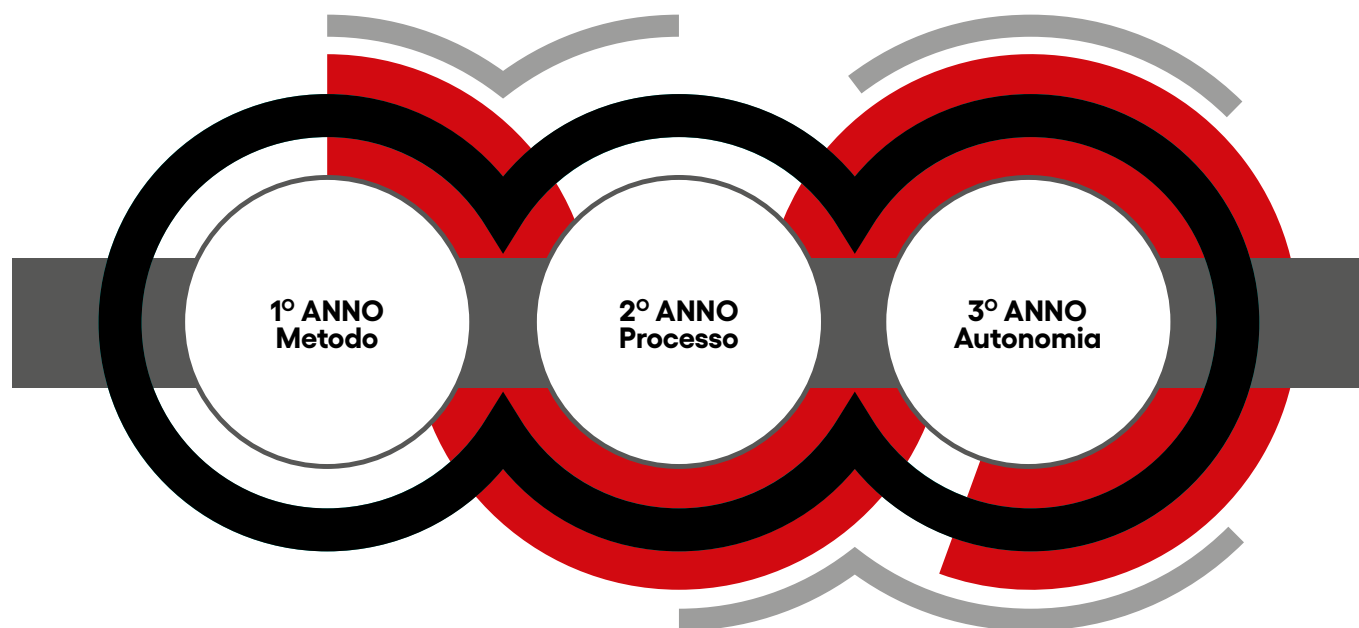
Il secondo anno si configura come momento di approfondimento, in cui il metodo, gli strumenti e le conoscenze teoriche vengono sperimentati attraverso attività di progetto guidate. Le discipline culturali e tecniche sono di supporto nello sviluppo delle fasi realizzative del processo progettuale, facendo acquisire consapevolezza e competenza nelle specifiche aree professionali.

Durante il terzo anno gli studenti affrontano argomenti di complessità crescente e acquisiscono gli strumenti più avanzati per l'elaborazione e la comunicazione di un progetto, apprendendo la gestione delle diverse fasi di sviluppo di un'idea - dal concept alla realizzazione finale - sviluppando la propria autonomia progettuale e mettendola alla prova nel Progetto di Tesi, culmine e sintesi del percorso formativo stesso.

I workshop e i corsi trasversali coinvolgono studenti provenienti da classi diverse e contribuiscono a sviluppare l'approccio multidisciplinare e a valorizzare il lavoro in team.

Il metodo didattico, basato sul learning by doing e sulla cultura del progetto, è portato avanti insieme a un gruppo selezionato di docenti professionisti, riconosciuti nel proprio ambito disciplinare e punto di riferimento per gli studenti.

Accademia Aldo Galli garantisce anno dopo anno un aggiornamento puntuale dei contenuti didattici e delle faculty.





