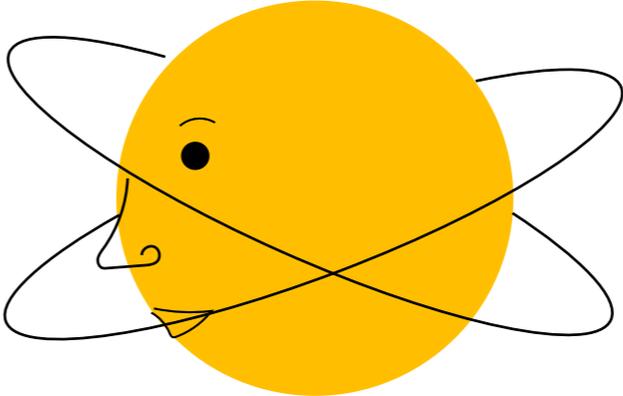

DIS EGN O DELLA
CONOSCENZA

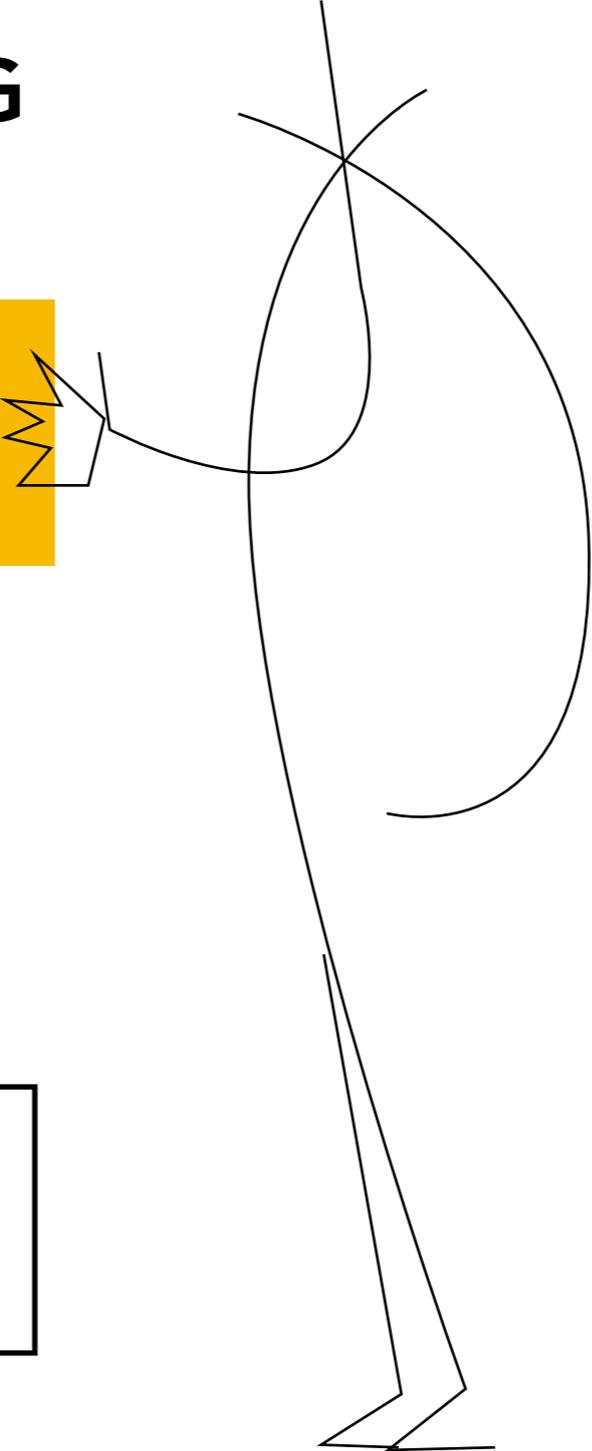
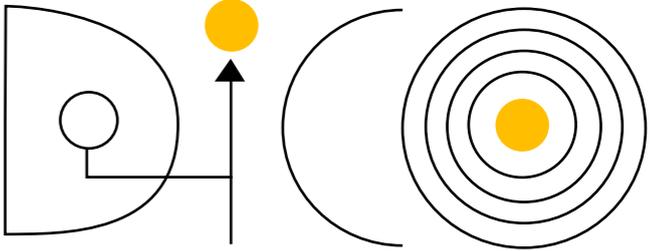


