DASL06- DIPLOMA ACCADEMICO DI 2° LIVELLO IN INTERIOR DESIGN

Insegnamento	DESIGN 1
Codice settore disciplinare	ABPR17
Docente	PROF. ANGELO MINISCI
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	1° E 2°
Crediti formativi	08
Propedeuticità	DESIGN 1 è un esame propedeutico, pertanto deve essere sostenuto nell'anno accademico precedente a quello di DESIGN 2
Obiettivi formativi	Obiettivo del corso è presentare agli studenti degli aspetti fondamentali del design e gli approcci progettuali che identificano la professione del designer. Le lezioni si caratterizzano per una parte di comunicazione – introduzione-analisi delle problematiche – e una parte di esperienza progettuale attiva. L'obiettivo è di condividere una metodologia di approccio al lavoro completa. Una metodologia che consenta al progettista di entrare in possesso di una visione globale delle varie fasi di lavoro, siano esse della tipologia di ricerca e analisi o di progetto di design. Il professionista verrà messo a conoscenza dei vari step procedurali e metodologici. Nelle varie fasi si analizzeranno infine casi concreti, al fine di capire al meglio quali possono essere le problematiche reali.
Contenuti del corso	Lezioni avranno per tema l'analisi dell'intorno antropologico, progettuale e semantico dal quale nasce e si sviluppa il progetto. Saranno presi in esami, alcuni aspetti del design con un'analisi dei progetti e delle tendenze più rilevante dal punto di vista storico, tecnologico /innovativo e semantico. Tali incontri saranno coordinati in lezioni frontali con l'aiuto di strumenti audiovisivi e dispense che meglio evidenzieranno il tema dibattuto. Ogni studente partecipa al dibattito delle lezioni, le verifiche sono lezioni che lo studente fa al corso. Ad ogni ciclo di lezione seguirà un'esercitazione progettuale obbligatoria per tutti gli studenti da realizzarsi, a livello di progetto di massima o metaprogetto, nell'arco di 15 giorni. Per ogni esercizio si richiede una documentazione grafica, fotografica, relazione scritta e modello di studio.

Metodologia didattica	Il corso fornisce strumenti per la conoscenza dei metodi e delle tecniche per la gestione delle diverse fasi del processo progettuale, attraverso esercitazioni. 1. ***ricerca** e analisi (capacità di osservazione, selezione delle fonti, ricerca iconografica); 2. * **concetto** e comunicazione (sviluppo del progetto a livello ideativo, in aderenza agli obiettivi proposti nel brief, capacità di visualizzare concetti, presentazione delle soluzioni e/o strategie con chiarezza e coerenza); 3. ***definizione formale**, modello e prototipo (schizzi, disegni tecnici, ambientazioni, modelli di studio); 4. ***sintesi** (sensibilità alla selezione dei media e all'elaborazione pratica per la presentazione dei progetti); 5. ***verifica** (assimilazione del metodo, capacità di gestione del processo). **Durante il corso saranno proposti temi/termini da approfondire partendo dalla definizione generica, e ridefinire in chiave design (citazioni, esempi, riflessioni, immagini, video).**

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Presentazione generale del corso e sviluppo delle lezioni.
	UD 2	Design, tipologie e visioni d'insiemi. Tra ragione ed emozione. Le forme del progetto
	UD 3	Trasferimento di Senso- Contesto e Fenomenologia della Forma. Relazione Strutturale e Funzionale di prodotto
	UD 4	Requisiti di progetto. Gestione e sviluppo prodotto. Casi studio. Partendo da questi obiettivi, l'insegnamento si articolerà in fasi volte a sperimentare il processo di sviluppo dell'idea di un prodotto. Si partirà dall'analisi del tema e dall'elaborazione di un metodo per costruire e presentare un design research che permetta di acquisire una conoscenza adeguata sul tema.
	UD 5	Design come strumento sociale e mezzo per attivare connessioni. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 6	Prototipizzazione. I requisiti del progetto. Prototipi vs Design. Casi Studio.
	UD 7	Project Live Cycle. Innovazione e progetti circolare
	UD 8	Ingegnerizzazione dei processi e studio della forma. Tecnica e tecnologia dei materiali.
	UD 9	Responsabilità del progetto. Ricerca, Concept, prototipi e comunicazione. Caso Studio.
	UD 10	Approccio Creativo alla progettazione. Competenze, oggetto tecnico, contaminazione.
	UD 11	Ex tempore Primo tema di progetto. Oggetti Narranti.
	UD 12	Disegno tecnico, norme e sviluppi.
	UD 13	Caso Alessi. La Fabbrica Bella. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 14	Design dei Processi. Verifica e discussione in aula.
	UD 15	ADI e prestazioni professionale per i designer
	UD 16	Ex tempore Secondo Tema di progetto. Oltre la funzione dell'oggetto.
	UD 17	La Semiotica per il design. Capire il design attraverso la forma e non solo.
	UD 18	Comunicare e raccontare il design. Diritto d'autore, riviste e letteratura del design . Fare design oggi
	UD 19	Ricerca, Concept, comunicazione. Oggetto_ progetto e visioni del Contemporaneo. Caso Studio.
	UD 20	Metaprogetti creativi in aula, revisioni e presentazioni propedeutiche agli esercizi di corso. Progetti da svolgere: Oggetti Narranti, Peninsula e Vaso_seduta
	UD 21	Ricerca e Analisi (capacità di osservazione, selezione delle fonti, ricerca iconografica); concetto e comunicazione (sviluppo del progetto a livello ideativo, in aderenza agli obiettivi proposti nel brief, capacità di visualizzare concetti, presentazione delle soluzioni e/o strategie con chiarezza e coerenza);.
	UD 22	Definizione formale, modello e prototipo (schizzi, disegni tecnici, ambientazioni, modelli di studio);sintesi (sensibilità alla selezione dei media e all'elaborazione pratica per la presentazione dei progetti); verifica (assimilazione del metodo, capacità di gestione del

