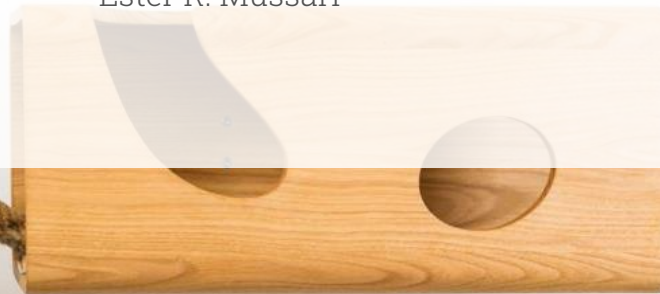


MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

Corso di

DESIGN PER GLI ANIMALI

Ester R. Mussari



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

Nella foto: *Cat60* di Brando Design

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

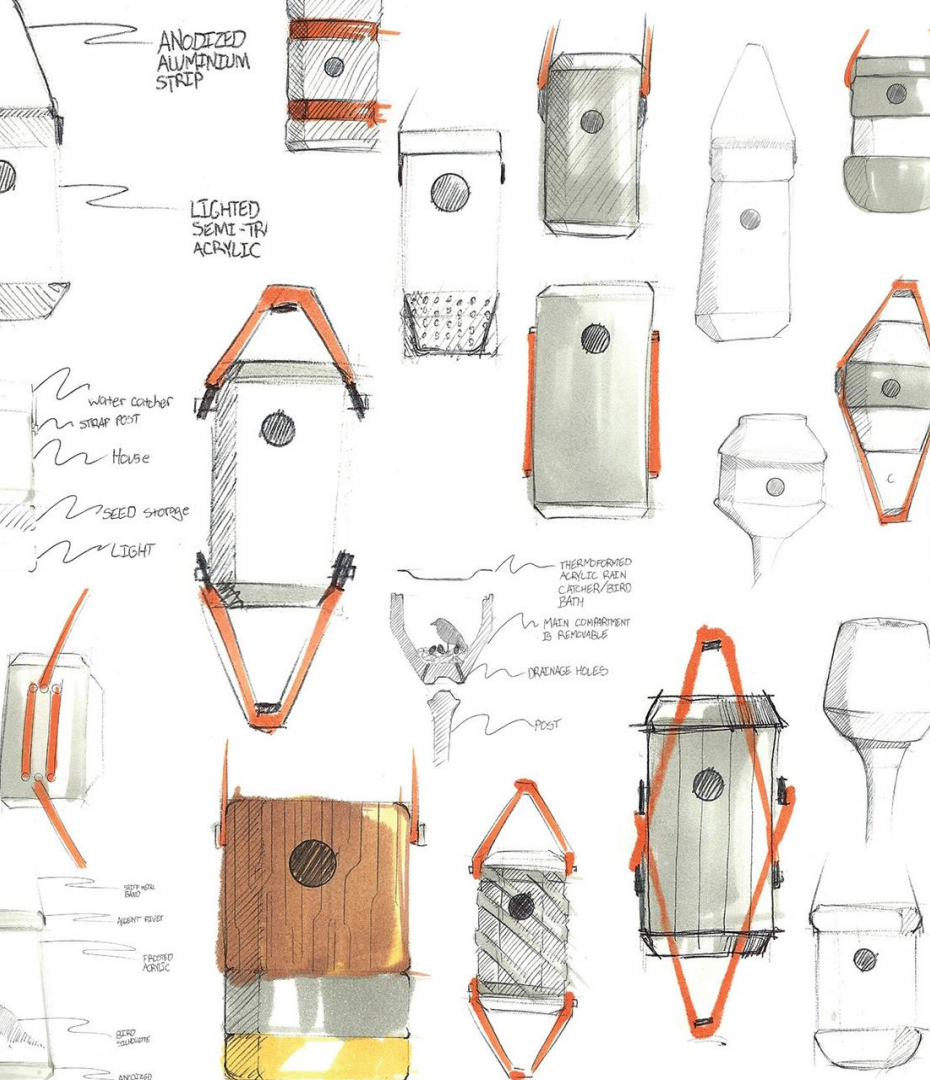
04



03

IL DISEGNO E LA SCALA

Corretta rappresentazione per una corretta comunicazione.