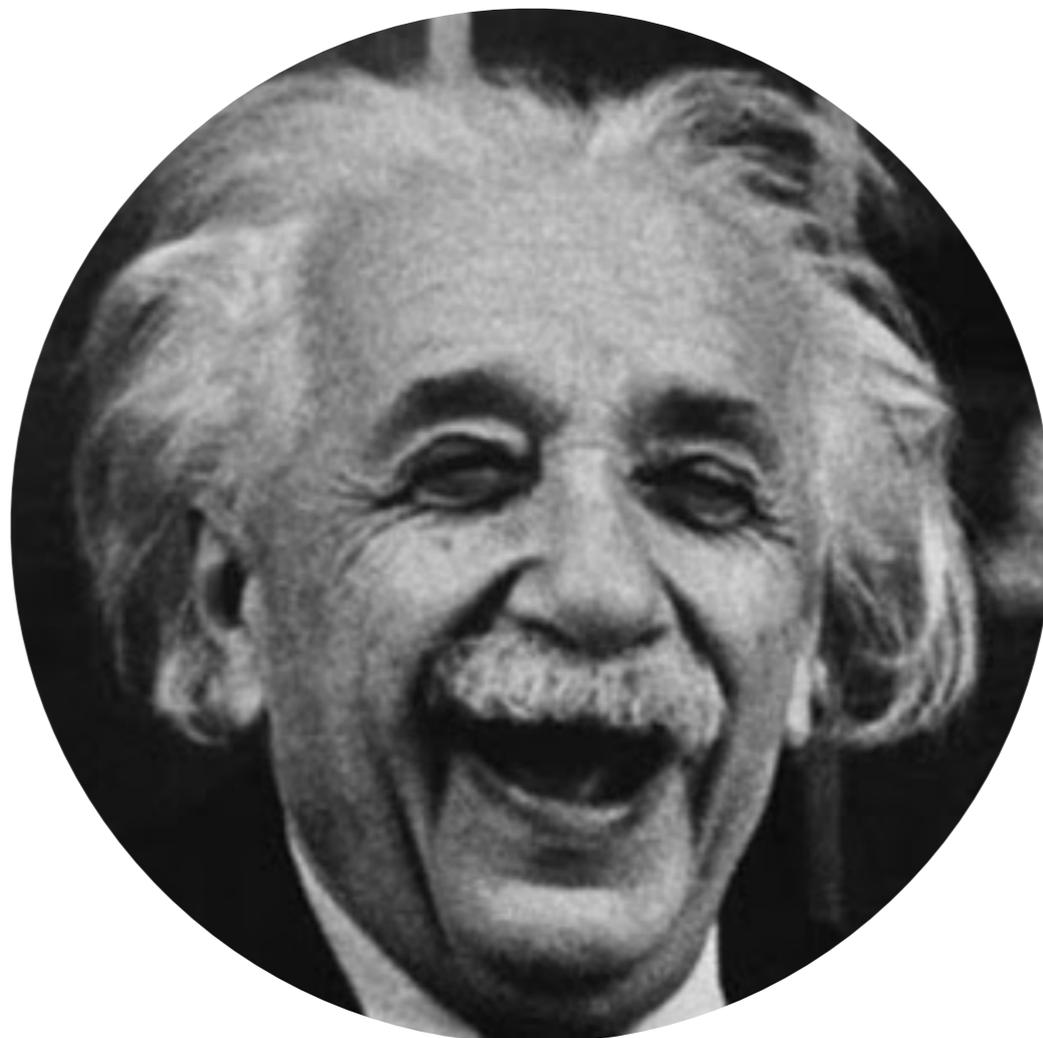
D-THINKING

2024

Percorso
Visual Thinking

Alessandro
Bonaccorsi





L'**immaginazione** è **più importante** della conoscenza.
La conoscenza è limitata, l'**immaginazione** abbraccia il mondo,
stimolando il progresso, facendo nascere l'evoluzione.

