

Rapporto  
annuale

Centro  
scolastico  
per le  
industrie  
artistiche

2021/22



# Rapporto annuale

2021/22

CSIA

Centro  
scolastico  
per le  
industrie  
artistiche

Lugano

Anche in tempo di pandemia,  
il senso del nostro lavoro resta  
la persona umana.

*Materiale in attesa*

Didattica a distanza, formazione digitale e sfide per il futuro legate ad ansie e incertezze sono i temi che sentiamo ripeterci da più fonti, amplificati dal tamtam mediatico che batte in sottofondo a molte prese di posizione pubbliche. Queste evidenze non sono però il centro del nostro agire, bensì della base con le quali confrontarci.

L'anno scolastico 2020-2021 ci ha permesso di dimostrare che anche in momenti difficili è possibile svolgere con profitto e passione il nostro mestiere di valorizzare gli individui e il loro potenziale creativo. Questo rappresenta il vero senso del nostro agire.

Pensateci: "Ogni oggetto, ogni messaggio, ogni prodotto che incontriamo nella nostra vita è stato ideato, progettato, sviluppato e realizzato da qualcuno" e questo qualcuno può uscire da scuole come la nostra, dove inizia ad apprendere e a praticare un mestiere vero e un'attività artistica, necessari entrambi per dare vita all'industria e all'economia creativa.

Come Scuola crediamo nel potenziale delle persone, crediamo che collaborare moltiplichi la creatività, crediamo che ogni individuo possa fare la differenza nei mestieri creativi. Valorizziamo le differenze individuali dei nostri studenti in modo consapevole e strutturato. Il design è il nostro mestiere e la nostra passione. L'arte è il nostro mondo e la nostra passione. Noi siamo il CSIA e lo abbiamo dimostrato anche in tempi di pandemia. Per questo ringrazio tutti.

Roberto Borioli  
Direttore CSIA

*Materiale in attesa*

# Indice

	<b>Dati e cifre dell'istituto</b>	<b>8</b>
<b>CSIA</b>	<b>Area tessile TEX</b>	<b>12</b>
	<b>Creatori di tessuti</b>	<b>16</b>
	<b>Tecnologi tessili</b>	<b>16</b>
	<b>Disegnatori</b>	<b>28</b>
	<b>Decoratori 3D</b>	<b>32</b>
	<b>Grafici</b>	<b>38</b>
	<b>Interactive media designer</b>	<b>44</b>
	<b>Pittori di scenari</b>	<b>48</b>
<b>SCA</b>	<b>Scuola Cantonale d'Arte</b>	<b>54</b>
<b>SSS_AA</b>	<b>Design visivo</b>	<b>60</b>
	<b>Technical industrial design</b>	<b>66</b>

# Struttura organizzativa dell'istituto 2021-2022

## **Organi direttivi**

Direttore: Roberto Borioli

Vicedirettore: Nicola Soldini

Capo Servizio: My Hanh Pagnamenta

## **Membri dei consigli**

Consiglio di direzione CdD:

Area culturale: Antonella Infantino

Area professionale: Mariana Minke

Area artistica: Gabriele Devincenti

Presidente del Collegio docenti: Filippo Mambretti

## **Amministrazione**

Alessandra Imberti Introzzi, collaboratrice amministrativa

Clelia Argenziano Zoni, collaboratrice amministrativa

Gianluca Strazzi Liverani, collaboratore ausiliario

Samuel Cardoso, stagista

Jonathan Gravante, apprendista

Federica Menzi, stagista

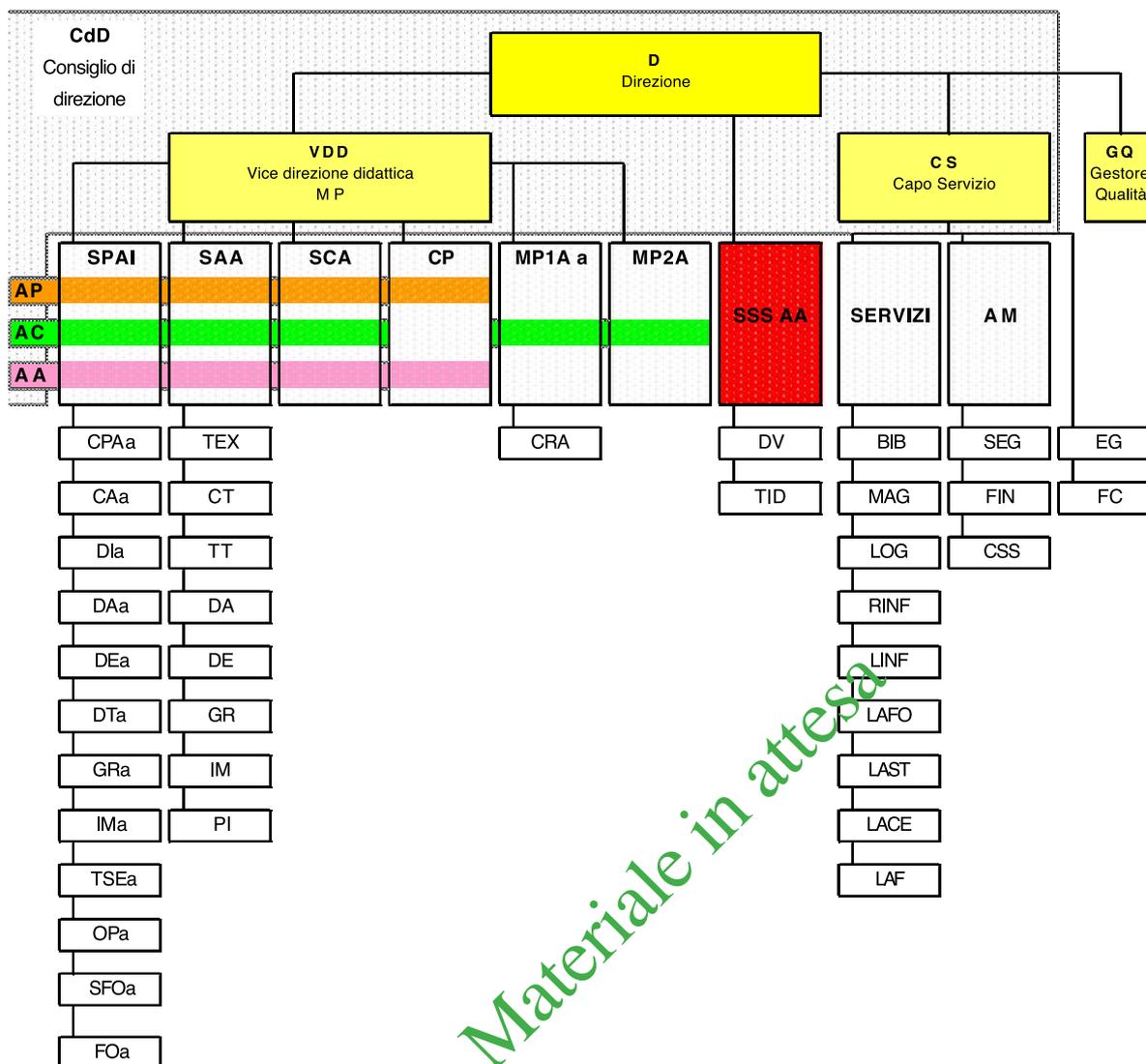
Gisela Arigoni, bibliotecaria

Daniele Toletti, custode

Elvis Demirovic, apprendista operatore di edifici

*Materiale in attesa*

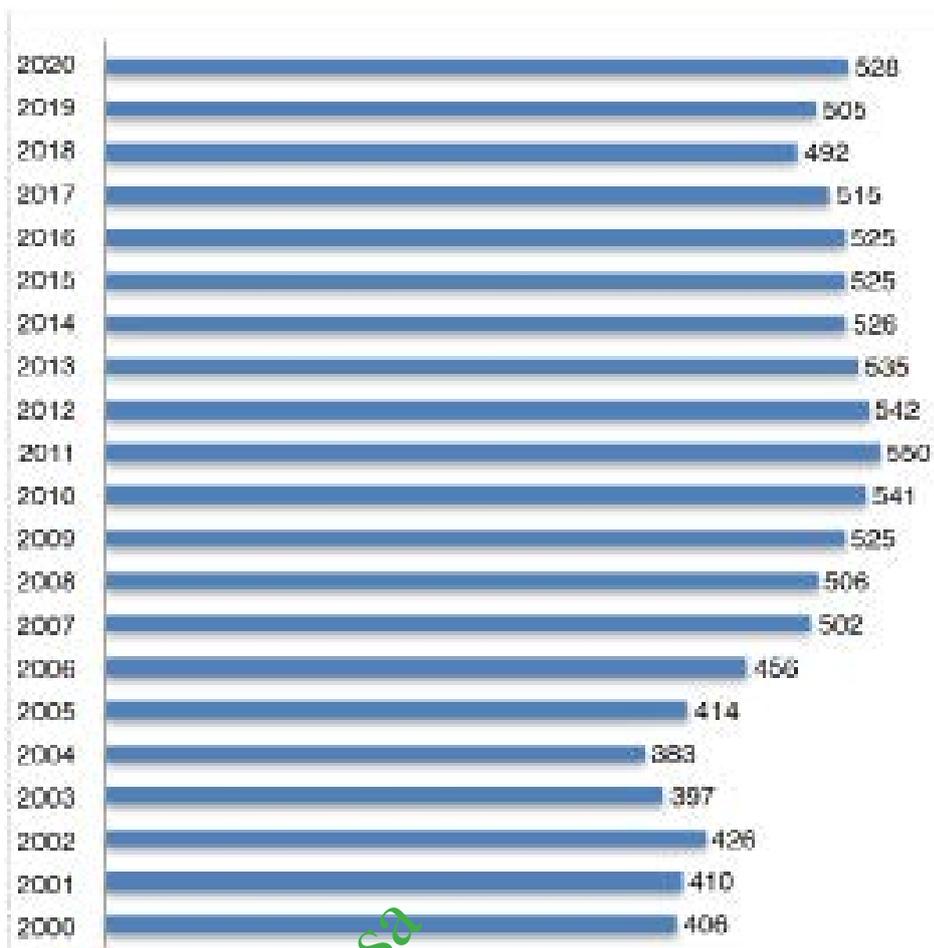
# Organigramma dell'istituto



Funzioni e responsabilità 2020/2021		
<b>Sigla</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Responsabile</b>
D	Direttore	Roberto Borioli
VD	Vicedirettore didattico	Nicola Soldini
CS	Capo Servizio	My Hanh Pagnamenta
GQ	Gestore qualità	Federico Bernasconi
AP	Area professionale	Mariana Minke
AC	Area culturale	Antonella Infantino
AA	Area artistica	Gabriele Devincenti
CdD	Consiglio di direzione	Roberto Borioli, Nicola Soldini, My Hanh Pagnamenta, Mariana Minke, Antonella Infantino e Gabriele Devincenti

<b>Sigla</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Responsabile</b>
SPAI	Scuola professionale artigianale e industriale	
CPAa	Costruttori di modelli plastici architettonici	
CAa	Cucitrici per arredamenti interni	
Dla	Decoratori d'interni	Spartaco Croci
DAa	Disegnatori con indirizzo architettura d'interni	Matteo Bianchi
DEa	Decoratori 3D	Bruno Riva
DTa	Decoratori Tessili	Spartaco Croci
GRa	Grafici	Simone Macciocchi
TSEa	Tecnologi di stampa - serigrafia	
IMa	Interactive media design	Roy Rigassi
OPa	Operatori pubblicitari	Bruno Del Fante
SFOa	Impiegati specializzati in fotografia	Sandro Mahler
FOa	Fotografi	
CEa	Ceramisti - Vasai	
<b>SAA</b>	<b>Scuola d'arti applicate</b>	
TEX	Introduzione al design tessile	Mariana Minke
CT	Creatori tessuti	Rachel Dobson
TT	Tecnologi tessili (design)	Patrizia Minotti
DA	Disegnatori con indirizzo architettura d'interni	Matteo Bianchi
DE	Decoratori 3D	Michel Crivelli
GR	Grafici	Michela Grünenfelder Balmelli
PI	Pittori di scenari	Fabrizio Soldini
IM	Interactive media designer	Manrico Pierangeli
SCA	Scuola Cantonale d'Arte	Rolando Zucconi
CP	Corso propedeutico alle SUP	Guido D'Agostini
MPA	Maturità professionale	Nicola Soldini
MP1Aa	Maturità professionale artistica apprendisti	Valentina Lella
MP2A	Corso per professionisti qualificati	Ilaria Bianchi Nencioni
SSS_AA	Scuola specializzata superiore di arte applicata	Giuliano Monza
DV	Design Visivo	Konrad Walder, Claudia Borio
TID	Grafica digitale technical industrial design	François Croci
<b>SERVIZI</b>		
BIB	Biblioteca e mediateca	Gisela Arrigoni
MAG	Magazzino	Daniele Toletti
LOG	Logistica	Daniele Toletti, My Hanh Pagnamenta
RINF	Resp. Informatica	Konrad Walder, Federico Bernasconi
LINF	Laboratorio informatico	Federico Bernasconi
LAFO	Laboratorio fotografia	Andy Vattilana
LAST	Laboratorio stampa, incisione e serigrafia	Jessica Lafranchi
LACE	Laboratorio ceramica	Michele Martinoni
LAF	Laboratorio falegnameria	Roberto Nicola
AM	Amministrazione	My Hanh Pagnamenta
SEG	Segretariato	Alessandra Imberti Introzzi, Clelia Argenziano
FIN	Finanze	My Hanh Pagnamenta
CSS	Corrispondente salute e sicurezza	Gabriele Devincenzi
EG	Esami di graduatoria e corso per SM	Mara Zabarella
FC	Formazione continua	Filippo Mambretti

**Evoluzione del numero di persone in formazione**



<b>Persone in formazione</b>	<b>PIF</b>
Disegnatori con orientamento Architettura d'interni (SAA-SPAI)	48
Decoratori espositori e decoratori 3D (SAA) e Decoratori d'interni (SPAI)	54
Fotografi e Impiegati specializzati in fotografia (SPAI)	7
Grafici (SAA-SPAI)	49
Interactive media designer (SAA-SPAI)	50
Operatori pubblicitari (SPAI)	7
Pittori di scenari (SAA)	31
Creatori di tessuti (SAA)	25
Tecnologi del tessile - design (SAA)	41
Scuola Cantonale d'arte	100
Maturità professionale apprendisti (sartoria)	39
Corso propedeutico SUP	20
Corso per professionisti qualificati – MP2	18
SSS AA Scuola specializzata superiore Arte applicata	39
<b>Totale</b>	<b>528</b>

**Il Primo Anno Area Tessile (TEX)** è frequentato da studenti che hanno superato gli esami d'ammissione presso il CSIA e che desiderano formarsi quale tecnologo tessile o creatore di tessuti.

Si tratta di un anno introduttivo, durante il quale gli iscritti apprendono le basi delle arti applicate in modo mirato, prima di proseguire gli studi in una delle due sezioni tessili che hanno scelto.

## **Tema 2021/2022**

Durante l'anno scolastico 2021-2022 gli studenti del corso TEX (Introduzione al design tessile) si sono chinati sul tema: "Le Terre del Ceneri" grazie al coinvolgimento con l'associazione procadenazzo-robassacco.

Ad inizio anno scolastico studenti e docenti hanno percorso il sentiero didattico raccogliendo materiale d'ispirazione per lo sviluppo del progetto.

Le fotografie scattate durante l'uscita di studio e le impressioni raccolte sono state d'ispirazione per un approccio didattico al processo di design e creazione artistica/artigianale.

È stato creato un moodboard con fotografie scattate sul posto, immagini d'ispirazione, disegni, schizzi e parole chiave e una palette colori di riferimento.

La scelta di realizzare un furoshiki (tessuto multiuso di origine giapponese) come prodotto tessile di riferimento ha portato agli influssi della cultura giapponese nel progetto.

Con la classe sono stati prodotti: tre palette colori per ogni tema, campioni tessili con diverse tecniche di stampa e tintura, un furoshiki di 90cm x 90cm per studente (tessuto multiuso che può essere annodato differenti modalità), disegni liberi, a moduli, proposte di cartoline A5, copertine per sketchbook, segnalibri con svariate tecniche e supporti, una copia dal vero del furoshiki, mock up dei tessuti su alcuni prodotti, testi narrativi / haiku e il calcolo del costo di realizzazione dei Furoshiki.

Il progetto ha visto il coinvolgimento dei seguenti docenti e materie:

Tecniche professionali - Mariana Minke e coordinazione progetto, tecniche pittoriche - Veronica Pedroli, Disegno d'osservazione - Miryem Malas e Leonarda Pagnamenta, Teoria del colore - Gabriela Spector e Miryem Malas, Italiano - Sandra Tavoli, Matematica - Fabrizia Maggi e Informatica - Stefano Arlandini.