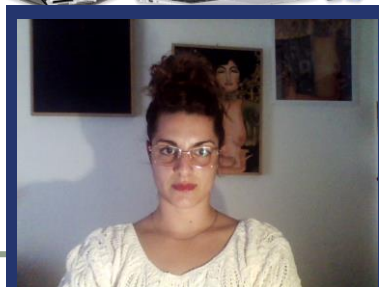


MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

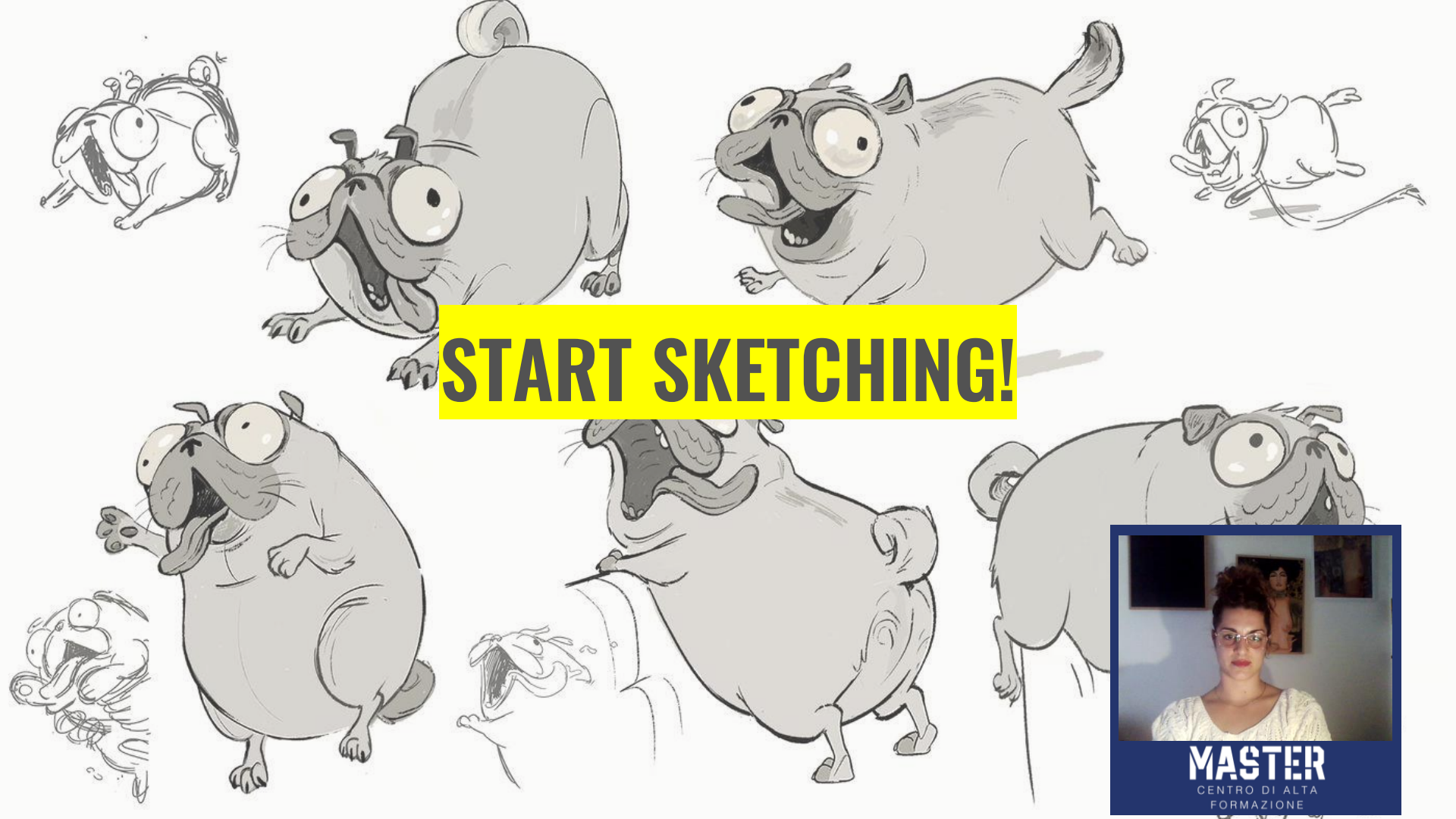
Come si inizia?!



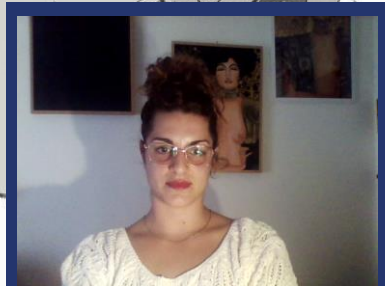
COSA SERVE



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE



START SKETCHING!

