

1	DESIGN DEL MOBILE
2	OBBLIGATORIO
3	LIVELLO EQF 6
4	2
5	3+4
6	6
7	UMBERTO DATTOLA
8	<p>- Breve introduzione sui materiali e più in specifico sulle caratteristiche del legno.</p> <p>- Gli Stili del mobile nella storia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gotico • Primo Rinascimento, Pieno Rinascimento, Tardo rinascimento. • Prebarocco. • Barocchetto o Rococò • Neoclassico • Stile liberty o floreale • Il '900 <p>- Designer contemporanei come ad esempio Fratelli Campana, Marteen Bass, Nacho Carbonell, Marcantonio, Andrea Branzi, Munari ecc...</p> <p>- Cosa è l'art Design e cosa lo differenzia dal design classico del mobile. A questo proposito leggeremo un testo derivante da una tesi di laurea Ola Aleksandra Wronska - L'empatia estetica nel DesignArt.</p> <p>- Le macchine lavorazione legno, le tecniche lavorazione legno e la falegnameria. Lezioni teoriche e pratiche sul funzionamento della falegnameria in vista dell'acquisizione delle competenze di base per la produzione fattuale di un progetto dello studente. In questa prospettiva visiteremo e praticheremo la falegnameria.</p> <p>- Progetto.</p> <p>Il progetto dovrà essere sviluppato nella sua interezza, non solo si dovrà arrivare ad un prodotto finito, ma il compimento completo dello stesso dovrà comprendere tutti gli aspetti che vanno dall'idea, al disegno, alla realizzazione concreta, alla promozione, al confezionamento, al packaging, alla presentazione al pubblico, alla ricerca del promotore economico del prodotto. A questo proposito ci saranno diversi passaggi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea, come nasce, cultura allargata, intuizione, serendipity... • Verifica di fattibilità e riflessione sulla utilità economica del prodotto che si intende sviluppare. • Laboratorio di produzione del primo prototipo in carta, cartone o altro materiale atto a costituire il "modello" del futuro prototipo. • Ricerca artigiani adeguati ed in linea sia con la sensibilità del progettista che con la filosofia del progetto. • Realizzazione del progetto attraverso l'ottenimento del prodotto. • Nascita ed esistenza del prodotto. Il progetto esiste veramente se è visto dagli interlocutori giusti. Se le persone che potranno dare consistenza economica a quel progetto ne vengono in contatto e ne risultano interessate. Questo attraverso Esposizioni, mostre, contatti diretti, fiere, ecc...) • Confezionamento del prodotto in vista della presentazione. Materiale fotografico (a questo proposito ci sarà un intervento di un fotografo riconosciuto che spiegherà come meglio costruire l'immagine del prodotto), produzione di Flyers, catalogo, materiale letterario, descrizioni, story telling... • Il prodotto dovrà essere compatibile con la spedizione, quindi studio dell'assemblamento, del packaging adeguato. • Preparazione di materiale digitale da diffondere sul web. Grossa attenzione al testo di presentazione del

	<p>progetto. Costruzione sito, diffusione social (attenzione che la visibilità sui social non sia il fine del progetto, ma solo uno strumento), pubblicazione, invio alle testate giornalistiche, magazine, blog, ecc... (il fine non è apparire, il fine è che il prodotto ci dia gli strumenti economici perché questo diventi il nostro lavoro, crearsi una carriera ed essere rintracciabili e ricordabili, chi ha bisogno del nostro lavoro deve sapere che esistiamo e dove poterci trovare).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esposizione di fine corso dei prodotti ideati ed ottenuti dagli studenti in una mostra da loro organizzata, promossa e partecipata.
9	FRONTALE
10	-
11	VEDI .8
12	-
13	-
14	-
15	ITALIANO