

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

Cosa È Il Design Storia del Design: Protodesign Henry Van De Velde, Esordi H. Van De Velde L'accademico H. Van De Velde L'architetto Il Teorico Van De Velde La Nuova Citroën La Storia Del Bauhaus Bauhaus: La Didattica Il Metodo Progettuale Munari La Scuola Di Ulm Storia del Design: La Rivoluzione Storia del Design: Le Invenzioni Storia del Design: Aeg-Ford La Francia di Le Corbusier Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del design sovietico Il Rapporto Designer-Industria negli Stati Uniti degli anni 30' Il Design dell'esperienza Il Post-Modern Il Progetto come problema Il Design come forma simbolica per la ricerca di una nuova identità Progetto, produzione e comunicazione nell'Europa Centro Orientale London Design Stefano Giovannoni. Il Design dei codici affettivi Il Colore delle superfici e dello spazio: la Bisazza tra Arte, Architettura e Design Karim Rashid. Il Design dell'eccesso Design and Mass Customization: l'industria della piccola serie Light Design e artefatti mutanti Il Design del Benessere Philippe Starck. L'archistar al servizio del design democratico I Fratelli Bouroullec. Il Design come ricerca senza confini Ron Arad - Il Design come esplorazione La nascita del design in Italia: una questione di stile La Triennale di Milano: il design in mostra Il mobile razionalista - Marcel Breuer: Maestro d'innovazione Design Scandinavo e organicismo Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design Il Compasso d'Oro I protagonisti: Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg I protagonisti: De Pas, D'Urbino, Lomazzi. Creatività ed ironia I protagonisti: I Castiglioni e il Ready Made Sarfatti, Castiglioni e Sapper: Il design della luce I protagonisti: Vico Magistretti artista della concretezza I protagonisti: Marco Zanuso: un designer all'antica I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti Tema di approfondimento. Design e impresa, design e imprenditore Jean Prouvé. L'estetica della tecnologia Design e materiali. Kartell plastica e plasticità Design e materiali. Gaetano Pesce, Provocare la differenza Design e materiali. Il caso Thonet Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno Il design al femminile: Eileen Grey, pioniera del design Il design al femminile: Lilly Reich, la designer del Moderno Il design al femminile: Charlotte Perriand. Designer anticonformista e all'avanguardia Il design al femminile: Cini Boeri. Il design della funzione Il design al femminile: Gae Aulenti, un universo creativo Il design della luce: Ingo Maurer, il poeta della luce I protagonisti: Alessandro Mendini. Postmoderno italiano I Fratelli Camapana. Dal riuso all'invenzione I protagonisti: Denis Santachiara, il design digitale I protagonisti: Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato I protagonisti: Enzo Mari, la coscienza del design Elementi costitutivi del progetto: Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto Tema di approfondimento: la moda come design. Issey Miyake, tra moda e design Tema di approfondimento: la moda come design. RobertoCapucci, lo stupore della forma Tema di approfondimento: design come innovazione. Invenzione creativa o progettualità Elementi costitutivi del progetto: I Contesti del design Alessandro Mendini. Il Design tra etica e metafisica Andrea Branzi. Il Design tra teoria e prassi Elementi costitutivi del progetto: Il Tipo nel design