

|   |                         |
|---|-------------------------|
| <b>SCUOLA</b>                                     | Interior & Urban Design |
| <b>ANNUALITA'</b>                                 | I BIENNIO - 2025/2026   |
| <b>DISCIPLINA</b>                                 | 1457 Design I           |
| <b>TIPOLOGIA DISCIPLINA</b>                       | TEORICO-PRATICA         |
| <b>NUMERO ORE LEZIONE</b>                         | 3                       |
| <b>NUMERO CFA</b>                                 | 10                      |
| <b>DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'</b> | ANNUALE                 |

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Il corso si focalizza sull'acquisizione dell'approccio metodologico attraverso l'analisi del Metodo Munari. Un approccio innovativo e strutturato alla risoluzione dei problemi che ha influenzato profondamente il mondo del design e della progettazione. Il punto di partenza di questo metodo è l'individuazione chiara di un problema, una fase fondamentale che consente al progettista di delimitare i confini del proprio intervento e stabilire il campo d'azione. Solo una volta definito il problema si procede con la sua scomposizione nelle diverse componenti, rendendolo più gestibile e affrontabile.

|  |  |
|--|--|
| <b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>           | Si prevede che gli studenti acquisiscano una metodologia progettuale che inizia con l'individuazione del problema, il quale viene poi suddiviso in parti. Questo processo di scomposizione consente di analizzare ogni aspetto nel dettaglio, trasformandolo in sotto-problemi che, affrontati uno per uno, forniscono una comprensione più approfondita e precisa della situazione. In questo contesto, la creatività riveste un ruolo fondamentale, ma non deve essere confusa con l'idea di soluzioni astratte o fantasiose. Il Metodo Munari incoraggia lo sviluppo di idee innovative, mantenendo però sempre un forte legame con la realtà e operando entro i limiti posti dal problema. |
| <b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b> | Si prevede che gli studenti apprendano le principali fasi e, una volta completata questa fase di analisi, il percorso prosegue con la raccolta dei materiali e delle tecnologie disponibili, integrando possibili sperimentazioni per identificare le risorse più appropriate. La creazione di modelli dimostrativi reali e 3D sono un passaggio fondamentale per testare la validità delle soluzioni proposte, consentendo di verificarne l'efficacia in un contesto pratico, applicando così le conoscenze acquisite.  |
| <b>Autonomia di giudizio</b>                           | Ci si attende che gli studenti sviluppino una capacità critica da interpretare in modo un metodo metodologico che culmina nella stesura dei disegni tecnici e nella preparazione della presentazione finale, garantendo che la soluzione proposta sia chiara, funzionale e pronta per essere realizzata.   |
| <b>Abilità comunicative</b>                            | L'esercitazione pratica offrirà l'opportunità di mettere in pratica tutto il percorso, dalla fase di ricerca fino alla sperimentazione, culminando nella creazione di un prototipo che fungerà da verifica dell'intero processo. Il progetto sarà poi oggetto di una presentazione collegiale al corso.  |
| <b>Capacità di apprendimento</b>                       | La capacità di applicare correttamente e interiorizzare il metodo progettuale, articolandone le diverse fasi, è fondamentale.  |