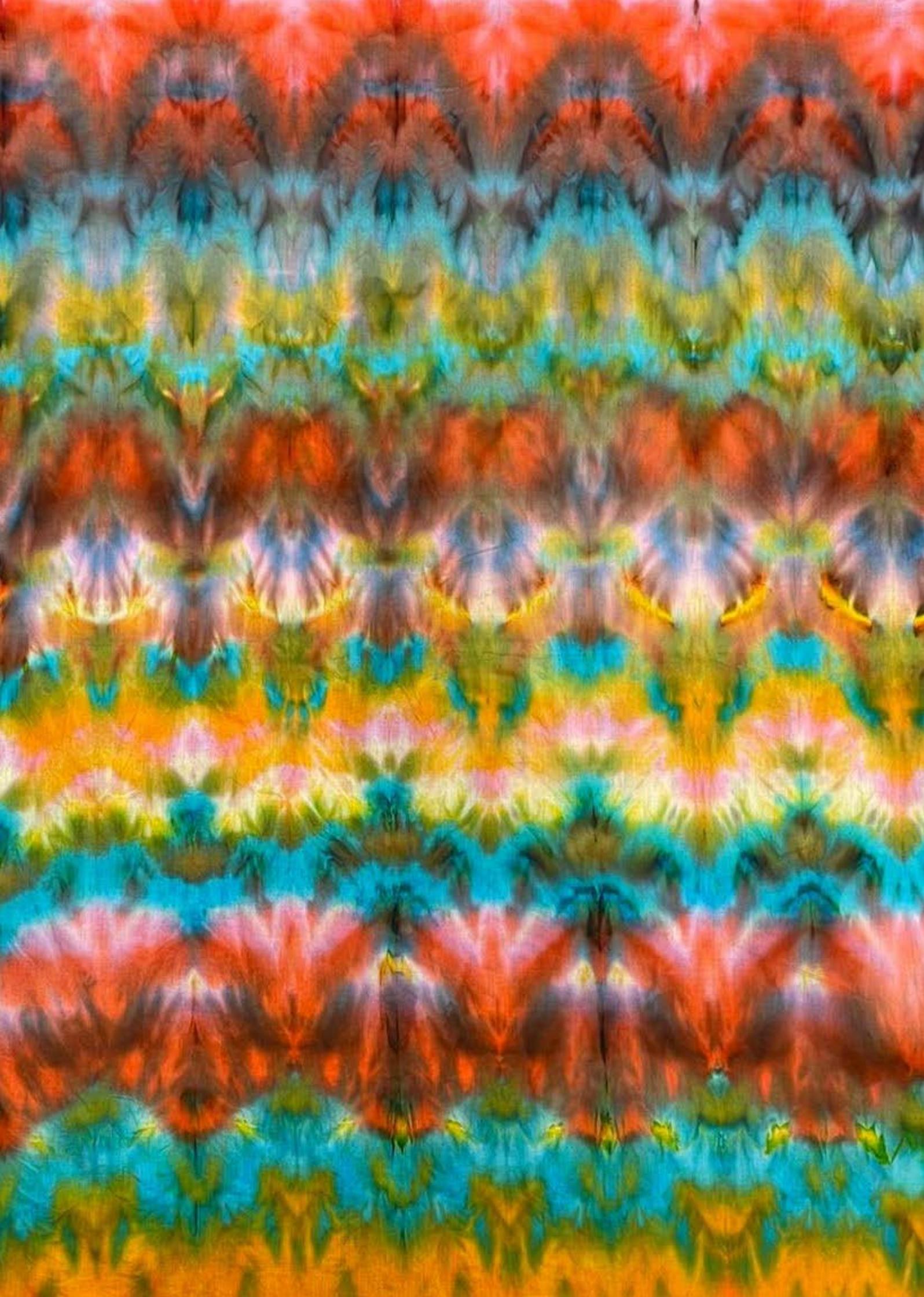
Il risultato del progetto è stato allestito dal corso 3° Polydesigner 3D con il docente Malù Cortesi e presentato ai committenti nel mese di maggio 2022.

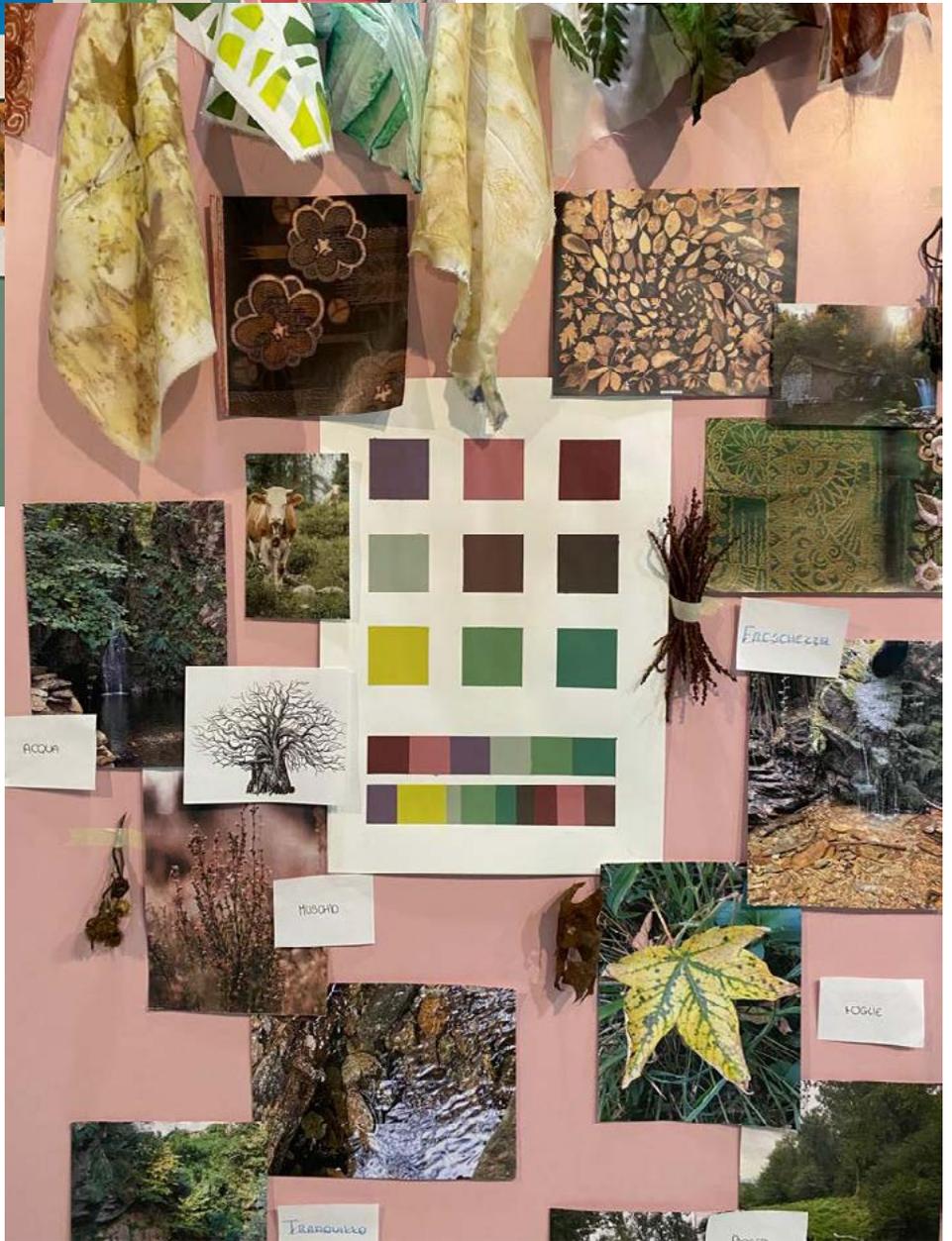
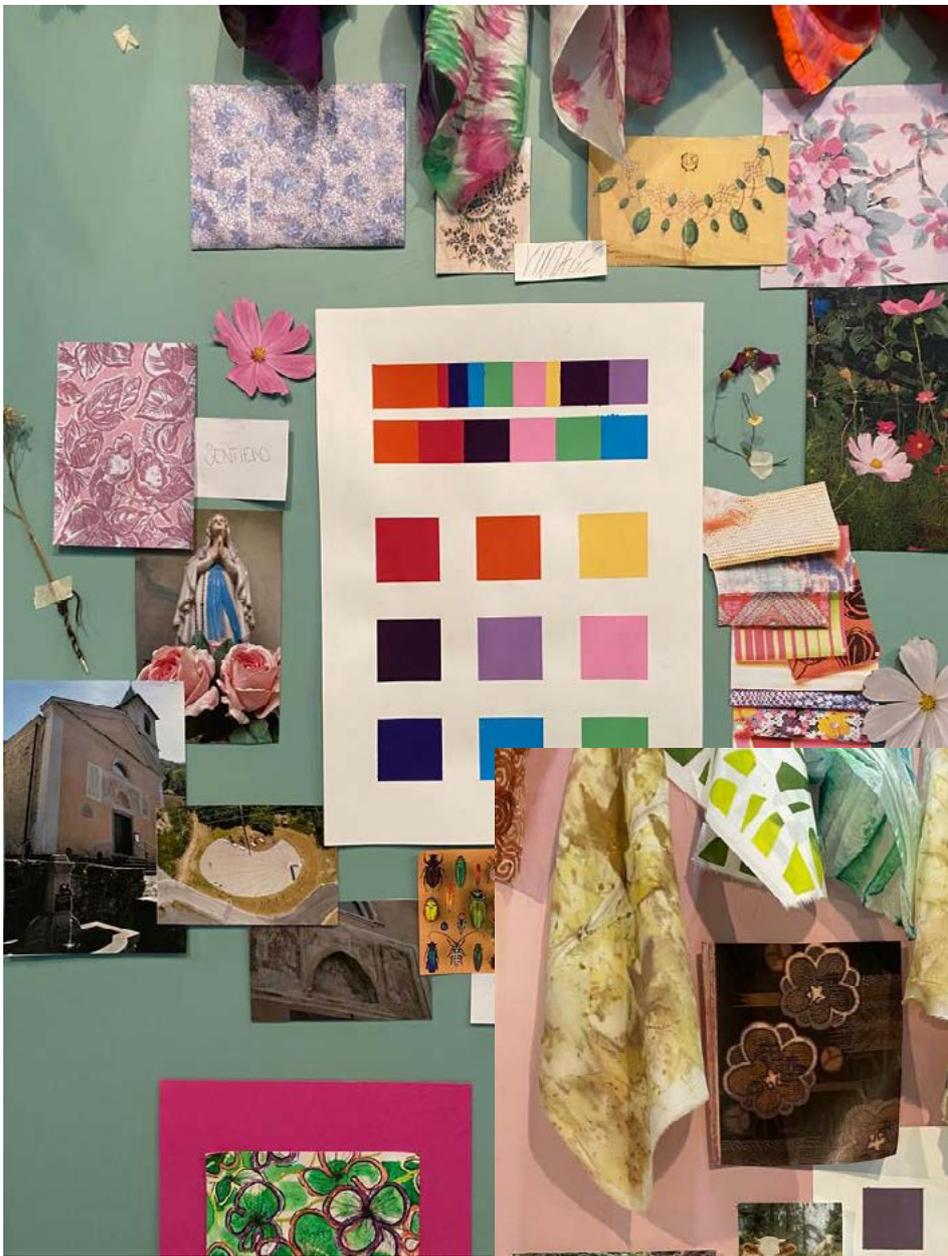
## **Uscite di studio**

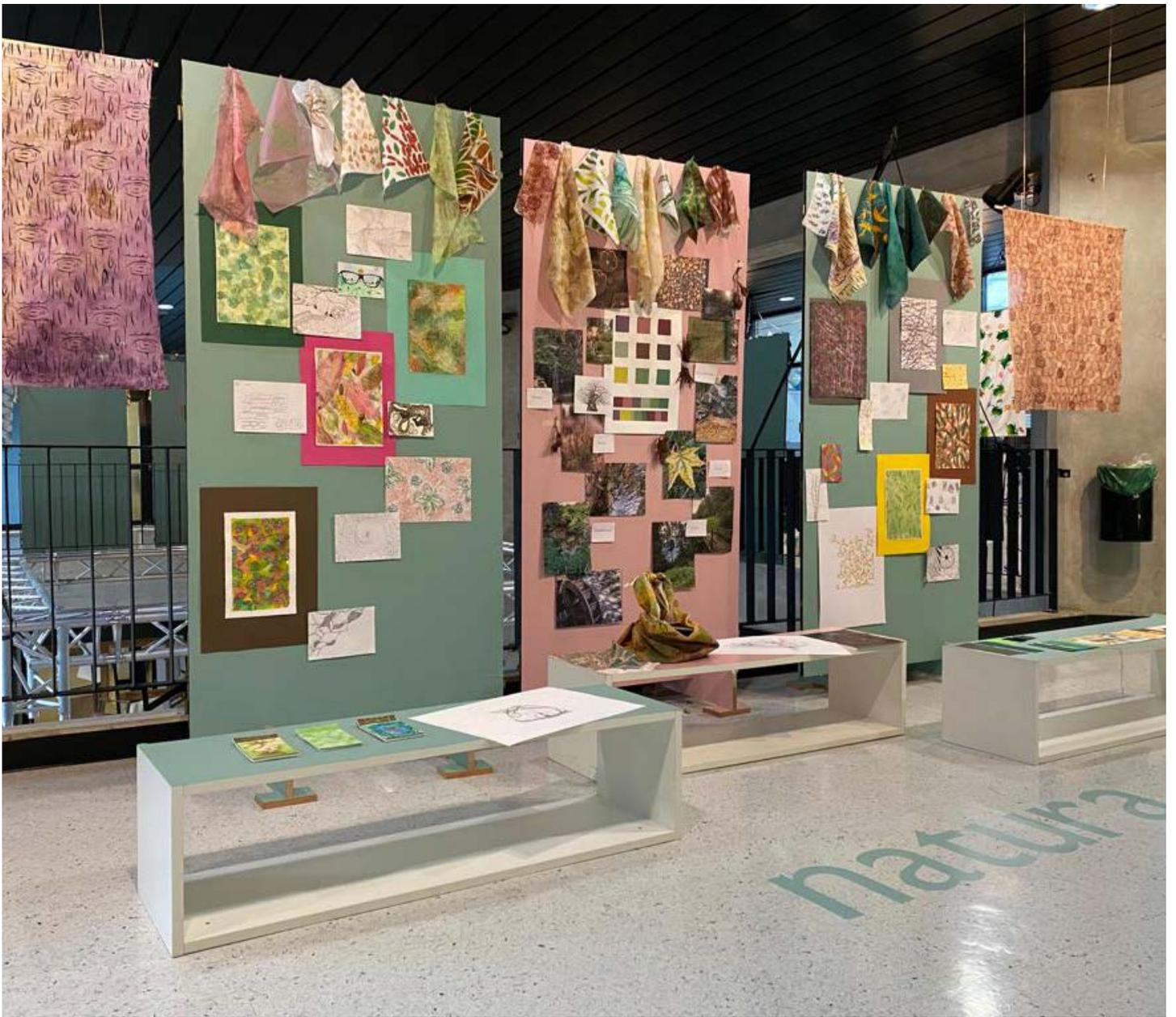
Il corso TEX ha percorso il sentiero didattico delle Terre del Ceneri, il Museo delle Culture MUSEC a Lugano con la mostra di oggetti della Collezione Montgomery provenienti dal Giappone, la mostra di Carlo Ciussi "la metamorfosi del colore", l'esposizione dell'artista Gabriela Spector "abbracci e abbandoni" la mostra presso il Museo Casa Rusca a Locarno e a Zurigo le mostre "Vielfalt" al Völkerkundemuseum, "Atelier Zanolli" (Design Tessile anni '30) e "Ace of Lace" (Pizzi) al Gewerbemuseum.

## **Conferenze**

Il TEX ha partecipato inoltre anche alla conferenza di Paolo Campione, insegnante di Antropologia culturale all'Università degli Studi dell'Insubria e direttore del MUSEC (Museo delle Culture) di Lugano e una conferenza di Aixa Andreetta sul tema Murales, tags, scritte e segni.







Progetto intersezionale  
Sezioni Creatori di tessuti  
e Tecnologi tessili (design)

“Visioni, emozioni e ricordi che ci accompagnano in un viaggio travolgente che ci permette di rivivere le Terre del Ceneri attraverso gli occhi pieni di amore e passione per il bello e per la valorizzazione dell’arte applicata.

La magia degli intrecci e le pennellate di colore che riproducono il nostro territorio danno vita ad un legame intenso tra arte e natura. Il simbolo delle Terre del Ceneri sventolerà attraverso la storia di un passato rivisitato in chiave moderna.

Gli elementi esplodono e si fondono in una moltitudine di tonalità che incarnano il paesaggio. La potenza dell’acqua irrompe nei sentieri che segnano le stagioni e i suoi umori travolti da un linguaggio creativo che racconta la storia delle Terre del Ceneri attraverso gli occhi dei giovani e le giovani del CSIA di Lugano”.

