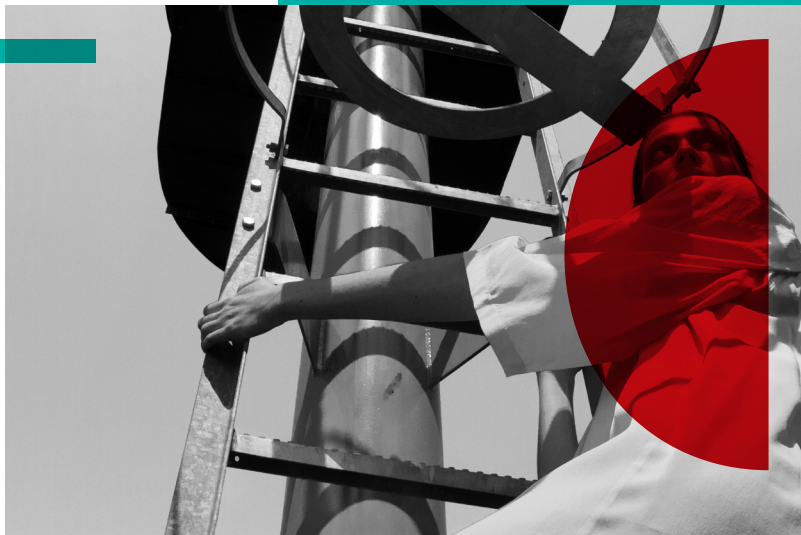


BORSE DI STUDIO

BRIEF CORSI TRIENNALI



Scadenza: 3 Maggio 2018

IED Istituto Europeo di Design S.p.A. e I.L.E.M. srl - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli" (di seguito Accademia Galli) invitano i giovani creativi a trasformare le loro idee in progetti.

In palio 105 Borse di Studio a copertura del 100% e del 50% della retta di frequenza dei corsi Triennali e Professional Training Program (Biennali) in Design, Moda, Arti Visive, Comunicazione e Restauro organizzati nelle sedi IED a Milano, Cagliari, Como (Accademia di Belle Arti Aldo Galli), Firenze, Roma, Torino, Venezia.

Come partecipare

I partecipanti dovranno sviluppare il loro progetto partendo dal brief relativo al corso prescelto per il quale aspirano ad ottenere la borsa di studio.

Per partecipare al Concorso è necessario effettuare la registrazione e il caricamento del materiale richiesto entro e non oltre le ore 23.59 del 3 maggio 2018 (GMT+1, fuso orario italiano):

- Step 1.** Leggi attentamente il **Regolamento** e i brief dei progetti.
Per partecipare al Concorso è richiesto lo sviluppo di un concept che, all'interno del proprio campo d'interesse specifico, rispetti le indicazioni date nei singoli brief dettagliati.
- Step 2.** Scegli il corso e la sede per cui ti stai candidando
- Step 3.** Registrati compilando il form all'indirizzo **ied.it/borsedistudio-triennali**. Una volta registrato, riceverai via e-mail le credenziali per accedere all'Area Personale dove potrai caricare i materiali richiesti. Solo per gli interessati ad Accademia Aldo Galli – IED Como – invia la conferma della partecipazione via mail a **borsedistudio@accademiagalli.it**.
- Step 4.** Inizia a preparare il materiale richiesto secondo le indicazioni di brief per accedere alla Borsa di Studio.
- Step 5.** Una volta preparato il materiale, entra nella sezione riservata con le credenziali che hai ricevuto al momento della registrazione e carica il tuo progetto completo dei documenti richiesti.
- Step 6.** Se risulti vincitore della Borsa di Studio avrai 3 giorni di tempo per confermare la tua accettazione e 5 giorni per completare la tua iscrizione.

In bocca al lupo!

