

Product design 1 (CFA 10)

A.A. 2025-2026

Prof. Edoardo GIAMMARIOLI

OBIETTIVI

Il programma si pone l'obiettivo di fornire allo studente strumenti per analizzare e comprendere ricchezze, cultura, manifattura e materie prime o di scarto di un territorio; per conoscerle, studiarle e valorizzarle attraverso l'ideazione di progetti e prodotti contemporanei e sostenibili.

Lo studente, tramite analisi di progetti, prodotti e sistemi, dovrà sviluppare un punto di vista critico utile alla decodifica del termine "sostenibilità", studiarne i significati e le applicazioni per poi utilizzarli come elementi centrali all'interno del proprio progetto e prodotto.

Tramite le proprie capacità creative, utilizzando un approccio sia teorico che pratico, lo studente dovrà sviluppare il proprio progetto tenendo conto di tutti gli aspetti trattati in analisi.

Lo studente, supportato dal docente, dovrà avere contezza delle soluzioni tecniche e pratiche per la realizzazione del proprio progetto, utilizzando per lo sviluppo sia strumenti digitali sia prototipi reali.

Lo studente dovrà proporre soluzioni anche nello storytelling/shooting/styling del proprio progetto, sottolineando il pensiero, le peculiarità, i processi, le innovazioni e le caratteristiche di valore degne di nota.

CONTENUTI

Teorico: Studio e decodifica del termine sostenibilità. Studio dei principi della progettazione sostenibile e delle sue applicazioni. Analisi del patrimonio culturale, artistico e produttivo del territorio preso in analisi.

Analisi e studio della contemporaneità e dei trend, prodotti e racconti.

Pratico: Ricerca e indagine sul territorio alla scoperta di racconti e campi applicativi. Elaborazione di progetti che sappiano combinare storia e innovazione sostenibile. Elaborazione di racconti (storytelling/shooting/styling) che sappiano valorizzare e comunicare l'alto contenuto culturale e di innovazione sostenibile del progetto.

PREREQUISITI

Conoscenza di Basic Design e comprensione della metodologia del progetto. Conoscenza di programmi 2d/3d per la progettazione. Conoscenza base di tecniche di lavorazione artigianali e industriali. Conoscenza base di strumenti digitali per il racconto del progetto.

TESTI CONSIGLIATI

Stefano Miceli, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Editore Marsilio

Enzo Mari, *Autoprogettazione?*, Edizioni Corraini

Bruno Munari, *Fantasia*, Editori Laterza

Deyan Sudjic, *Il linguaggio delle cose*, Editori Laterza

Maurizio Vitta, *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851 – 2001*, Einaudi Editore

Salvatore Settis, *Futuro del "classico"*, Einaudi Editore

Centro Pecci + NERO, *Formafantasma. Cambio*

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Verranno effettuate delle consegne intermedie riguardanti le varie tematiche di ricerca trattate. Verranno inoltre effettuate delle revisioni sui vari step di ricerca che porteranno alla elaborazione di un progetto. La consegna finale sarà costituita da una presentazione digitale, corredata di ricerca e reportage del progetto e un prototipo in scala 1:1.