Cit. Architetto Christian Rivola

**Sezione**  
**Creatori di Tessuti**

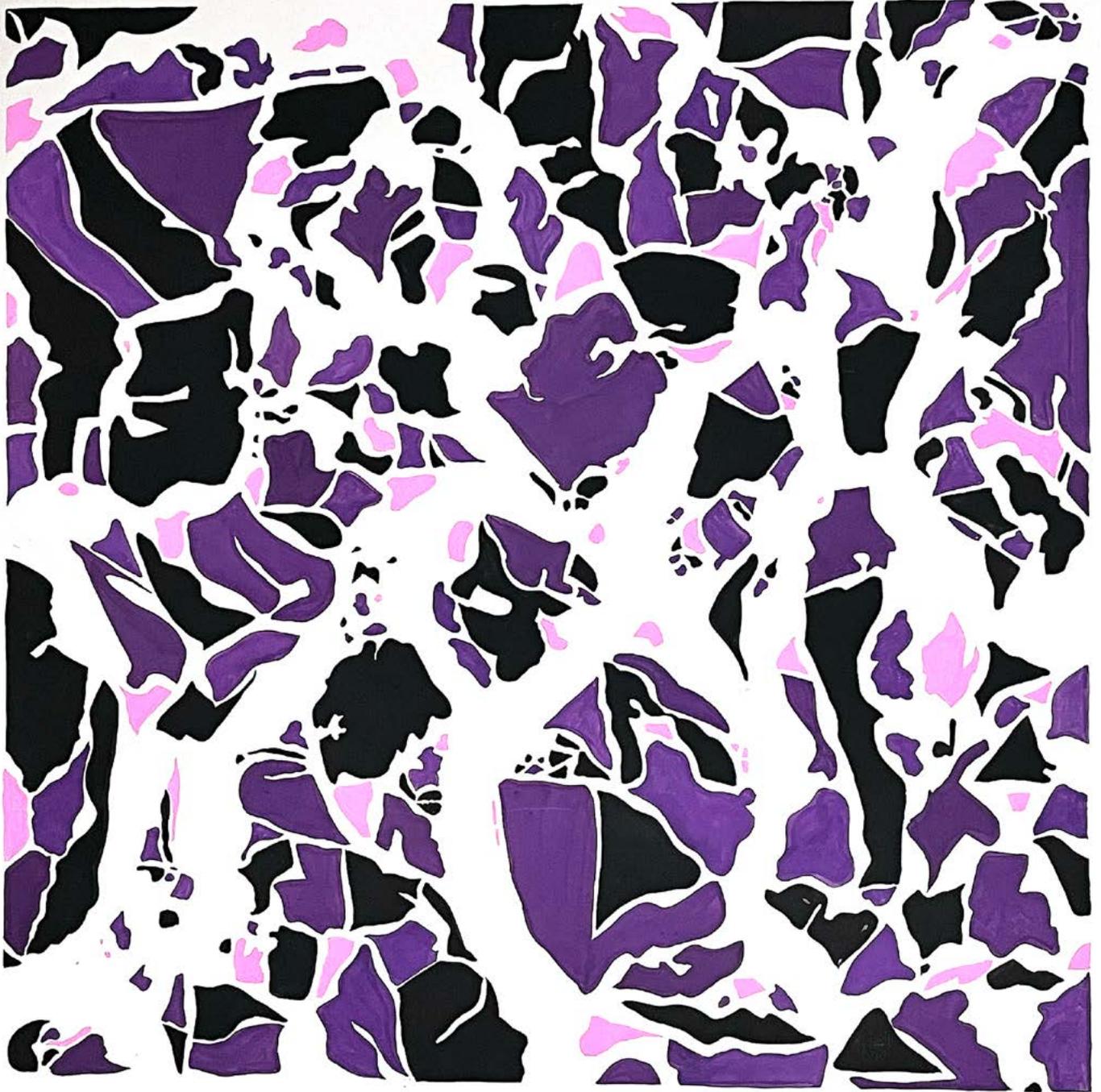
Sentieri, prati, ruscelli, vie di comunicazione e reti: questi sono gli elementi intessuti nelle Terre del Ceneri, interpretati in un progetto di fiber art dagli allievi del terzo anno. Gli allievi e le allieve del secondo e primo corso si sono occupati di progettare e tessere un maxi stendardo che reinterpreta il nuovo logo delle Terre del Ceneri; simbolo della collaborazione fra diversi Comuni della regione.

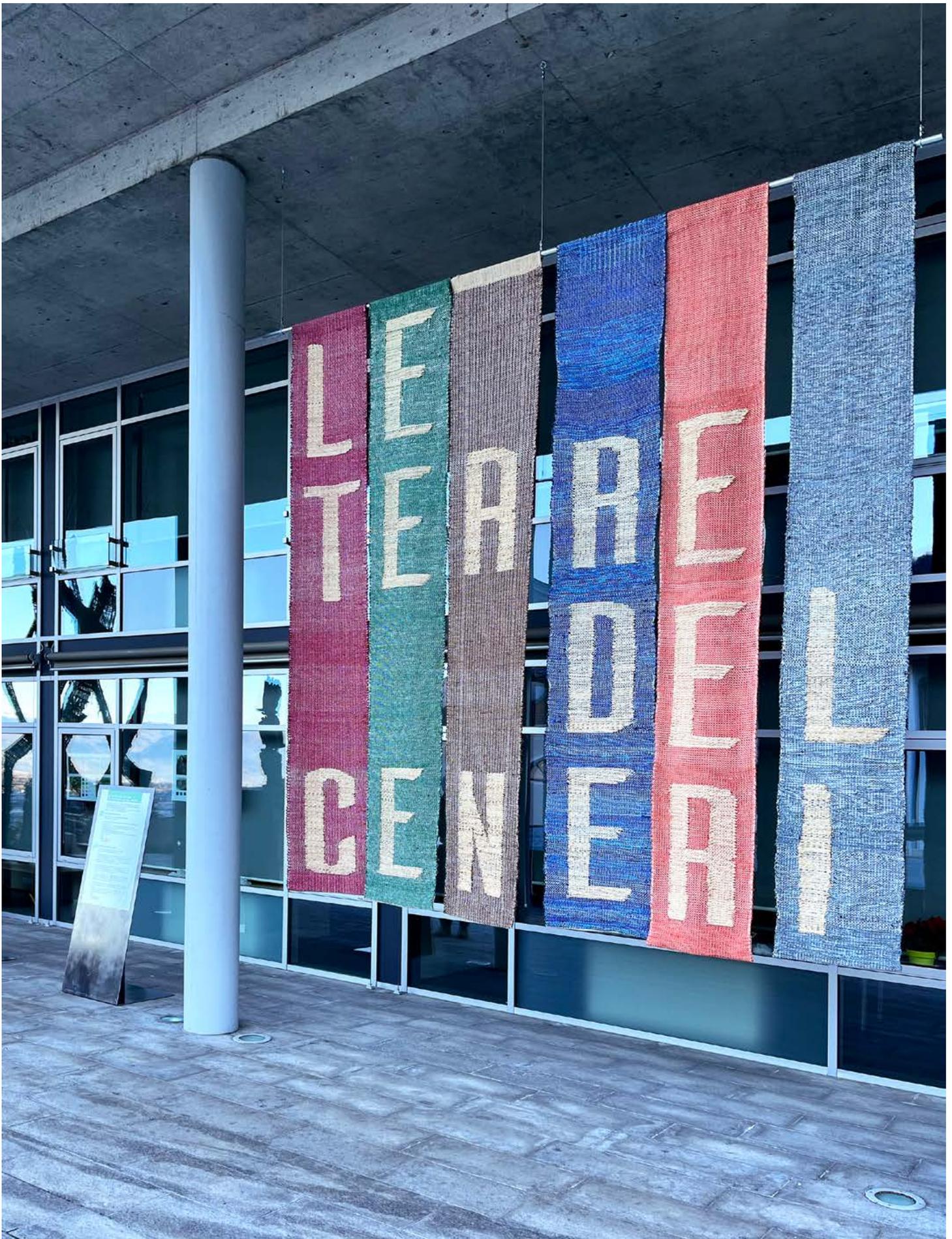
**Sezione**  
**Tecnologi Tessili**  
**(design)**

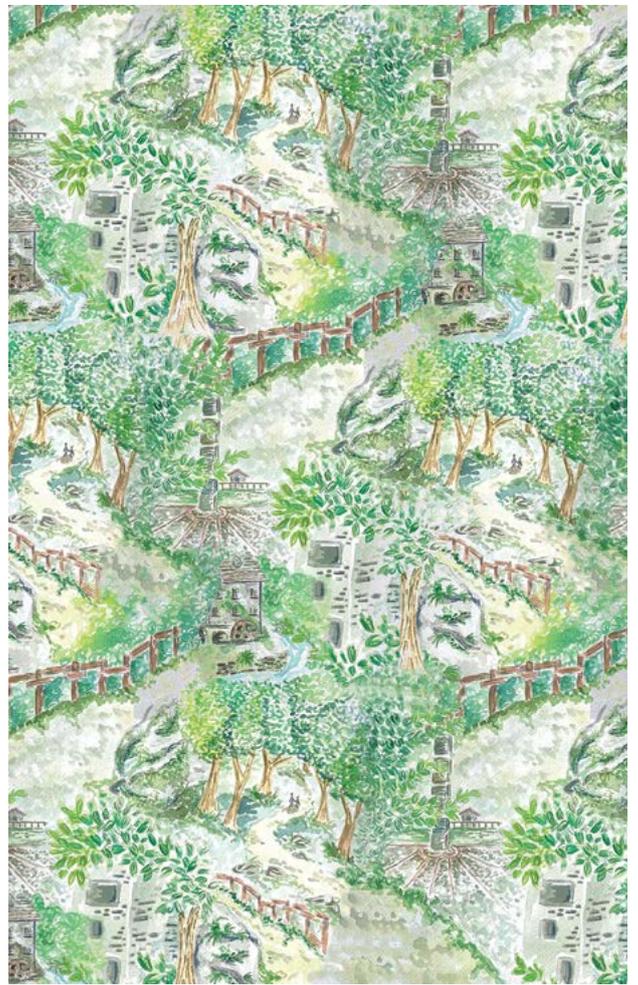
Gli allievi e le allieve del primo e del terzo corso hanno sviluppato disegni tessili con varie fantasie ispirandosi agli elementi naturali e architettonici del territorio. Gli allievi e le allieve del secondo anno, hanno progettato sulle basi della tradizionale “toile de Jouy” delle reinterpretazioni inerenti ai luoghi, ai racconti alle tradizioni legate alla Terre del Ceneri.



CT









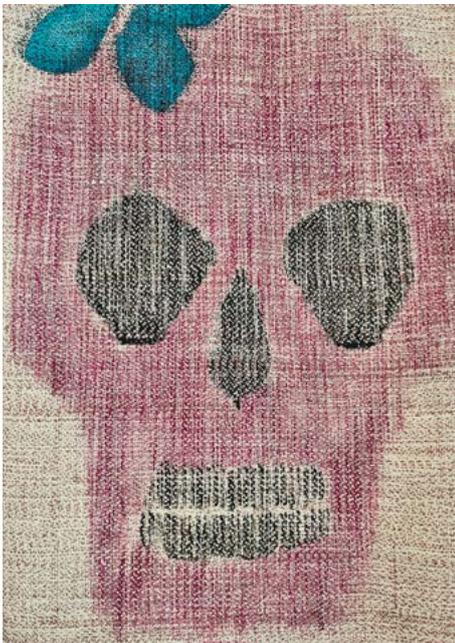
Progetto intersezionale  
Sezioni Creatori di tessuti  
e Tecnologi tessili (design)

**TAG: dall'atto vandalico all'atto riflessivo. Graffiti e writing.**  
Progetto MOI graffiti

Le immagini presenti in questa sede presentano alcuni dei lavori svolti con le classi durante l'arco del 1° semestre.

Nelle attività pratiche e professionali svolte in sezione, abbiamo cercato di riflettere, approfondire, diventare consapevoli di che cosa significa esprimersi attraverso i "graffiti".

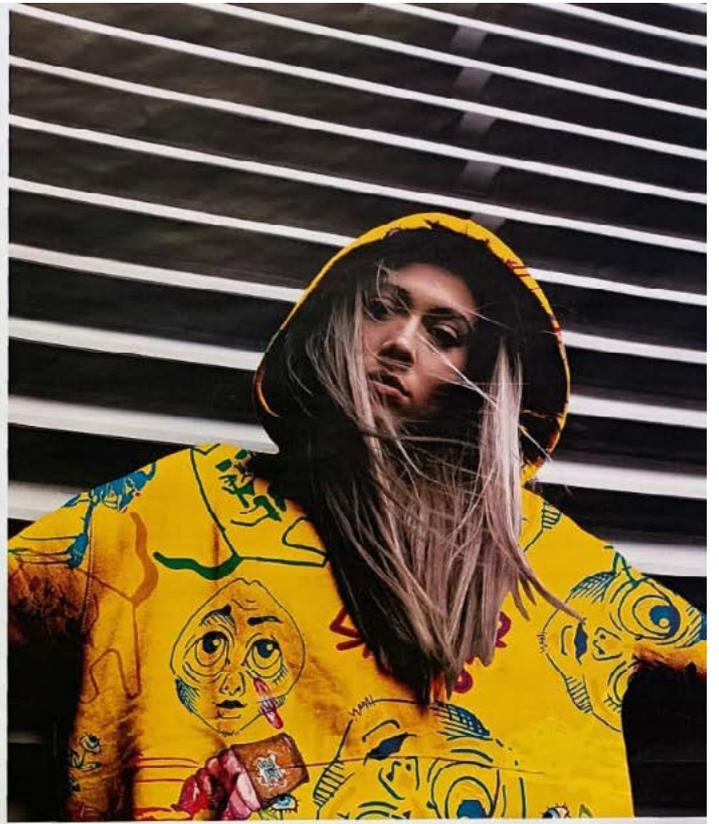
Abbiamo proposto diverse tecniche progettuali e creative rivolte al contesto professionale: il disegno tessile e la resa tessile dello stile graffiti e writing. Ci siamo spesi per innescare un sistema di presa a carico o cura verso il luogo in cui ci troviamo, le professioni e le materie che svolgiamo ogni giorno. Era di nostro interesse contribuire alla libera espressione dei giovani, ascoltando le loro esigenze, ma tenendo conto delle regole comuni a tutti che contribuiscono al benessere del nostro mondo: la scuola. È importante sottolineare, che a conclusione di questa esperienza ci troviamo incuriositi dai risultati ottenuti. Sicuramente la perfezione e il classicismo del nostro modo di fare design tessile è stato stravolto, scomposto, ribaltato, scombinato. Ma ci sentiamo di dire che questo CAOS ha reso possibile un nuovo modo di vedere i tessuti, ci da spunto per rinnovare, rivedere, integrare nuove idee in quelle già consolidate.



CT



CT







# Disegnatori/disegnatrice indirizzo architettura di interni

## **Cultura, musica e architettura.**

Tre parole e una strategia didattica per formare i nostri giovani.

Nella giornata del 20 ottobre si è svolta un'attività didattica che ha permesso di coinvolgere gli studenti del corso disegnatori di architettura d'interni del CSIA e le sezioni musicali del Liceo 1 di Lugano. I ragazzi, coadiuvati da due giovani musicisti del Conservatorio della Svizzera italiana, hanno messo in campo le rispettive competenze nell'ambito della musica e dell'architettura per un fine comune: rileggere e far rivivere per qualche ora il suggestivo spazio del castello di Trevano e del suo parco.

Gli studenti si sono cimentati nella riproduzione in scala dell'edificio e del territorio e l'hanno abitato attraverso un'operazione immaginativa, che ha permesso loro di proiettarsi in una dimensione spazio temporale diversa e lontana.

Grazie alla scoperta delle opere del compositore francese Gabriel Fauré, che aveva vissuto gli ambienti del castello per avervi soggiornato a più riprese, e al ridisegno degli spazi della struttura, gli studenti hanno idealmente ridato vita, colore e musica a questi interni, andati purtroppo perduti ormai da tempo.