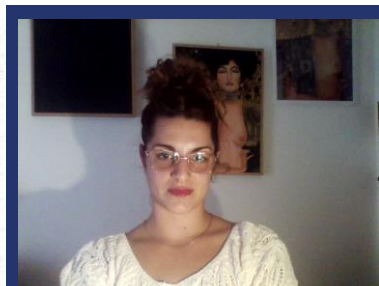
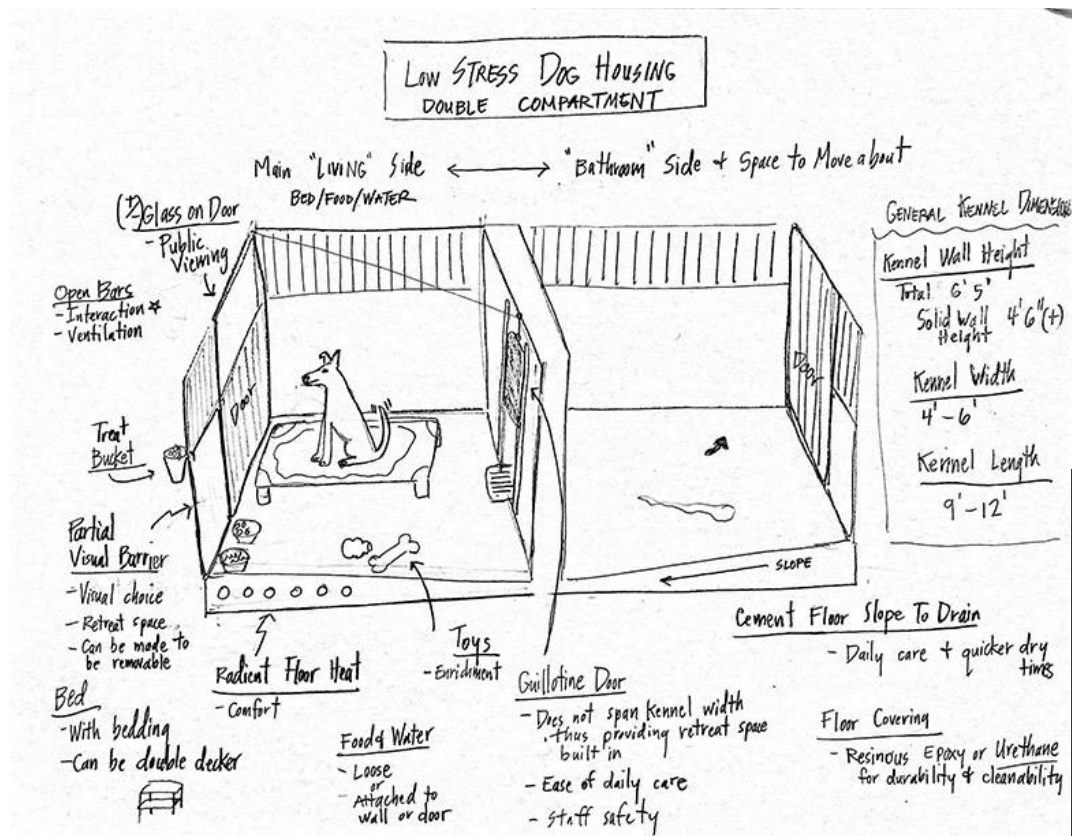


MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

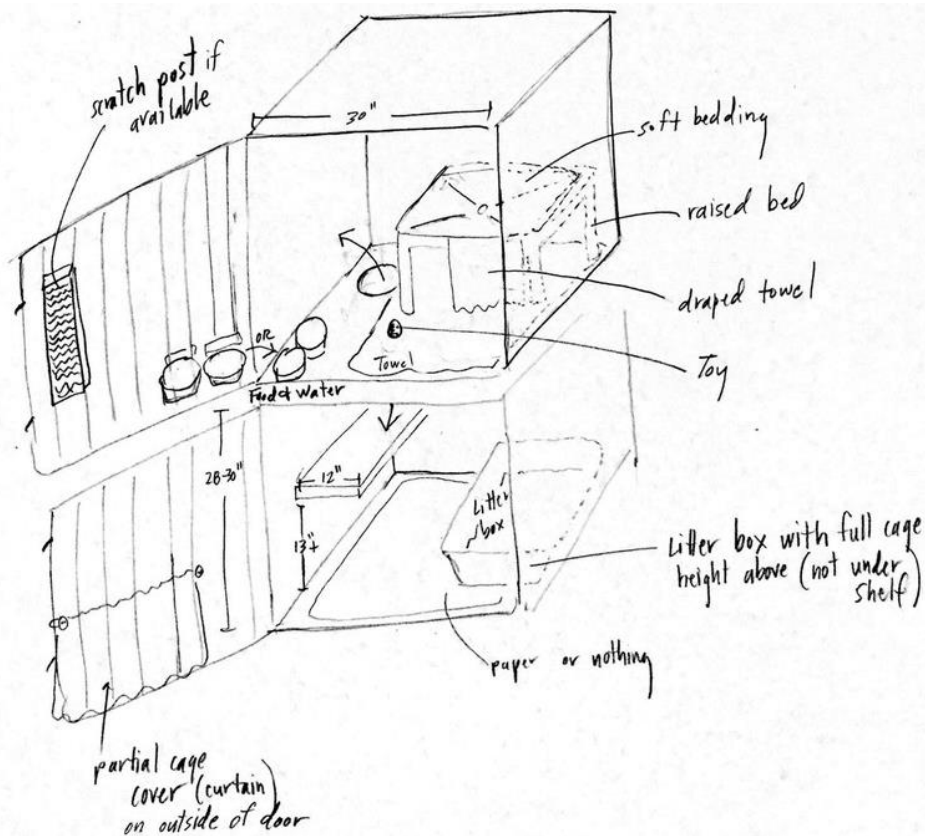


MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

SUGGERIMENTI

1

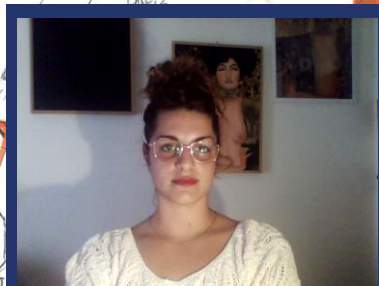
Fare tanti schizzi



SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

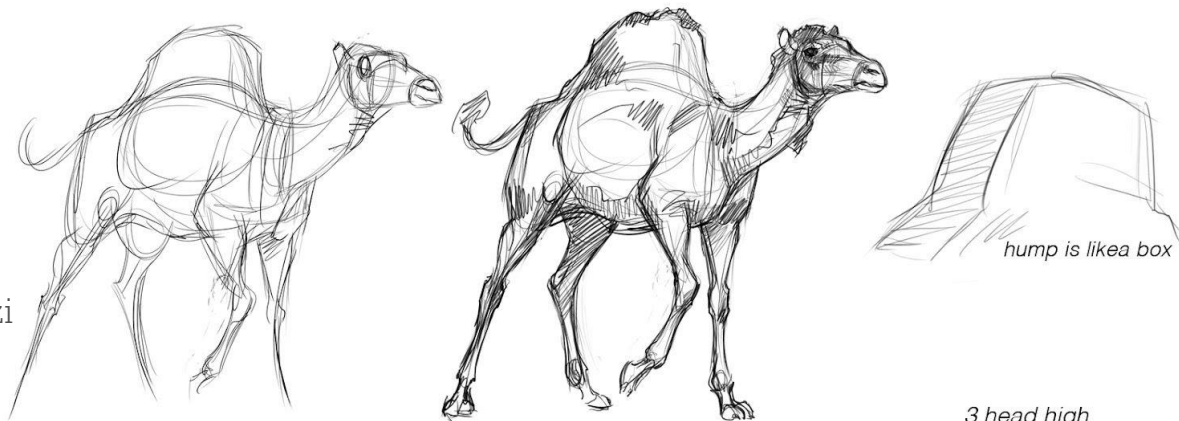


MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

