

DESIGN III (CFA 10)

A.A. 2022/2023

Prof.ssa **Maddalena Vantaggi**

OBIETTIVI

Questo corso è costituito come un laboratorio di sintesi a conclusione dei tre anni di studio e ha come scopo il raggiungimento di un'adeguata consapevolezza e capacità di gestione dei processi progettuali-produttivi che riguardano la professione del Designer. L'approccio creativo che viene affrontato nelle lezioni ha come obiettivo l'apprendimento dei principi di innovazione di prodotto e di processo.

CONTENUTI

Le lezioni, tenute in codocenza con la Prof.ssa Elisabetta Furin, approfondiscono la relazione che si crea tra Design e Territorio, in modo particolare di come il progetto possa valorizzare il patrimonio di un luogo e farsi catalizzatore di innovazione. A partire dallo studio delle tradizioni artistiche e culturali, ma anche dei materiali locali e delle tecniche legate all'artigianato, gli studenti svilupperanno progetti di prodotti e di arredi che hanno come scopo il rilancio e la promozione del genius loci, attraverso strumenti di comunicazione e marketing territoriale che mirano alla creazione di valore non solo culturale, ma anche economico.

Dall' A.A. 21/22 il corso si incentra sullo sviluppo del progetto ARCHEO DESIGN, quest'anno giunto alla sua seconda edizione. L'obiettivo del laboratorio, realizzato in stretta collaborazione con il Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria è quello di indagare le potenzialità del design come strumento di rilettura dell'antico, in particolare dei reperti conservati al museo, per la progettazione di prodotti e scenari che sappiano guardare a ciò che il passato di prezioso può lasciare al presente e al futuro in una forma contemporanea.

TEST CONSIGLIATI

- L. Rampino, Dare forma e senso ai prodotti, Ed. Franco Angeli, Milano, 2012
- L. Keeley, R. Pikkell, B. Quinn, I dieci tipi di innovazione. L'arte di costruire svolte decisive, Edizioni LSWR, Milano, 2014
- S.Micelli, Fare è innovare. Il nuovo lavoro artigiano, Edizioni Il Mulino, 2016 – S.Micelli, Futuro Artigiano, Edizioni Marsilio, Venezia, 2011
- S. Follesa, Design & identità, progettare per i luoghi, Ed. Franco Angeli, Milano, 2013
- L. Di Lucchio, Territori e valori per il design italiano, Edizioni Roma Design Più, Roma, 2014
- G. Lanzone, F. Morace, L. Gobbi, L'impresa del talento. I territori creativi delle aziende italiane, Edizioni Nomos, 2012
- A. Granelli, M. Scanu, (Re)design del territorio: design e nuove tecnologie per lo sviluppo economico dei beni culturali, Edizioni Fondazione valore Italia, Roma, 2010

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Il percorso progettuale verrà verificato durante il semestre attraverso la consegna delle diverse fasi di lavoro. Alla fine del percorso dovranno essere realizzati dei prototipi definitivi dei prodotti

per la verifica dei risultati. Tutto il materiale di ricerca e progettazione dovrà essere esposto in un book cartaceo per l'esame orale.