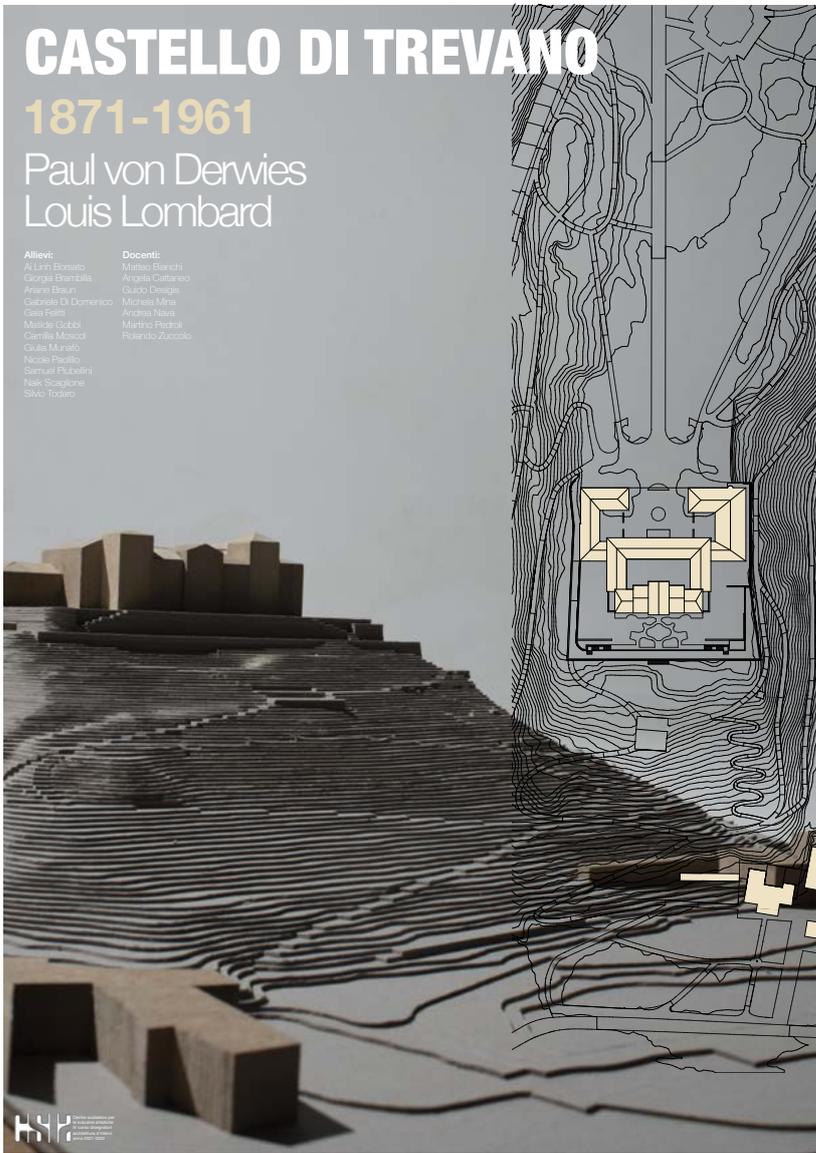
# CASTELLO DI TREVANO

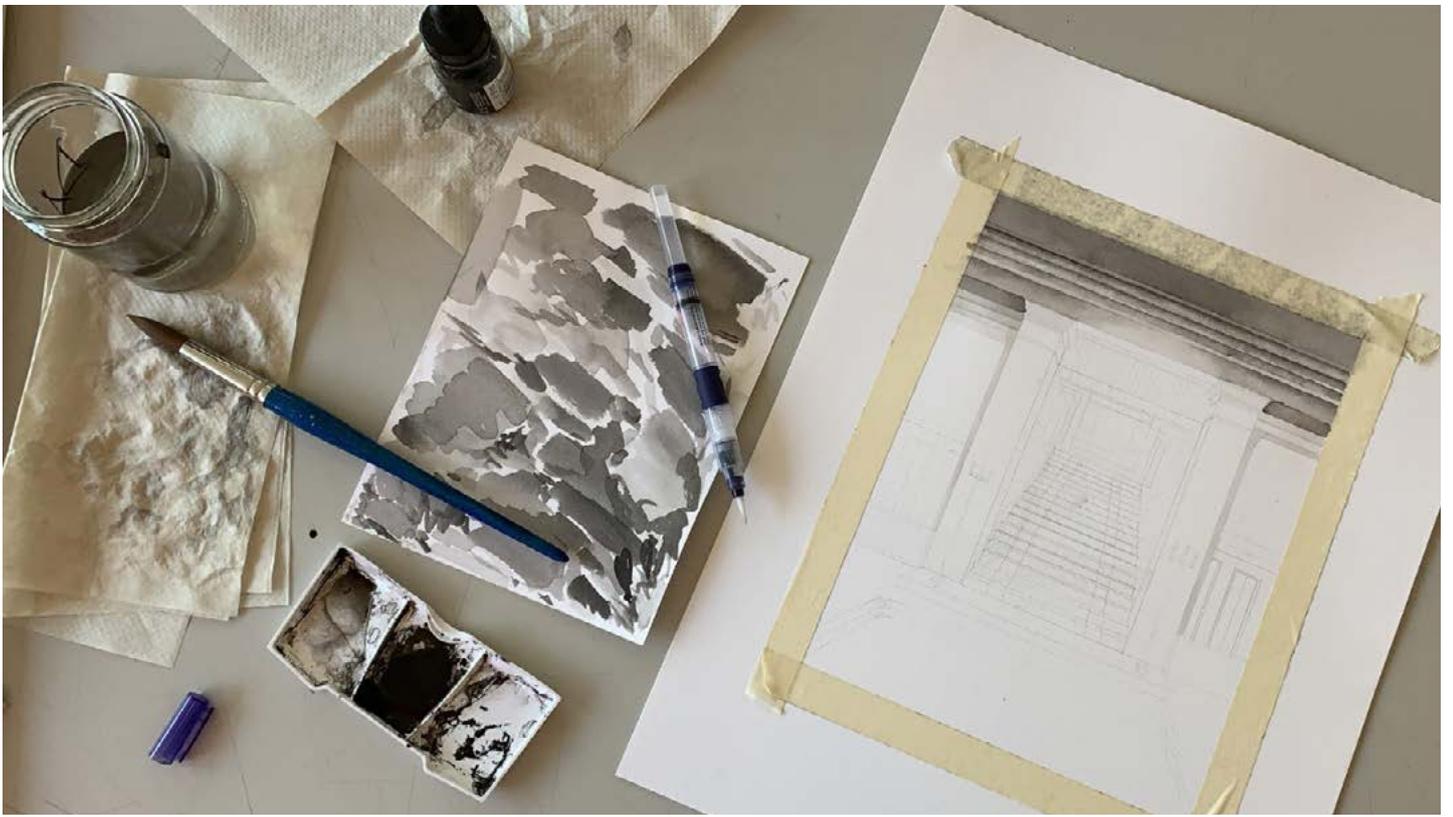
1871-1961

Paul von Derwies  
Louis Lombard

**Allievi:**  
Al Luri Borasio  
Giorgia Brambilla  
Andrea Brusa  
Gabriele Di Domenico  
Gaia Feltri  
Matilde Gobbi  
Gianna Maccari  
Guisa Muraro  
Nicola Pasillo  
Samuel Piliberti  
Nikola Scapone  
Silvio Todaro

**Docenti:**  
Matteo Bianchi  
Angela Cattaneo  
Giulio Deaglio  
Michele Mirai  
Andrea Nava  
Martino Padellai  
Roberto Zucconi





Il Decoratore 3D è il professionista della concezione tridimensionale. Progetta, organizza ed allestisce spazi di vendita, mostre e stand espositivi. Si occupa inoltre della presentazione di prodotti e della creazione del giusto ambiente per fiere ed eventi informativi.

In questo corso formiamo i professionisti nell'ambito dell'allestimento di punti vendita e di stand, nonché della comunicazione promozionale. Si lavora per sviluppare una sensibilità espressiva finalizzata a valorizzare i diversi prodotti da mettere in valore. Si unisce la conoscenza delle tecniche tradizionali (disegno, pittura, costruzione di modelli ecc.) alle applicazioni digitali. Durante la formazione a tempo pieno vanno svolti degli stage professionali presso aziende partner nel settore dello styling, realizzazione e creazione.

Quest'anno hanno ricevuto l'attestato federale di capacità 8 professionisti nell'indirizzo "creazione" a formazione a tempo pieno, 2 nell'indirizzo "styling", 1 nell'indirizzo "realizzazione" a datore di lavoro.

## Now Wow



Sotto lo slogan now wow l'associazione professionale di categoria Swiss Association Polydesigner 3D ha voluto creare eventi mirati in tutta la Svizzera per promuovere la professione e farla conoscere ad ipotetici datori di lavoro. L'obiettivo ultimo è trovare posti di lavoro e mostrare l'importanza di una comunicazione mirata per ogni tipo di evento. Con il 3° corso Decoratori 3D e in seguito con tutta la sezione abbiamo concepito, progettato e realizzato l'evento tenutosi il 9 dicembre in sede.

“Il concetto è quello di stupire, meravigliare e al contempo informare i presenti. Questo tramite decorazioni scenografiche, intercalate con postazioni informative e interattive strategicamente posizionate all'interno e all'esterno della scuola le quali danno vita così ad un percorso, volto a creare emozioni attraverso l'uso dei 5 sensi. (...) Al centro dei vari allestimenti, insieme ai manichini si trova l'emblema dell'evento: il cuore bianco anatomico, sotto teca, accompagnato dal suono di un battito cardiaco che risuona ritmicamente.”

## 60° CSIA



A fine agosto è stata riadattata e la caffettiera in metallo è posata all'entrata della sede scolastica.

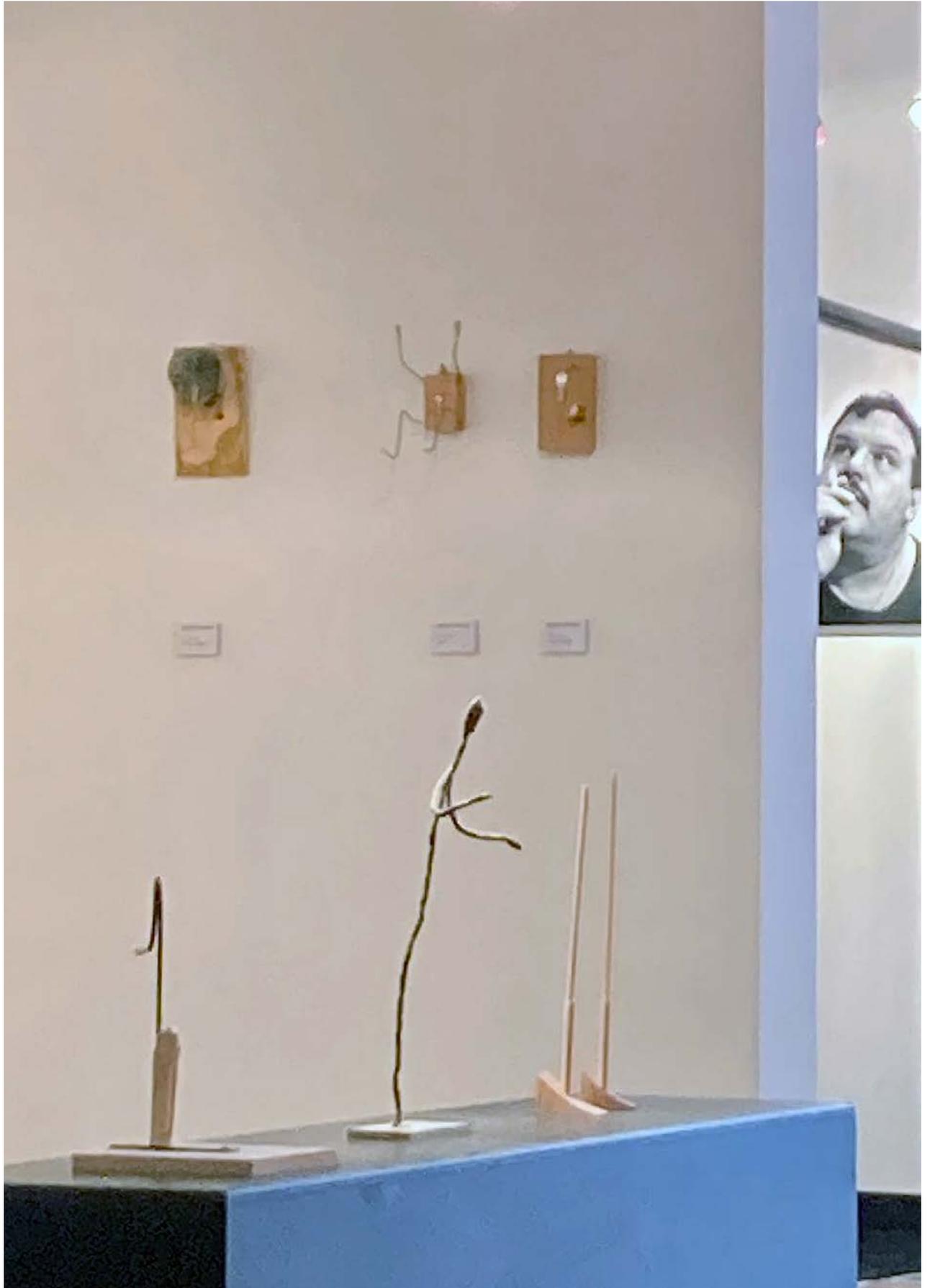
Grazie a varie proposte degli allievi del 4° corso e le indicazioni della grafica legata al sessantesimo abbiamo realizzato la nuova facciata della scuola. Con il contributo di ex docenti e del gruppo sessantesimo, abbiamo partecipato all'allestimento della mostra su Pietro Salati.

Sempre nell'ambito dei festeggiamenti del 60mo anniversario della scuola lo scorso 28 marzo in Contrada Verla a Lugano abbiamo posato un'installazione formata da quattro elementi alti quasi 4 metri. Il 12 aprile, grazie al lavoro di studenti e docenti della sezione Decoratori 3D, questi elementi sono stati riuniti svelando il logo della nostra scuola.

Durante tutto l'anno scolastico, grazie principalmente al corso fuori maturità, sono state realizzate numerose esposizioni di sede, come le ninfee di Monet, le decorazioni nello spazio mensa, le vetrine all'entrata della scuola e l'omaggio dedicato alla modella Margherita.



Nel mese di marzo, in occasione dell'esposizione allestita in omaggio a Fabrizio Renna, è stato ricavato un nuovo spazio espositivo che potrà essere utilizzato nei prossimi anni per proporre allestimenti con lavori di allievi o presentare progetti delle varie sezioni.



La formazione duale in sede. Con l'arrivo di un'apprendista Decoratrice 3D il CSIA forma anche come datore di lavoro. Siamo spesso sollecitati in collaborazioni tra enti cantonali proponendo dei concetti/progetti per mostre interattive, esposizioni di sedi, allestimenti didattici o collaborazioni interdisciplinari con altre scuole.

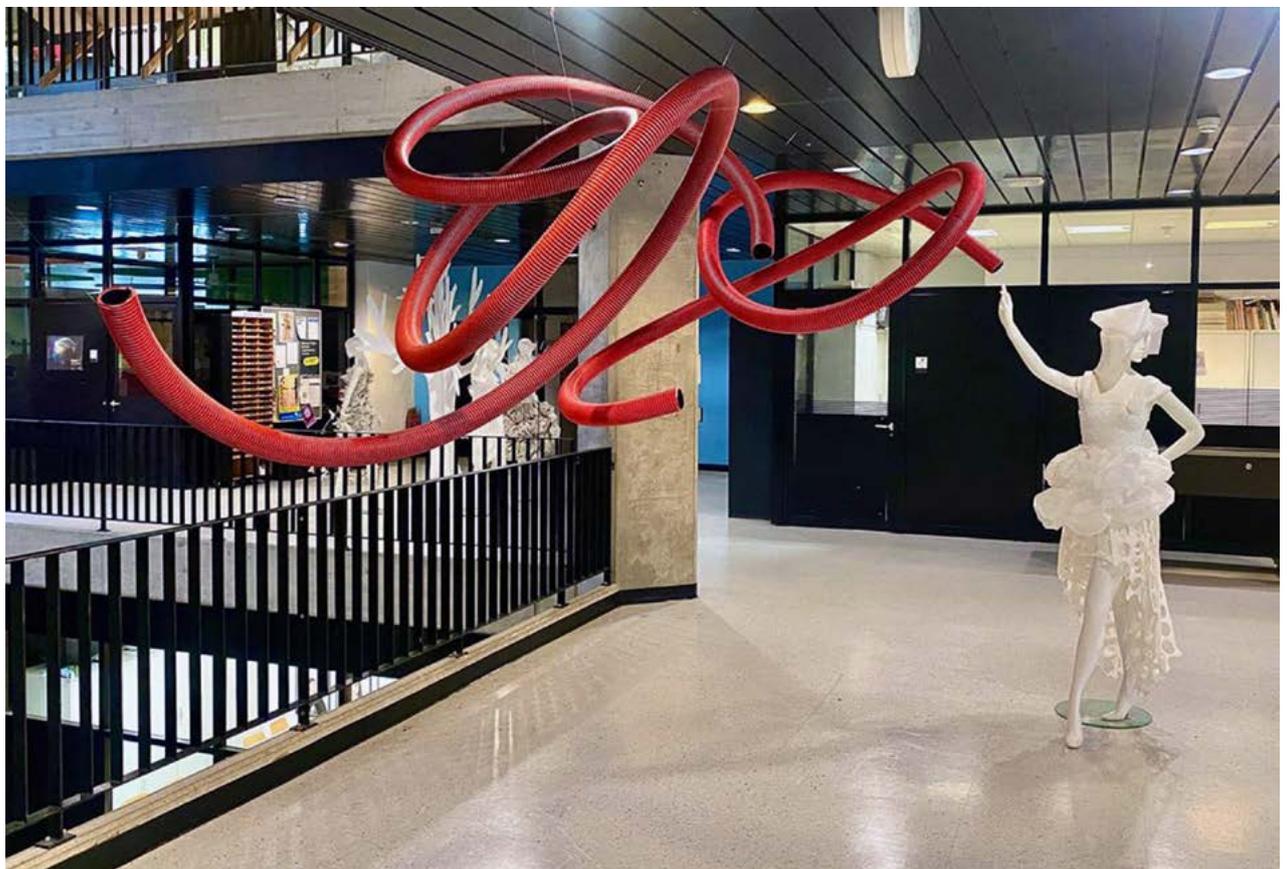
Quest'anno abbiamo allestito il novo ufficio regionale UOSP di Lugano con un percorso sulle tecniche di stampa esponendo lavori di alcuni allievi SCA. Sono state implementate anche collaborazioni con la Città dei Mestieri della Svizzera Italiana e con l'ufficio governativo DECS.



