



**ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)**

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISME/01
Corso di Studio:	DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	CLAUDIA CICCOTTI GIAMMARIA
Obiettivi formativi:	<p>OBIETTIVO PRINCIPALE, INTRODURRE GLI ALLIEVI DEL PRIMO ANNO ALLE PROBLEMATICHE NODALI DELLA PROGETTAZIONE, ATTRAVERSO UNA ESERCITAZIONE PROGETTUALE COMPLETA SU UN PRODOTTO INDUSTRIALE DI MEDIA-BASSA COMPLESSITÀ.</p> <p>L'INTENTO È DI FORMARE NELLO STUDENTE LA CAPACITÀ DI INIZIARE AD ORGANIZZARE IL PROPRIO LAVORO IN MODO PROFESSIONALE ATTRAVERSO LA RELAZIONE CON UN COMMITTENTE IDEALE CHE PORGE UN BRIEF CHIARO E CHIEDE IL RISPETTO DI TEMPI, MODI, RISULTATI INTERMEDI, USO DELLE RISORSE, ATTENZIONE ALLA CULTURA AZIENDALE</p>
Contenuti (descrizione del corso):	<p>UN PROGETTO COINVOLGE CONSIDERAZIONI MULTIPLE: LA SUA UTILITÀ, IL SUO SIGNIFICATO PERSONALE E SOCIALE, L'USO DI DIFFERENTI MATERIALI CHE DEBBANO COMUNQUE RIFLETTERE L'IDEA CHE SI VIENE SVILUPPANDO NEL CORSO DELLA RICERCA. TUTTI QUESTI ASPETTI PONGONO DECISIONI COMPLESSE, CHE GRADUALMENTE ALTERANO L'IDEA DI PARTENZA E PORTANO ALLA "SCOPERTA" DI QUALCOSA DI DIVERSO E DI PIÙ ADERENTE AL CONCETTO INIZIALE.</p> <p>UN APPROCCIO CORRETTO AL PROCESSO DI PROGETTAZIONE DOVREBBE ANDARE OLTRE IL DISEGNO SULLA CARTA, STIMOLANDO CONNESSIONI CONCETTUALI COL MONDO DELLE IDEE, ARTISTICHE, PSICOLOGICHE O ESTETICHE, PER MOSTRARE AGLI STUDENTI LE COMPLESSITÀ DELLA PROGETTAZIONE ATTRAVERSO UN PROCESSO CHE VA DALLA IDEAZIONE DI UN OGGETTO SULLA CARTA, ALLA SUA REALIZZAZIONE CON UN MODELLO IN</p>

	<p>SCALA, RIMETTENDO IN GIOCO CONTINUAMENTE PERCEZIONI E CONVINZIONI, COSTRUIENDO PROTOTIPI SEMPRE PIÙ VICINI ALLE IDEE DI PARTENZA, ATTRAVERSO UN COSTANTE ANDIRIVIENI TRA PROGETTO ED OGGETTO.</p>
Programma esteso:	<p>IL CORSO SI ARTICOLERA' IN 3 FASI: INDIVIDUAZIONE DI UN MAESTRO, RICERCA ED ANALISI DEI PRINCIPALI LAVORI, SCELTA DI UNO DI QUESTI ED ANALISI APPROFONDATA; RI-PROGETTAZIONE DEL MEDESIMO OGGETTO CON PROPOSTA PROGETTUALE, BASATA SULL'ANALISI DEGLI ASPETTI FONDAMENTALI DESUNTI DALLE RICERCHE SVOLTE AD AMPIO RAGGIO; RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO. L'OBIETTIVO È D'IMPOSTARE L'ATTIVITÀ E GLI STRUMENTI DELLA RICERCA PROGETTUALE, ESERCITANDO LA CAPACITÀ DEGLI STUDENTI DI CONCRETIZZARE LA PROPRIA IDENTITÀ, AIUTANDOLI A CERCARE I PROPRI MAESTRI; A CONOSCERE GLI ARTEFATTI ATTRAVERSO SVARIE ANALISI: STORICA, D'USO, MORFOLOGICA, DEL PROCESSO PROGETTUALE ADOTTATO, MATERICA, DEGLI SCENARI DI PRODUZIONE E VENDITA AL FINE DI IMPOSTARE UNA PERSONALE RICERCA CONTINUA; DI RISPONDERE A DOMANDE PROGETTUALI FORMULATE DA UN'IMPRESA, CON L'OBIETTIVO È ESERCITARE LE QUALITÀ DEL FUTURO DESIGNER.</p>
Metodi didattici:	<p>LEZIONI FRONTALI, ESERCITAZIONI ED ATTIVITÀ LABORATORIALI</p>
Altre informazioni:	
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<p>SARANNO VALUTATI GLI ELABORATI PRODOTTI DAGLI STUDENTI, INDIVIDUALMENTE O IN GRUPPO, IN OGNUNA DELLE FASI ESERCITATIVE. SARÀ INOLTRE VERIFICATA LA CONOSCENZA DEI CONTENUTI TRATTATI NELLE LEZIONI E INCLUSI NELLA BIBLIOGRAFIA.</p>
Prerequisiti:	<p>PRESENTAZIONE DELL'ANALISI E DEI DATI A SUPPORTO DEL PROGETTO RICAVATI DALLA RICERCA SUL TEMA. ELABORAZIONE DEL BRIEF DI PROGETTO. PRESENTAZIONE DEL CONCEPT, DEGLI ELABORATI GRAFICI INTERMEDI E DEL MODELLINO REALE E DIGITALE.</p>
Testi di riferimento:	<p>HENRY FOCILLON: "VITA DELLE FORME" - EDIZIONI EINAUDI; BRUNO MUNARI: "DA COSA NASCE COSA" - ED. ECONOMICA LATERZA; BRUNO MUNARI: "ARTE COME MESTIERE" - ED. UNIVERSALE LATERZA; BRUNO MUNARI: "ARTISTA E DESIGNER" - ED. ECONOMICA LATERZA</p>

Modalità di verifica dell'apprendimento:

ESAME:

ORALE

PRESENTAZIONE PROGETTO