

SID. Scuola Italiana Design Dipartimento di Disegno Industriale

DPL02 - CORSO DI DIPLOMA DI PRIMO LIVELLO IN DESIGN E COMUNICAZIONE
(D.M. prot. n. 1215 del 31 agosto 2023)

Documento sintesi obiettivi Corso

Anno Accademico: 2023/2024

Corso: ISME02 Basic Design

Docente: Tommaso Russo

Assistente: Cesar Arroyo

Descrizione del corso:

Il corso si occupa di fornire agli studenti la metodologia per lo sviluppo delle capacità creative e all'acquisizione di una metodologia di approccio progettuale in grado di generare risultati semplici ed altamente comunicativi.

La comprensione dei processi di innovazione, pensiero laterale, stimolazione creativa e generazione di idee rappresentano la base teorica del corso, per affrontare in un secondo momento i progetti in una logica non industriale o necessariamente razionale ma bensì di comprensione della forma in funzione del significato che si vuole conferire al prodotto.

Lista degli argomenti trattati:

MODULO 1 (Thinking)

- La figura del designer

Cos'è un designer, il suo ruolo nella società moderna e la capacità di individuazione e sviluppo delle capacità necessarie per fare parte di un cambiamento in atto legato alla sostenibilità, alla presa di coscienza e all'educazione dell'industria a ripensare i processi in modo alternativo e funzionale ad un miglioramento sistemico.

- Problem Solving

Sviluppo delle capacità creative nell'identificare un problema, elaborare potenziali soluzioni e generare progetti con un elevato valore comunicativo in un'ottica di semplificazione.

- Metaprogettazione

- Applicazione dei concetti di metaprogettazione e progettazione concettuale.

MODULO 2 (Contemporary)

- Basic Design

- La Leggenda della Practice-Led Research

Contesto e la sua manipolazione, Processo Creativo Universale (Bruno Munari), la responsabilità progettuale.

- Objectified

Overview sul mondo del Design del prodotto contemporaneo

- Oggetto Paradosso

Il concetto di meta-progetto

- Why I Design

Marshall McLuhan, definizione di Medium, Il Medium è il Messaggio, il concetto di verità, la concezione di futuro e l'esercizio speculativo, il concetto di Total Artwork

- Design Bingo, Design Nothing

Graphic Design vs Communication Design, concetto di brief e concept, narrazione emergente (David Byrne) la scrittura automatica surrealista, le Strategie Oblique (B. Eno e P. Schmidt) John Cage, l'indeterminismo e l'inclusione del caso nel processo creativo.

- Instagrammi

Esperimenti Aleatoricisti, il Conditional Design, il Design e l'arte procedurale e l'arte generativa.

- Contemporary Design

Il primo contenuto virale della storia, Wear Sunscreen di Mary Schmuch prima e Baz Luhrman poi, la condivisione di un'idea e la proprietà intellettuale, il concetto di Post Verità, La Carità Interpretativa, il concetto di Ascolto Radicale e il Pregiudizio di Sopravvivenza.

Obiettivi formativi specifici del corso:

- Propedeutica al pensiero Laterale
- Introduzione al concetto di meta-progetto
- Acquisizione di strumenti concettuali per la progettazione industriale e della comunicazione
- Definizione di un proprio metodo creativo e definizione della propria autorialità all'interno di un percorso progettuale.
- Definizione e applicazione dei concetti di responsabilità progettuale ed etica della comunicazione.
- Acquisizione delle principali Teorie dei Processi Creativi e dei concetti contemporanei di Design Thinking
- Preparazione alla progettazione avanzata del 2° Anno
- Sviluppo di Capacità Logico-Deduttive
- Capacità di concretizzare progetti di bassa complessità

Modalità di erogazione della didattica:

MODULO 1 (Thinkering)

Il primo modulo prevede una parte della didattica che si svolgerà frontalmente attraverso lezioni teoriche legate agli argomenti di contestualizzazione della figura del designer ed il suo ruolo nella società odierna, le modalità per affrontare un progetto e le modalità per trovare soluzioni pensando fuori dagli schemi.

Il primo modulo si svilupperà attraverso lo sviluppo di 2 progetti di complessità crescente per permettere agli studenti di acquisire padronanza e sicurezza nell'acquisizione e sviluppo delle proprie capacità progettuali.

MODULO 2 (Contemporary)

La modalità didattica prevista per il secondo modulo è di natura teorico/pratica.

Durante le 13 lezioni finali del corso verranno organizzate 5 attività laboratoriali di diversa durata (la più breve di 4 ore, la più lunga di 5 settimane) che andranno a coprire l'intera durata del modulo.

Ogni appuntamento sarà introdotto da 45 minuti di lezione teorico frontale inerente alle attività da svolgersi quel giorno. Per gli argomenti trattati vedi Lista degli argomenti trattati.

Modalità d'esame/valutazione:

Gli studenti sono tenuti a consegnare una cartella finale di consegna il giorno prima dell'ultima lezione programmata, contenente i risultati di tutte le esercitazioni svolte durante il corso. Individualmente poi gli studenti sono tenuti a presentare a schermo i risultati delle due esercitazioni principali del secondo modulo in una presentazione di 8 minuti.

Per le attività relative alle esercitazioni verrà valutata la comprensione dei concetti introdotti all'inizio di ciascuna attività e del brief di partenza, lo sviluppo dei progetti e il progresso percepito dalla situazione di partenza del singolo studente, la precisione nell'utilizzo dei materiali e degli strumenti forniti dal corso e la qualità di esecuzione degli artefatti finali e la loro presentazione. Verranno inoltre tenuti in considerazione aspetti di precisione nelle modalità di consegna e partecipazione attiva ai workshop oltre ad una valutazione generale del progresso dello studente durante il corso.

Bigliografia fondamentale e bibliografia consigliata:

- Maurer, L. et al. (2013) Conditional design workbook. Amsterdam: Valiz.
- Byrne, D. (2017) How music works. New York: Random House Digital.
- Hustwit, G. (2009) Objectified. Plexi Productions, Swiss Dots
- Vonnegut, K. and Wakefield, D. (2014) If this isn't nice, what is?: Advice to the young. New York: Seven Stories Press.
- McLuhan, M. (2010) Understanding media: The extensions of man. London: Routledge.
- McLuhan, M. and Fiore, Q. (1967) The medium is the message. Toronto: Random House.
- Foucault, M. (2010) The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences. London: Routledge.
- McIntyre, L. (2019) Post-verità. Torino: UTET università.
- Arden, P. (2014) It's not how good you are, it's how good you want to be. London: Phaidon.
- Norman, D.A. and Noferi, G. (2019) La Caffettiera del Masochista: Il design degli oggetti quotidiani. Firenze: Giunti Psychometrics.
- Munari, B. (2020) Da Cosa Nasce Cosa Appunti per Una Metodologia progettuale. Bari: Laterza.
- Norman, D.A. (2003) Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. New York, NY: Basic Books.

Data e Firma Docente: 15/01/2024