AREA DESIGN

IED Milano

Product Design (ITA)
Product Design (ENG)
Interior Design (ITA)
Interior Design (ENG)

IED Cagliari

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Furniture Design (ITA)

IED Firenze

Interior Design (ITA)
Interior and Furniture Design (ENG)

IED Roma

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)
Interior Design (ENG)

IED Torino

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)
Transportation Design (ITA)
Transportation Design (ENG)

IED Venezia

Interior Design (ITA)

AREA MODA

IED Milano

Fashion Design (ITA)
Fashion Design (ENG)
Fashion Marketing (ITA)
Fashion Marketing and Communication (ENG)
Fashion Stylist and Communication (ITA)
Fashion Stylist (ENG)
Jewelry Design (ENG)

IED Cagliari

Fashion Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Fashion and Textile Design (ITA)

IED Firenze

Fashion Design (ITA)
Fashion Stylist and Communication (ENG)

IED Roma

Fashion Design (ITA)
Fashion Stylist and Editor (ITA)
Design del Gioiello (ITA)

IED Torino

Fashion Design (ITA)
Design del Gioiello e Accessori(ITA)

IED Venezia

Modellista (Professional Training Program - ITA)

AREA ARTI VISIVE

IED Milano

CG Animation (ITA)
Fotografia (ITA)
Photography (ENG)
Graphic Design (ITA)
Graphic Design (ENG)
Illustrazione e Animazione (ITA)
Media Design (ITA)
Sound Design (ITA)
Video Design (ITA)

IED Cagliari

Media Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Dipartimento di progettazione e arti applicate - Scuola di Restauro (ITA)
Dipartimento di Arti Visive - Scuola delle Arti Contemporanee (ITA)

IED Roma

CG Animation (ITA)
Fotografia (ITA)
Graphic Design Motion Graphic (ITA)
Illustrazione e Animazione (ITA)
Media Design (ITA)
Sound Design (ITA)
Video Design (ITA)

IED Torino

Fotografia (ITA)
Graphic Design (ITA)
Illustrazione (ITA)

IED Venezia

Grafica (Professional Training Program - ITA)
Media Design (ITA)

AREA COMUNICAZIONE

IED Milano

Design della Comunicazione (ITA)

IED Firenze

Comunicazione Pubblicitaria (ITA)

IED Roma

Design della Comunicazione (ITA)

IED Torino

Design della Comunicazione (ITA)

AREA DESIGN - CORSI TRIENNALI

IED Milano

Product Design (ITA)
Product Design (ENG)
Interior Design (ITA)
Interior Design (ENG)

IED Cagliari

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Furniture Design (ITA)

IED Firenze

Interior Design (ITA)
Interior and Furniture Design (ENG)

IED Roma

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)
Interior Design (ENG)

IED Torino

Product Design (ITA)
Interior Design (ITA)
Transportation Design (ITA)
Transportation Design (ENG)

IED Venezia

Interior Design (ITA)

AREA DESIGN - BRIEF

Interior Design

Interior and Furniture Design

Furniture Design

Cambio vita. Il design dello spazio interno cambia la vita delle persone. Immagina di entrare in un luogo che conosci e di avere in un solo attimo il potere di trasformarlo, di immaginarlo in modo che al suo interno accada qualcosa di totalmente inatteso. Il design è una questione di bellezza e visione del futuro. Come potrebbe essere pensato lo spazio interno di un ristorante, di un ufficio, di un negozio, perché in esso accada qualcosa che cambi il nostro stile di vita?

Considera uno spazio interno esistente e, attraverso un breve testo (max 300 battute) e la tecnica grafica che più ti è propria (schizzi, fotografie, collage), trasformalo immaginando nuova bellezza e nuovi usi per i suoi abitanti (massimo 5 immagini). Immagina un luogo che per te faccia la differenza.

Product Design

L'obbiettivo è pensare a uno o più prodotti che siano in grado di facilitare e rendere piacevole la tua esperienza quotidiana partendo da un'osservazione attenta delle abitudini che, a tuo modo di vedere, rappresentano al meglio la generazione a cui appartieni e individuando i valori e i desideri più condivisibili su cui riflettere. I temi suggeriti: Futuro, Viaggio, Gioco, Sport, Lavoro, Amicizia...