**Pre-esame Chicco d'oro**

In collaborazione con la sezione TID della SSS\_AA il 4° corso ha progettato per Chicco d'oro una nuova serie di tazzine per espresso con una nuova veste grafica ed il conseguente packaging. Questo lavoro è stato valutato come pre-esame. L'azienda sceglierà e valuterà modi e tempi per la realizzazione.

*Materiale in attesa*



L'interesse, come spesso accade, nasce da un'opportunità. Lo scorso anno scolastico, abbiamo colto l'occasione dei festeggiamenti per il sessantesimo del nostro istituto, per sviluppare un progetto interdisciplinare attraverso il quale fosse possibile allenare il trasferimento delle conoscenze acquisite, con la messa in opera di un modulo trasversale che coinvolgesse più materie, docenti e sezioni. Allenare il trasferimento delle conoscenze acquisite è uno dei doveri più importanti di noi docenti e dovrebbe innescare un effetto benefico sulle abitudini generali dello studente.

Grazie a questa esperienza, sono state ricavate informazioni supplementari da tenere presenti per far sì che un apprendimento settoriale ne influenzi positivamente altri, producendo così un effetto d'integrazione di saperi in un contesto professionale preciso finalizzato a saper gestire e realizzare progetti. Abbiamo ottenuto in fine una serie di dati sensibili interessanti impiegabili per poter riproporre in futuro un programma interdisciplinare fra classi e sezioni, ponendo i giusti correttivi in modo poter riutilizzare la struttura ma con tempi meno serrati.

Come contributo ai festeggiamenti del sessantesimo è stata ideata la progettazione di sessanta magliette differenti, ognuna raffigurante un numero da 1 a 60. Oltre alla grafica dei sessanta numeri vi è stata la creazione di diversi supporti all'interno di un sistema comunicativo coordinato, suddiviso in quattro fasi principali (progettazione-promozione-realizzazione-distribuzione) capace di viaggiare tra più piattaforme distributive e svilupparsi su media differenti.

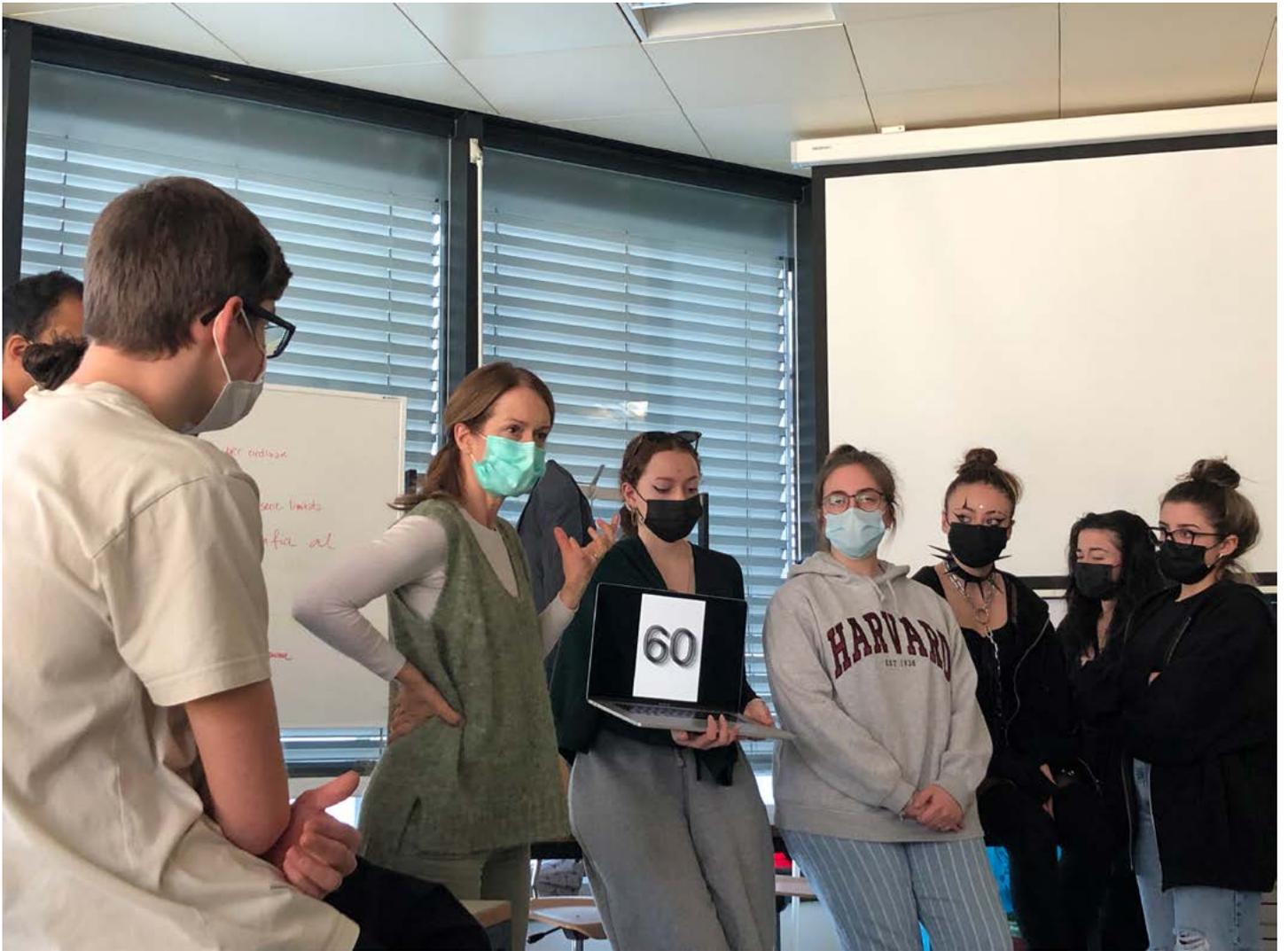
Grazie al nostro atelier serigrafico e alla sua responsabile, è stato possibile integrare il processo di stampa nel progetto realizzandolo interamente all'interno del nostro istituto scolastico. Gli studenti, di vari anni e sezioni, hanno lavorato in sinergia coordinandosi, portando avanti una proposta comune, facendo sì che la collaborazione producesse un effetto "reale" di quanto può effettivamente accadere nel futuro professionale di ognuno di loro.

Il progetto ha coinvolto circa 80 studenti, tre sezioni (GR, IMD e TT) ed il corso CP. Ha impegnato nell'organizzazione una parte di docenti delle sezioni interessate ed il personale amministrativo della nostra scuola. Cogliamo l'occasione per ringraziare tutti gli attori di quest'avventura, studenti e colleghi: per il tempo, le idee e l'impegno costante dimostrato durante tutta la lavorazione.

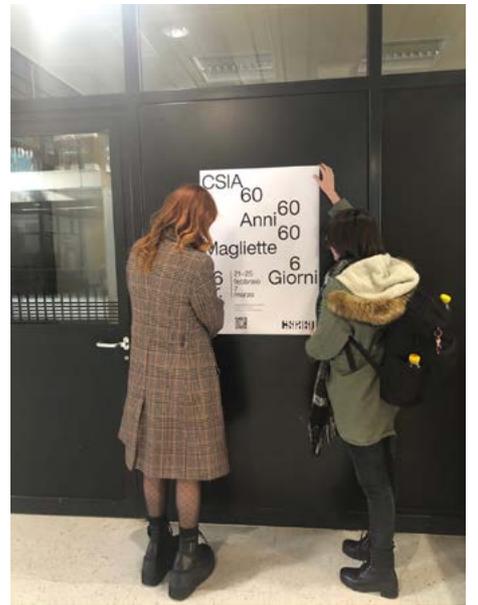
Michela Grünenfelder-Balmelli  
Responsabile della sezione di Grafica











# Interactive media designer

L'interactive media designer è un progettista che opera nell'ambito della comunicazione visiva e che quindi, sulla base di un'idea, sviluppa concetti di comunicazione e design unitamente allo sviluppo di contenuti secondo il concetto stesso.

Ed è in quest'ottica che presento tre progetti tra i molti lavori svolti durante le settimane di attività professionale, che si sono distinti per la complessità data dal tema e per la necessità di far ragionare gli studenti su concetti e soluzioni di comunicazione visiva.

Nel primo lavoro i ragazzi del quarto anno IMD hanno progettato una web app domotica per la configurazione e la gestione dell'illuminazione domestica (LUMEN app). Con gli studenti sono state testate tutte le fasi di progettazione, dall'analisi del briefing fino al design dell'interfaccia.

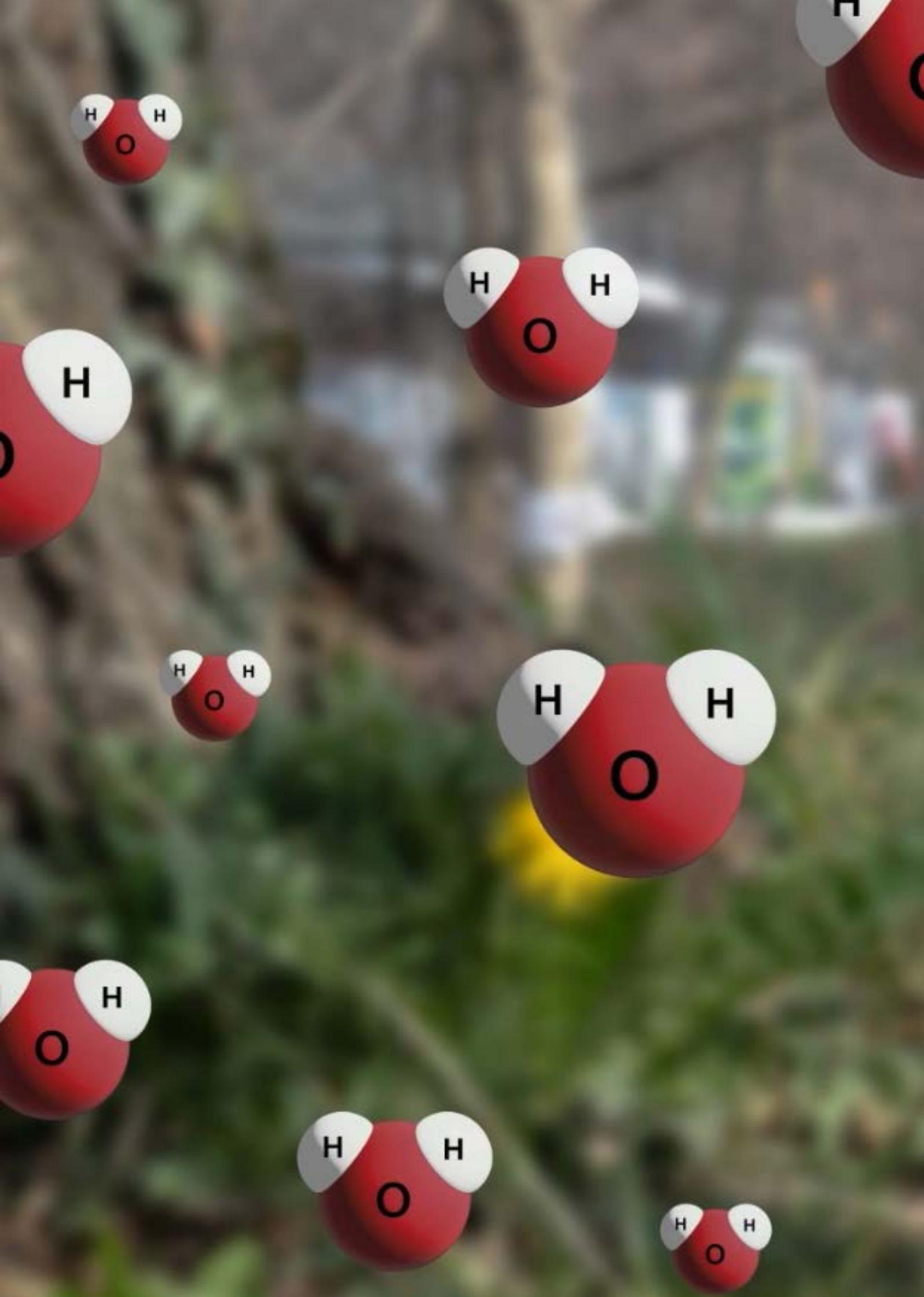
Nel secondo lavoro gli studenti del secondo anno IMD hanno realizzato il progetto per la campagna Instagram di Movetia (agenzia di scambi e mobilità) dal titolo MovYourSchool. Gli audiovisivi promozionali, il primo di 15 secondi e il secondo di 60 secondi, dovevano avere un carattere originali e adatto al target, rispettando le linee normative della campagna di comunicazione. Il risultato è stato un prodotto finito che integra audio, video e motion graphic. Nel terzo progetto Ticino Turismo, cliente del lavoro, ha voluto promuovere le bellezze del nostro cantone con una serie di animazioni, nelle quali i ragazzi del quarto anno si sono chinati dapprima alla ricerca dei luoghi caratteristici della regione da rappresentare per poi progettare e realizzare in digitale le animazioni partendo da un libro 3D in stile pop-up.

L'anno scolastico 2020-2021 coincide con il nostro primo anno d'esame di fine ciclo studi. Infatti, dopo un anno e mezzo di pandemia, riusciamo ad assegnare l'attestato di capacità federale ai nostri primi diplomati con il superamento dell'esame.

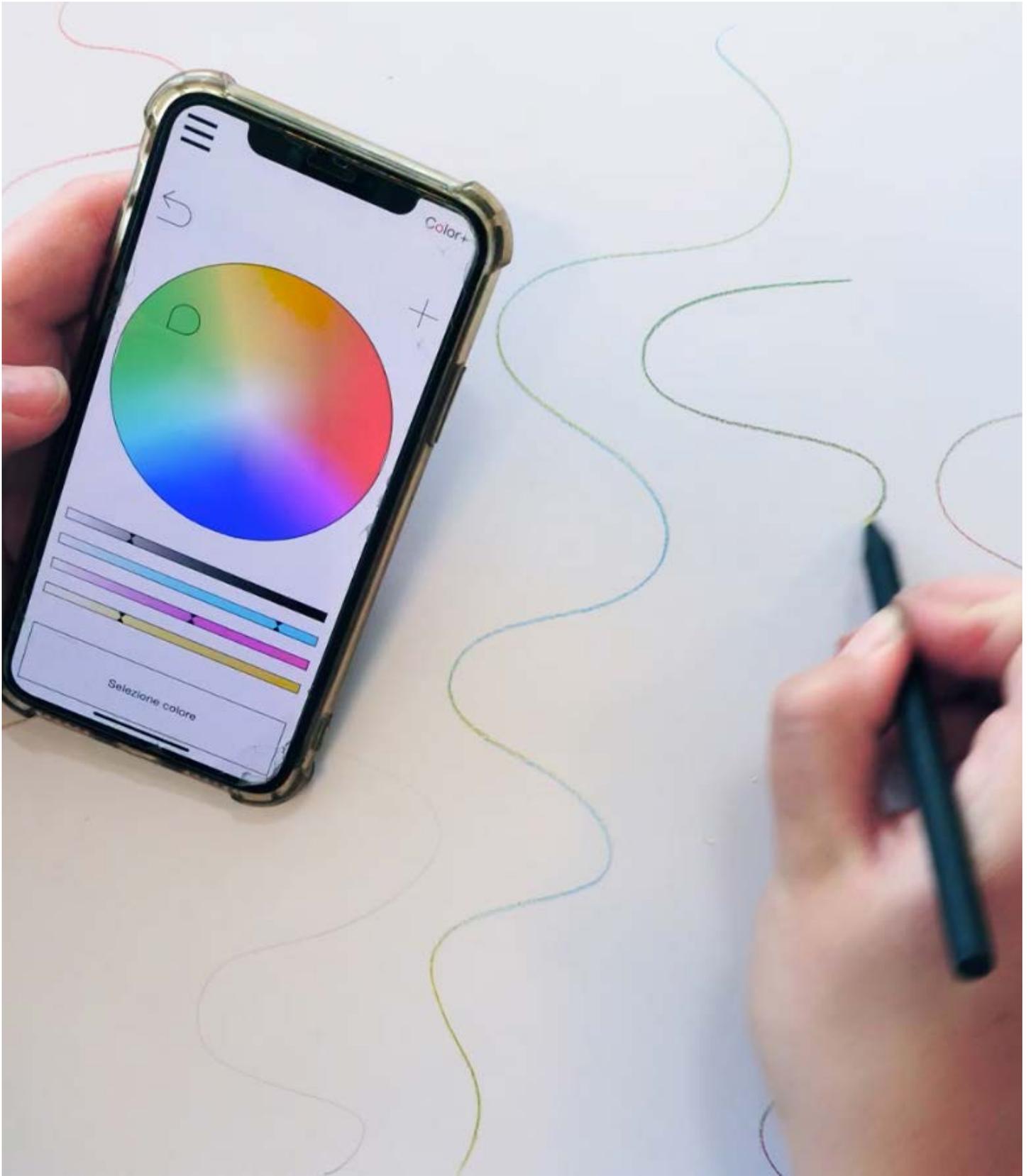
Se pur con mascherine e disinfettante a portata di mano, la sezione intera si è adoperata con impegno per garantire ai nostri giovani designer di raggiungere gli obiettivi formativi necessari per potersi inserire nel tessuto professionale nel ruolo di junior designer o per continuare gli studi magari presso qualche scuola universitaria professionale.