Programma

1° ANNO

Teoria della percezione e psicologia della forma

Il settore comprende lo sviluppo della psicologia rispetto al tema della creatività, della visione dell'arte e degli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono i meccanismi percettivi. La percezione è studiata nel suo rapporto nella comunicazione e nell'applicazione dei linguaggi artistici. Comprende anche l'analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica ed elementi di psicologia applicata alla fruizione d'arte, con particolare attenzione al sistema produttivo ed espositivo delle arti contemporanee.

Metodologia della progettazione

Lo studio di questa materia consente di acquisire gli strumenti analitici per esaminare il rapporto tra il prodotto, le persone, il mercato e i processi. Si analizzano tutte le fasi dello sviluppo metodologico di un prodotto, dalla formulazione del brief fino allo sviluppo del progetto. Lo studente affronta, quindi, il metodo/processo del Design Thinking, prendendo in esame tutti i fattori che intervengono nella progettazione.

Disegno tecnico e progettuale

Il corso illustra i principi della geometria descrittiva propedeutici all'apprendimento del disegno tecnico e all'utilizzo dei software per la progettazione. Successivamente si studiano i metodi di rilievo delle misure e le tecniche di elaborazione; i dati e le misure rilevati sono restituiti su carta in una prima rappresentazione di massima.

In una seconda fase, la restituzione grafica viene finalizzata attraverso l'uso di software dedicati alla modellazione tridimensionale.

Elaborazione digitale dell'immagine

L'apprendimento dei programmi di elaborazione grafica facilita l'espressione dell'idea e consente di correlare gli strumenti digitali di rappresentazione con le nozioni di percezione visiva. L'insegnamento dei principali software per l'elaborazione grafica facilita la valorizzazione dei concept, la gestione delle immagini e la modifica dei contenuti.

Tipologia dei materiali

L'obiettivo del corso è l'analisi dei processi e dei materiali per tradurre un'idea in prodotto industriale. Si esaminano le caratteristiche fisiche e morfologiche dei materiali, le tecnologie di trasformazione e i processi di lavorazione industriale e artigianale. Attraverso l'osservazione dei prodotti esistenti lo studente comprende le scelte tecnologiche e strutturali in relazione con le scelte effettuate dal progettista.

Storia dell'arte

Lo studente indaga i principali movimenti artistici e i loro protagonisti. Analizza l'opera come fenomeno che racconta evoluzioni culturali, sociali ed estetiche, in relazione anche con altre forme di espressione e comunicazione, quali l'architettura, il design, la moda, il cinema e la cultura visiva in tutte le sue forme.

Storia del design

Attraverso lo studio della materia si acquisiscono gli strumenti di base per comprendere l'evoluzione delle forme e la concezione del prodotto industriale nella storia. Si scopre il mondo del progetto al tempo della rivoluzione industriale, per poi analizzare la nascita dei primi prodotti di matrice industriale fino all'approfondimento

della filosofia progettuale dei maestri del Movimento Moderno e dei designer che, dal dopoguerra fino a oggi, hanno costruito la storia del design italiano.

Modellistica

Lo studente impara a conoscere gli strumenti teorici e pratici per la costruzione di modelli realizzati nei materiali più adatti alla scala del progetto e alle differenti fasi di studio. La visione tridimensionale permette di esaminare l'idea e di verificarne la consistenza formale, consentendo così di verificare in modo reale le proporzioni e i volumi.

Product design

Lo studente approccia il processo di progettazione che tiene in considerazione le esigenze delle persone che lo utilizzano, il posizionamento sul mercato e la sua producibilità. Nella prima fase, svolgendo attività pratiche, lo studente acquisisce tutte le informazioni necessarie alla definizione dello scenario progettuale. Nella seconda fase, invece, utilizza disegni tecnici e modelli lavorando su un progetto preliminare che in seguito finalizza con una presentazione digitale.

Design system

L'industria del design è un sistema complesso ed in continuo movimento. Il corso punta ad esaminare il contesto contemporaneo analizzando i player, le aziende e le figure di riferimento del "sistema design". Vengono analizzate diverse figure trasversali nel mondo del design, capaci di produrre lavori su più territori e in diversissimi ambiti di azione, muovendosi con disinvoltura tra architettura e pittura, tra design e fotografia, tra architettura degli interni e scultura, tra allestimento e moda, economia e analisi di mercato, tra arti applicate e grafica, e tanto altro ancora.

