

## 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 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 Nella Russia Dei Soviet

17. Vchutemas. Dal Produttivismo Alla Nascita Del Design Sovietico
18. Il Rapporto Designer-Industria Negli Stati Uniti Degli Anni 30
19. Il Design Dell Esperienza
20. Il Post-Modern
21. Il Progetto Come Problema
22. Il Design Come Forma Simbolica Per La Ricerca Di Una Nuova Identità
23. Progetto, Produzione E Comunicazione Nell Europa Centro Orientale
24. London Design
25. Stefano Giovannoni. Il Design Dei Codici Affettivi
26. Il Colore Delle Superfici E Dello Spazio: La Bisazza Tra Arte, Architettura...
27. Karim Rashid. Il Design Dell Eccesso
28. Design And Mass Customization: L Industria Della Piccola Serie
29. Light Design E Artefatti Mutanti
30. Il Design Del Benessere
31. Philippe Starck. L'archistar Al Servizio Del Design Democratico
32. I Fratelli Bouroullec. Il Design Come Ricerca Senza Confini
33. Ron Arad
34. La nascita del design in Italia: una questione di stile
35. La Triennale di Milano: il design in mostra;
36. Il mobile razionalista - Marcel Breuer: Maestro d'innovazione
37. Design Scandinavo e organicismo;
38. Le riviste, Domus e Casabella: Comunicare il design
39. Il Compasso d'Oro
40. I protagonisti: Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale
41. I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg.
42. I protagonisti: De Pas D'Urbino Lomazzi, Creatività ed ironia
43. I protagonisti: I Castiglioni, Ready Made
44. Sarfatti, Castiglioni e Sapper: Il design della luce
45. I protagonisti: Vico Magistretti artista della concretezza
46. I protagonisti: Zanuso: un designer all'antica

47. I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese
48. Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti
49. Tema di approfondimento. Design e impresa, design e imprenditore
50. Jean Prouvé: L'estetica della tecnologia
51. Design e materiali. Kartell plastica e plasticità
53. Design e materiali. Gaetano, Pesce Provocare la differenza
54. Design e materiali: Il caso Thonet
55. Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno
56. Il design al femminile: Eileen Grey
57. Il design al femminile: Lily Reich
58. Il design al femminile: Charlotte Perriand,
59. Il design al femminile: Cini Boeri
60. Il design al femminile: Gae Aulenti
61. Il design della luce: Ingo Maurer
62. Fratelli Campana.
63. Denis Santachiara
64. Michele De Lucchi
65. Antonio Citterio
66. Elementi costitutivi del progetto: Design e Modello, Giovanni Sacchi
67. Tema di approfondimento: la moda come design: Miwake
68. Tema di approfondimento: la moda come design: Emilio Pucci
69. Elementi costitutivi del progetto: Archetipo, Tipo e modello
70. Elementi costitutivi del progetto: Contesti
71. Tema di approfondimento: l'era dell'Open Source
72. Tema di approfondimento: innovazione