SUGGERIMENTI

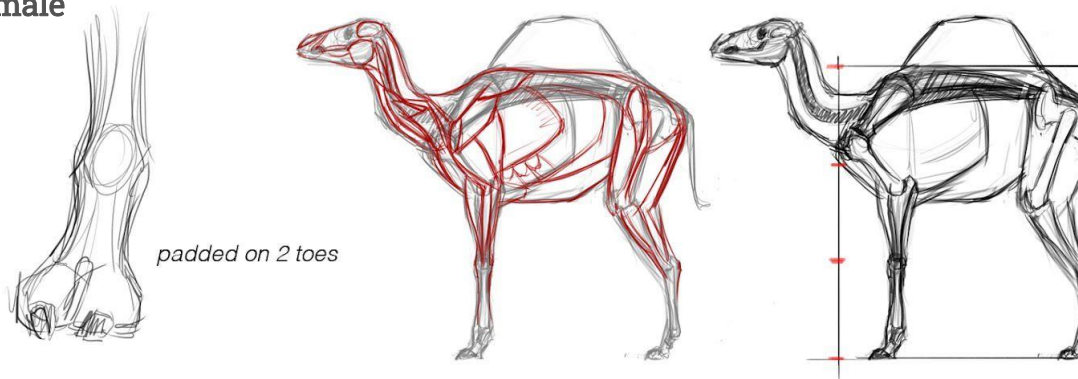
1

Fare tanti schizzi



2

Ridisegnare l'animale



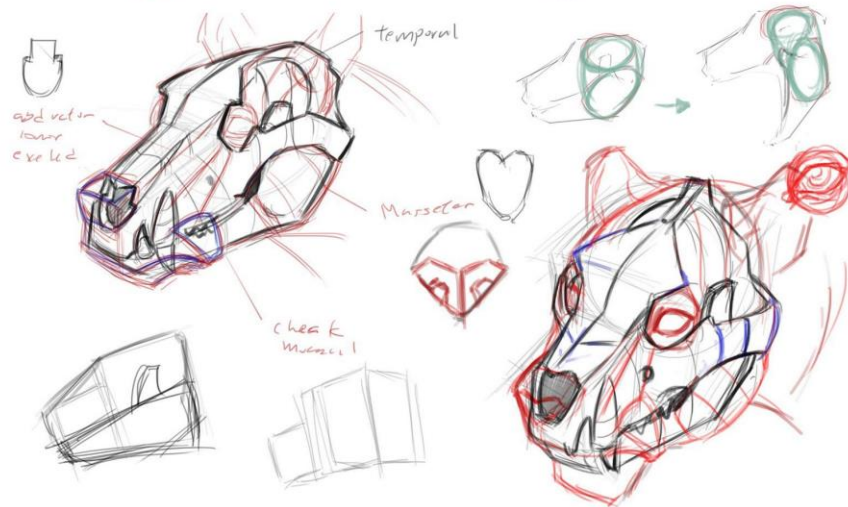
SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

2

Ridisegnare l'animale



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

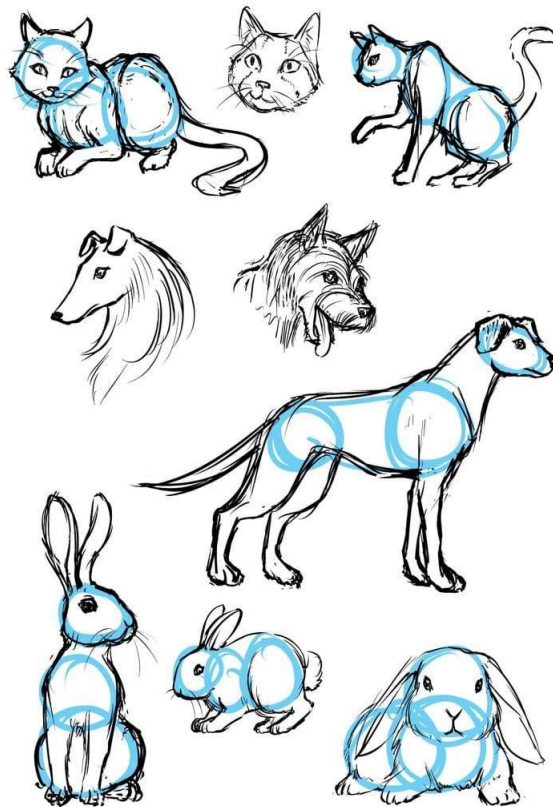
SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

