

MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

Corso di

DESIGN PER GLI ANIMALI

Ester R. Mussari



Nella foto: *Cat60* di Brando Design



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

MI PRESENTO!

WELCOME

Ester R. Mussari_

PhD. Europeus in Architettura_

Operatore esperto in Etologia Relazionale:

- ester.mussari@gmail.com
- <https://www.linkedin.com/in/ester-r-mussari-a704a1112/>
- <https://registroitalianooperatorietologiarelazionale.it/index.php/elenco-operatori/>



COSA VUOL DIRE PROGETTARE PER GLI ANIMALI?



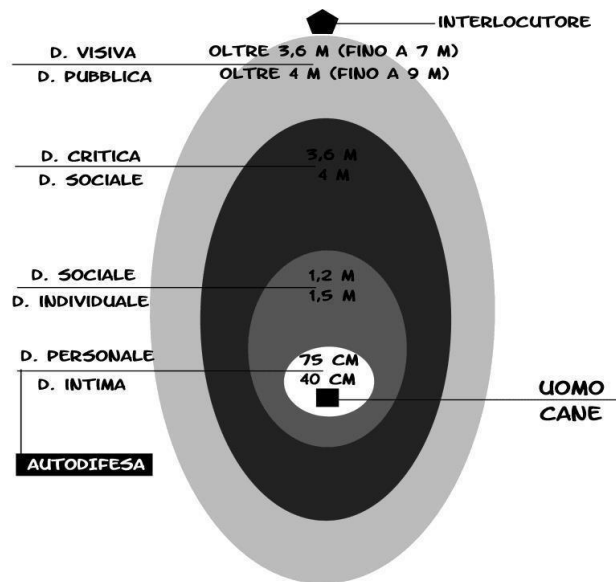
Osservare, ascoltare, conoscere.



PARTE 1

INTRODUZIONE

Obiettivi: inquadrare l'ambito relazionale uomo-animale dai punti di vista storico e normativo.



PROSEMICA
SCHEMA DI HALL
RAPPRESENTAZIONE PER L'UOMO E PER IL CANE

01

RELAZIONE TRA UOMO E ANIMALI

Cenni storici fino al giorno d'oggi.

02

DAGLI ANIMALI SELVATICI AGLI ANIMALI DOMESTICI

Con un focus sugli animali da cortile.

03

LA NORMATIVA ITALIANA E GLI ANIMALI DA AFFEZIONE

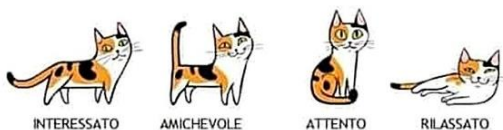
Direttive nazionali e sovranazionali.



PARTE 2

LA RELAZIONE: ANIMALI DA AFFEZIONE

Obiettivi: conoscere gli animali da affezione e acquisire un corretto approccio relazionale.



IL CANE 01

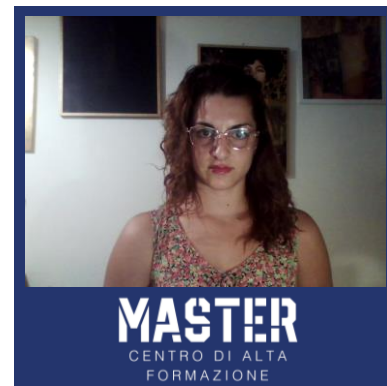
Conoscere il cane, approcciarvisi, acquisire le nozioni fondamentali finalizzate ad una corretta progettazione

IL GATTO 02

Conoscere il gatto, approcciarvisi, acquisire le nozioni fondamentali finalizzate ad una corretta progettazione

ETOLOGIA RELAZIONALE 03

Cenni di etologia relazionale adottate nell'ambito del design per gli animali



PARTE 3

GLI ANIMALI NEL MONDO DEL DESIGN

Obiettivi: conoscere gli animali-architetti, acquisire cenni di letteratura progettuale che si muove attorno agli animali.



L'ARCHITETTURA *DEGLI* ANIMALI

Gli animali-architetti e le loro strutture.

01

L'ARCHITETTURA *A FORMA* DI ANIMALI

Il Progetto zoomorfo.

02

L'ARCHITETTURA *PER* GLI ANIMALI

Progetti dedicati alla cura, al benessere, al viaggio e alla quotidianità degli animali.

03



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

PARTE 4

PROGETTARE

Obiettivi: scegliere materiali, colori e forma, a rappresentarli e a progettare secondo principi di ergonomia e nel rispetto delle esigenze etologiche, nonché del design entro cui si collocherà l'oggetto progettato. Introduzione al processo tecnico-realizzativo.



IL TRIANGOLO TRA DESIGNER, ANIMALE E PROPRIETARIO

Il designer come intermediario e interprete.

I MATERIALI, I COLORI

Saper scegliere gli elementi e le caratteristiche più opportune.

IL DISEGNO E LA SCALA

Corretta rappresentazione per corretta comunicazione.

L'ERGONOMIA

Per il benessere animale.

01

02

03

04



PARTE 5

CONCLUSIONI

Obiettivi: riconoscere l'efficacia del progetto. Riconoscere, raccogliere e gestire feedback da parte dell'animale e delle persone.



IL PROGETTO PERCEPITO

01

Ciclo di vita, fine vita, dismissione.

I FEEDBACK

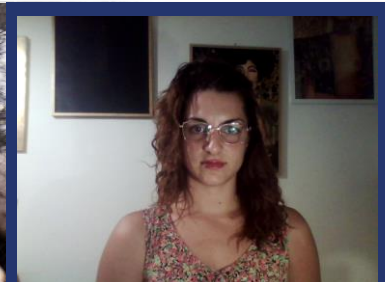
02

Intervenire durante e dopo l'utilizzo reale, migliorare il progetto.



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

INIZIAMO!



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE