Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIA DEL DESIGN

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

12

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ICAR/13

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base X

Caratterizzante q

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
12 CFU

DOCENTE

/**/

Carla Farina

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.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
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 SPECIFICI

/**/
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.

POGRAMMA DIDATTICO

/**/
Lezioni

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 Citroen 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 e design 27 - Karim Rashid. Il design dell eccesso 28 - Design and mass customizzation: 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. Il design come esplorazione 34 - La nascita del design in Italia: una questione di stile 35 - La Triennale di Milano: il design si mostra 36 - Il mobile razionalista: Marcel Breuer, maestro di innovazione 37 - Design Scandinavo e Organicismo 38 - Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design 39 - Il Compasso d'Oro 40 - 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 e il Ready Made 44 - Sarfatti, Castiglioni, Sapper: il design della luce 45 - Vico Magistretti: artista della concretezza 46 - Marco 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 - Design e Impresa, design e imprenditore 50 - Jean ProuvÃ©. L'estetica della tecnologia 51 - Il Design dei materiali. Kartell plastica e plasticitÃ 52 - Design e materiali. Gaetano Pesce, provocare la differenza 53 - Design e materiali: il caso Thonet 54 - Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno 55 - Eileen Gray, pioniera del design 56 - Lilly Reich, la designer del Moderno 57 - Charlotte Perriand: designer anticonformista e all avanguardia 58 - Cini Boeri, il design della funzione 59 - Gae Aulenti: un universo creativo 60 - Ingo Maurer: Il poeta della luce 61 - Alessandro Mendini. Postmoderno italiano 62 - Humberto e Fernando Campana. Dal riuso all'invenzione 63 - Denis Santachiara: il design digitale 64 - Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato 65 - Enzo Mari, la coscienza del design 66 - Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto 67 - Issey Miyake, tra moda e design 68 - Roberto Capucci.

Lo stupore della forma 69 - Design come innovazione. Invenzione creativa o progettualità 70 - I contesti del design 71 - Alessandro Mendini. Il design tra etica e metafisica 72 - Andrea Branzi. Il design tra teoria e prassi 73 - Il Tipo nel design Testimonianze di RCS Academy 1 - La nascita del sistema moda, l'alta moda e il pret a porter, creatività come DNA Italiano

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/
Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

- La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica.
- La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

  Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

  Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 72 Videolezioni + 72 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 72 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/
- è Redazione di un elaborato
- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 12 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

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;
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.