Il lavoro finale prevede una prima fase di ricerca che sia in grado di sottolineare lo scenario in cui pensate che il vostro prodotto possa essere utilizzato, adoperando immagini e disegni che aiutino a comprendere al meglio le azioni analizzate. La fase successiva illustrerà la vostra soluzione, dove ci aspetteremo un prodotto capace di mantenere le promesse dichiarate nello scenario proposto. Il prodotto dovrà essere spiegato con gli strumenti a vostra disposizione acquisiti a oggi (disegni, modello fotografato, video di come funziona). L'obbiettivo è dare un senso all'esito finale, senza trascurare una descrizione di come viene utilizzato e i vantaggi che ne porta, di cosa è fatto, quanto costa e come viene venduto. Il tutto in un'ottica d'impresa che rispetti valori etici e sostenibili elementi fondamentali per tutti i futuri prodotti.

Transportation Design

Crea un veicolo o un sistema di mobilità che sia adatto agli scenari urbani futuri, pensato per essere sia elettrico, sia a guida autonoma, interconnesso con gli altri mezzi di trasporto e con le infrastrutture circostanti. Il veicolo urbano ipotizzato dovrà essere esteticamente accattivante e proporre un'esperienza divertente per l'utente. Rappresenta con creatività la tua idea usando gli strumenti che ti sono più congeniali. Sarà poi il corso che hai scelto a insegnarti a realizzarlo.

AREA MODA - CORSI TRIENNALI

IED Milano

Fashion Design (ITA)
Fashion Design (ENG)
Fashion Marketing (ITA)
Fashion Marketing and Communication (ENG)
Fashion Stylist and Communication (ITA)
Fashion Stylist (ENG)
Jewelry Design (ENG)

IED Cagliari

Fashion Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Fashion and Textile Design (ITA)

IED Firenze

Fashion Design (ITA)
Fashion Stylist and Communication (ENG)

IED Roma

Fashion Design (ITA)
Fashion Stylist and Editor (ITA)
Design del Gioiello (ITA)

IED Torino

Fashion Design (ITA)
Design del Gioiello e Accessori(ITA)

IED Venezia

Modellista (Professional Training Program - ITA)

AREA MODA - BRIEF

Design del Gioiello

Design del Gioiello e Accessori

Jewelry Design

Che cos'è un gioiello? Questa domanda apparentemente semplice, in realtà molto complessa, costituisce il perno attorno cui ruota l'intero sistema gioiello mondiale. Per quanto diverse siano le risposte, in ognuna di esse esiste un imprescindibile filo conduttore: il corpo e la relazione che con esso si stabilisce attraverso il gioiello. Hans Hofer, nella sua ultima intervista, dichiara: "(...) *The strength of jewellery lies in the fact that it is created by humans and for humans – and worn by them, too. This gives both the creator and the person wearing the object(s) an opportunity to express themselves, to define their artistic or personal style. It is crucial for jewellery to be wearable. Because only by virtue of being worn does it fulfil its role.*"*

Ti chiedo di partecipare a questo dibattito dichiarando che cos'è per te un gioiello e progettando il tuo gioiello ideale. Presenta uno statement (min 300 parole), 10 immagini di ispirazione, un designer di riferimento (motiva la scelta con max 200 parole), una tavola di materiali e trattamenti, una tavola di schizzi di studio, una tavola con disegno in forma di schizzo dettagliato del gioiello finale, una tavola tecnica scala 1:1, tutto in formato PDF.

* "(...) *La forza del gioiello sta nell'essere creato da umani e per gli umani – e nel poter essere indossato da umani. Questo dà al creatore e alla persona che sta indossando l'oggetto un'opportunità per esprimere se stessi, di definire il loro stile personale o artistico. Essere portabile è cruciale per un gioiello, perché è solo attraverso la virtù di poter essere indossato che esso riesce ad adempiere il suo scopo.*

Fashion Design

Curiosità, sensibilità e voglia di realizzare i propri sogni, questo è quanto viene chiesto a un designer di moda. Saper trarre da quello che ci circonda le nuove tendenze. Oggi viviamo in un mondo globalizzato in cui siamo messi a confronto con tante culture che si integrano e con le quali noi ci integriamo. Il riciclo di tutti i capi di abbigliamento che vengono prodotti ogni anno. Realizza una mini collezione tenendo conto di questi input e un testo di descrizione del tuo progetto (max 300 battute).