Estetica

Disciplina afferente alla filosofia, indaga le tematiche del gusto estetico e le sue fasi, dagli inizi nel contesto del pensiero filosofico antico fino alle svolte avvenute in epoca moderna nell'ambito del razionalismo continentale, utile a sviluppare un approccio consapevole alle forme dell'espressività artistica contemporanea.

2° ANNO

Design

Lo studente, a seguito di una ricerca di spazi, comportamenti ed esigenze delle persone, elabora un concept progettuale. Si fanno proprie inoltre una serie di conoscenze fondamentali, applicabili al proprio progetto, legate alla costruzione di un business, all'individuazione di mercato e all'analisi dei canali commerciali più promettenti.

Tecniche di modellazione digitale

L'obiettivo del corso è quello di fornire gli strumenti necessari per lo sviluppo di modelli virtuali e di favorire un approccio creativo verso gli strumenti digitali. Il corso affronta l'utilizzo della modellazione 3D, dalla fase concettuale fino a quella realizzativa del progetto, lavorando su una serie di modelli fisici creati sulle basi di quelli virtuali. In ultimo si utilizzerà la stampa 3D per la realizzazione di prototipi in plastica.

Design management

Lo studente si dedica allo studio e all'analisi dei brand più importanti del settore, comprendendo così i valori che le aziende vogliono comunicare al mercato. Esplora e impara ad analizzare il mercato e tutti gli elementi che l'azienda definisce strategici per creare un'esperienza attraverso un servizio o un prodotto. Tramite esercitazioni dedicate lo studente approfondisce la definizione e il processo di creazione di una di start-up e dei canali di vendita adottati da realtà aziendali storiche e da realtà innovative.

Architettura degli interni

Il designer non solo pensa al singolo oggetto ma anche alla relazione tra oggetto e spazio e viceversa.

Il corso permette di conoscere il processo di sviluppo di un progetto di interni a 360°, dalla fase di studio del cliente alla presentazione finale del progetto e di capire le possibilità progettuali dipendenti dai fattori che caratterizzano la ristrutturazione di uno spazio.

Impara a progettare a tutto tondo uno spazio dedicato al cliente, scelto integrando le proprie tecniche di disegno, modellazione 3D, e di realizzazione di modelli in scala con tecniche differenti.

Metodologia per la progettazione 2

Il corso fornisce allo studente gli strumenti analitici per esaminare il rapporto tra il prodotto e i processi che stanno alla base della sua realizzazione. Nella progettazione confluiscono aspetti di natura funzionale, tecnologica e formale.

L'insegnamento precorre le differenti fasi, dalla formulazione dell'idea allo sviluppo dell'oggetto, e consente sia la gestione degli aspetti che intervengono nella formazione, costruzione e rappresentazione dell'attività creativa.

Eco design

Ogni attività umana ha un impatto sull'ambiente; il designer ha la responsabilità di definire attraverso il progetto quante energie e risorse verranno utilizzate per la produzione, l'utilizzo e il riciclo dei prodotti.

Il corso mira ad approfondire i temi della sostenibilità e del risparmio energetico sviluppando dei progetti in vari ambiti, dal prodotto fino all'urban design, tenendo saldi i principi di riduzione, riciclo, ri-uso e manutenzione.

Light design

La luce è fenomeno fisico, ottico e biologico ed in mano al designer diventa uno strumento per creare ambienti, definire sensazioni e creare percezioni diverse dello spazio e degli oggetti che ci circondano. Il corso punta a fornire le basi tecniche per comprendere la luce e la sua progettazione all'interno dello spazio.

Cultura tessile

Il corso intende favorire la la comprensione di tutti gli aspetti della filiera produttiva del tessuto per riconoscerne le proprietà specifiche e sviluppare una soddisfacente sensibilità cromatica che supporti efficacemente la ricerca o la progettazione di tessuti adatti all'interior design. Introduce all'utilizzo delle principali tecniche per sviluppare in modo creativo il tessuto ed i suoi disegni con il supporto di strumenti informatici.