Albert Einstein



DISEGNO DELLA
CONOSCENZA



OBIETTIVI D-VISUAL

Il percorso D-Visual ha l'obiettivo di fornire strumenti per una efficace comunicazione visiva dei progetti di ricerca. Prevede 4 incontri pratici con esercizi da svolgere tra una lezione e l'altra.

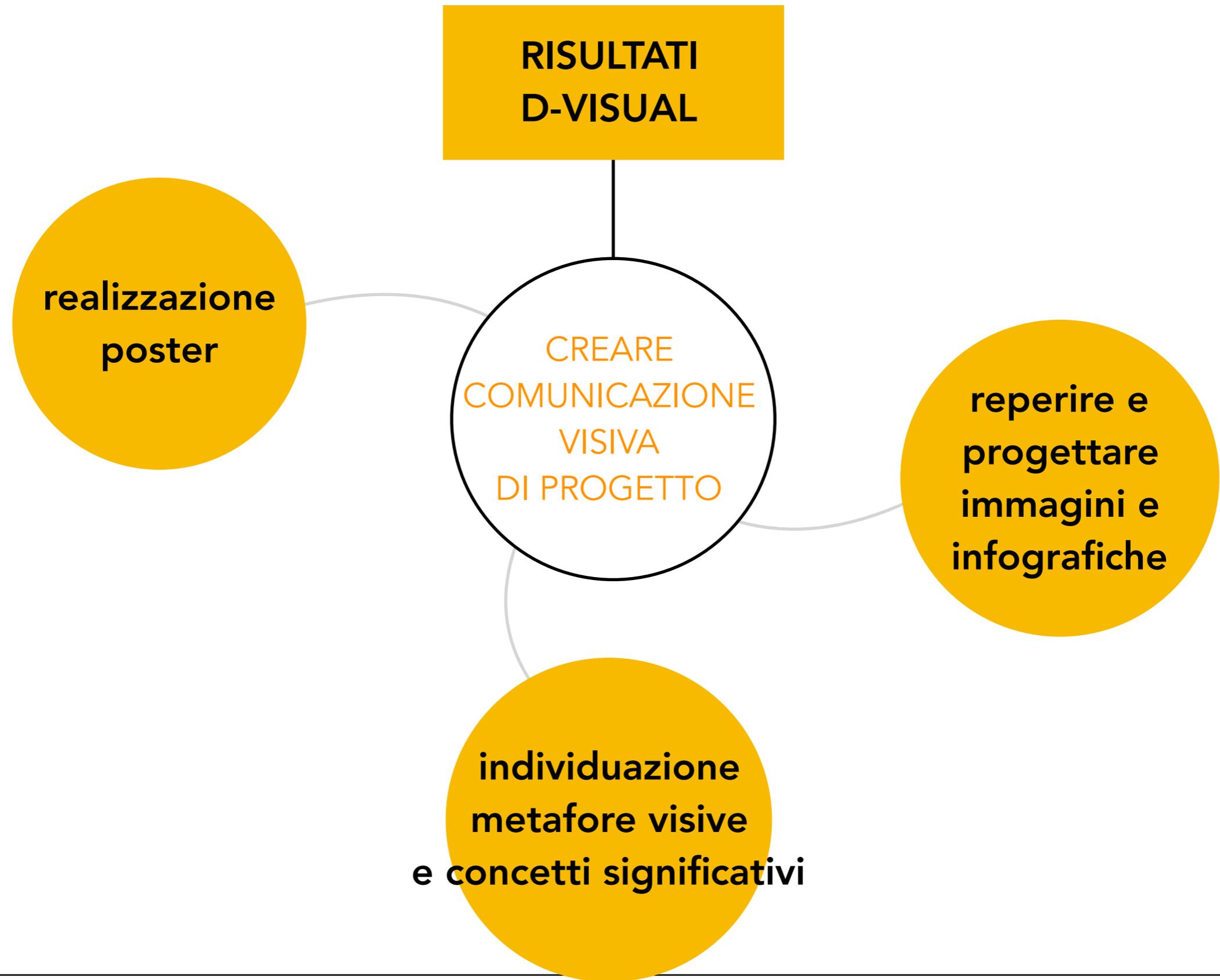
È costruito in modo da poter lavorare subito su un progetto che è in opera o su di una tipologia di progetto conosciuto dal partecipante.

