

Corso di Studio *Design per la Comunità*

Finalità del Corso

Il Corso di Studio **Design per la Comunità** forma designer in grado di ideare prodotti e sistemi, immaginare spazi e servizi per la collettività, coinvolgendo gli utenti nello sviluppo di progetti complessi, a partire dall'analisi dei fabbisogni economici, sociali e culturali. Il designer per la comunità guarda al progetto come un campo unico che spazia tra arte, scienza e tecnica, tra conoscenze tecnologiche, socio-economiche e umanistiche, applicando metodologie di progettazione avanzate centrate sull'utente e avvalendosi del potenziale creativo offerto dalle tecnologie digitali. Lo studente apprende i metodi e le tecniche finalizzati alla elaborazione di progetti che, a partire dall'analisi del contesto sociale, tecnologico ed economico di riferimento, consentano di raggiungere elevati livelli di integrazione tra gli aspetti tecnici, formali e funzionali, con particolare attenzione all'uso di linguaggi rappresentativi degli scenari della contemporaneità e di nuove forme di comunicazione e interazione. Lo studente sviluppa una sensibilità per un approccio progettuale centrato sui bisogni e sui desideri dell'utente finale, al fine di curare l'usabilità dei prodotti, dei servizi e degli spazi progettati.

Obiettivo formativo del CdS è di fornire allo studente gli strumenti di progettazione e rappresentazione formale e funzionale delle varie tipologie di prodotti, sistemi, spazi e servizi, all'interno di un quadro storico e critico di riferimento. Il CdS si propone pertanto di trasmettere le tecniche di produzione, i processi e i metodi di rappresentazione dell'immagine, le conoscenze dei linguaggi visivi, dei meccanismi percettivi e dei sistemi cromatici, oltre alle competenze relative alle metodologie di pianificazione, distribuzione e immissione sul mercato degli artefatti in contesti caratterizzati da nuove ed emergenti istanze sociali.

Il laureato in **Design per la Comunità** al termine del percorso formativo sarà in possesso di conoscenze tecnico-operative e tecnologiche, di capacità critiche e creative, di abilità di sviluppo e gestione di processi sociali complessi. Il laureato, oltre agli elementi strumentali di sostegno al progetto, acquisirà sensibilità e autonomia critica rispetto alla capacità di definizione del problema progettuale, tenendo conto delle risorse e dei vincoli di scenario e delle esigenze espresse da comunità interessate a processi di innovazione sociale. I progettisti formati dal corso avranno capacità di lavoro in team, di coordinamento di specialisti interni ed esterni alle realtà produttive e di adattamento ad ambienti di lavoro innovativi ed emergenti.

Il laureato in **Design per la Comunità** sarà in grado di integrare le componenti di progettazione più convenzionali riferite ai prodotti (prodotti, oggetti d'uso, sistemi di oggetti), ai servizi (per l'accessibilità, per l'inclusività, per la comunicazione), agli spazi allestitivi temporanei (spazi per la cultura, spazi espositivi e per eventi, spazi per l'ospitalità e per l'abitare temporaneo, spazi per l'intrattenimento), con quegli aspetti maggiormente innovativi che derivano dai nuovi scenari della società contemporanea e dalla diffusione delle tecnologie digitali. In una prospettiva di aggiornamento del ruolo del designer nella società, il CdS intende formare una figura capace di orientare criticamente processi di formalizzazione e visualizzazione di nuove istanze ed identità sociali, assecondando pratiche innovative *bottom-up*, e di operare con competenze trasversali e *soft-skill* all'interno dei processi innovativi guidati dal design.

Il modello di formazione si basa su un appropriato mix di conoscenze di base, tecnico-professionali e trasversali. Tale modello formativo sarà incentrato su metodiche di apprendimento di tipo esperienziale (*learning by doing*) e relazionale (*learning by others*) all'interno di processi di lavoro condiviso tra docenti e studenti. A tal scopo sono previsti laboratori progettuali e laboratori strumentali in cui gli studenti potranno apprendere oltre al "sapere" anche il "saper fare".

Il progetto formativo è strutturato su tre ambiti di conoscenza convergenti, che assumono nel percorso formativo declinazioni tematiche specifiche:

CONOSCENZE DI BASE: sono conoscenze che non attengono direttamente al mestiere del Designer, ma che sono fondamentali per innescare lo sviluppo professionale. Sono conoscenze ad ampio spettro come quelle logico-matematiche, quelle di alfabetizzazione informatica, della rappresentazione e comunicazione, del marketing.

CONOSCENZE TECNICO-PROFESSIONALI: sono costituite dai saperi che attengono alle attività proprie della figura professionale del Designer. Si tratta di conoscenze e capacità determinanti per garantire l'esercizio della professionalità nel campo del Design. Parallelamente alla trasmissione di conoscenze e competenze specifiche per la formazione del designer di prodotti e servizi (analisi dei bisogni, definizione di prodotto, selezione di materiali, ingegnerizzazione dei prodotti, analisi dei costi) il corso è indirizzato a far maturare conoscenze e competenze per la formazione della figura dell'organizzatore di eventi e di allestimenti espositivi.

CONOSCENZE TRASVERSALI: sono competenze complementari, patrimonio della persona, relative ai comportamenti sul lavoro, non legate a un contesto professionale specifico. Si tratta in particolare di *soft-skill*, di competenze comunicative, relazionali, interattive, decisionali, di *problem solving*, di ascolto, di negoziazione, ecc., che risultano essenziali per trasformare il sapere progettuale in una prestazione lavorativa efficace e collaborativa. Pertanto, particolare accento è dato alla presenza di materie umanistiche e sociali accanto a quelle tecnico-progettuali, al fine di sviluppare un approccio critico e investigativo nell'intenzioni progettuali.

Il percorso formativo prevede un primo anno dedicato all'acquisizione dei fondamenti del Design e del Progetto di Allestimento e delle discipline che ne caratterizzano il campo teorico, strumentale ed operativo; un secondo anno dedicato all'apprendimento ed alla sperimentazione delle metodologie progettuali proprie del Design in ambiti operativi emergenti ed innovativi; un terzo anno dedicato alla sperimentazione progettuale nel campo del Design sociale ed alle sue implicazioni spaziali ed ambientali alla scala della città. Gli studenti potranno inoltre completare il personale percorso formativo frequentando corsi ed insegnamenti a scelta all'interno di un'offerta che sarà programmata di anno in anno dal DiARC.

La struttura portante del Corso di studio è costituita dai laboratori di progettazione. Accanto a questi sono previsti corsi mono-disciplinari e corsi integrati. Il tirocinio in fase curriculare è svolto all'interno di un workshop tirocinante che di anno in anno sarà programmato in accordo con enti, istituzioni, organizzazione ed aziende costituenti il contesto di *stakeholder* del CdS.

Sbocchi occupazionali

Il laureato in Design per la Comunità può inserirsi nel mercato del lavoro nell'ambito di tutte le attività professionali e aziendali operanti nel campo del design e della progettazione. In particolare, potrà trovare occupazione come tecnico del progetto all'interno delle aree tecniche e di ricerca e sviluppo delle aziende che operano nel campo della produzione di beni e servizi; come coadiutore, assistente di progetto, assistente tecnico per lo sviluppo di prodotto fisico e virtuale negli studi professionali di progettazione e di consulenza, nelle O.N.G. e nelle associazioni del terzo settore; come tecnico progettista di allestimenti fieristici e di eventi culturali, tecnico grafico di prodotto in aziende che operano nel campo della comunicazione e della grafica visuale; come assistente tecnico, disegnatore progettista, assistente progettista di soluzioni concettuali ed esecutive nelle Pubbliche Amministrazioni; come libero professionista, promuovendo attività di impresa ad impatto sociale attraverso la comunicazione, formalizzazione e valorizzazione di istanze sociali e di pratiche creative con approcci *bottom-up*.

Manifesto degli Studi

Attività formative del I anno

n.	Titolo attività formativa	Descrizione Modulo	SSD	CF U	Tipologia	Voto o idoneità	Ore didattica	Semestre
1	Matematiche e leggi geometriche della forma		MAT/03	6	Base	VOTO	48	I
2	Laboratorio di Fondamenti del Disegno	Metodi e tecniche di rappresentazione del progetto	ICAR/17	6	Base	VOTO	60	I
		Fondamenti di Graphic Design	ICAR/13	6	Base		60	
3	Laboratorio di Basic Design	Strumenti e metodi per il disegno digitale	ICAR/17	6	Base	VOTO	60	I
		Basic Design	ICAR/13	6	Base		60	
4	Inglese -livello B1			4	Lingua	IDONEITA'	32	I
5	Storia del design		ICAR/18	6	Base	VOTO	48	II
6	Laboratorio del Progetto di interni	Allestimento degli interni	ICAR/16	6	Caratterizzante	VOTO	60	II
		Design per la percezione	ICAR/13	4	Base		40	
7	Laboratorio di Materiali, Tecnologie e Strutture	Materiali per il design	ING-IND/22	4	Base	VOTO	40	II
		Tecnologie e processi per il design	ICAR/12	6	Base		60	
		Forme strutturali per il design	ICAR/09	4	Caratterizzante		40	
			TOT	64				

Attività formative del II anno

n.	Titolo attività formativa	Descrizione Modulo	SSD	CFU	Tipologia	Voto o idoneità	Ore didattiche	Semestre
8	Corso integrato di Disegno digitale e modellazione	Disegno Digitale	ICAR/17	6	Caratterizzante	VOTO	48	I
		Modellazione parametrica	ING_INF/05	4	Base		32	
8	Laboratorio di Design dell'Interazione	User Experience Design	ICAR /13	6	Caratterizzante	VOTO	60	I
		Ergonomia applicata	ICAR /12	6	Caratterizzante		60	
10	Teoria e critica del design		ICAR/18	6	Base	VOTO	48	I
11	Laboratorio di Design del prodotto	Design per il prodotto	ICAR/13	6	Caratterizzante	VOTO	60	II
		Strategie di Innovazione per l'Impresa	ING-IND/35	4	Caratterizzante		40	
12	Laboratorio del Progetto per la sostenibilità degli Habitat	Progettazione Ambientale	ICAR/12	6	Caratterizzante	VOTO	60	II
		Spazio collettivo e società	ICAR/14	4	Affine/Integrativa		40	
13	Antropologia della tecnica		M-FIL/01	6	Affine/Integrativa	VOTO	48	II
	Attività a scelta dello studente			6	A scelta dello studente			
			TOT	60				

Attività formative del III anno

n.	Titolo attività formativa	Descrizione Modulo	SSD	CF U	Tipologia	Voto o idoneità	Ore didattica	Semestre
14	Laboratorio del progetto di allestimento e della comunicazione	Progetto di spazi temporanei	ICAR/16	6	Caratterizzante	VOTO	60	I
		Design per la comunicazione	ICAR/13	4	Caratterizzante		40	
15	Linguaggi dei media		L-ART/06	6	Caratterizzante	VOTO	48	I
16	Corso integrato di processi e pratiche per l'innovazione sociale	Costruzione della domanda sociale	ICAR/20	4	Affine/Integrativa	VOTO	32	I
		Valutazione nei processi di innovazione	ICAR/22	6	Affine/Integrativa		48	
17	Laboratorio di Design sociale	Design collaborativo	ICAR/13	6	Caratterizzante	VOTO	60	II
		Strategie di innovazione sociale	SPS/08	4	Caratterizzante		40	
		Città come rete socio-tecnica	ICAR/21	4	Affine/Integrativa		40	
	Workshop tirocinante			6	Tirocini formativi			II
	Attività a scelta dello studente			6	A scelta dello studente			
	Prova finale			4	Prova finale	VOTO FINALE DI LAUREA		II
			TOT	56				
			Totale	180				



Attività formative

I ANNO

Insegnamento: MATEMATICHE E LEGGI GEOMETRICHE DELLA FORMA

CFU: 6

SSD: Mat03

Ore di lezione: 24

Ore di esercitazione: 24

Anno di corso: I

Obiettivi: Apprendere le regole matematiche e le leggi geometriche che si nascondono dietro il mondo delle forme.

Contenuti: Struttura affine e metrica della retta, del piano e dello spazio euclideo. Trasformazioni tra spazi euclideo. La differenziabilità. Misura e integrazione. Curve regolari. Superfici regolari.

Codice: U3426

Semestre: I

Prerequisiti / Propedeuticità: matematica di base

Metodologia didattica: Lezioni frontali e esercitazioni con l'utilizzo di software di CAS e di geometria dinamica.

Materiale didattico: I testi di riferimento saranno forniti dalla docenza

Modalità di valutazione: Esame orale e/o scritto

Laboratorio di Fondamenti del Disegno

Obiettivi:

Obiettivo del Laboratorio di Fondamenti del Disegno è fornire le conoscenze fondamentali dei principali strumenti e metodi di rappresentazione e di Graphic Design. Lo studente impiegherà, nell'ambito della ideazione e divulgazione del progetto, differenti linguaggi della comunicazione visiva e dei metodi di rappresentazione. L'approccio riguarderà artefatti multiscalarari, descritti nelle loro caratteristiche dimensionali, morfologiche e qualitative. Lo studente acquisirà competenze relative alla valutazione della coerenza grafica, della coerenza comunicativa, della chiarezza e leggibilità degli artefatti grafici, comunicativi e interattivi, nonché sulla pianificazione strategica e sulle tecniche della comunicazione declinate per i diversi media.

Modulo: Metodi e Tecniche di Rappresentazione del Progetto

CFU: 6

SSD: ICAR 17

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 40

Anno di corso: I

Obiettivi:

Il corso di Metodi e Tecniche di Rappresentazione del Progetto intende trasmettere i fondamenti teorici e metodologici del Disegno. Mediante le conoscenze dei principali strumenti, delle tecniche e dei metodi di rappresentazione si intende fornire allo studente le competenze per comunicare, documentare e divulgare il progetto attraverso il disegno, strumento e linguaggio fondante la cultura e la professione del designer.

Contenuti:

Il corso si propone di approfondire le capacità comunicative mediante elaborazioni grafiche atte a descrivere il progetto di design dalla piccola alla grande scale. I principali argomenti trattati durante il corso riguarderanno la conoscenza dei segni, dei codici e delle convenzioni grafiche appropriate e rapportate alle varie tematiche e alle differenti scale di rappresentazione (norme e standard grafici del disegno tecnico: linee, spessori, codifica delle campiture, ecc.). Lettura, gestione e rappresentazione delle forme (individuazione e caratterizzazione formale degli elementi, delle geometrie sottese e delle regole di aggregazione e scomposizione delle forme), delle proporzioni e dell'organizzazione delle parti. Conoscenza delle tecniche di rappresentazione: dallo sketch al disegno tecnico a mano e digitale. Proiezioni parallele: proiezioni ortogonali e assonometriche (spaccati assonometrici ed esplosi assonometrici). Studio della realtà formale mediante esercitazioni di rilievo diretto e sua restituzione grafica. Scale di rappresentazione e sistemi di quota normati.

Codice: U3428

Semestre: I

Prerequisiti / Propedeuticità: Nessuna

Metodologia didattica: lezioni frontali, seminari, esercitazioni pratiche che saranno svolte sotto la guida del docente.

Bibliografia: La bibliografia di riferimento e i materiali didattici saranno forniti dal docente nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione: La valutazione finale sarà formulata sulla base della discussione degli elaborati grafici redatti durante il laboratorio e della verifica dell'apprendimento dei contenuti teorici trattati.

Modulo: Fondamenti di Graphic Design

CFU: 6

SSD: ICAR/13

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 40

Anno di corso: 2020/21

Obiettivi:

Il corso, articolato in lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche, intende fornire informazioni e strumenti, tali da consentire allo studente di comprendere e gestire tutte le fasi del progetto, dall'analisi del brief alla formulazione di una strategia di comunicazione, sino alla realizzazione di artefatti comunicativi destinati alla singola committenza, ad aziende, società, enti o istituzioni.

Si opererà sui concetti di base della disciplina, in modo tale da garantire che l'allievo non solo acquisisca un linguaggio appropriato e competente, ma anche la capacità di fare delle scelte progettuali consapevoli, in relazione alle esigenze della collettività e agli scenari economici e sociali futuri.

Il corso intende offrire sia riflessioni sui nuovi linguaggi della comunicazione visiva, che conoscenze sulla pianificazione strategica e sulle tecniche della comunicazione declinate per i diversi media. Si intende fare in modo che, lo studente sviluppi oltre alle competenze tecniche ed estetiche, buone pratiche operative che gli consentano di rispondere adeguatamente alle richieste della committenza. Attraverso gli esercizi didattici lo studente apprenderà le principali teorie e tecniche della progettazione grafica e perverrà alla conoscenza di adeguati dispositivi informatico-operativi destinati a governare i cambiamenti e gli sviluppi della cultura della comunicazione visuale.

Contenuti:

Il corso di Graphic Design prevede una formazione generale di carattere teorico/pratico tale da approfondire i temi della comunicazione visiva e della cultura del progetto grafico. Si analizzeranno argomenti di visual design che, nell'intento di comprendere le problematiche connesse alla progettazione grafica, consentiranno la conoscenza delle regole compositive di base. Si illustreranno prodotti della comunicazione emblematici nella storia del graphic design, in grado di documentare l'evoluzione e il progressivo mutamento del progetto nei secoli, in relazione alle correnti artistiche che hanno contribuito alla formazione della figura del graphic designer. L'attività didattica fornirà informazioni sugli aspetti tecnici e culturali della comunicazione visiva, approfondendo nello specifico i settori della grafica, dell'infografica, dell'editoria, della corporate identity, del packaging, della segnaletica, dell'exhibit design e delle interfacce grafiche. Le esercitazioni analitico progettuali, saranno accompagnate da un approfondimento teorico-narrativo. Nello specifico si analizzeranno gli elementi di base della comunicazione visiva: le font, il marchio (nei suoi aspetti semantico, sintattico e funzionale e suoi applicativi), il manuale di immagine coordinata, le regole dello spazio tipografico in relazione a pagine di rivista, manifesti, pieghevoli (lettering, leggibilità, comprensione e composizione testo, forma e funzione del carattere tipografico, griglie e impaginazione).

Codice: U3429	Semestre: I
Prerequisiti / Propedeuticità: nessuna	
Metodologia didattica: Lezioni frontali, esercitazioni in aula, revisioni, elaborazione progetti individuali e/o di gruppo. Gli elaborati didattici prodotti, dovranno documentare attraverso schizzi metaprogettuali, bozzetti, illustrazioni e scritti le differenti fasi analitico/progettuali che hanno condotto all'artefatto comunicativo. Le revisioni dei progetti sono obbligatorie e necessarie per l'accesso all'esame, verranno stabilite in relazione al progetto assegnato.	
Bibliografia: La bibliografia di riferimento e i materiali didattici saranno forniti dal docente nel corso delle lezioni.	
Modalità di valutazione: Il Colloquio finale, le esercitazioni, gli elaborati grafici prodotti hanno l'obiettivo di valutare le competenze raggiunte in itinere, la formazione complessiva dello studente e le conoscenze acquisite dalla lettura dei testi indicati.	

Laboratorio di Basic Design

Obiettivi:

Obiettivo del Laboratorio di Basic Design è fornire agli allievi un bagaglio informativo teorico di base, nel quadro della cultura e della teoria della rappresentazione e del design.

Dalle teorie e ai metodi della configurazione e dei relativi strumenti applicativi; alle tipologie di prodotto dai beni d'uso e strumentali, ai beni durevoli e di consumo, agli artefatti comunicativi, interattivi, ai sistemi relazionali e di servizio; alla rappresentazione degli artefatti nei termini funzionali, formali e grafici.

Il laboratorio è orientato analisi dei caratteri percettivi, gestaltici, di *affordance*, morfologici, formali e d'interfaccia di prodotti, servizi e spazi. Particolare attenzione sarà rivolta alla dimensione quotidiana del vivere, dell'abitare e dell'interagire.

Modulo: Strumenti e metodi per il disegno digitale

CFU: 6

SSD: ICAR 17

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 40

Anno di corso: I

Obiettivi:

Obiettivo del corso è fornire agli allievi una metodologia di analisi critica e acquisire la conoscenza degli strumenti operativi per effettuare scelte consapevoli nell'ambito della rappresentazione digitale finalizzata al controllo, alla rappresentazione e alla comunicazione del progetto di design alle diverse scale.

Il corso offre una panoramica dei principali strumenti di rappresentazione digitale con l'obiettivo di favorire lo sviluppo delle competenze necessarie per definire e articolare forme per il progetto grafico-visuale, per il progetto spaziale e per il progetto degli artefatti comunicativi.

Per conseguire tale obiettivo i concetti esposti nelle lezioni teoriche saranno sviluppati durante le esercitazioni pratiche.

Contenuti:

Il corso affronta i principali temi legati alla costruzione geometrica delle immagini bidimensionali e introduce i fondamenti per il controllo delle forme tridimensionali con particolare riferimento al progetto di design.

Principali contenuti:

- Il linguaggio iconico;
- Teoria della forma;
- Fondamenti della Percezione Visiva;
- Concetti di Proporzioni, Modularità, Scalarità (sul piano e nello spazio);
- Equilibrio, Simmetria, Asimmetria;
- Concetto di texture (geometrica vs organica)
- Concetto di struttura geometrica e regole geometriche per la generazione delle diverse composizioni (crescita e accumulazione nel piano e nello spazio)
- Strumenti di rappresentazione digitale, rappresentazioni vettoriali e modellazione per superfici
- Strumenti e metodi per la costruzione di immagini digitali;
- Modelli parametrici: potenziali applicazioni nell'ambito del design.

Codice: U3431

Semestre: I

Prerequisiti / Propedeuticità: nessuna

Metodologia didattica:

Ogni lezione è articolata in una parte teorica e prevede esercitazioni pratiche che saranno impostate con la guida del docente e sviluppate autonomamente. In accordo con le norme previste dall'Ateneo e dalla Scuola PSB Fase 3 la parte teorica sarà erogata on-line (collegandosi con gli studenti nelle due aule e consentendo anche la frequenza in remoto per gli studenti che attestino l'impossibilità ad essere presenti) mentre la parte applicativa nelle due aule assegnate. Per favorire il confronto sono previste correzioni collettive on-line che si svolgeranno su Teams.

Bibliografia:

La bibliografia di riferimento e i materiali didattici saranno forniti dal docente nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

La valutazione sarà formulata sulla base del colloquio, della valutazione delle esercitazioni individuali prodotte durante il corso e della presentazione del casi studio realizzati nell'ambito del laboratorio integrato.

Modulo: Basic Design

CFU: 6

SSD: ICAR13

Ore di lezione: 30

Ore di esercitazione: 30

Anno di corso: I

Obiettivi:

Obiettivo del corso è fornire allo studente i fondamenti concettuali e operativi del design, al fine di comprendere il significato dei campi di azione, dei problemi del design e dei principi di base della disciplina. La parte di esercitazioni sarà orientata alla simulazione e sperimentazione del processo progettuale negli aspetti operativi, identificare i vincoli e le opportunità, bisogni e fabbisogni, analizzare soluzioni e funzionalità.

I fondamenti del panorama culturale del design, riferimenti storico-critici, e primi elementi metodologici del design, costituiranno le informazioni utili ad una primo livello di alfabetizzazione disciplinare.

Approfondimenti saranno dedicati alla messa a fuoco di casi emblematici del dibattito progettuale dall'avanguardia storica ad oggi, confronto sui principali modelli pedagogici.