A tutti gli studenti del tempo pieno e dell'apprendistato un ringraziamento per l'impegno profuso in un periodo così difficile.

Manrico Pierangeli,  
Caposezione IMD







La sezione pittore di scenari nell'anno scolastico 2021-2022 ha mantenuto l'insegnamento in presenza, grazie al rispetto delle normative COVID in atto.

I mandati sono pervenuti, in parte, durante l'anno scolastico precedente, mentre i vari progetti sono stati affrontati e sviluppati durante l'anno scolastico corrente.

È consuetudine che nel corso delle settimane di attività professionale vi siano delle opere da realizzare in collaborazione con enti esterni alla scuola.

In questa occasione sono stati realizzati dei dipinti su tela per UBS di Chiasso, dei dipinti murali per i corridoi del centro professionale di Bellinzona e una decorazione a parete nel corridoio della sede dell'ufficio dell'orientamento scolastico a Bellinzona.

I progetti sono stati proposti dalle allieve/i dell'ultimo anno di formazione, poi sviluppati, definiti, nonché eseguiti dalle allieve/i dei successivi anni.

Verso la fine dell'anno scolastico sono state concordate due collaborazioni importanti:

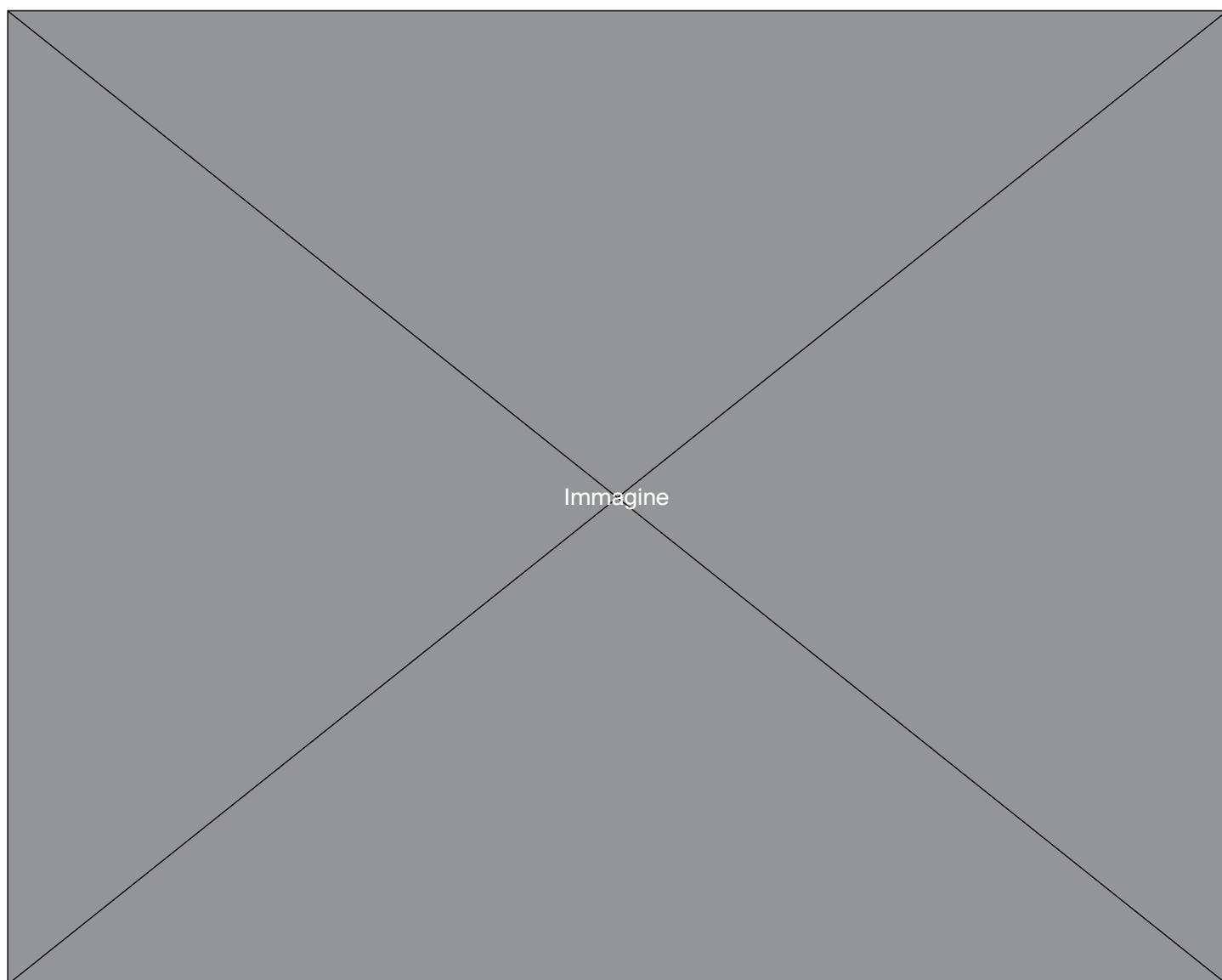
1. Esposizione opera artistica di Nicolas Party al LAC di Lugano.  
La classe del secondo anno ha collaborato all'allestimento dell'esposizione assistendo alla realizzazione delle opere pittoriche.
2. Restauro conservativo dei gessi presso la SUPSI.  
Le classi del secondo e terzo anno hanno collaborato con i responsabili della sezione di Restauro presso la SUPSI di Mendrisio, nella pulizia e restauro conservativo dei Gessi depositati.

Si ringraziano tutti i docenti e le/gli allieve/i che hanno collaborato alla buona riuscita delle diverse opere, con grande soddisfazione dei committenti.

*Materiali in attesa*

<b>Cliente</b>	UOSP Ufficio orientamento scolastico e professionale, Bellinzona
<b>Descrizione mandato</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Caratterizzare il corridoio d'entrata a cui si accede dall'ascensore e dalle scale.</li><li>→ Migliorare la segnaletica, in modo da favorire l'identificazione della ricezione e del locale di consultazione prospetti.</li><li>→ Eseguire l'intervento pittorico sulle pareti del corridoio e all'interno del locale «centro di documentazione».</li><li>→ Se possibile inserire alcune frasi significative.</li></ul>
<b>Progetto scelto</b>	<p>Autrice: Isabel Rossi classe 3PI</p> <p>Concetto: Questo progetto vuole rappresentare il senso di orientamento sulle scelte future. L'aereo simboleggia un individuo che prende il volo verso il suo futuro grazie alle sue scelte, mentre le scie sono le strade che ha già percorso con i suoi alti e bassi. Ho deciso di utilizzare delle forme e il colore del logo, mantenendolo semplice e dinamico.</p>
<b>Esecuzione</b>	<p>Dal 28 giugno al 2 luglio 2021</p> <p>Classe 3PI m e 3PI</p>

Materiali in attesa

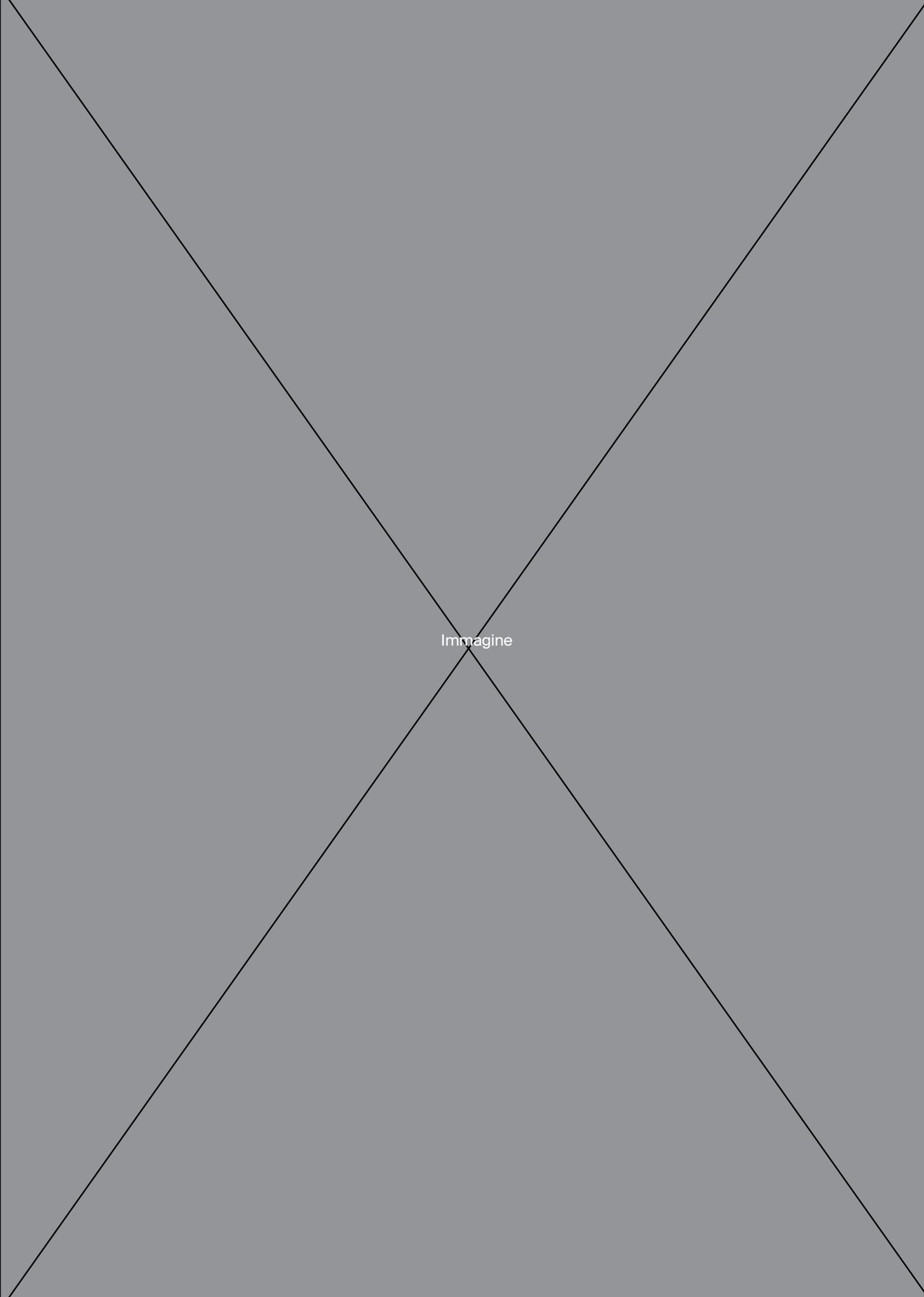


---

<b>Cliente</b>	CPT Centro Professionale Tecnico, Bellinzona
<b>Descrizione mandato</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ La richiesta è quella di rendere meno austeri e impersonali gli spazi d'entrata nelle aule.</li><li>→ L'intervento pittorico è da eseguire sulla parte superiore delle pareti, fascia altezza 118 cm.</li><li>→ Le proposte decorative sono da considerare su tutti i piani del centro scolastico, dal livello del pianterreno al terzo piano.</li></ul>
<b>Progetto scelto</b>	<p>Autrice: Lara Previtali classe 3PIIm (anno 2019-2020) Titolo: "Consistenze" Motivazione: Ho voluto dare un senso di dinamismo e profondità in un luogo che ora è piuttosto spoglio. Ho scelto di lavorare sul tema delle consistenze, scegliendo quattro elementi fisici, materici; i materiali plastici, il vetro, il tessuto e la carta. Ho fatto una proposta di colore che però può essere cambiato se si desidera. Si potrebbe anche decidere di variare colore a seconda del piano.</p>
<b>Esecuzione</b>	<p>Dal 21al 30 giugno 2021 Classi 1PIIm, 2PIIm, 3PIIm e 3PI</p>

---

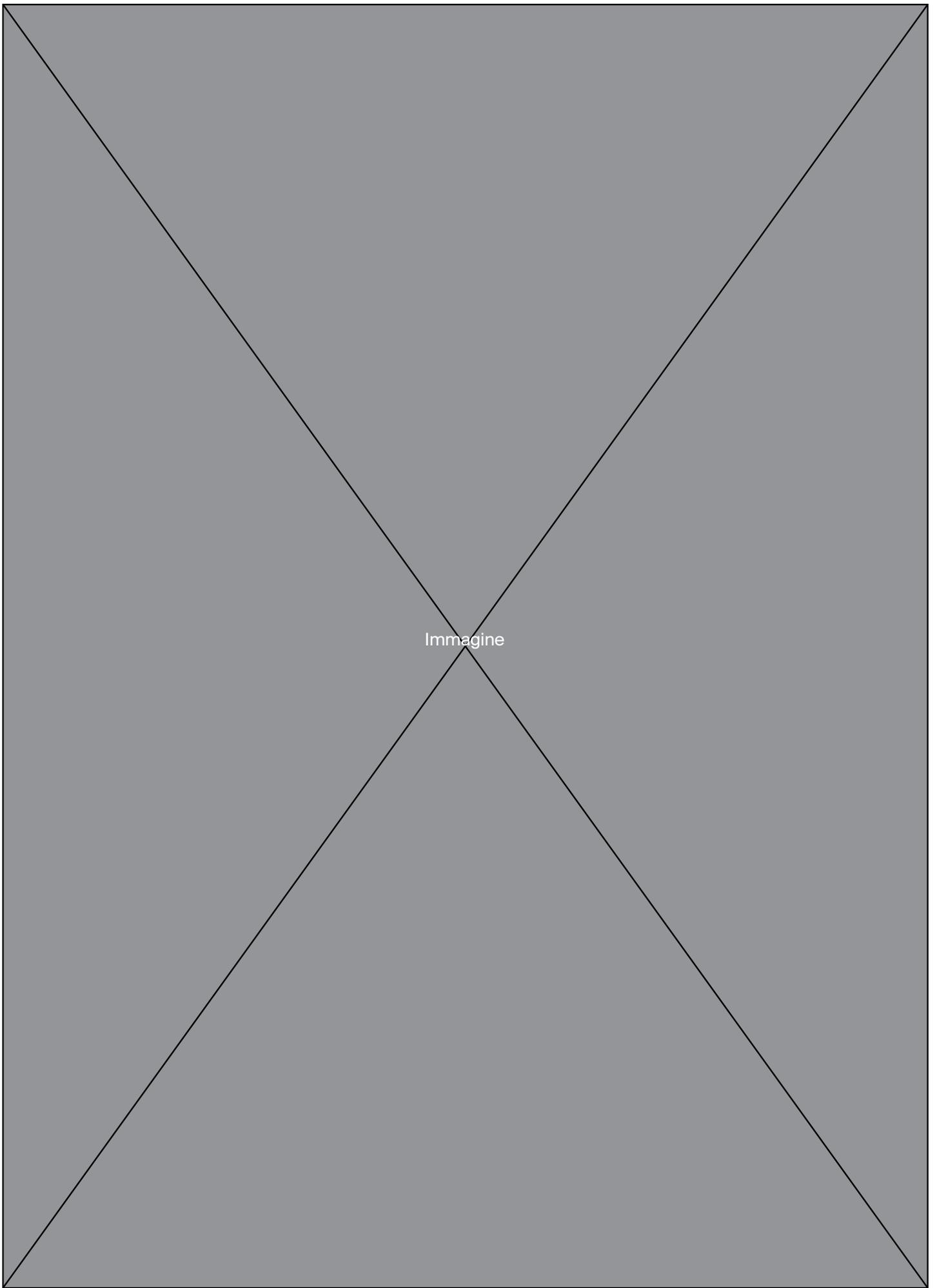
*Materiali in attesa*



Immagine

<b>Cliente</b>	Ristorante aziendale UBS, Chiasso
<b>Descrizione mandato</b>	Realizzare tele dipinte con soggetti gastronomici di medie dimensioni da appendere ai muri.
<b>Progetto scelto</b>	Autori: Allieve/i 3PIIm-3PI 2020
<b>Esecuzione</b>	Dal 28 settembre al 9 ottobre 2020 Realizzazione e posa Classe 3 Plm e 3PI