Semiotica dell'arte

Argomento centrale del corso è la lettura dei rapporti fra contenuto, testi, immagine e processi narrativi, adottati dalle diverse forme della comunicazione visiva. La semiotica viene utilizzata come strumento per la lettura figurativa e plastica di opere d'arte attraverso le quali si definisce un percorso di evoluzione e studio di abito occidentale dalla seconda metà del Cinquecento fino alla prima metà dell'Ottocento. L'apprendimento metodologico consiste nell'esame dell'unità fra forma e contenuto, degli effetti estetici e dei regimi di fruizione, consentendo di valutare criticamente linguaggio e meccanismi della comunicazione visiva.

3° ANNO

Rendering 3D

Il corso consente l'approfondimento dell'uso di software per la fotorenderizzazione che permettono di ricreare oggetti, materiali, luci in modo simile ad uno scatto fotografico. La realizzazione di queste immagini consente di comunicare in modo preciso ed efficace il proprio progetto. Nella seconda parte ci si focalizza sul rendering, ossia l'aggiunta di materiali, colori, luci al modello 3D, in modo da creare immagini fotorealistiche dei progetti.

Design

Lo studente affronta il primo passaggio progettuale di carattere introduttivo ed esplorativo legato al Progetto di Tesi che può svolgere in collaborazione con aziende / associazioni o in alternativa proponendo un tema a carattere personale. Verifica quindi tutti gli strumenti tecnici, metodologici e culturali.

Storia dell'architettura e dell'urbanistica

Il corso mira all'apprendimento delle principali correnti architettoniche ed urbanistiche dalla cultura urbanistica romana fino all'architettura e la pianificazione contemporanea. Fornisce strumenti per individuare consapevolmente il contesto storico degli ambienti nel quale il designer si inserisce professionalmente.

Metodologia per la progettazione 3

Quali sono i metodi per far sì che si possa sviluppare un'idea in un progetto e ultimamente in una realizzazione? Nel corso lo studente elabora un iter progettuale a due diverse scale, quella del design dell'oggetto e dello spazio.

Graphic design

L'apprendimento dei programmi di elaborazione grafica facilita l'espressione dell'idea e consente di correlare gli strumenti digitali di rappresentazione con le nozioni di percezione visiva. L'insegnamento dei principali software per l'elaborazione grafica facilita la valorizzazione dei concept, la gestione delle immagini e la modifica dei contenuti.

Progettazione della professionalità

I temi su cui verte il corso sono: studio del portfolio con progettazione grafica e stesura del curriculum, lettera di presentazione, ricerca job, soft skill, costruzione attraverso l'impaginazione in Indesign di tutti gli strumenti di supporto grafico che affiancano oggi il lavoro stilistico e produttivo di un brand. Partendo dai principi base del programma vengono approfondite diverse casistiche e diversi linguaggi grafici per poter produrre degli elaborati professionali e funzionali dedicati al mondo del fashion, analizzando la maggior parte degli strumenti di comunicazione di questo settore (cataloghi, lookbook, campagne, libri tendenza etc).

Antropologia culturale

Attraverso questo corso, lo studente approfondisce le competenze già acquisite nell'indagine primaria applicata alle progettazioni e già affrontata nelle annualità precedenti. Esplora e analizza in profondità i contesti socio-culturali sviluppando e sperimentando uno strumento chiamato indagine etnografica: un metodo di ricerca, fondato sull'osservazione delle azioni e interazioni sociali.

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa

Diploma accademico di I Livello in Product Design

Accademia Aldo Galli di Como

TITOLO INSEGNAMENTO	CF
1° ANNO	
Teoria della percezione e psicologia della forma	2
Metodologia della progettazione 1	4
Disegno tecnico e progettuale	4
Elaborazione digitale dell'immagine	6
Tipologia dei materiali	4
Storia dell'arte	6
Storia del design	6
Modellistica	4
Product design	10
Design system	6
Eстетica	4
Seminari interdisciplinari / Workshop interdisciplinari	4
Totale CF 1° Anno	60

2° ANNO	
Design	10
Tecnologia di modellazione digitale	4
Design management	8
Architettura degli interni	6
Metodologia per la progettazione 2	4
Eco design	6
Light design	6
Cultura tessile	4
Semiotica dell'arte	6
Corsi a scelta	4
Concorsi	2
Seminari interdisciplinari / Workshop interdisciplinari	2
Totale CF 2° Anno	60