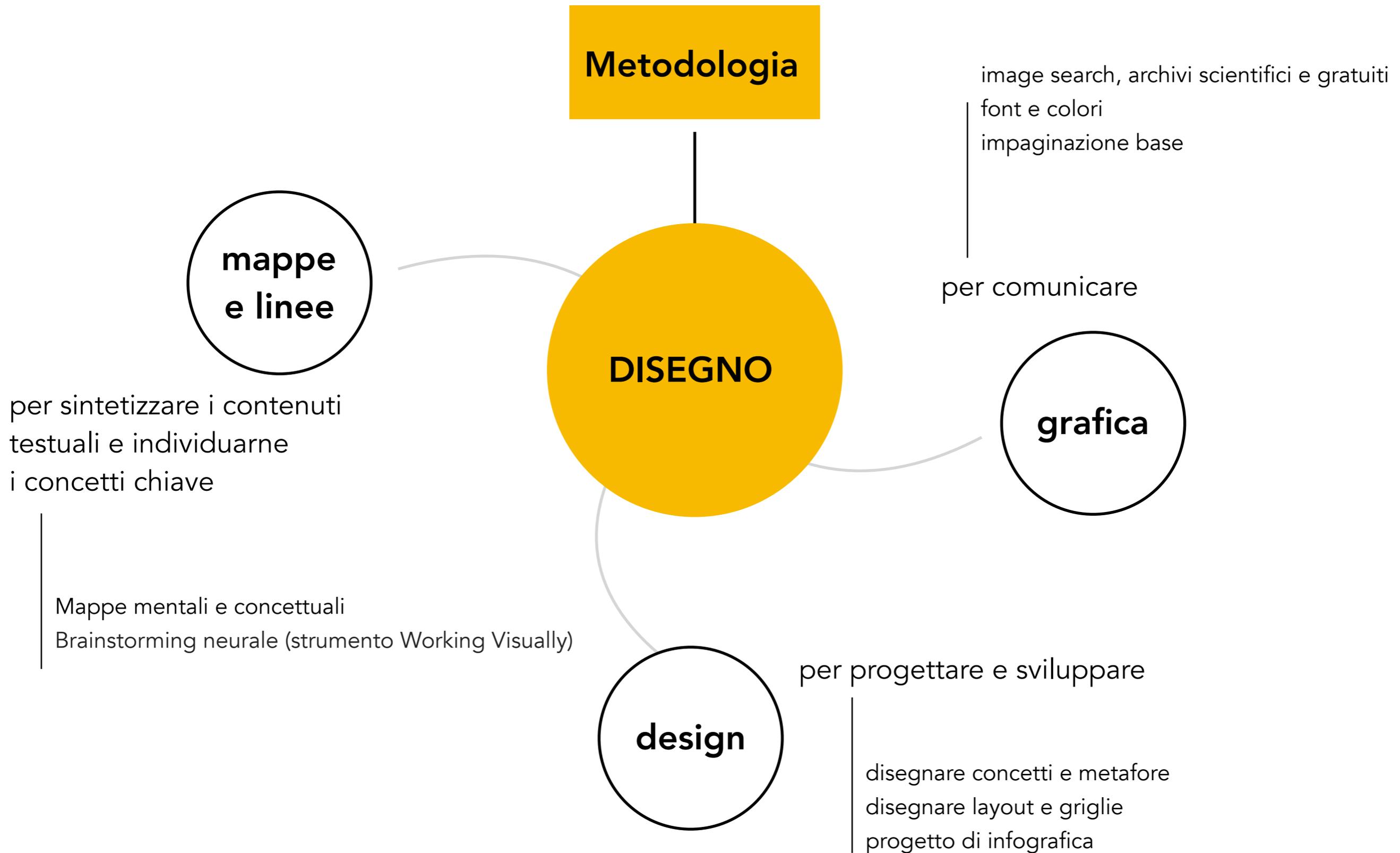
È strutturato in 3 fasi, distribuite su 4 incontri.

