



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale
Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2014/15

PROGRAMMA DESIGN

prof.ssa Ketty DI TARDO



Obiettivi del corso

Obiettivo del corso è di guidare attraverso l'esperienza diretta propria della forma del « learning by doing » gli studenti nella produzione e discussione collettiva del progetto di design, individuando le tematiche fondamentali sulle quali un progetto si costruisce, dal concept all'analisi del processo progettuale , all'individuazione dei materiali e delle tecniche di produzione.

Prima fase di analisi attraverso lo studio di esempi e soluzioni di progetti sul tema proposto oggetto di una ricerca personale dello studente attraverso una lettura delle funzioni e del significato della sua forma.

Seconda fase : analisi del processo progettuale del designer/autore attraverso le varianti tipologiche

e di genesi del prodotto-progetto scelto per una ricerca volta a individuare delle varianti innovative e personali frutto di una sintesi creativa dello studente

Terza fase analisi e ricerca per l'innovazione: tipologie, modi d'uso o funzioni legate al fruitore o alla persona, studio della forma legata alla funzione. Inoltre particolare attenzione sarà data allo studio dei materiali e alla realizzazione esecutiva del progetto.

La prima fase si pone come spazio di messa in gioco delle conoscenze acquisite nei primi mesi di studio come nella propria personale formazione: è un momento di conoscenza reciproca ma anche di presa di coscienza della necessità di una metodologia progettuale. Le esercitazioni di questa fase riguardano una prima verifica nella quale si chiede agli studenti di manifestare attraverso un progetto la propria idea di :

- 1 playground (giochi, spazi, oggetti, sedute trasformabili etc, ambientazioni...)urbane o domestiche
- 2 microarchitettura trasformabile
- 3 allestimento espositivo temporaneo flessibile

Contenuti

Il corso si articola in una serie di lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche di analisi e classificazione e studi progettuali di esempi sui temi proposti. La modalità di intervento sarà quella dell'innovazione tipologica.

Modalità della didattica/organizzazione del corso : Fasi di progetto

01 : introspezione

> presentazione del proprio lavoro creativo, quello che più vi rappresenta, e delle conoscenze acquisite durante la vostra esperienza di studio e di ricerca

02: fase di analisi: ricerca di materiale ed esempi già risolti - esplorazione di esempi di progetto esemplificativi

> consegna esercizi: bozzetti, concepts, schemi di progetto

03: cenni per una metodologia progettuale : gli elementi del progetto e i disegni preliminari

> consegna esercizi: due tavole A3 sulle idee di progetto che sono frutto di una ricerca personale. Ridisegnare l'esempio nella sua forma e nelle sue componenti tipologiche.

Dopo le due prime lezioni introduttive si affrontano le fasi progettuali vere e proprie attraverso l'esperienza diretta, affiancata da una rassegna contestuale di realizzazioni e progetti esemplificativi.

04: come nasce un'idea 03: rassegna di progetti e realizzazioni

> consegna esercizi: concepts progettuali, raccolta materiali e suggestioni relativi al tema scelto

05 : individuazione della variazione sul tema

: questioni ergonomiche, funzionali, tecnologiche

> consegna esercizi: raccolta materiali relativi al tema scelto, raccolta materiali e suggestioni , materiali per i concepts e fotomontaggi con le variazioni individuate

06: gli strumenti di progetto

: i disegni preliminari

> consegna esercizi: schizzi, schemi progettuali e disegni tecnici, piante e prospetti in 2d

07: gli strumenti di progetto

: il modello

> consegna esercizi:realizzazione del plastico di progetto

La terza parte del corso è dedicata allo sviluppo vero e proprio del progetto: fondamentali sono il lavoro in classe e le revisioni. Verranno selezionati e presentati in classe esempi e soluzioni - estetiche, tecnologiche, funzionali- di sostegno alle scelte dagli studenti.

08: workshop

> consegna esercizi: modelli in scala e tavole finali di progetto con presentazione e comunicazione del processo relativo al progetto

> revisioni dei progetti in classe

9: comunicare il progetto

10: esame

> Presentazione del lavoro svolto : relazione finale, tavole di progetto in A3 con concept e schizzi preparatori e schemi finali , modello ;

Lecture di base consigliate:

Bruno Munari: Da cosa nasce cosa, Editori Laterza 2002

Bruno Munari Fantasia, Edizioni Laterza

Bruno Munari l'arte come mestiere, Edizioni Laterza

Bruno Munari designer come artista, Edizioni Laterza

Siti web da consultare obbligatoriamente

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.designboom.com/design.html>

<http://www.divisare.com/>

<http://www.domusweb.it/>

<http://designreal.com/>

<http://www.archimagazine.com/design.htm>

<http://www.architonic.com/>

<http://www.youtool.it/>

Designers da consultare e ricercare

Bruno Munari

Ross Lovegrove

Stefano Mirti e Interaction Design Lab

Droog Design: <http://www.droog.com/>

Marc Newson

Ron Arad

Kengo Kuma

Tokuji Yoshioka

Franco Albini

Luigi Caccia Dominoni

Achille Castiglioni

Philippe Stark

Giò Ponti

Carlo Scarpa

Mollino

Joe Colombo

Andrea Branzi

Michele De Lucchi

Patricia Urquiola