DASL06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 2° LIVELLO IN INTERIOR DESIGN

Insegnamento	DESIGN 2
Codice settore disciplinare	ABPR17
Docente	PERLA GIANNI FALVO
Anno di corso	2
Semestre di insegnamento	1° E 2°
Crediti formativi	8
Propedeuticità	per sostenere l'esame di DESIGN 2, è necessario aver sostenuto l'esame di DESIGN 1 nell'anno accademico precedente
Obiettivi formativi	Il corso si prefigge l'obiettivo di formare una figura di Designer che conosca il contributo delle scienze cognitive nel processo progettuale. Si tratta di una formazione multidisciplinare che intende offrire fondamenti teorici e pratici sulla base dei quali orientare la progettazione degli ambienti.
Contenuti del corso	Design and Cognitive Science corso di Formazione teorico-laboratoriale Il corso intende consentire agli studenti la comprensione delle potenzialità e delle modalità di utilizzo delle scienze cognitive, applicate alla progettazione affrontata come sistema complesso. Saranno trattati gli strumenti teorici tesi a individuare le scelte più appropriate per progettare, valutando le capacità percettive umane capitalizzando le diverse esperienze di ricerca in quest'area e le potenzialità degli allievi.

Metodologia didattica	Il corso sarà strutturato in lezioni frontali, seminari e visite ai cantieri, attività che costituiranno la tematica del laboratorio e che verranno integrati nelle diverse fasi della progettazione. Gli studenti saranno coinvolti in esercitazioni individuali, di piccolo gruppo e collettive, a seconda della fase di lavoro.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Introduzione dei temi del corso e della loro applicazione nelle esercitazioni
	UD 2	Scienze cognitive e fenomeni complessi, un approccio sistemico alla progettazione
	UD 3	Incontro con un esperto del settore nautico
	UD 4	Laboratorio: definizione e pianificazione operativa. Intelligenze multiple
	UD 5	Laboratorio: applicazione e declinazione della mappa concettuale
	UD 6	Abitare uno yacht: analisi della distribuzione degli spazi e dei percorsi
	UD 7	Metaprogetto
	UD 8	Visita ai Cantieri, la costruzione di uno yacht
	UD 9	Applicazione del percorso teorico nella presentazione della prima stesura del prog
	UD 10	Innovazioni tecnologiche green-oriented. Intelligenza emotiva
	UD 11	Analisi di una presentazione multimediale. Neuroni specchio
	UD 12	Verifica con un esperto della conformità tra progetto e prodotto
	UD 13	Esecuzione degli adeguamenti emersi nella verifica
	UD 14	Spazio e tempo di fruizione. Focus percettivi. Affordance
	UD 15	Presentazione del progetto per i diversi medium, veste grafica e immagine coordinata
	UD 16	Implementazione del progetto esecutivo
	UD 17	Implementazione del progetto, tavole tecniche
	UD 18	Implementazione del progetto, Salone del Mobile
	UD 19	Implementazione del progetto, immagine coordinata
	UD 20	Implementazione del progetto, verifica di presentazione
	UD 21	Analisi finale del progetto con un esperto
	UD 22	Controllo degli aspetti procedurali e formali
	UD 23	Controllo degli aspetti teorici applicati al processo progettuale

	UD 24	Conclusione del progetto integrato
Bibliografia di riferimento		• Damasio A. (1994) L'errore di Cartesio - Emozione, ragione e cervello umano. Adelphi • Gallese V., Guerra M. (2015) Lo schermo empatico. Cortina Raffaello Editore • Gardner, H. (1994) Intelligenze multiple. Milano, Italia: Anabasi. • Gianni Falvo P., Bergamasco M., Valeri Manera G. (2018) Perceiving Cultural Heritage Through Digital Technologies ¬– Special Issue, Studies in Digital Heritage – Indiana University. DOI: https:// doi.org/10.14434/sdh.v2i1.27979 • Gibson, J.J. (1979). The ecological approach to visual perception. Boston, MA, USA: Houghton Mifflin. • Goleman, D. (1996). Emotional Intelligence. New York, NY, USA: Bantam Books. • Norman D.A. (2004) Emotional Design, Edizioni Apogeo • Norman D.A. (2015) La caffettiera del masochista, Giunti Edizioni • Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. (2006). So quel che fai. Milano, Italia: Raffaello Cortina Editore, Ruggieri, V. (1997) L'esperienza estetica, fondamenti psicofisiologici per una esperienza estetica. Roma, Italia: Armando Editore
Modalità esame finale		Analisi critica dei lavori d'esame realizzati, con discussione dei temi teorici a essi pertinenti.
Software/s richiesto/i		Photoshop, Computer grafica 3D, Premiere, AfterEffect, Illustrator, Indesign
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori		Le lezioni sono teorico/laboratoriali, si richiede pertanto l'utilizzo di Sala di posa
Incontri o uscite previste		Si prevedono incontri con specialisti e visite a imprese del settore design e/o musei, uscite/sopralluogo nell'azienda relativa alla tematica delle esercitazioni di laboratorio: • ADI Design Museum - Milano 11 novembre 2025 • Cantieri Sanlorenzo, data definire • Visita Impresa del settore design, data definire • Salone del Mobile - Milano 21 aprile 2026