3° ANNO	
Rendering 3D	6
Design 2	8
Storia dell'architettura e dell'urbanistica	4
Metodologia per la progettazione 3	4
Graphic design	6
Progettazione della professionalità	6
Antropologia culturale	6
Corsi a scelta	6
Tirocini/Orientamento professionale	4
Concorsi	
Seminari interdisciplinari / Workshop interdisciplinari	2
Lingua Straniera	
Progetto di tesi	10
Totale CF 3° anno	60
Totale CF previsti nel triennio	
180	

Untitled, Creta Valente



Un Network Internazionale

L'Accademia di Belle Arti Aldo Galli di Como fa parte del network IED dal 2010 e rappresenta una realtà di eccellenza nel campo dell'Alta Formazione Artistica a livello nazionale e Internazionale. È riconosciuta dal MIUR e promuove da oltre 40 anni importanti opere di restauro nei settori di tele e tavole, lapideo, dipinti murali. Il valore aggiunto alla didattica consiste nelle attività laboratoriali che si sviluppano fin dal primo anno attraverso collaborazioni con aziende, enti ed istituzioni del territorio per lo sviluppo della creatività e la professionalità di ogni singolo studente.

L'Accademia di Belle Arti Aldo Galli è una scuola che, come primo obiettivo, vuole valorizzare la cultura del Made In Italy con un focus particolare dedicato all'innovazione nella moda, nelle arti visive e nella conservazione dei beni culturali.

È, inoltre, istituzione accreditata del Programma ERASMUS+ che, grazie alla disponibilità di diversi accordi bilaterali con prestigiose università internazionali, fornisce agli studenti dell'Accademia la possibilità frequentare un semestre di studio all'estero presso una delle istituzioni partner o una Sede IED.

Il gruppo IED si propone come realtà di formazione radicata sul territorio e come network internazionale con sedi in Italia, in Spagna e in Brasile e con rapporti di collaborazione in tutti i continenti.



Career Service e Alumni

Il Career Service di Accademia Galli ha l'obiettivo di supportare tutti gli studenti nei primi contatti con il mondo del lavoro e ne agevola l'inserimento attraverso relazioni costanti con aziende, agenzie e istituzioni. Gli studenti, durante il percorso di studi, hanno la possibilità di incontrare società esterne potenzialmente interessate e di partecipare ai colloqui di selezione per l'attivazione di stage o tirocini formativi e collaborazioni, grazie a un'attività personalizzata di supporto e monitoraggio.

Accademia Galli organizza incontri esclusivi invitando aziende e agenzie che hanno l'opportunità di conoscere gli studenti ancora in corso con l'obiettivo di selezionare i profili da inserire nei propri team, una volta terminato il percorso di studi. Parallelamente alle attività di Career Service, l'accompagnamento dei diplomandi nel mondo del lavoro si perfeziona con il programma ALUMNI: la community globale che conta oggi più di 100.000 ex studenti, rappresentanti di 100 diverse nazionalità, diplomati nelle sedi del network IED negli ambiti del Design, Arti Visive, Moda, Comunicazione, Management ed Arte.

LINK UTILI

[Come iscriversi](#)
[Tariffari](#)
[Borse e agevolazioni](#)

[Servizi](#)
[Alumni](#)
[Professioni creative](#)



Come diventare studente

Giornate di orientamento e presentazione dei corsi

Durante l'anno sono programmate, online o nella sede prescelta, delle giornate di presentazione in italiano e in inglese, per conoscere nel dettaglio l'offerta formativa dell'Istituto, chiedere chiarimenti sui percorsi di studio e partecipare a workshop insieme a coordinatori, staff, partner ed ex studenti.

ied.it/openday

Borse di studio e agevolazioni

Al fine di sostenere i giovani creativi nell'impegno economico richiesto, Accademia Galli attua una politica di agevolazioni tramite l'attivazione di borse di studio e un articolato sistema di finanziamenti a tasso agevolato.