Il corso intende fornire allo studente le conoscenze sui metodi, i processi e le tecniche e gli strumenti con particolare attenzione nei confronti dei processi ideativi e rappresentativi per il progetto, al fine di sviluppare nello studente competenze critiche e creative, conoscenze tecniche e metodologiche finalizzate all'analisi, alla comprensione e progettazione di artefatti complessi.

Contenuti:

Il corso affronta in maniera critica i principali temi legati alla ideazione di soluzioni progettuali innovative. In particolare saranno trattati i seguenti argomenti:

- che cos'è il Design, dal disegno industriale al design
- design e cultura materiale
- strumenti per il design
- la design research e i metodi del design
- principi universali del design
- principi della *gestalt*
- concetti di *affordance*
- identificazione dei bisogni, analisi della domanda, problem setting e brief di progetto
- progettare, prototipare e testare

Codice: U3432

Semestre: I

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno.

Metodo didattico:

Lezioni teoriche, approfondimenti seminariali su casi-studio, visione e discussione di documentazione audiovisiva, esercitazioni progettuali individuali e di gruppo.

Materiale didattico:

Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici audiovisivi forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

Attività interattive di verifica di apprendimento in aula, prove applicative in itinere, discussione finale degli elaborati prodotti nel corso del semestre.

Insegnamento: Storia del Design

Modulo:

CFU: 5

SSD: ICAR/ 18

Ore di lezione: 40

Ore di esercitazione:

Anno di corso: 2020/ 2021

Obiettivi formativi:

Obiettivo primario del corso è quello di contestualizzare, dal punto di vista storico, i momenti salienti della nascita e dello sviluppo del design in Europa e in Italia e in tutti gli altri Paesi nei quali si sono avute produzioni e innovazioni di rilievo. Di fatti, pur registrando una serie di casi durante i secoli scorsi, lo sviluppo e la conoscenza approfondita della storia del Design comincia a partire dai primi anni del secolo XX ed in particolare con l'affermarsi delle Avanguardie Figurative, con lo sviluppo del Werkbund e con la nascita della scuola del Bauhaus

Contenuti:

Il corso tratterà in generale della Storia del Design a partire dalla fine del XIX secolo sino ai giorni nostri. Particolare attenzione verrà rivolta alle teorie artistiche che nel corso del XX secolo hanno rappresentato il motore su cui si è basata la produzione del design internazionale. Oltre ad analizzare il percorso storico dell'esperienza italiana in particolare nell'arco temporale compreso tra gli anni '50 ed '80 del secolo scorso, in rapporto ad un quadro internazionale, si tratterà anche di alcuni casi paradigmatici di design sviluppato nel Mezzogiorno d'Italia, del rapporto con l'artigianato locale, con tecniche e materiali della tradizione. Pur brevemente il corso cercherà di fornire riferimenti monografici sui principali protagonisti italiani e stranieri con l'analisi e l'evoluzione di linguaggi e dei codici che si sono succeduti.

Codice: 25129

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità: nessuna

Metodo didattico: lezione frontale, seminari e visite guidate

Materiale didattico: Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di esame: Prova applicativa in itinere e colloquio finale

Laboratorio del Progetto di Interni

Obiettivi:

Il Laboratorio del Progetto di Interni intende fornire le competenze teoriche e metodologiche finalizzate al controllo della qualità e del senso degli spazi da abitare a partire dal riconoscimento dei valori e dei significati dei luoghi e delle preesistenze fino all'adeguamento dei contenuti funzionali, simbolici, rappresentativi e comunicativi. In particolare, intende operare concretamente sul rapporto tra involucro architettonico, spazio interno, sistema di oggetti e utente così da dare forma adeguata e coerente alle aspettative culturali ed estetiche, oltre che a soddisfare i bisogni pratici, della società attuale.

Modulo: Allestimento degli interni

CFU: 6

SSD: ICAR16

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 40

Anno di corso: 1

Obiettivi:

Il progetto dell'interno architettonico intende dare forma e significato all'architettura nel suo complesso a partire dal suo interno, a partire dall'uomo inteso quale protagonista della fruizione dello spazio, definendo con precisione le connotazioni materiche, dimensionali, formali e percettive degli ambienti, precisandone il loro uso e la funzione deputata, operando direttamente sul rapporto che si istaura tra il manufatto architettonico e il fruitore. Arredare e allestire lo spazio significa renderne agevole l'uso, dotarlo di attrezzature, strumenti, utensili necessari allo svolgimento delle attività umane e al soddisfacimento dei bisogni. Non solo dei bisogni primari, legati all'uso e alla risposta funzionale dei luoghi, ma anche quelli che includono le esigenze psicologiche, rappresentative e di identificazione con l'ambiente costruito.