Fashion Marketing

Fashion Marketing and Communication

Il marketing (e la comunicazione che lo compone e definisce) è continuo movimento, con una velocità inaspettata. Soprattutto nel contesto moda contemporaneo sta compenetrando il design e tutti quegli aspetti che, fino a poco tempo fa, erano riservati al solo comparto creativo. Il Marketing ha quindi la possibilità di giocare un ruolo decisivo all'interno

del futuro delle professioni che definiranno il comparto del domani. Considera pertanto il marketing come il miglior strumento di velocità per sviluppare le tue idee innovative, fondendo il rigore delle analisi proprie della disciplina (report statistici, target, canali distributivi, ecc.) all'approccio creativo, tipico della moda, realizzando un progetto editoriale digitale finalizzato alla pubblicazione sul canale social Instagram. Ipotizza un tema personale che credi possa avere uno sviluppo e una ricaduta nell'universo moda e progetta:

- Un moodboard in formato PDF costituito da nove immagini (formato griglia Instagram) per riassumere l'estetica che vorresti per il profilo del tema sviluppato;
- La strategia di promozione del profilo;
- Un abstract di almeno 300 parole che racconti la tua idea;
- Screenshot e link del profilo Instagram preferito/di riferimento.

Fashion Stylist

Fashion Stylist and Editor

Fashion Stylist and Communication

La riflessione sulle nuove figure professionali nel mondo della moda passa inevitabilmente per quella più complessa da definire, ovvero lo Stylist. L'attitudine a lavorare con l'estetica e l'immagine e la propensione a cogliere i movimenti del contemporaneo hanno forgiato nel tempo un professionista ibrido e dal forte carattere poliedrico. La meta-professione dello Stylist lavora principalmente con i canoni estetici e li combina per creare soluzioni progettuali e semiotiche che si intersecano tra le arti visive, con moda e arte in prima linea. Grazie a queste ragioni, lo Stylist si muove come un vero Creative Director attraverso le immagini, creando redazionali, campagne fotografiche, shooting, installazioni, video, racconti social e storytelling. Tu della generazione Z hai la possibilità di contribuire in maniera decisiva al superamento dei confini sinora raggiunti in fatto di styling e di portare un vento di creatività personale nel settore moda. Progetta un racconto visivo partendo da un tema personale. Potrai realizzare un video, oppure una pagina Instagram, una raccolta di scatti fotografici, o qualsiasi supporto creativo credi possa raccontare al meglio la tua idea. Considera che il tema potrà essere di qualsiasi genere (sociale, personale, reale, immaginario, ecc.) e che dovrà essere tradotto in immaginario moda. Accompagna il tuo elaborato con un abstract di almeno 300 parole che ne illustri caratteristiche e finalità.

Fashion and Textile Design

Meta-abito/meta-tessuto.

Si parla sempre della moda che rivoluziona il costume, ma attualmente sembra che tutto sia stato detto e fatto, e anche la ricerca di nuovi materiali spesso si limita al solo obiettivo dell'ecosostenibilità. La sfida adesso è la riconfigurazione del vivere quotidiano, tutti abbiamo necessità di abiti più semplici ma funzionali che vadano bene dalla mattina alla sera, che si puliscano velocemente, che tengano per tutta la giornata.... vestiremo tute aderenti come nei film futuristici? I tessuti sapranno dialogare con gli ambienti attraverso sistemi simili alla domotica? Saranno in grado di modificare il proprio colore a seconda dell'umore di chi li indossa? Andremo verso una totale semplificazione o torneremo a ornarci per riscoprire la bellezza degli orpelli (che potrebbero sostituire smartphone o simili)? Qualunque sia l'idea, il candidato dovrà presentare:

- moodboard di ricerca;
- concept che giustifichi l'idea;
- concept di un nuovo materiale/tessuto;
- n. 7 disegni per una mini capsule.

Vincerà colui che ha dimostrato un'analisi e attenzione verso la ricerca dei materiali e di un'idea di come questi possano rivoluzionare migliorando il nostro vivere quotidiano.

Modellista (Professional Training Program)

Il volume! Questo è il mondo con il quale entrare in contatto. Realizza un capo ispirandoti a un oggetto, un'opera d'arte o quello che vuoi per esprimere in carta o in tela la tua creatività. Accompagna la tua scelta con un testo corredato dalla foto che ti ha ispirato, la motivazione e il tuo disegno che ha portato all'elaborato finale.