*Materiali in attesa*

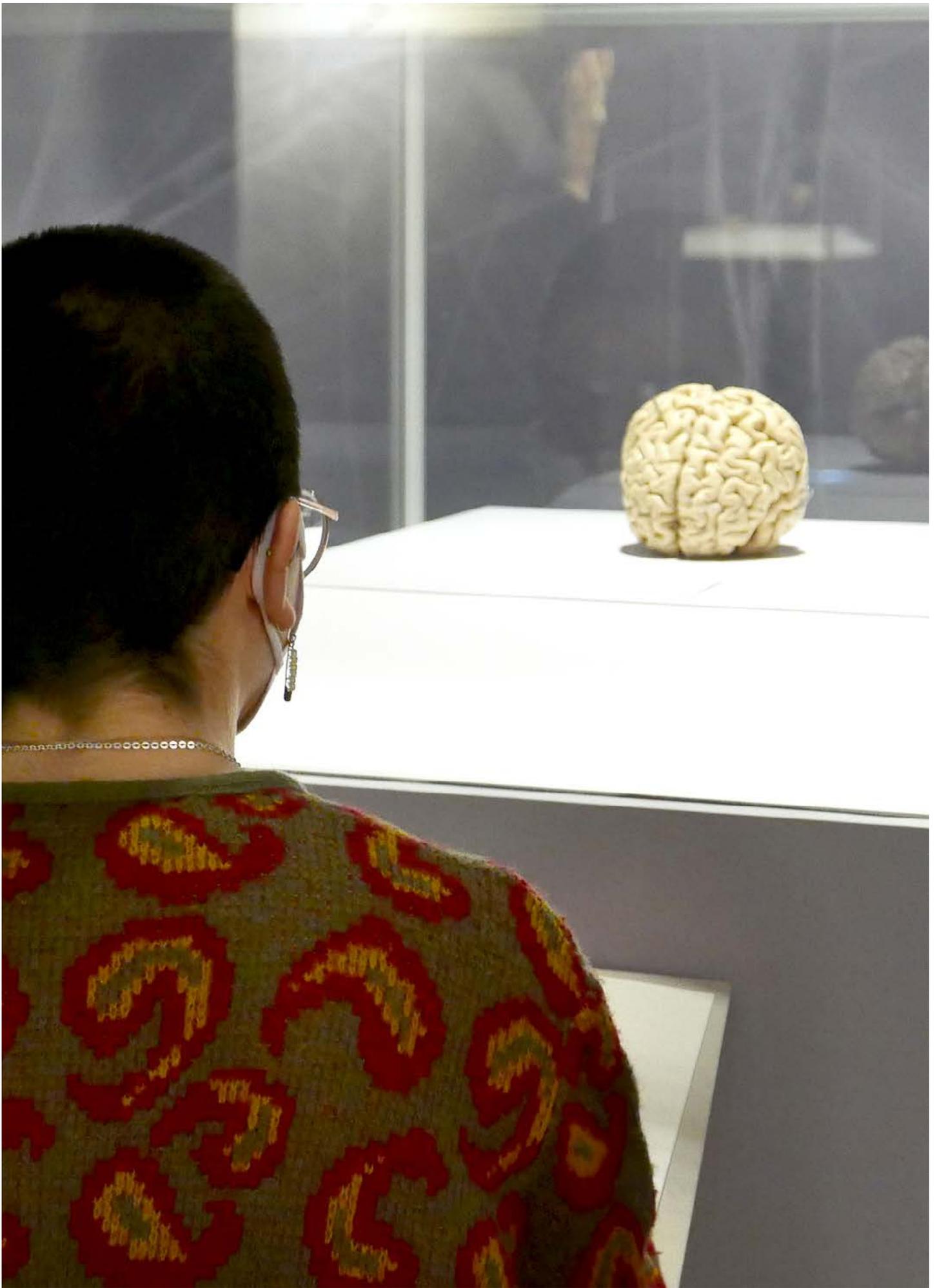


Nel settembre del 2021, all'interno della Scuola cantonale d'arte, si sono registrati alcuni importanti cambiamenti: da un canto Michele Martinoni e Filippo Mambretti hanno assunto rispettivamente il ruolo di responsabile e di vice-responsabile della SCA; e, dall'altro, Georgia Fioroni quello di responsabile della Maturità specializzata artistica.

Sia per quanto riguarda la didattica e la proposta formativa, sia per quanto riguarda il percorso di riconoscimento della SCA entro il sistema di scuola specializzata di diritto inter-cantonale, la collaborazione fra i tre responsabili è stata stretta e costante.

Quanto all'aspetto didattico-formativo – pur integrando alcune novità in nell'ottica di un costante miglioramento – si è seguita una linea di continuità, che vanta una lunga esperienza: si pensi, ad esempio, agli stage professionali del terzo e del quarto anno, ai lavori interdisciplinari di approfondimento culturale e al Lavoro di maturità, apice del percorso di Progetto di cultura artistica. In particolare si ricorda che i risultati del Lavoro di maturità, al di là della soddisfazione di allievi e docenti – che hanno lavorato con generosità (sia in termini di fatica fisica che emotiva!) – permettono di riflettere sui livelli qualitativi raggiunti, sia dal punto di vista della motivazione, sia dal punto di vista della professionalità e della preparazione agli sbocchi formativi futuri. A proposito del percorso di riconoscimento, si è dapprima proceduto esaminando la corposa documentazione (risalente all'ultimo quinquennio), selezionando i materiali più rilevanti e individuando quelli non più in vigore; in un secondo tempo, sulla base di una documentazione aggiornata, ci si è focalizzati sulle richieste della Commissione di riconoscimento; infine sono state avanzate (alla Direzione e al corpo docenti) delle proposte in grado di rispondere pienamente alle riserve avanzate dalla Commissione.

In termini più generali è importante sottolineare che lo scopo principale della formazione SCA, garantendo il titolo di studio, è quello di dare agli allievi la capacità di orientarsi nel campo dell'arte e delle arti applicate, utilizzando le competenze acquisite con intelligenza e in funzione alle loro ambizioni e aspettative personali.







# Rapporto annuale

2021/22

SSS\_AA

Scuola  
specializzata  
superiore  
di  
arte  
applicata

Lugano

**1DV**

Durante la prima parte del 1° anno di Design Visivo, approfondimento Gaming, gli studenti sono stati incaricati di sviluppare un minigame che replicasse le funzionalità basilari del celebre videogioco "Flappy Bird". Ognuno degli alunni ha dovuto però rielaborare il tema riprogettando da zero l'intero comparto grafico ed inserendo funzionalità supplementari personalizzate. Il risultato sono stati 15 diversi minigame che sono stati esposti all'interno dell'istituto scolastico per una settimana durante la quale gli studenti CSIA hanno potuto provarli.

Durante la seconda parte dell'anno agli studenti è stato chiesto di sviluppare 5 ulteriori minigiochi basati su storie originali scritte da loro stessi. In questo caso hanno dovuto lavorare in piccoli gruppi, ognuno capitanato da un leader. Dei 5 giochi prodotti 3 sono platformer 2d a scorrimento laterale o verticale, 1 presenta grafica pixel-art e visuale top-down e l'ultimo è un gioco in terza persona con grafica 3D lowpoly.

**2DV**

Gli alunni del 2° anno della SSSAA Sezione Design Visivo hanno ricevuto il compito di sviluppare prodotti di intrattenimento e divulgazione per l'associazione ATIDU che si occupa di sensibilizzazione riguardo ai problemi di udito. La studentessa Giulia Ferrario ha scelto come approfondimento didattico quello del Gaming e dunque ha sviluppato il tema attraverso la realizzazione di un videogame collaborativo basato sulla tecnologia della Realtà Aumentata. Il prodotto è pensato per essere portato nelle classi delle scuole medie dai rappresentanti ATIDU durante gli incontri di sensibilizzazione. Il gioco è una sorta di mix tra il videogioco digitale ed i classici giochi da tavola. Ai giocatori infatti saranno forniti tablet, tabelloni cartacei e carte da gioco. Attraverso l'interazione tra i dispositivi digitali e gli elementi cartacei gli studenti potranno vivere un'esperienza di Realtà Aumentata che li porterà a scoprire quali sono i principali pericoli per l'udito che si insinuano nella vita di tutti i giorni.

**Unificato**

Durante il 1° anno di Design Visivo, approfondimento Gaming, gli studenti sono stati incaricati di sviluppare 2 prodotti principali. Il primo è un minigame che replica le funzionalità basilari del celebre videogioco "Flappy Bird", per il quale gli studenti hanno rivisitato completamente il comparto grafico. Un secondo esercizio ha richiesto agli alunni di sviluppare 5 ulteriori minigiochi basati su storie originali scritte da loro stessi. Dei 5 giochi prodotti 3 sono platformer 2d a scorrimento laterale o verticale, 1 presenta grafica pixel-art e visuale top-down e l'ultimo è un gioco in terza persona con grafica 3D lowpoly. La studentessa del 2° anno Giulia Ferrario ha invece sviluppato il tema della sensibilizzazione riguardo ai problemi di udito attraverso la realizzazione di un videogame collaborativo basato sulla tecnologia della Realtà Aumentata. Il prodotto è pensato per essere portato nelle classi delle scuole medie dai rappresentanti ATIDU durante gli incontri di sensibilizzazione. Il gioco è una sorta di mix tra il videogioco digitale ed i classici giochi da tavola. Attraverso l'interazione tra i dispositivi digitali e gli elementi cartacei gli studenti potranno vivere un'esperienza di Realtà Aumentata che li porterà a scoprire quali sono i principali pericoli per l'udito che si insinuano nella vita di tutti i giorni.

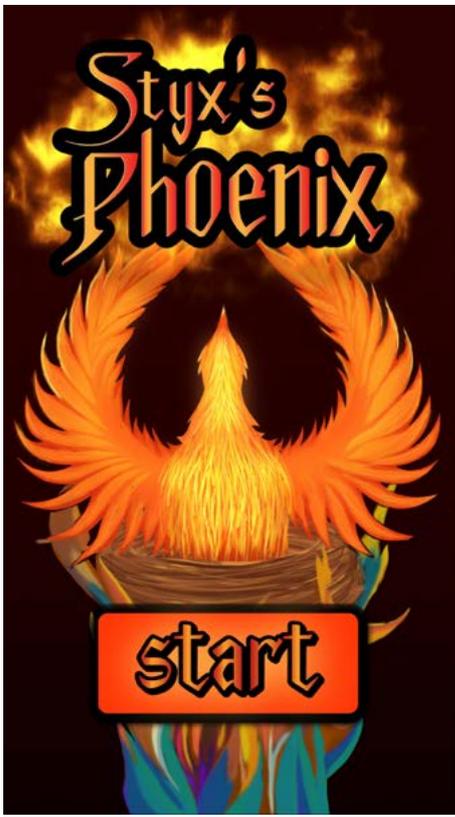
# DEMON HUNTER

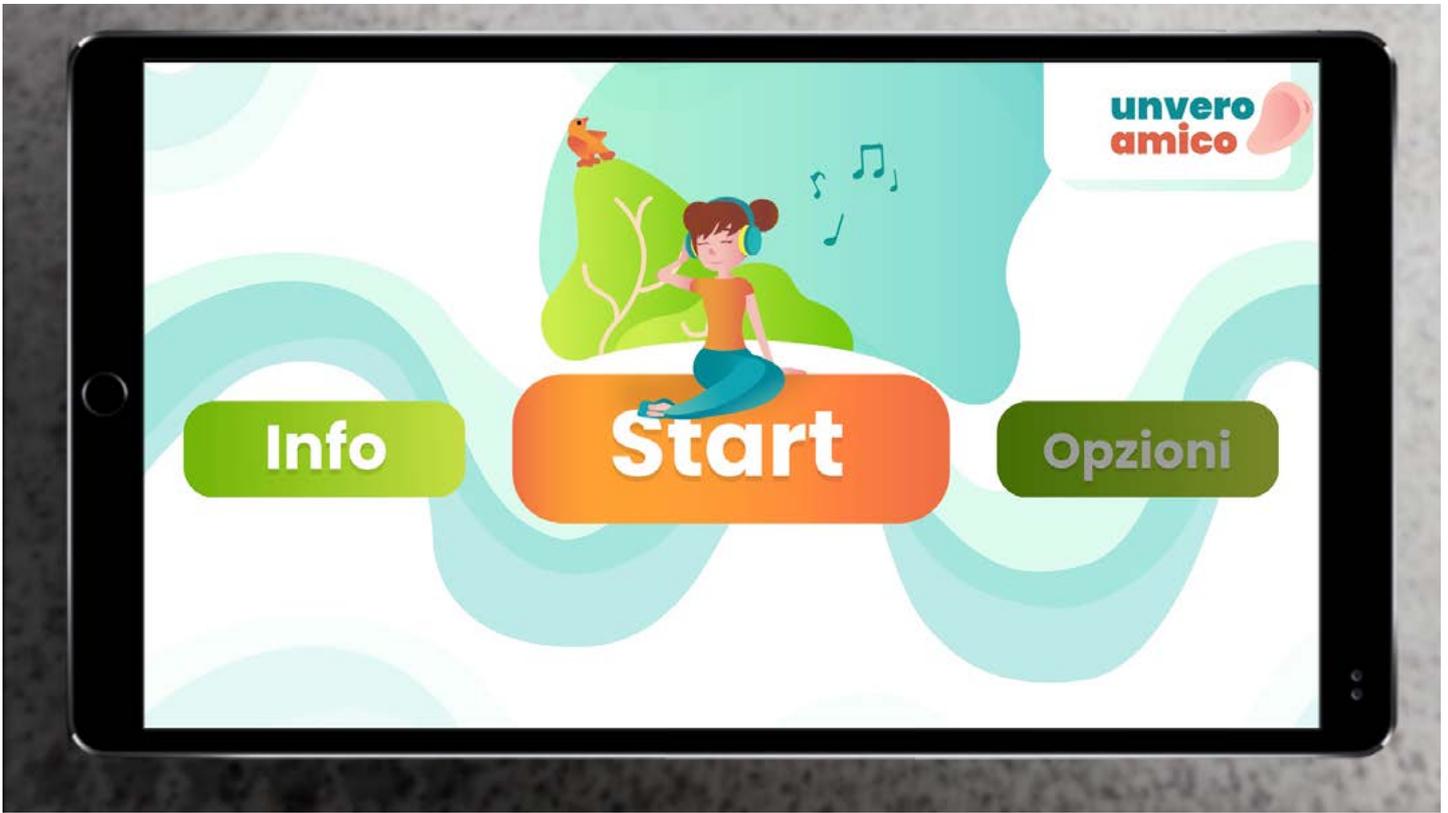
8



00:42:456







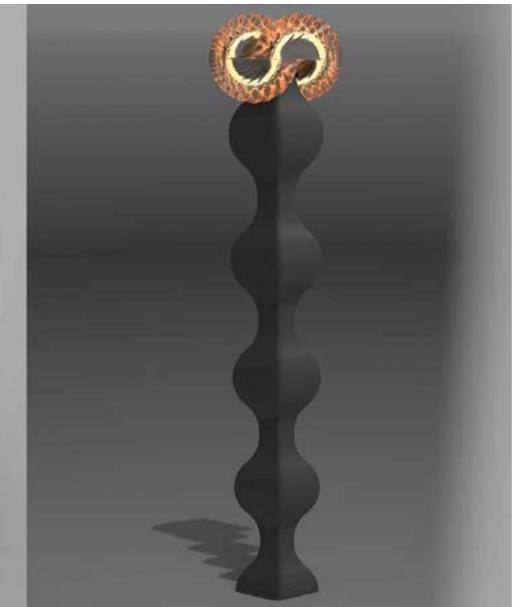
L'anno scolastico 2020/2021 per la SSS'AA, a causa del COVID, ha visto lo scorrere dell'anno tramite condizioni legate in gran parte alla formazione a distanza. Quindi, anche per l'indirizzo Design di prodotto le lezioni si sono svolte da metà ottobre a quasi metà aprile in modalità online.

Un anno scolastico particolare che però non ha impedito agli studenti e ai docenti dell'indirizzo in questione di proseguire su un percorso di formazione che, tra i vari impedimenti, ha comunque prodotto risultati apprezzabili. Di seguito sono descritti i progetti più significativi che hanno marcato le fasi di apprendimento degli studenti dell'indirizzo SSS'AA legato alla progettazione del prodotto.

Quattro progetti che hanno condotto gli allievi all'esame intermedio che definisce il passaggio dal primo al secondo anno di un percorso mirato a formare specialisti dello sviluppo di prodotti industriali tramite l'uso delle tecnologie digitali.