Contenuti:

Il corso tratterà i processi di recupero, valorizzazione, riuso e ri-significazione di spazi esistenti destinati ad una fruizione pubblica o privata. Si studieranno gli spazi collettivi da adeguare ai fini dello svolgimento di funzioni temporanee e flessibili secondo criteri propri dell'allestimento e dell'arredamento. Si tratterà di progettare strutture e strumenti polifunzionali dal carattere temporaneo, dotate di flessibilità e adattabilità. A partire dai principi metodologici del "costruire nel costruito" si esploreranno le variazioni di uso e di significato dello spazio esistente attraverso l'inserimento di dotazioni innovative.

Codice: U3434

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno.

Metodo didattico:

Lezioni teoriche, approfondimenti seminariali su casi-studio, visite presso aziende, esercitazioni progettuali.

Materiale didattico:

Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

Attività interattive di verifica di apprendimento in aula, prove applicative in itinere, discussione finale degli elaborati prodotti nel corso del semestre.

Modulo: Design per la percezione

CFU: 4

SSD: ICAR13

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 20

Anno di corso: 1

Obiettivi:

Il corso ha l'obiettivo di introdurre lo studente alla questione della percezione e alla sua centralità nell'ambito del design sia del prodotto fisico che dello spazio.

Dopo un primo approfondimento su temi e problematiche inerenti alla percezione visiva, la riflessione sarà estesa ad altri organi di senso e al ruolo cruciale da essi giocato nell'esperienza di spazi e artefatti.

Prendendo le distanze dalle forme egemoniche di estetizzazione contemporanea fondate per lo più sulla centralità del visivo, si metterà in luce il carattere multisensoriale, situato e "incarnato" dell'esperienza percettiva e del modo in cui gli esseri umani attribuiscono senso allo spazio che li circonda. Si rifletterà anche sulla natura e sulla portata delle rapide trasformazioni che stanno investendo oggi tale esperienza dello spazio, soprattutto a causa dall'emergere delle nuove forme di spazialità *online*.

Analoga attenzione sarà dedicata all'universo degli artefatti: si indagherà sulla questione dell'*affordance* nell'ambito più generale di una riflessione sull'interazione tra corpo e oggetti (fisici e virtuali), ma anche sulle dimensioni estetiche degli oggetti stessi e sulla loro capacità di contribuire alla produzione di senso.

Contenuti:

- Rudolf Arnheim: la percezione visiva dalla prospettiva della Gestalt.
- Spazio, corpo ed esperienza: fenomenologia della percezione ed *embodied knowledge*.
- Oculocentrismo, estetizzazione e obsolescenza formale.
- Oltre il visivo: estetiche non oculocentriche. Gli "occhi della pelle" di Pallasmaa.
- Spazi (inter)personali: la questione della prossemica.
- L'interazione tra corpo e artefatti di design: *affordance* e scheumorfismo.
- Estetica e design: un'introduzione.
- *Mediascapes*: la percezione nella tensione tra spazio fisico e *online*.

Codice: U3435

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno.

Metodo didattico:

Lezioni teoriche, approfondimenti seminariali su casi-studio, visite presso aziende, esercitazioni progettuali.

Materiale didattico:

Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

Attività interattive di verifica di apprendimento in aula, prove applicative in itinere, discussione finale degli elaborati prodotti nel corso del semestre.

Laboratorio di Materiali, Tecnologie e Strutture

Obiettivi:

Il **Laboratorio di Materiali, Tecnologie e Strutture** intende fornire le competenze teoriche, metodologiche ed operative finalizzate alla definizione e al controllo dei processi trasformativi necessari alla progettazione/produzione/realizzazione di oggetti, prodotti e sistemi per la comunità a partire dalla individuazione delle caratteristiche prestazionali e simboliche dei materiali, della dimensione processuale e sistemica delle tecnologie impiegate fino alla ottimizzazione della forma strutturale. In particolare, il Laboratorio intende avvicinare lo studente alla complessità di un approccio progettuale sistemico e condiviso, fondato sull'apporto integrato di discipline, competenze e attori differenti.

Modulo: Tecnologie e processi per il design

CFU: 6

SSD: ICAR12

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 40

Anno di corso: 1

Obiettivi:

Il corso intende fornire allo studente le conoscenze sui metodi, i processi e le tecniche di lavorazione dei diversi materiali con particolare attenzione nei confronti dei processi tecnologici e dei sistemi di produzione industriale dei prodotti. Al fine di sviluppare nello studente capacità critiche e interpretative, la progettazione degli artefatti sarà letta nella complessità dei processi produttivi che li determinano, dei contesti di cultura materiale in cui si formano e in relazione alle loro specifiche d'uso. Obiettivo specifico del corso è far maturare nello studente la capacità di operare scelte tecnologiche condivise e perseguibili che tengano insieme innovazione, qualità e attenzione all'ambiente.