AREA ARTI VISIVE - CORSI TRIENNALI

IED Milano

CG Animation (ITA)
Fotografia (ITA)
Photography (ENG)
Graphic Design (ITA)
Graphic Design (ENG)
Illustrazione e Animazione (ITA)
Media Design (ITA)
Sound Design (ITA)
Video Design (ITA)

IED Cagliari

Media Design (ITA)

IED Como - Accademia di Belle Arti "Aldo Galli"

Dipartimento di progettazione e arti applicate - Scuola di Restauro (ITA)
Dipartimento di Arti Visive - Scuola delle Arti Contemporanee (ITA)

IED Roma

CG Animation (ITA)
Fotografia (ITA)
Graphic Design Motion Graphic (ITA)
Illustrazione e Animazione (ITA)
Media Design (ITA)
Sound Design (ITA)
Video Design (ITA)

IED Torino

Fotografia (ITA)
Graphic Design (ITA)
Illustrazione (ITA)

IED Venezia

Grafica (Professional Training Program - ITA)
Media Design (ITA)

AREA ARTI VISIVE - BRIEF

CG Animation

Siete sulla Terra, in un futuro non troppo lontano. Il pianeta è stato abbandonato e sta per diventare una nuova colonia. La società che rappresentate - quella che si occupa del prossimo sbarco di umani - attende voi per partire. Il compito che avete è preparare un mondo migliore per loro. Senza creare nuovi oggetti, ma usando esclusivamente quelli abbandonati dall'ultima generazione di esseri umani, come in una scena di Wall-E. Scegliete alcuni di questi oggetti, assemblateli, trasformateli in strumenti o in creature da animare. Mezzi ed esseri in grado di aiutare l'umanità ad abitare in un mondo ugualmente efficiente ed eticamente più sostenibile. Il lavoro da presentare prevede una prima fase di ricerca, nella quale spiegare le atmosfere e le leggi della vostra "nuova" Terra con una presentazione per slide o interattiva, e una seconda parte con la descrizione delle sembianze delle creature create, con la loro nuova funzione e i loro punti di forza e di debolezza, per mezzo di disegni, immagini, collage o brevi video.

Dipartimento di progettazione e arti applicate - Scuola di Restauro

Nel 2002 tra Israele e la Cisgiordania è stata costruita quella che viene chiamata in ebraico la "Barriera di separazione di Israele" e in arabo "Muro di separazione di Israele". A partire dal 2006 l'artista Banksy ha iniziato a fare degli interventi artistici su questa barriera, trasformandola in una mostra permanente delle sue opere e conferendo un fortissimo valore politico e simbolico al suo lavoro (allegare foto degli interventi di Banksy sulla barriera di Israele). Le condizioni climatiche in cui sorge la barriera di Israele non favoriscono una corretta conservazione degli interventi pittorici dell'artista inglese.

Alcune opere infatti si stanno degradando e potrebbero richiedere un restauro.

Tenendo presente la particolare personalità di Banksy e il fatto che è un artista vivente dovrai scrivere una relazione di massimo 3000 battute spazi inclusi, in cui fornisci le motivazioni a favore o contro un eventuale intervento di restauro e quali caratteristiche avrà questo intervento qualora sia necessario.

Dipartimento di Arti Visive - Scuola delle Arti Contemporanee

La street e la urban art stanno, da diversi anni, riscuotendo sempre maggior interesse da parte degli operatori nell'ambito delle arti contemporanee. L'opportunità di "musealizzare" queste esperienze è però un tema di grande attualità. Immagina nella tua città o in una città europea un progetto di un museo dedicato alla street ed alla urban art, fornendo anche indicazioni relative alla promozione, diffusione e fruizione di questa nuova realtà espositiva. Il progetto dovrà avere una lunghezza massima di 5000 battute spazi inclusi.

Fotografia

Photography

Meta-oggetti, meta-funzioni.

