DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN DESIGN

Insegnamento	DESIGN 2
Codice settore disciplinare	ABPR17
Docente	PROF. ANGELO MINISCI
Anno di corso	2
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	10
Propedeuticità	per sostenere l'esame di DESIGN 2, è necessario aver sostenuto l'esame di DESIGN 1 nell'anno accademico precedente DESIGN 2 è un esame propedeutico, pertanto deve essere sostenuto nell'anno accademico precedente a quello di DESIGN 3
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
Contenuti del corso	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

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

	– e una parte di esperienza progettuale attiva. 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 • Le Aree di mercato: tipologie del prodotto e destinatari • La Comunicazione del progetto
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). Il corso è integrato da incontri-conferenza che hanno la funzione di proporre agli studenti la diversità degli approcci alla professione e le specializzazioni di completamento alla figura del designer. Gli incontri tenuti da professionisti sono dedicati alla comunicazione d'esperienze di Design del Prodotto; all'impostazione della ricerca e del Concept; alla modellistica. **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	Il cibo come linguaggio e cultura. Il progetto di design per il food.
	UD 3	Requisiti del progetto. Azioni e dinamiche di processo.
	UD 4	Trasferimento di Senso- Contesto e Fenomenologia della Forma. Relazione Strutturale e Funzionale di prodotto. I processi di sviluppo e di processo.
	UD 5	Il brief di progetto. Ricercare e progettare per l'utente. Costruisce un metodo possibile.
	UD 6	Workshop metaprogetto: Fare , Prototipare, Esplorare. Progetto aperto in aula.
	UD 7	Mood board/ Brainstorming. Ex tempore in aula. Prassi e processi disviluppo.
	UD 8	Prototipizzazione. I requisiti del progetto. Prototipi vs Design. (*possibile visita laboratorio di prototipi Lab. LA MODELLERIA. Poggibonsi, prof. Barboni, prof. Poggi)
	UD 9	Responsabilità del progetto. Ricerca, Concept. Food Design, Apparati e regole per progettare.
	UD 10	Approccio Creativo alla progettazione. Competenze, oggetto tecnico, contaminazione. Casi Studio
	UD 11	Storytelling. Food Design. Il Valore della narrazione e sviluppi e processi. Casi studio.
	UD 12	La dimensione Culturale del cibo. Pensieri intorno al piatto e la tavola. Casi studi. Metaprogetto in aula.
	UD 13	Dal metaprogetto al progetto. Ispirazione e prassi. Le buone pratiche di metodo. e Project Management e Design Strategico
	UD 14	Design dei Processi. Segno e comunicazione della Forma. Disegno Tecnico e Regole della rappresentazione.
	UD 15	1*Workshop metaprogetto: Oliera in Cristallo. Elaborare la Forma, ri-definire l'oggetto

	UD 16	Progetto di esame Pranzo Fuori. Ricerca, Concept, comunicazione. Oggetti Narranti e visioni del Contemporaneo. Caso Studio. Strutturazione del progetto
	UD 17	La Semiotica per il design. Capire il design attraverso la forma e non solo.
	UD 18	2*Workshop metaprogetto: packaging per il food. Storie di pieghe e tagli intorno alla carta.
	UD 19	Comunicare e raccontare il design. ADI, lettere di incarico, regolamento della professione e prestazione professionale.
	UD 20	Metaprogetti creativi in aula, revisioni e presentazioni propedeutiche agli esercizi di corso.
	UD 21	Lezione Diritto d'autore. Struttura del disegno tecnico e la sua rappresentazione. Disegno e schizzi di progetto.
	UD 22	Progettare l'evento e narrare il prodotto e progetto. Esperienze professionale sulla narratività del progetto, i processi di sviluppo, le fiere e presentazione dei prodotti. Progettare l'evento e narrare il prodotto e progetto. Capacità di applicare conoscenza e comprensione / Applying knowledge and understanding
	UD 23	Esperienze professionale sulla narratività del progetto, i processi di sviluppo, le fiere e presentazione dei prodotti. Paradigmi Caratterizzanti: - Osservazione - Ricerca morfologica, tecnologica, Storica - Fattibilità
	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).I modelli rimarranno allo studente che però dovrà impegnarsi a conservarli e renderli disponibili per eventuali mostre o altre attività promosse dall'istituto; viceversa la rivista rimarrà depositata presso l'istituto. La valutazione finale sarà fatta sull'intero lavoro svolto dallo studente durante il corso. Per sostenere l'esame ogni studente dovrà consegnare una documentazione cartacea della ricerca e dei progetti sviluppati ed un power-poit di presentazione. L'esame sarà 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 e di modellazione.
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Le lezioni sono teorico/laboratoriali, si richiede pertanto l'utilizzo di materiale tecnico per sviluppare i diversi esercizi. Oltre alla realizzazione di modelli di studio.
Incontri o uscite previste.	**Contributi extra** CREACTIVITY museo Piaggio, in Novembre Conferenza e workshop applicativo. I corsi saranno impegnati nelle giornate del creactivity. Museo Piaggio Pontedera. Workshop con crediti Formativi. Visita congiunta prof. Barboni, presso laboratorio di prototipi e sviluppi stampi la MODELLERIA Poggibonsi. Da programmare in 2*semestre. **#Per ogni lezione sarà indicata una bibliografia sull'argomento trattato.**