ied.it/borse-e-agevolazioni

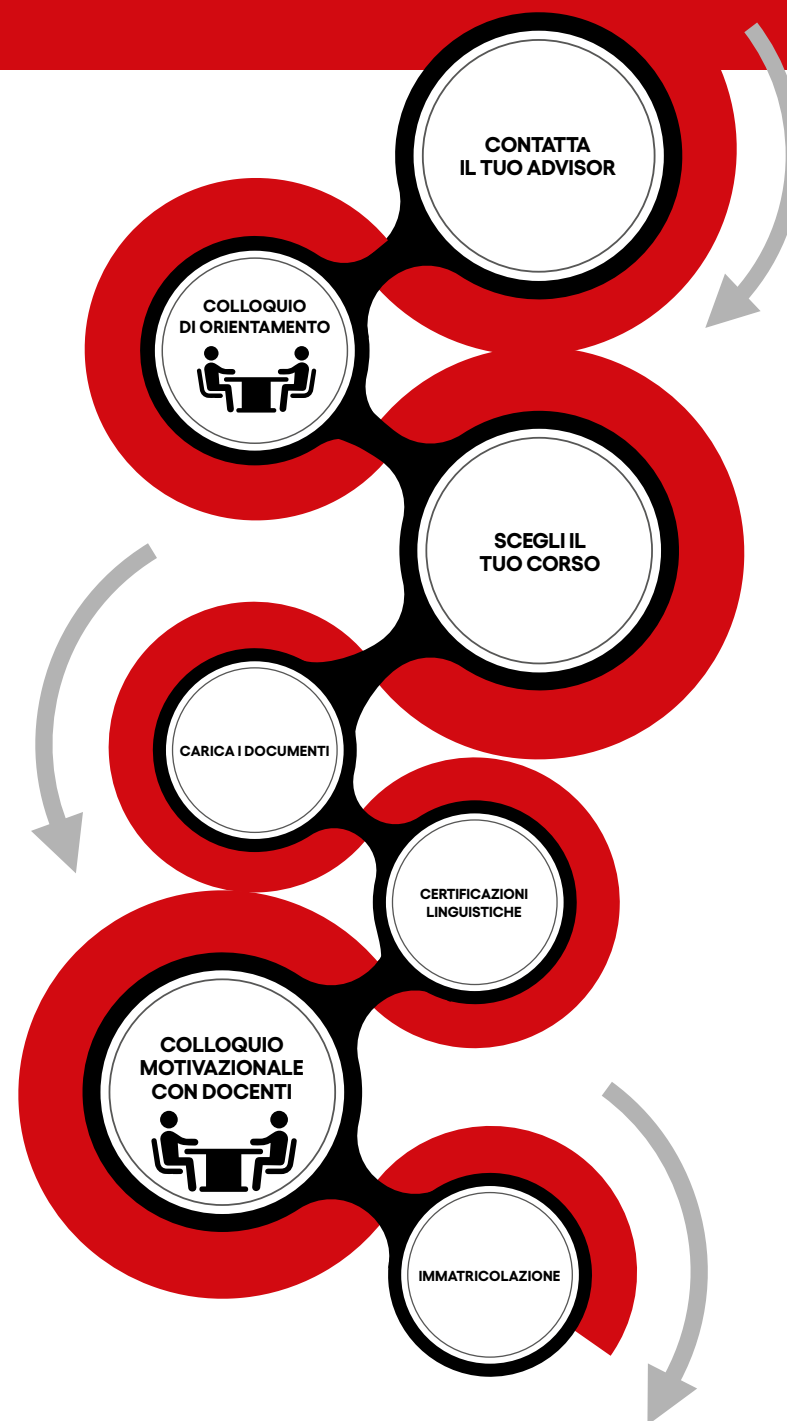


Ammissione e immatricolazione

Individuare la propria strada e il percorso di studi più adatto alle proprie inclinazioni può non essere facile. Per questo motivo, **un Admission Advisor sarà a tua disposizione** per capire qual è il corso più adatto a te e per supportarti in tutti i passaggi del processo di iscrizione.

Ecco gli step principali da seguire:

- **Contatta il tuo Advisor** dal sito Accademia Galli, via mail o per telefono e prenota un colloquio di orientamento.
- **Inizia il processo di ammissione:** una volta ricevute dall'Advisor le credenziali per accedere alla tua area personale, carica i documenti necessari.
- Se necessario, dovrai sostenere un **test di lingua**.
- Il tuo Advisor ti fisserà un **colloquio motivazionale** con il Coordinatore o un docente del corso.
- Se ammesso, potrai finalizzare l'iscrizione e **sarai ufficialmente studente**.



**40 anni di storia
oltre 1500 diplomati
più di 100
cantieri didattici
e progetti speciali
oltre 200 docenti
e professionisti**

accademiagalli.it