Il risultato finale, tangibile, è la progettazione (non necessariamente la finalizzazione) di un poster che contenga i concetti chiave e l'immagine-guida del progetto.

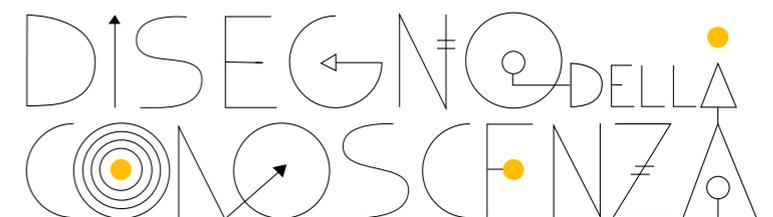
L'obiettivo intangibile è di far cambiare mindset ai partecipanti, stimolandoli in modo creativo alla trasformazione della conoscenza in comunicazione.







La metodologia utilizzata è quella che ho affinato negli anni con le esperienze Working Visually di facilitazione, formazione e consulenza, che si legano all'approccio Disegno Brutto.



DAY 01

Conoscenza e individuazione

Riconoscere gli elementi fondamentali di un progetto scientifico

- Scegliere e organizzare i contenuti testuali del progetto
- Metodi per de-costruire e analizzare i contenuti (Brainstorming Neurale, mappa concettuale e altri)
- creazione dello schema dei contenuti del progetto
- *eventuali strumenti per la gestione (timeline e retrospettive)*

OBIETTIVO

Identificare i contenuti significativi
Imparare ad utilizzare metodi visivi per la sua gestione

KEYWORDS

Pensiero Visivo • Complessità
Comunicazione • Consapevolezza

DAY 02

Visualizzare i concetti

Imparare a visualizzare gli elementi fondamentali di un progetto scientifico

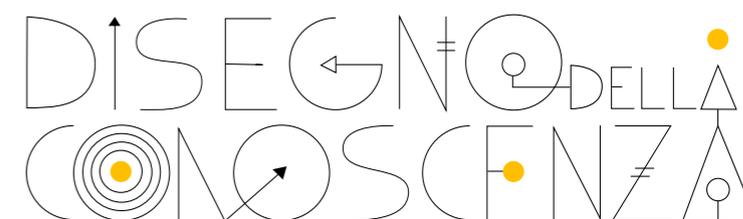
- Individuare e riconoscere gli elementi visivi significativi del progetto
- individuare le metafore contenute nel proprio progetto
- Il disegno per rappresentare idee e concetti (con esempi famosi)
- realizzare un simbolo per il progetto
- disegnare le metafore individuate

OBIETTIVO

Raccogliere gli elementi visivi e metaforici significativi del progetto

KEYWORDS

Visualizzazione • Metafore • Sintesi



DAY 03

Comunicare i dati

La rappresentazione dei dati come strumento per la comunicazione

- Utilizzo dei linguaggi visivi
 - Data visualization e infografiche: spiegazione ed esempi
 - Disegnare le informazioni
 - Progettazione e realizzazione di una infografica
-

OBIETTIVO

Disegnare e progettare un'infografica quantitativa oppure narrativa del progetto

KEYWORDS

Significativo • Dati
Informazioni • Racconto • Analisi

DAY 04

Realizzazione brochure

Creare un poster che, con pochi testi e un'immagine-guida, sintetizzi e comunichi al meglio il progetto

- Elementi della grafica (font, colori, immagini)
 - Organizzare i contenuti
 - Progettazione disegnata
 - *Eventuale Software impaginazione grafica (basi elementari)*
-

OBIETTIVO

Disegnare e progettare un Poster di progetto

KEYWORDS

Immagini • Contenuti
Composizione • Comunicazione