2

Ridisegnare l'animale



SUGGERIMENTI

1

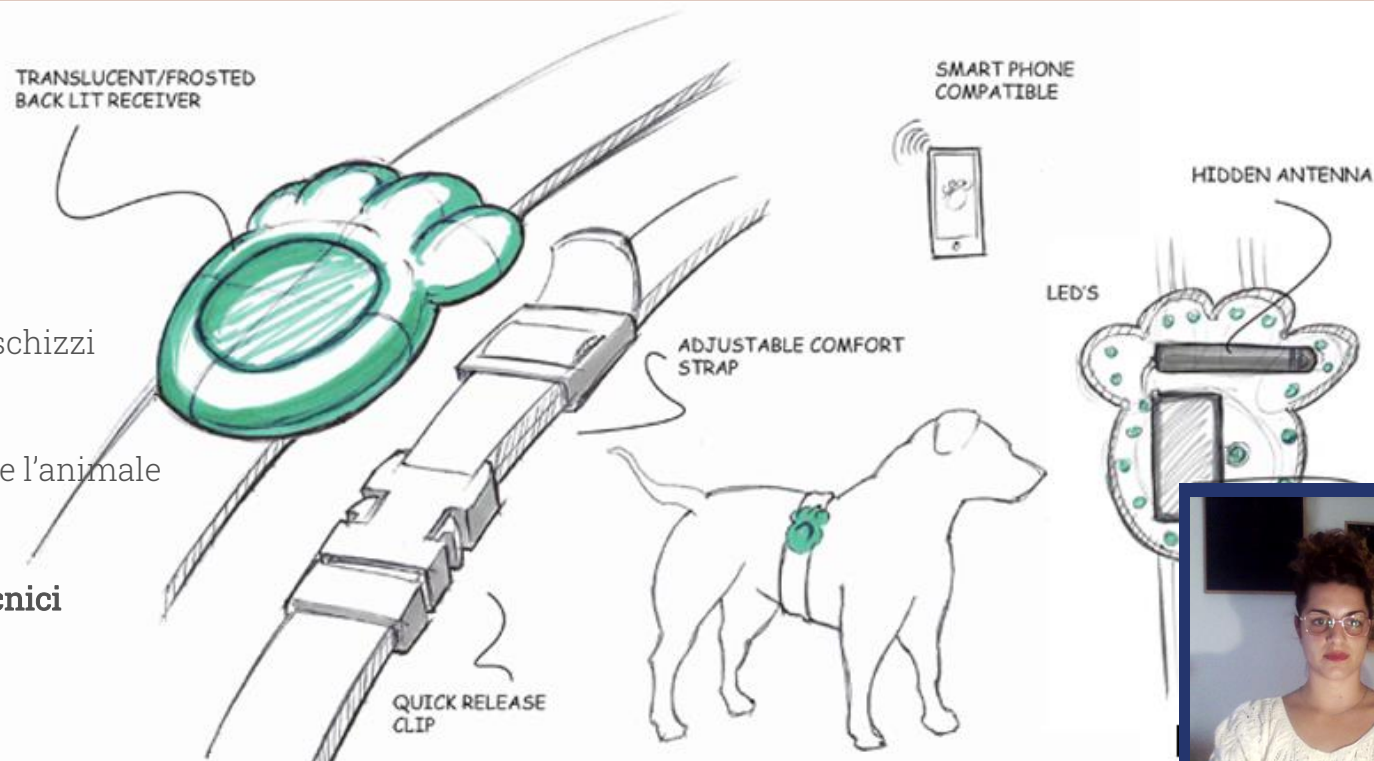
Fare tanti schizzi

2

Ridisegnare l'animale

3

Dettagli tecnici



SUGGERIMENTI

1

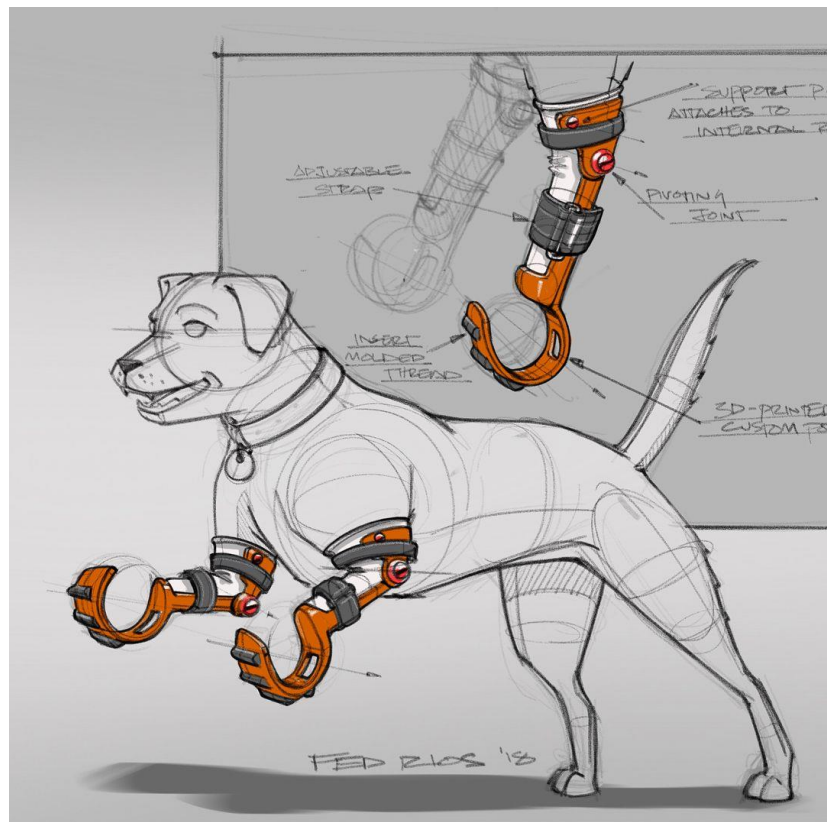