Contenuti:

Il corso affronta in maniera critica i principali temi legati al rapporto tra tecnologia e progetto di design. In particolare saranno trattati:

- il concetto di sistema e di approccio sistemico al progetto;
- la natura processuale del progetto di design;
- le fasi, gli attori, gli strumenti del processo produttivo;
- artigianato/industria nell'era delle tecnologie digitali;
- assemblaggio e dis-assemblaggio dei prodotti;
- dalla progettazione integrata alla progettazione condivisa;
- metodi e tecniche di produzione industriale;
- il ruolo della sperimentazione nella ricerca progettuale;
- innovazione di prodotto/innovazione di processo;
- metodi di digital fabrication.

Codice: U3438

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno.

Metodo didattico:

Lezioni teoriche, approfondimenti seminariali su casi-studio, visite presso aziende, esercitazioni progettuali.

Materiale didattico:

Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

Attività interattive di verifica di apprendimento in aula, prove applicative in itinere, discussione finale degli elaborati prodotti nel corso del semestre.

Modulo: Forme strutturali per il design

CFU: 4

SSD: ICAR09

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 20

Anno di corso: 1

Obiettivi:

Il corso si propone di fornire le nozioni necessarie per la comprensione delle diverse problematiche che intervengono nell'ambito della progettazione strutturale. Obiettivo specifico è quello di rendere lo studente consapevole del comportamento delle strutture e fornire le competenze di base necessarie per una corretta concezione.

Il corso offre una introduzione alla progettazione strutturale attraverso l'analisi puntuale delle relazioni che intercorrono tra forze, materiali e forme strutturali.

Le competenze specifiche acquisite al termine del corso renderanno lo studente capace di applicare i principi di base della progettazione strutturale, comprendere la modalità con cui si distribuiscono le forze tra i vari componenti di una struttura, identificare le potenzialità offerte da una particolare tipologia strutturale.

Contenuti:

Il corso tratta i temi fondamentali relativi alla concezione ed alla verifica di un sistema strutturale, con particolare riferimento alle questioni inerenti all'interazione tra forma e struttura. In particolare, saranno trattati i seguenti argomenti:

- Il problema strutturale ed il ruolo della forma
- La sicurezza strutturale e le prestazioni attese
- Le forze e le condizioni di equilibrio
- I metodi della statica grafica per lo studio della forma
- Tensioni, deformazioni e modelli costitutivi dei materiali
- Resistenza, deformabilità e stabilità degli elementi strutturali
- Classificazione tipologica dei sistemi strutturali
- Travi reticolari, travi inflesse, telai e strutture resistenti per forma
- Schemi di calcolo e modelli delle azioni
- Metodi di analisi e verifica della risposta strutturale
- Principi e metodi per l'ottimizzazione della forma
- Strumenti e software di calcolo
- Riferimenti normativi

Codice: U3439

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno

Metodo didattico:

Lezioni frontali, esercitazioni in aula, studio di case history progettuali, prove in itinere e a fine corso.

Materiale didattico: I riferimenti ai testi e i materiali saranno forniti dalla docenza.

Modalità di valutazione:

Prova orale per la valutazione della maturità raggiunta sui temi trattati durante il corso con presentazione e discussione degli elaborati sul tema d'anno.

Modulo: Materiali per il design

CFU: 4

SSD: ING-IND/22

Ore di lezione: 20

Ore di esercitazione: 20

Anno di corso: 1

Obiettivi:

Il modulo ha l'obiettivo di introdurre gli allievi alla conoscenza delle principali classi di materiali e alle modalità di impiego nell'ambito del design. Lo scopo del corso è di fornire allo studente strumenti conoscitivi e tecnici per confrontare le diverse classi di materiali al fine di evidenziarne gli aspetti distintivi e critici e sviluppare la capacità di applicazione consapevole e coerente con le finalità progettuali di innovazione.

Contenuti:

Le tematiche trattate sono qui di seguito elencate.

- Aspetti generali: struttura dei materiali; proprietà chimiche, fisiche e meccaniche delle principali classi di materiali; relazione tra la struttura e le proprietà dei materiali.
- Materiali metallici, ceramici, polimerici e compositi: nomenclatura; cenni sulle tecnologie di produzione; proprietà delle sottoclassi o di materiali specifici di largo uso in relazione ai loro impieghi nel campo del design.
- Selezione e dimensionamento dei materiali.

Codice: U3437

Semestre: II

Prerequisiti / Propedeuticità:

Nessuno/a.

Metodo didattico:

Lezioni ex cattedra ed esperienze di laboratorio.

Materiale didattico:

Bibliografia di riferimento, riferimenti a siti web, materiali didattici forniti dalla docenza nel corso delle lezioni.

Modalità di valutazione:

Attività interattive di verifica di apprendimento in aula, prove in itinere, prova scritta e colloquio orale finale.