Chi inventa un oggetto, lo fa pensando ad una sua specifica funzione. Ma il creativo può anche re-inventare un oggetto, e scoprire in qualcosa nato per un uso una nuova vita nascosta, altre funzioni e altri usi. Guardati attorno e scopri nuovi usi per oggetti conosciuti. A cosa può servire – di diverso dal solito – una forchetta, una bicicletta, un bottone, una carta di credito, un vaso di fiori? Spaziando, come la tua ironia e la tua creatività ti ispirano, racconta con un breve testo la tua idea e realizza una serie di immagini (minimo tre, massimo dieci) di altrettante meta-funzioni di altrettanti oggetti a tuo piacimento.

Graphic Design

Graphic Design Motion Graphic

Grafica (Professional Training Program)

PUNTO DI (S)VISTA Siamo la società liquida, nuotiamo in un universo VISUAL, dove le immagini possono dire qualsiasi cosa. Siamo circondati da rappresentazioni che persuadono, sussurrano, invitano, convincono, ci guidano in percorsi di lettura, informano sulla gerarchia di cosa è importante e cosa è trascurabile. Ma noi riusciamo a leggerle? Ne capiamo il senso profondo o la retorica, il messaggio ingenuo o sofisticato? Lavorare con le immagini significa parlare il linguaggio visivo. Per questo ti chiediamo di prendere tre rappresentazioni:

- Un'immagine famosa (ad esempio il primo uomo sulla luna, l'icona di Che Guevara, la Gioconda);
- Un'immagine a piacere (ad esempio una campagna pubblicitaria, la locandina di un film, la copertina di un album, una fotografia);
- Il marchio di un brand noto.

Puoi inserire un dettaglio, oppure manipolare l'immagine, cambiarne il contesto, riprodurla con tecniche diverse, associarla a un testo o ad altre figure, per CAMBIARE il SENSO della rappresentazione. MODIFICA la lettura dei 3 visual, svelando quello che di ambiguo, drammatico, sognante o cinico, potrebbero aver nascosto le immagini originali.

Illustrazione

Illustrazione e Animazione

Un bravo illustratore è un creatore di mondi possibili, nei quali gli altri poi vogliono abitare.

Per la fase di ricerca fatti guidare dai maestri del pensiero trasversale: cerca di capire la logica interna ai mobili di Ettore Sottsass e alla sua serie fotografica Metafore; guarda ai laboratori didattici di Bruno Munari e alle sue Macchine (es. Macchina per suonare il piffero anche quando non si è in casa); entra nel Codex Seraphinianus di Luigi Serafini.

Cosa manca alla nostra quotidianità? Immagina una trasformazione positiva sperimentando il disegno come strumento radicale di visione e progettazione. Immagina e illustra una macchina che contribuisca a risolvere un problema che ti sta a cuore e che vedi nella società contemporanea locale, nazionale o globale. Vale tutto: visualizza qualcosa che superi la dicotomia tra forma e funzione, tra utile e poetico.

Privilegia una tecnica mista e ibrida che esprima un linguaggio unico e personale. Non inserire testo nella tua immagine: corredala solo di un titolo e di una breve descrizione / istruzioni per l'uso (max 500 caratteri spazi inclusi).

Media Design

Le maglie del web sono molto larghe. In oltre trent'anni hanno imparato a contenere tutto e a lasciar passare molto di quel tutto. La creazione di siti e app dedicati a servizi, beni di consumo ed esperienze sociali hanno rivoluzionato l'uso, l'aspetto fisico e il ruolo di molti oggetti che usiamo tutti i giorni. Le infinite possibilità della rete passano dalla capacità di reinventare o ridefinire i bisogni e le esperienze delle persone. Come in una puntata di Black Mirror, questo può avvenire in modo positivo o meno. L'obiettivo del lavoro richiesto è quello di ideare un sito, un'app, una piattaforma, un'esperienza o un game originale e innovativo per declinare le esigenze quotidiane, l'uso di oggetti, la sperimentazione di relazioni o di nuove esperienze di consumo, in modo eticamente sostenibile. Il lavoro da presentare prevede una prima fase di ricerca, nella quale spiegare la vostra idea con una presentazione in slide o interattiva, e una descrizione delle piattaforme, degli oggetti o dei device da utilizzare, per mezzo di sketch, immagini, video o elaborati fisici.