		processo)
	UD 23	Storytelling e altri progetti. Ricerca e Analisi (capacità di osservazione, selezione delle fonti, ricerca iconografica); concetto e comunicazione (sviluppo del progetto a livello ideativo, in aderenza agli obiettivi proposti nel brief, capacità di visualizzare concetti, presentazione delle soluzioni e/o strategie con chiarezza e coerenza);definizione formale, modello e prototipo (schizzi, disegni tecnici, ambientazioni, modelli di studio);sintesi (sensibilità alla selezione dei media e all'elaborazione pratica per la presentazione dei progetti); verifica (assimilazione del metodo, capacità di gestione del processo). Storytelling e altri progetti.
	UD 24	Modalità Book finale. Esame, progetti di comunicazione

Bibliografia di riferimento	• Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, Laterza, 2002 • Bruno Munari, Design e comunicazione visiva, Edizione Laterza Bari 1998 • V. Flusser, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003. • G. Dorfles, *Introduzione al disegno industriale*, Einaudi, Torino, 1972-2001. • Donald A. Norman, *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Giunti, Firenze, 1997 • Donald A. Norman, *Emotional Design*, Apogeo, Milano, 2004 • Eleonora Fiorani "Il mondo degli oggetti" edizione Lupetti 2001; • Brusatin - *Storia dei colori*, Einaudi **Complementari agli aspetti della comunicazione per il progetto.** • Spera, Michele, *Abecedario del grafico - La progettazione tra creatività e scienza* - 2^ • Gangemi, Edizione 2005 • Francesco Mauri, Progettare progettando strategia. Il design del sistema prodotto, Masson, Milano,1996. • Fulvio Carmagnola, Mauro Ferraresi "Merci di Culto", Castelvecchi 1999 • DENI, Michela, Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi, Franco Angeli, Milano 2002. • DENI, Michela e PRONI, Giampaolo (eds.), La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing, Franco Angeli, Milano 2008 • MANGANO, Dario, Semiotica e design, Carocci 2008 • Italo Calvino: "Lezioni americane", editore Garzanti – Milano 1988; • Jean Baudrillard "Il sistema degli oggetti" edizioni Bompiani 2003; • Branzi A., "Modernità debole e diffusa", Skira, Milano, 2006 • Bauman Z., "Modernità liquida", Laterza, Bari, 2002
Modalità esame finale	Dovranno essere presentate nella prova d'esame tutte le esercitazioni svolte. Queste saranno documentate attraverso una rivista realizzata in formato A3; inoltre saranno presentati i disegni e i modelli di ogni singolo lavoro. La prova verterà sugli argomenti trattati nelle lezioni e nelle attività afferenti ad esse. In occasione dell'esame lo studente depositerà la rivista e un CD, questo dovrà contenere l'impaginato della stessa rivista e una cartella con tutte le immagini utilizzate sia relative ai modelli sia ai disegni. Le immagini dovranno avere una definizione non inferiore 300 DPI (2000X3000 circa). L'esame prevede la presentazione dei progetti realizzati durante il corso. Per ciascuno studente l'esame sarà orale con durata massima di 20 minuti: 10 minuti di presentazione del progetto da parte dello studente e 10 minuti di domande e discussione. *ALTRE INFORMAZIONI* Si consiglia di seguire tutte le lezioni,. NB: Si ritengono studenti frequentanti quelli che avranno firmato la propria presenza ad almeno il 80% delle ore di lezione svolte e che avranno svolto tutte le esercitazioni in aula.
Software/s richiesto/i	Photoshop. Minimi programmi di impaginazione. Emodellazione2 e 3D
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Le lezioni sono teorico/laboratoriali, si richiede pertanto l'utilizzo di materiale tecnico per sviluppare i diversi esercizi.
Incontri o uscite previste.	**Contributi extra** CREACTIVITY museo Piaggio Le forme della materia. Visita Vilca – Colle Cristalleria Utopia e avanguardia (mostre in programmazione). Strozzina Palazzo Strozzi- Museo del '900 Firenze. **Contributi cinematografici** L'immaginario tecnologico - *Metropolis, Fritz Lang, 1926* Tradizione e innovazione - *Mon Oncle, Jacques Tati, 1958* Estetica spaziale - *2001 Odissea nello Spazio, Stanley Kubrick, 1968* Androidi neoromantici - *Blade Runner, 1982* **#Per ogni lezione sarà indicata una bibliografia sull'argomento trattato.**