

PROGRAMMA DEL CORSO DI SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI PRODOTTO

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13

CFU

10

OBIETTIVI

Il corso si prefigge l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti conoscitivi e metodologici necessari per comprendere gli aspetti e le tematiche che interessano la cultura del progetto di design.

L'ambito disciplinare comprende la progettazione dei nuovi prodotti industriali in grado di rispondere alle nuove esigenze e molteplici opportunità d'uso dell'abitare contemporaneo.

Lo studente dovrà acquisire una metodologia che sia di guida nelle scelte di natura tecnico-progettuale, che si rapportano alle condizioni del contesto nel quale si interviene e che siano appropriate ad ogni caso specifico e alle differenti richieste del mercato. Il risultato ultimo è quello di acquisire conoscenze teoriche e tecniche, metodologiche e strumentali per sapersi orientare all'interno dell'articolato processo progettuale e produttivo. Si intende formare così una figura di designer che sia cosciente e capace di gestire la dimensione 'materiale' degli artefatti industriali.

I contributi teorici, lo studio dei designer che operano nella contemporaneità e la lettura di alcuni progetti esemplificativi avranno come obiettivo l'approfondimento degli elementi metodologici di base per la scelta consapevole delle soluzioni progettuali da adottare in relazione al concept, alle richieste essenziali, alla compatibilità ambientale e agli esiti formali e costruttivi dei prodotti di design.

PROGRAMMA DIDATTICO

MODULO 1 - LEZIONI CORSO

1 - IL RUOLO E LE COMPETENZE DEL DESIGNER. OPPOSTE VISIONI A CONFRONTO

2 - EMPATIA E DESIGN: UN RIESAME

3 - FORMA E FUNZIONE / ARTE E TECNICA

4 - METODOLOGIA DEL PROGETTO

5 - SEMPERING: LE AZIONI DEL FARE NEL DESIGN. UNA METODOLOGIA PROGETTUALE NEL...

- 6 - REDESIGN: LA RIPROGETTAZIONE DEI GRANDI CLASSICI
- 7 - IL DESIGN DEMOCRATICO
- 8 - DALL' ARTIGIANO AL MAKER
- 9 - ESERCIZI DI STILE DI UN DESIGN 'COMBINATORIO' : IL LAVORO DI CESARE LEONA...
- 10 - L'ECONOMIA DELL'OGGETTO NELL'OPERA DI ACHILLE CASTIGLIONI. L'UNITA' MINIMA ...
- 11 - IL PROGETTO PER LA SOSTENIBILITA'
- 12 - I MATERIALI E LA SPERIMENTAZIONE
- 13 - INTERAZIONE E INTELLIGENZA: OGGETTI SMART E INTERNET OF THINGS
- 14 - DEMATERIALIZZAZIONE, VIRTUALIZZAZIONE, CONTESTO TECNOLOGICO
- 15 - LA CULTURA DEL PROGETTO NEL RAPPORTO TRA AZIENDA E DESIGNER
- 16 - SISTEMI DI OGGETTI
- 17 - DESIGN DRIVEN INNOVATION
- 18 - LA TRASFORMABILITA' DEGLI OGGETTI
- 19 - EMOTIONAL DESIGN
- 20 - 10 PRINCIPI DI BUON DESIGN
- 21 - INTERDISCIPLINARITA': LE COMPETENZE MULTIPLE DEL DESIGNER
- 22 - INNOVAZIONE E UTOPIA
- 23 - KONSTANTIN GRIC
- 24 - NENDO DESIGN
- 25 - MICHELE DE LUCCHI
- 26 - JASPER MORRISON
- 27 - ROSS LOVEGROVE. LA FORMA DEL FUTURO
- 28 - EDWARD BARBER & JAY OSGERBY
- 29 - MICHAEL ANASTASSIADES
- 30 - PATRICIA URQUIOLA
- 31 - PAOLO ULIAN
- 32 - MARC NEWSON
- 33 - ROMAN ED ERWAN BOUROULLEC
- 34 - FRANCESCO FACCIN
- 35 - VINCENT VAN DUYSSEN

36 - GIACOMO MOOR

37 - LORENZO DAMIANI

38 - CARLO CONTIN

39 - RON ARAD

40 - FABIO NOVEMBRE

41 - FORMAFANTASMA

42 - SEBASTIAN BERGNE

43 - MARTINO GAMPER

44 - MARC SADLER

45 - GIULIO IACCHETTI

46 - LUCA NICHETTO

47 - FERNANDO E HUMBERTO CAMPANA

48 - GUMDESIGN

49 - ODOARDO FIORAVANTI

50 - BROGLIATOTRAVERSO

51 - IL PROGETTO DI DESIGN DI UNO SGABELLO IKEA

52 - IL PROGETTO DI UNO SGABELLO: UN METODO DI LAVORO

53 - LO SGABELLO NEL DESIGN: ANNI '20-'50

54 - LO SGABELLO NEL DESIGN: ANNI '60-'70

55 - LO SGABELLO NEL DESIGN: ANNI '80-'90

56 - LO SGABELLO NEL DESIGN: ANNI 2000-2009

57 - LO SGABELLO NEL DESIGN: ANNI 2010-2019

58 - LA FILOSOFIA IKEA NEL PROGETTO DI UNO SGABELLO

59 - MATERIALI E TECNOLOGIE IKEA NEL PROGETTO DI UNO SGABELLO

60 - GLI SGABELLI IKEA

MODULO 2 - APPROFONDIMENTI: COS'E' IL DESIGN

1 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO FUTURO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? -

MATTEO BAZZICALUPO

2 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - BROGLIATO

TRAVERSO

3 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - LORENZO DAMIANI

4 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - DANIELE DELLA PORTA

5 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - FRANCESCO FACCIN

6 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - GUMDESIGN

7 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - GIULIO IACCHETTI

8 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - NIKLAS JACOB

9 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL'E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - LUCA NICHETTO

10 - CHE COS'E' IL DESIGN? QUAL E' IL RUOLO DEL DESIGN NELL'INCERTEZZA DEL TEMPO PRESENTE? - CARLO CONTINI