Fare tanti schizzi

2

Ridisegnare l'animale

3

Dettagli tecnici



SUGGERIMENTI

1

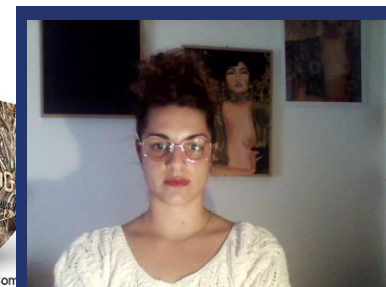
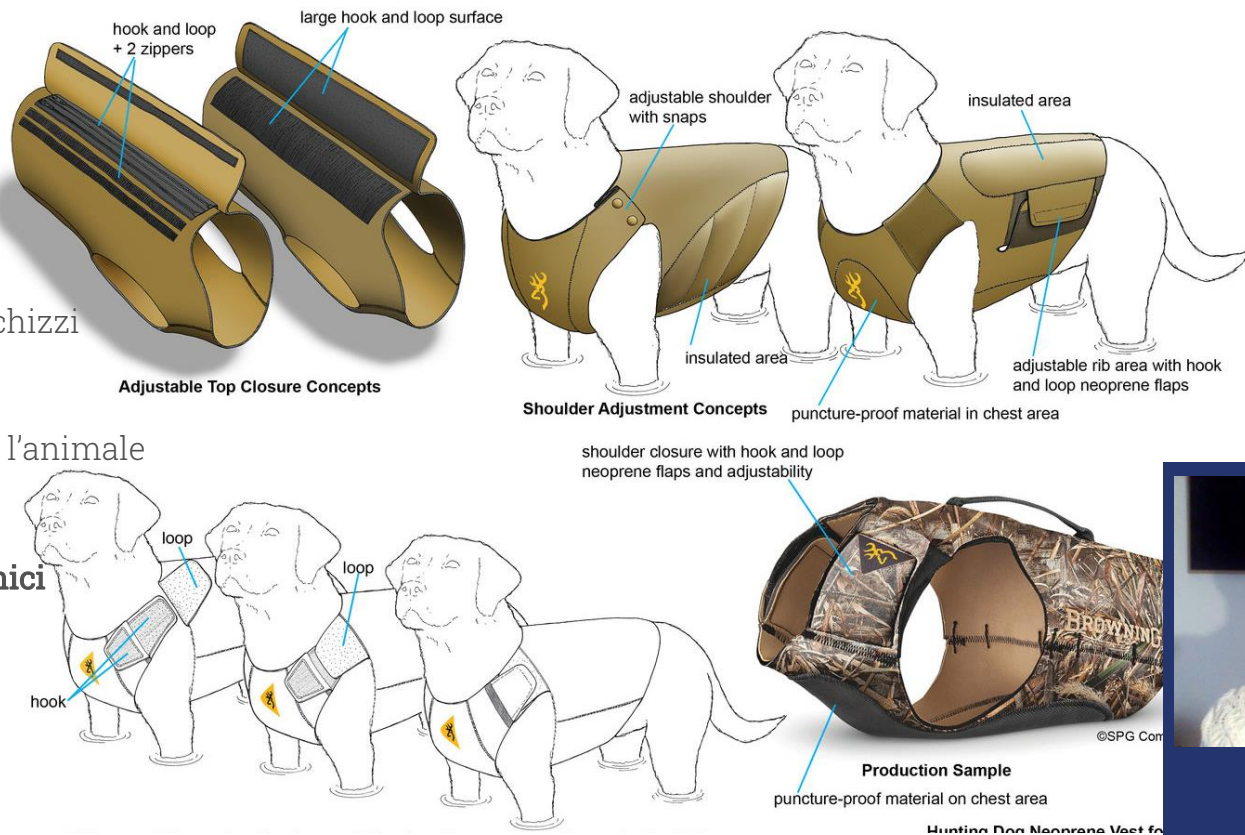
Fare tanti schizzi