Sound Design

“Se fossi un suono...” Il sound design oggi ci consente di poter realizzare qualsiasi progettazione legata al suono, da una traccia musicale a un montaggio connesso ad altri media. La sfida del domani è riuscire a dare un'interpretazione sonora di qualsiasi cosa. Come suona un'emozione? Un ricordo? Un colore? Realizza un collage sonoro che rappresenti il mondo che ti circonda, attraverso un racconto “audiobiografico” originale.

Accompagna il tuo progetto con un testo che motivi le tue scelte e le tue fonti di ricerca.

Video Design

Reale e Virtuale. Come sono le persone nella realtà e come si rappresentano sui social. C'è una differenza da come le vediamo quotidianamente e il loro profilo e foto su Facebook? Provate a raccontare con un video una persona che conoscete bene: genitori, amici/amiche, fidanzate/i. Raccontate se ci sono differenze fra la loro quotidianità e l'immagine virtuale che danno di se stessi. La loro foto sui social li rappresenta veramente? E invece come li vedete voi? Cosa condividono con gli altri e cosa non mostrano? Si tratta di mettere alla prova il vostro sguardo su una realtà che conoscete bene e che vi offre la possibilità di essere ironici, teneri, complici, taglienti, affettuosi...

Un piccolo esercizio per videomaker che vogliono raccontare il mondo in cui vivono.

Accompagna il tuo video della durata di massimo 5 minuti con un testo che motivi le tue scelte e le tue fonti di ricerca.

AREA COMUNICAZIONE - CORSI TRIENNALI

IED Milano

Design della Comunicazione (ITA)

IED Firenze

Comunicazione Pubblicitaria (ITA)

IED Roma

Design della Comunicazione (ITA)

IED Torino

Design della Comunicazione (ITA)

AREA COMUNICAZIONE - BRIEF

Design della Comunicazione

La sfida eterna della comunicazione.

Se tra possibile e impossibile sembra esserci poca differenza ai fini della progettazione di un oggetto o di un servizio, in comunicazione questo aspetto cambia tutto. La comunicazione è da sempre uno dei settori che cambia più velocemente e che costringe a innescare continuamente processi di innovazione, in termini sia di tecnologia, sia di pensiero.

Pensando a questa dimensione di eterna sfida per un comunicatore, il candidato deve individuare un progetto, una notizia, un personaggio, un brand, un'app, un movimento politico, un sito web, un social network, o una startup del proprio presente che sta facendo diventare realtà qualche cosa che prima sarebbe stata impensabile.

Dopo aver individuato il proprio soggetto, il candidato dovrà sviluppare un'analisi approfondita sotto forma testuale o visiva, chiarendo in primis le motivazioni della propria scelta.

Comunicazione Pubblicitaria

L'ETERNO DILEMMA: è nato prima l'uovo o la gallina?

Progettare oggetti possibili o impossibili, tecnicamente è indifferente. Il Bello, è sempre importante, fondamentale.

Riflettete sulla differenza tra "possibili oggetti di design" e "buon design". La sfida è la rappresentazione del vivere quotidiano, un oggetto, una pubblicità, un'idea originale. Iniziate a farvi alcune domande profonde tipo "Figo ma a chi serve?"

"Se non ci fosse sarebbe grave?" "È più importante l'estetica o la funzionalità?" Fate un po' di ricerca e andate a vedere cosa diceva Bruno Munari in merito a uovo e arancia, gli oggetti quasi perfetti. Qualunque sia l'idea, il candidato dovrà presentare:

- moodboard di ricerca e ispirazione;
- concept, descrizione della proposta;
- realizzazione di un'immagine e un claim, scegliendo liberamente tecnica e linguaggio e una o più tipologie di comunicazione da utilizzare (web, social, carta stampata, tv, radio, manifesti cittadini).

Vincerà l'idea che riesce ad interpretare e meglio rappresentare la rivoluzione in atto per migliorare il nostro vivere quotidiano, dialogo e compatibilità con la tecnologia e gli strumenti di uso quotidiano.

HAI GIÀ LETTO IL REGOLAMENTO? [CLICCA QUI](#)