Università Mercatorum

Università telematica delle Camere di Commercio Italiane

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIA DEL DESIGN

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13

CFU

12

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

Lo studente per superare l’esame può scegliere di effettuare l’esame orale presso la sede dell’Ateneo o la prova scritta in tutte le sedi di Italia, ivi compreso Roma.

Il test finale si compone di 31 domande a risposta multipla con 4 possibili risposte.

Le domande di esame siano esse orali o scritte, coerentemente con i risultati di apprendimento attesi, sono finalizzate a misurare la preparazione acquisita in relazione a

- Conoscenza e capacità di comprensione attraverso domande sul programma del corso
- Capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso domande specifiche che consentano la valutazione rispetto a casi concreti
- Autonomia di giudizio attraverso domande che presuppongano la valutazione autonoma in ordine alle scelte da compiere

Gli esercizi e gli elaborati di Didattica erogativa consentono invece di verificare i risultati di apprendimento raggiunti rispetto alle abilità comunicative e alla capacità di apprendimento.

Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti

L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente.

Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Attività di didattica erogativa (DE)

- 72 Videolezioni + 72 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 72 ore

Attività di didattica interattiva (DI)

- Redazione di un elaborato su traccia del docente
- Partecipazione a una web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Svolgimento della simulazione del test finale

Impegno totale stimato: 9 ore

Attività di autoapprendimento

- 162 ore per lo studio individuale

Libro di riferimento

- Renato De Fusco, Storia del design, Laterza, 1985;
- Vittorio Gregotti, Il disegno del Prodotto industriale, Italia 186-1980, Electa, 1986; Milano; Inoltre:
- Domitilla Dardi, Vanni Pasca, Manuale di Storia del Design, Silvana Editoriale, 2019;
- Tonino Paris (a cura di), Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, 20.00.11 antologia il design italiano, Roma Design Più, 2012;
- Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizioni Laterza, 1981;
- Tomàs Maldonado, Disegno Industriale: un riesame, Feltrinelli, 1976;

MODALITÀ DI RACCORDO CON ALTRI INSEGNAMENTI (INDICARE LE MODALITÀ E GLI INSEGNAMENTI CON I QUALI SARÀ NECESSARIO RACCORDARSI)

Il corso offre le basi del pensiero sulla cultura del design narrando le teorie e le pratiche operative di maestri del design, approfondendo gli scritti sui materiali costitutivi del design e temi specifici attinenti ai fondamenti del progetto.

Si tratta di contenuti a tutte le discipline in specie a quelle progettuali e alla Storia dell’arte contemporanea e delle arti applicate.

OBIETTIVI

Il corso di Metodologia del design ha l’obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale.

Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche. Ci si confronta altresì su come con i ‘materiali’ costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell’azione progettuale.

Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

- Conoscenza e capacità di comprensione: Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell’arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.
- Capacità di applicare conoscenza e comprensione: Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti , che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; I rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.
- Autonomia di giudizio: Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.
- Abilità comunicative: Il materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.
- Capacità di apprendimento: I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell’intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

PROGRAMMA DIDATTICO

1. Cosa È Il Design
2. Storia del Design: Protodesign
3. Henry Van De Velde, Esordi
4. H. Van De Velde L'accademico
5. H. Van De Velde L'architetto
6. Il Teorico Van De Velde
7. La Nuova Citroën
8. La Storia Del Bauhaus
9. Bauhaus: La Didattica
10. Il Metodo Progettuale Munari
11. La Scuola Di Ulm
12. Storia del Design: La Rivoluzione
13. Storia del Design: Le Invenzioni
14. Storia del Design: Aeg-Ford
15. La Francia di Le Corbusier
16. Vchutemas. Design e avanguardie nellaRussia dei Soviet
17. Vchutemas. Dal Produttivismo allanascita del design sovietico
18. Il Rapporto Designer-Industria negli StatiUniti degli anni 30’
19. Il Design dell’esperienza
20. Il Post-Modern
21. Il Progetto come problema
22. Il Design come forma simbolica per laricerca di una nuova identità
23. Progetto, produzione e comunicazionenell’Europa Centro Orientale
24. London Design
25. Stefano Giovannoni. Il Design dei codiciaffettivi
26. Il Colore delle superfici e dello spazio:la Bisazza tra Arte, Architettura e Design
27. Karim Rashid. Il Design dell’eccesso

28. Design and Mass Customization: l’industriadella piccola serie
29. Light Design e artefatti mutanti
30. Il Design del Benessere
31. Philippe Starck. L’archistar al serviziodel design democratico
32. I Fratelli Bouroullec. Il Design comericerca senza confini
33. Ron Arad – Il Design come esplorazione
34. La nascita del design in Italia: unaquestione di stile
35. La Triennale di Milano: il design inmostra
36. Il mobile razionalista - Marcel Breuer:Maestro d’innovazione
37. Design Scandinavo e organicismo
38. Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design
39. Il Compasso d’Oro
40. I protagonisti: Gio Ponti,dall’artigianato al design industriale
41. I protagonisti: Franco Albini e FrancaHelg
42. I protagonisti: De Pas, D’Urbino,Lomazzi. Creatività ed ironia
43. I protagonisti: I Castiglioni e il ReadyMade
44. Sarfatti, Castiglioni e Sapper: Ildesign della luce
45. I protagonisti: Vico Magistretti artistadella concretezza
46. I protagonisti: Marco Zanuso: undesigner all’antica
47. I protagonisti: Bruno Munari e l’aziendaDanese
48. Il Design e l’industria: il casodell’Olivetti
49. Tema di approfondimento. Design eimpresa, design e imprenditore
50. Jean Prouvé. L’estetica della tecnologia
51. Design e materiali. Kartell plastica eplasticità
52. Design e materiali. Gaetano Pesce,Provocare la differenza
53. Design e materiali. Il caso Thonet
54. Design e materiali. Charles e Ray Eamesla curva ergonomica del legno
55. Il design al femminile: Eileen Grey,pioniera del design
56. Il design al femminile: Lilly Reich, la designer del Moderno
57. Il design al femminile: Charlotte Perriand. Designer anticonformista e all'avanguardia
58. Il design al femminile: Cini Boeri. Il design della funzione
59. Il design al femminile: Gae Aulenti, un universo creativo
60. Il design della luce: Ingo Maurer, il poeta della luce
61. I protagonisti: Alessandro Mendini. Postmoderno italiano
62. I Fratelli Camapana. Dal riuso all'invenzione
63. I protagonisti: Denis Santachiara, il design digitale
64. I protagonisti: Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato
65. I protagonisti: Enzo Mari, la coscienza del design
66. Elementi costitutivi del progetto: Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto
67. Tema di approfondimento: la moda come design. Issey Miyake, tra moda e design
68. Tema di approfondimento: la moda come design. RobertoCapucci, lo stupore della forma
69. Tema di approfondimento: design come innovazion. Invenzione creativa o progettualità
70. Elementi costitutivi del progetto: I Contesti del design
71. Alessandro Mendini. Il Design tra etica e metafisica
72. Andrea Branzi. Il Design tra teoria e prassi
73. Elementi costitutivi del progetto: Il Tipo nel design