|  |   |
|--|---|
| <b>CONTENUTI</b>                             | <p>1 PRIMA PARTE 9H • Presentazione del corso e introduzione all'utilizzo del software di modellazione Cinema 4d. • Attenzione alle tecniche di modellazione più aggiornate nonché all'animazione degli oggetti di design approfonditi durante la fase progettuale - Modellazione spline e poligonale – Modellazione Sculpting – Materiali avanzati e texture – Tecniche di illuminazione avanzate – Principi di animazione e creazione di clip video relative agli oggetti progettati. 2 SECONDA PARTE 70H Propedeutica – Materia e Rappresentazione • Studio dei materiali: legno massello, derivati (compensati, multistrati, MDF) e nuovi materiali sostenibili. • Analisi tecnica: proprietà meccaniche delle essenze e principali tecniche di trattamento. • Esercizi di rappresentazione: dallo schizzo a mano libera per proporzioni ed ergonomia, al disegno tecnico manuale e alla realizzazione di esecutivi. • Unioni classiche del legno: approfondimento delle tecniche (a vista, invisibili, a secco, con colle). • Esperienza sul campo: possibile uscita didattica presso una falegnameria artigianale o presso 2XL per osservare i processi produttivi. Metodo &amp; L'Anima del Legno – Storie e Concept • Metodo di Progetto di Bruno Munari: dal problema alla soluzione, con attenzione al ruolo della serendipity. • Verrà realizzata una dispensa digitale con documenti e contenuti di supporto (caricata su Classroom). • Analisi storica e contemporanea: studio di mobili, designer e aziende che hanno innovato il settore negli ultimi vent'anni, inclusi i movimenti come il "Recession Design". • Oggetti iconici: osservazione e analisi per individuare le regole costruttive essenziali. • Esercitazione intermedia: progettazione individuale di una piccola linea di arredi con Scheda Progetto e primi prototipi in scala (utilizzando balsa, cartoncino e materiali di recupero). Elaborato intermedio con prototipazione – Linea di arredo narrativa (lavoro individuale) Sviluppo di una piccola linea di arredi che racconti una storia, ispirandosi ai casi studio e alle schede presentate in aula, che illustrano ispirazioni, applicazioni e soluzioni progettuali. Il percorso comprende: • sviluppo dell'idea e trasformazione in progetto, • sketch preliminari, • compilazione delle schede esecutive, • realizzazione di un prototipo finale in scala. Materiali per la prototipazione: cartoncino, balsa, taglierini, piani di taglio, squadre e materiali di recupero utili per sperimentare scenari e soluzioni diverse. 3 TERZA PARTE 21 H Costruzione dell' Elaborato Finale – lavoro di gruppo • Ogni gruppo progetterà una collezione di oggetti in legno – arredi e complementi – da presentare all'interno di un catalogo. Gli oggetti saranno progettati in 3D con viste generali e dei particolari più significativi. • Gli oggetti dovranno essere pensati esclusivamente in legno e raccontati con chiarezza ed efficacia. • L'obiettivo è costruire un'immagine coordinata, collegando la linea di arredi a un'architettura o a un architetto di riferimento, per estrarne ritmo, palette cromatica e logica compositiva e tradurli nel progetto. Consegna e valutazione • Catalogo Condiviso: con schede tecniche, testi narrativi, schizzi, disegni esecutivi, applicazione del Metodo Munari e del pensiero laterale. • Esposizione finale: presentazione in laboratorio dei prototipi e presentazione orale di 5-7 minuti per ogni gruppo. • Criteri di valutazione: qualità del prototipo, chiarezza della narrazione, completezza del catalogo, autonomia di giudizio e capacità di problem solving.</p> |
| <b>METODOLOGIA ADOTTATA</b>                  | <p>[X] IN PRESENZA<br/>Le lezioni frontali saranno arricchite dall'uso di supporti diversi forniti dai docenti coinvolti. Sono previste esercitazioni in aula mirate a stimolare un dialogo critico e costruttivo tra docente e studenti, incoraggiando il coinvolgimento attivo di questi ultimi nei contenuti del programma. La parte teorica del corso sarà seguita da una fase pratica, volta a guidare gli studenti nello sviluppo e nella prototipazione di un prodotto di uso quotidiano. Attività previste Progetto di gruppo (2-3 persone): ideazione e sviluppo di un elemento d'arredo in legno. • Percorso completo: dal concept alla scelta dei materiali, fino alla stima dei costi. • Prototipo in scala significativa: un pezzo che comunichi chiaramente le scelte tecniche ed estetiche. • Catalogo Condiviso: documentazione del percorso con schede, schizzi, disegni esecutivi e narrazione.</p>   |
| <b>BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA</b> | <p>Da cosa nasce cosa - Munari - Editori Laterza Come costruire il mobile moderno - Mario Del Fabbro - Hoepli</p>   |
| <b>MODALITA' DI VALUTAZIONE</b>              | <p>È prevista la discussione e presentazione di un elaborato grafico e di un modello che consenta di analizzare criticità e punti di forza del progetto. La valutazione del progetto assegnato terrà conto delle seguenti capacità: Comprendere e applicare correttamente il metodo progettuale studiato Svolgere il lavoro in autonomia Utilizzare in modo appropriato i materiali, in relazione alla funzione del sistema analizzato Rappresentare in modo corretto sia con gli strumenti 2D che 3D i progetti presentati</p>   |