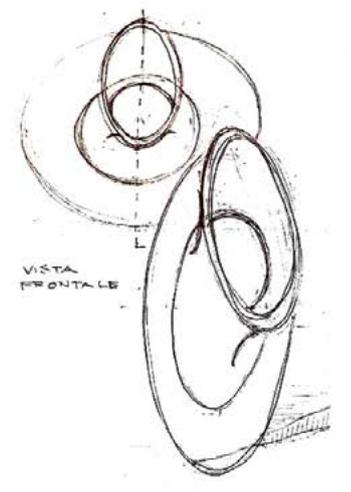
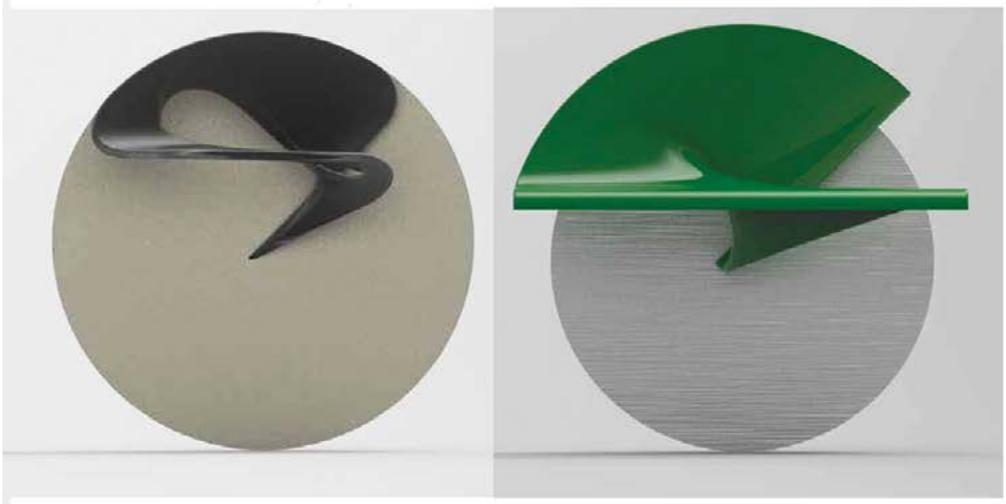
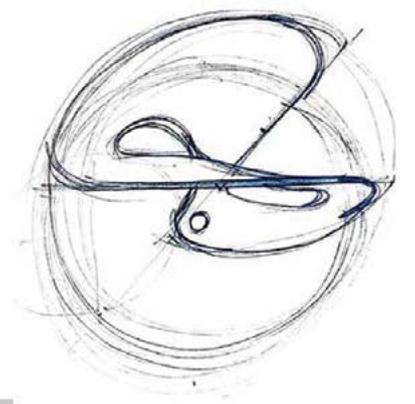
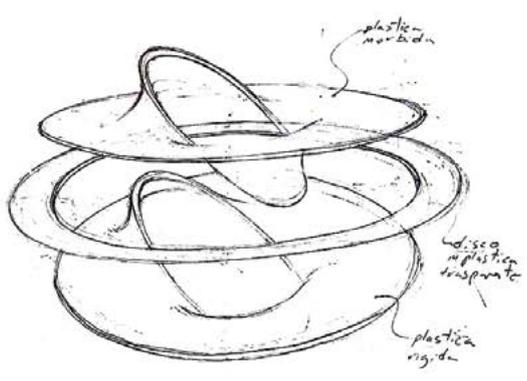
Il primo progetto interdisciplinare affrontato dagli studenti al loro secondo anno di formazione, li ha visti impegnati nello sviluppo di una gamma di prodotti di grande serie come quello delle lampade. Il settore dell'illuminazione è senz'altro un mercato florido, ricco ed allo stesso modo estremamente sovraccarico. I brand, anche quelli più conosciuti, storici e globali, spesso si rincorrono e propongono soluzioni simili, in termini funzionali che estetici, creando di fatto un allineamento ed un appiattimento generale delle proposte. L'esplosione poi dei LED, ha notevolmente acuito questo fattore, e penetrare in un mercato così maturo e saturo, non è semplice per nessuno e profilarsi solo con il design, non basta. Ecco quindi che il progetto non voleva essere semplicemente un esercizio estetico, ma si sono considerati fattori supplementari, aspetti tecnici e funzionali quali; la possibilità di una ricarica USB, una regolazione di intensità luminosa e di colore, sino alla ricarica per smartphone, alla possibilità di essere un prodotto poliedrico e versatile, per l'interno e per l'esterno, con idea di possedere un'unica fonte luminosa, ma posizionabile in supporti differenti, a parete, a sospensione, a stelo e da tavolo. Sulla base di queste indicazioni, hanno affrontato il proprio percorso progettuale in tutte le fasi conosciute, dal marketing, all'usabilità, all'interazione con il prodotto, alla tecnologia ai materiali e all'aspetto formale.



**Progetto a mandato:**  
**taglia pizza**  
**Cliente :**  
**Heftitech SA, Cugnasco**

Il secondo progetto interdisciplinare é stato sviluppato in collaborazione con l'azienda di articoli casalinghi, Heftitec SA, per lo sviluppo di un nuovo articolo non linea, un taglia pizza. Gli studenti si sono così confrontati, con una realtà concreta un'azienda, con cui si sono cimentati in colloqui costruttivi nelle varie fasi di sviluppo del progetto. Conoscere, capire i bisogni e le richieste del cliente, sono state le prerogative fondamentali, per una collaborazione che ha portato alla scelta da parte della committenza di due progetti. Vi sono stati momenti nello sviluppo in cui le necessità, i limiti produttivi, e i costi, hanno imposto dei correttivi significativi in alcune proposte, mentre in altre si sono apportati aggiustamenti utili per soddisfare e rispondere al meglio al know how aziendale. Aspetti di marketing, hanno permesso di comprendere al meglio quali fossero realmente i competitors a cui riferirsi, sia in termine di brand che di costi, in relazione alle specificità dei prodotti presenti sul mercato. Questo ha consentito di affrontare aspetti di usabilità, di ergonomia e di funzionalità, aggiungendo così nuove caratteristiche ad un prodotto solo apparentemente "ordinario".

Le fasi successive del progetto, sono state quelle di sviluppare forme tali che racchiudessero nuove modalità di utilizzo, in termini di impugnatura, di dimensioni, di design e di materiali. Al termine del percorso progettuale, il cliente ha potuto selezionare tra le proposte che gli studenti hanno sviluppando, per due soluzioni, che stando alle aspettative del titolare dell'azienda il Sig. M.Hefti, potranno entrare in produzione entro qualche mese, nelle loro vesti definitive, ed essere quindi presenti sul mercato.



**Progetto d'esame a mandato:  
coltivazione idroponica**

**Cliente :  
E-Pole Group, Mendrisio**

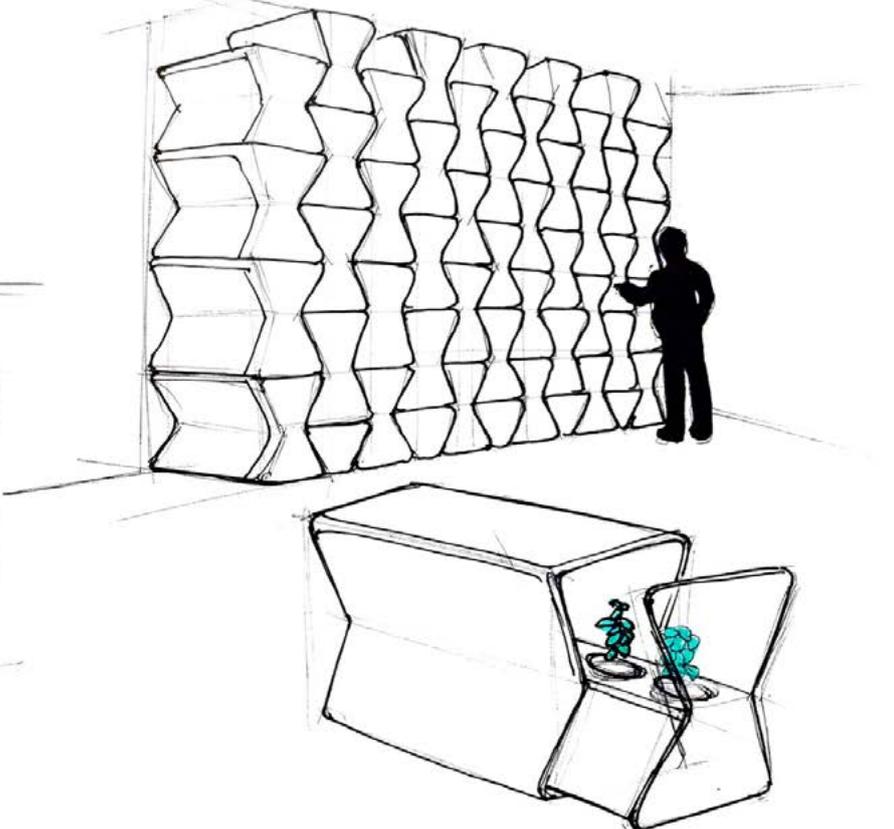
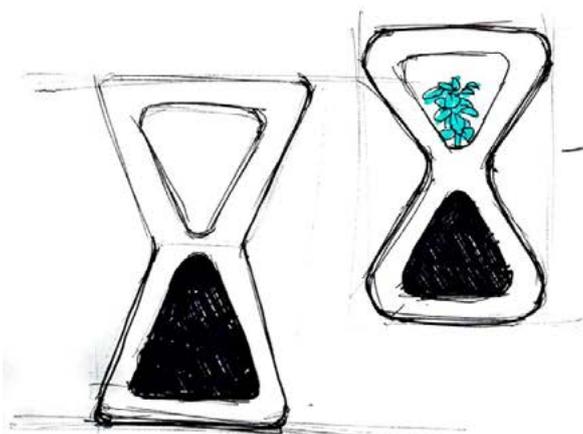
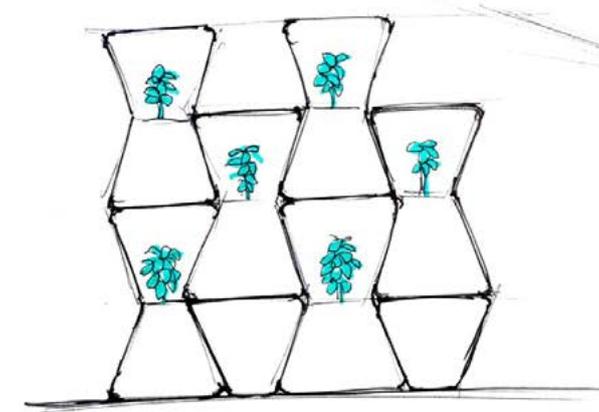
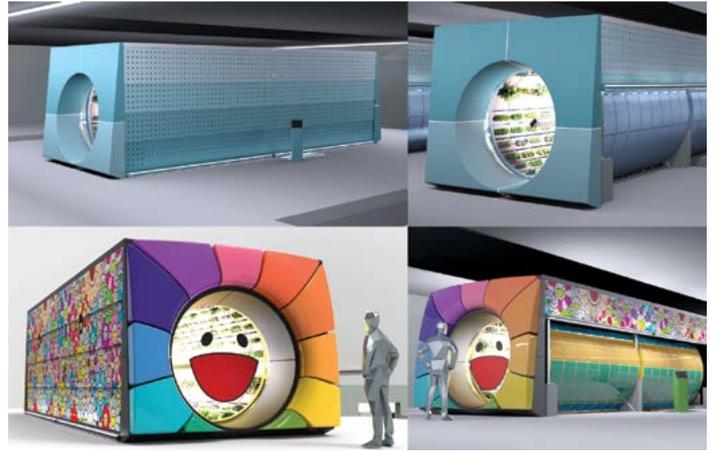
Il tema d'esame di fine formazione, ha visto gli studenti affrontare per la durata di 16 settimane, una tematica innovativa, ed allo stesso modo attuale, richiesta espressamente dal cliente, l'azienda E-Pole Group di Mendrisio. Questa azienda è attiva nel settore dell'industrial design e con specifiche competenze nei processi di industrializzazione ed engineering per la costruzione/fabbricazione di mobili contenitori in cui la flessibilità, la personalizzazione e l'organizzazione dello spazio sono il vero core business dell'azienda.

La richiesta espressa dal cliente, è stata quella di pensare e sviluppare dei concetti. Per idroponica si intende una tecnica di coltivazione "fuori suolo", cioè senza terra e grazie all'acqua, nella quale vengono sciolte sostanze nutritive adatte per far crescere le piante velocemente e in salute. La tecnica idroponica è già utilizzata dalle TechnoFarm urbane.

Il mandato del cliente è stato quello di concepire un prodotto che coniugasse la tecnologia di coltivazione idroponica, con un prodotto o sistema che sia inseribile in un concetto di impiego privato e o "condiviso".

Le fasi progettuali affrontate, hanno permesso agli studenti di conoscere e comprendere un settore ai più "sconosciuto", e complesso, analizzando in maniera approfondita le opportunità attualmente esistenti, sia in termini di sistemi complessi, Farm-Lab, sia prodotti più contenuti e impiegabili direttamente dal cliente finale.

Le proposte sviluppate hanno evidenziato come gli studenti abbiano affrontato in maniera trasversale la tematica, ampliando i concetti con funzionalità, contesti e contenuti. I progetti sviluppati sino alla realizzazione di matematiche 3D, considerando la fattibilità costruttiva, e produttiva, ai materiali e alle tecnologie, sino alle rese fotorealistiche 3D, valorizzando lo studio funzionale/formale dei prodotti.

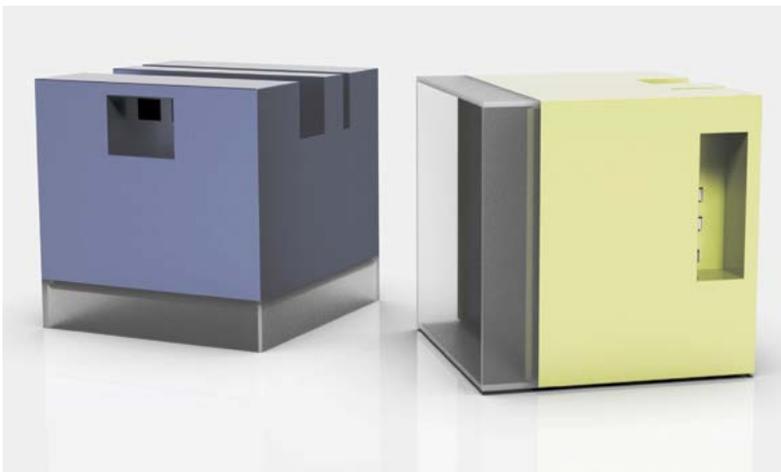
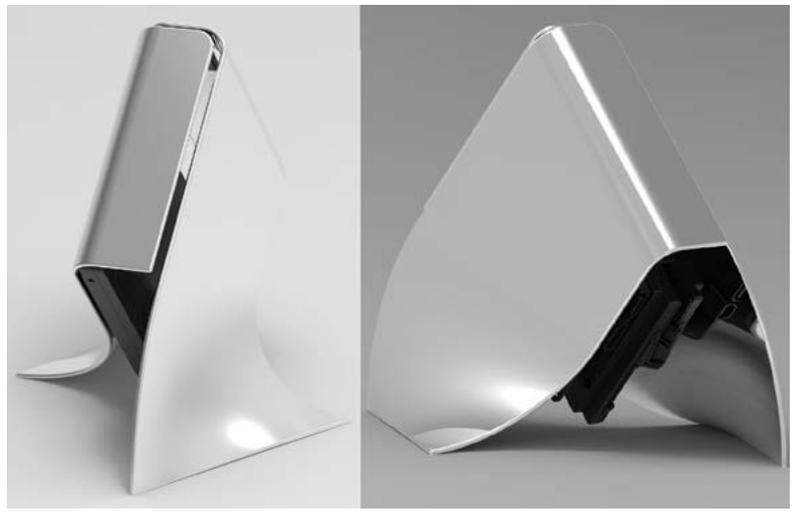


Con Creo 5.0, il secondo anno é stato un approfondimento generale delle funzioni e dei moduli che questo software offre.

Con l'impiego di sheetmetal, di style, e la gestione delle messe in tavola 2D per la fattibilità di prodotto, si sono affrontati dei moduli che consentono maggiori opportunità e variabili di modellazione e di rappresentazione per lo sviluppo di forme e teniche costruttive più approfondite e dettagliate.

I modelli tridimensionali generati, sia come esercizi sia come progetti concreti, hanno consentito agli studenti di offrire maggiori opportunità di rappresentazione anche creativa/ formale, soprattutto nelle tematiche progettuali in collaborazione con la committenza, come nel caso dela taglia pizza e del progetto di coltivazione idroponica.

Gli studenti hano potuto approfondire e a llostesso modo scoprire le oppotunità che questo programma consente, sia in termini creativi, che tecnici.



CSIA

Centro scolastico  
per le industrie artistiche

Via Giacomo Brentani 18  
C.P. 4243  
6904 Lugano

+41 (0)91 815 20 11  
decs-csia@edu.ti.ch  
[www.csia.ti.ch](http://www.csia.ti.ch)

Repubblica  
e Cantone Ticino

Divisione della formazione  
professionale

Dipartimento dell'educazione,  
della cultura e dello sport

Sezione della formazione  
industriale, agraria, artigianale  
e artistica