2

Ridisegnare l'animale

3

Dettagli tecnici



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

2

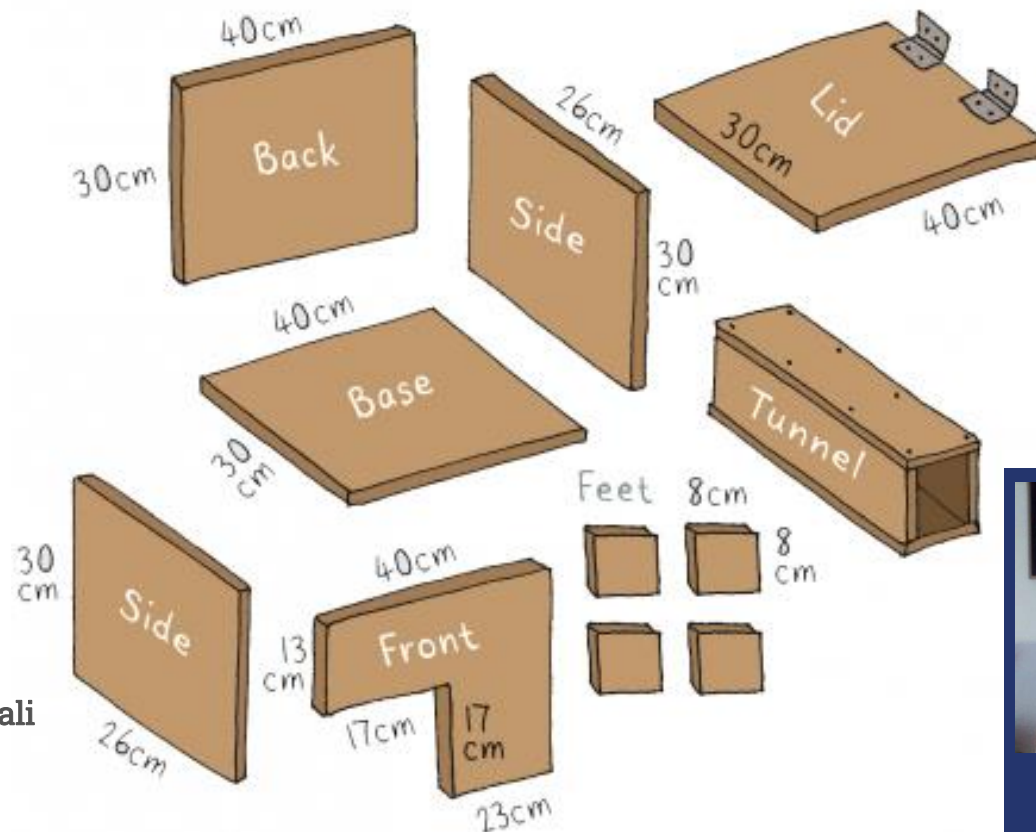
Ridisegnare l'animale

3

Dettagli tecnici

4

Indicazioni dimensionali



SUGGERIMENTI

1

Fare tanti schizzi

2

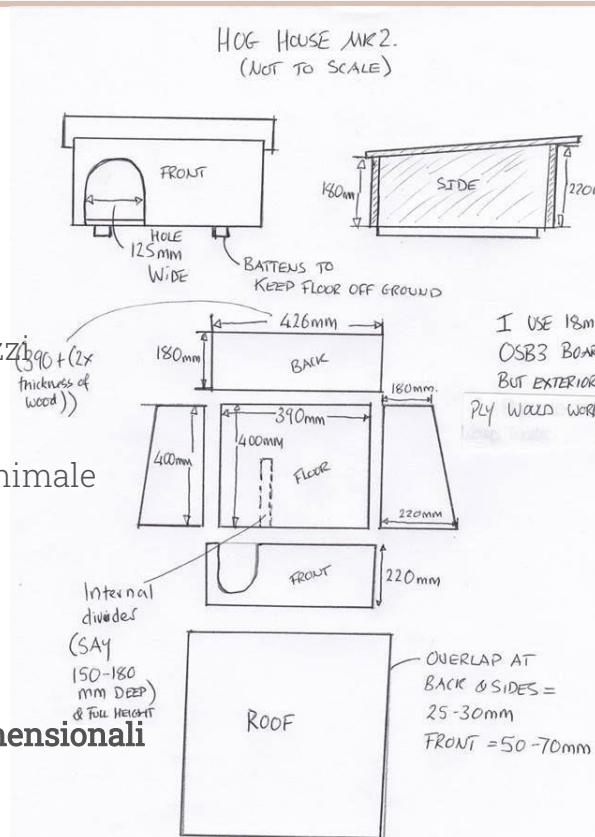
Ridisegnare l'animale

3

Dettagli tecnici

4

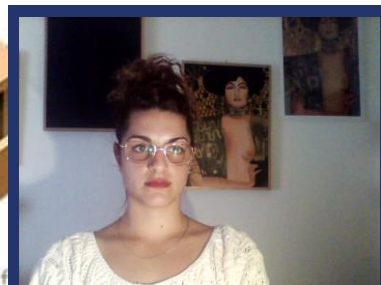
Indicazioni dimensionali



150mm	Floor	120 mm
250 mm	Side	200 mm
200 mm	Side	250 mm
	Roof	220 mm
	Back	300 mm
	Front	200 mm

Plank length 1290 mm

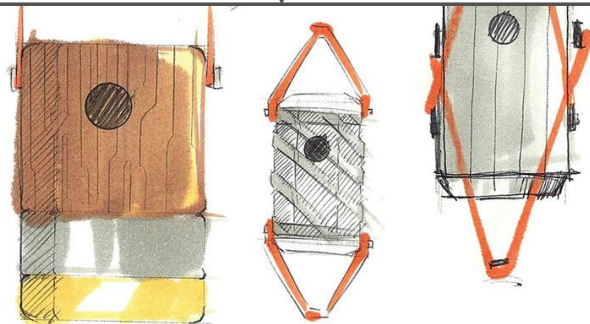
Thick rubber or leather hinge



MASTER
CENTRO DI ALTA
FORMAZIONE

PROCESSO

DAL CONCEPT



AL PROTOTIPO



«Definire cosa farà il prodotto, prima di progettare come lo farà.»

—ALAN COOPER

FINE

