

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

Lezioni sulla cultura del progetto contemporaneo

01 il ruolo e le competenze del designer

02 empatia e design: un riesame

03 forma-funzione / arte-tecnica

04 metodologia del progetto

05 Sempering: le azioni del 'fare' nel design.

06 redesign: la riprogettazione dei grandi classici

07 il design democratico

08 dall'artigiano al maker

09 esercizi di stile di un design combinatorio: il lavoro di Cesare Leonardi

10 l'economia dell'oggetto nell'opera di Achille Castiglioni

11 il progetto per la sostenibilità

12 materiali e sperimentazione

13 internet of things

14 dematerializzazione, virtualizzazione, contesto tecnologico

15 la cultura del progetto nel rapporto tra azienda e designer

16 i sistemi di oggetti

17 design driven innovation

19 emotional design

20 10 principi di un buon design

21 interdisciplinarietà / le competenze multiple dei designer

22 innovazione e utopia

Lezioni sull'approccio al progetto e prodotti dei designer contemporanei

23 konstantin gricic

24 nendo design

25 michele de lucchi

26 jasper morrison

27 ross lovegrove

28 barber & osgerby

29 michael anastasiades

30 patricia urquiola

31 paolo ulian

32 marc newson

33 ronan & erwan bourolecc

34 francesco faccin

35 vincent van dujsen

36 giacomo moor

37 lorenzo damiani

38 carlo contin

39 ron arad G

40 fabio novembre

41 formafantasma

42 sebastiano 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

Lezioni sul progetto di uno sgabello IKEA

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 _ I

57 lo sgabello nel design: anni 2000 _ II

58 la filosofia IKEA

59 materiali e tecnologie IKEA

60 lo sgabello IKEA