DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN DESIGN

Insegnamento	DESIGN 1
Codice settore disciplinare	ABPR17
Docente	PROF. ANGELO MINISCI
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	1° E 2°
Crediti formativi	10
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. Il settore analizza le diverse metodologie e, al rigore della ricerca scientifica, associa percorsi di sperimentazione fondati sulla interdisciplinarità. L'obiettivo formativo, peculiare del settore, è l'acquisizione di capacità di controllo figurativo degli insiemi formali e lo sviluppo di una creatività intesa sia come capacità ad elaborare in forma originale processi logico-deduttivi, sia come attitudine a gestire sistemi complessi non interamente razionalizzabili. Le conoscenze e le metodologie acquisite hanno il compito di sviluppare adeguate capacità e attitudini alla comprensione del portato formale, funzionale e semantico delle immagini e degli oggetti. **Ogni esperienza sarà focalizzata su uno dei seguenti aspetti del progetto:** • L'Azione creativa: l'ideazione e la ricerca • La relazione uomo/dispositivo: antropometria ed ergonomia • Gli aspetti tecnico funzionali del progetto • La Comunicazione del progetto • Bidimensionale e Tridimensionale

Libera Accademia di Belle Arti
Piazza Badia a Ripoli 1/A - Firenze
www.laba.biz - info@laba.biz
tel. +39 0556530786

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).**

	UD 1	Presentazione generale del corso e sviluppo delle lezioni. Cos'è il Design. Basic Design
	UD 2	Design, tipologie e visioni d'insiemi. Pensieri altri e riflessioni sullo scenario del design Primario. I Am – Io Sono. Primo metaprogetto Creativo.
	UD 3	NEXT, una certa idea del mondo. Tre scenari, 10 parole chiavi, direzioni e visioni. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 4	Trasferimento di Senso- Contesto e Fenomenologia della Forma. Relazione Strutturale e Funzionale di prodotto.
	UD 5	Cosa vs Oggetto.Parole , design, ricerca ed innovazione. Gemelli Diversi. Natura delle Forme. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 6	Workshop metaprogetto: Gemelli Diversi. Fare ,Prototipare, Esplorare
	UD 7	Prototipizzazione. I requisiti del progetto.Prototipi vs Design. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 8	Visita in Azienda. Ingegnerizzazione dei processi e studio della forma. Tecnica e tecnologia dei materiali. VILCA COLLE CRISTALLERIA
	UD 9	Responsabilità del progetto. Ricerca, Concept, prototipi e comunicazione. Caso Studio Space Club, altri casi di sviluppo e ricerca. Design dei processi _ Basic Design
	UD 10	Approccio Creativo alla progettazione. Competenze, oggetto tecnico, contaminazione. Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design.
	UD 11	Workshop metaprogetto: Stivale di Gomma. Elaborare la Forma, ri-definire l'oggetto.
	UD 12	Basic Design – Design Primario. Percezione Visiva. Textures, Materiali e percezione. Schede Tecniche.
	UD 13	Caso Alessi. La Fabbrica Bella. . Casi Studio e Video intervista I Maestri del Design. Cultura del progetto.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 14	Design dei Processi. Segno e comunicazione della Forma. Verifica e discussione in aula.
	UD 15	Ready Made. Dal Ri-Fatto al Ri-Preso. Trasferimento di senso. Riferimenti al 900 artistico e nuove visioni .
	UD 16	Workshop metaprogetto: Eppur si Illumina. Elaborare la Forma, ri-definire l'oggetto
	UD 17	La Semiotica per il design. Capire il design attraverso la forma e non solo.
	UD 18	Workshop metaprogetto: Taglia e Piega.. Storie di pieghe e tagli intorno alla carta.
	UD 19	Comunicare e raccontare il design. ADI, riviste e letteratura del design . Fare design oggi.
	UD 20	Metaprogetti creativi in aula, revisioni e presentazioni propedeutiche agli esercizi di corso.
	UD 21	Ricerca, Concept, comunicazione. Oggetti Narranti e visioni del Contemporaneo. Caso Studio.
	UD 22	Modalità Book finale. Esame, progetti di comunicazione
	UD 23	Verifica struttura esame, book di progetto e storytelling per il progetto. Casi studio
	UD 24	Evento Finale . Design 1 Piccole Storie Narranti. Il design Esposto

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 A4; 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. Ciascuna delle 4 parti del programma dovrà essere presentata ed esplicata mediante schizzi, disegni, modelli (o fotografie di modelli). Inoltre, ciascuna parte del progetto dovrà essere corredata da una scheda A4. (minimo una pagina per parte). *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.
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. **Incontro conferenza con Dott.ssa Francesca Appiani Curator Museo Alessi. P1 semestre** **Lectur Magistrale di un protagonista del Design Italiano. *2 semestre.** **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.**