

NOME DEL CORSO	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Michele Brunello
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	<p>"Tutti dovrebbero progettare per evitare di essere progettati. La creazione è un atto di guerra, non un armistizio con la realtà". Cit. Enzo Mari</p> <p>Obiettivo del corso è fornire allo studente gli strumenti e le conoscenze affinché possa sviluppare una propria personale metodologia di progetto.</p> <p>Un modulo teorico illustrerà le dinamiche professionali (concept, progetto preliminare, progetto definitivo, esecutivo e direzione artistica e dei lavori), e le differenti fasi di elaborazione del progetto creativo (analisi, ricerca, proposta, verifica, critica, moderazione, progettazione a tutte le scale, output finale).</p> <p>Un modulo laboratoriale formerà gli studenti rispetto al lavoro cooperativo e interdisciplinare e proporrà come esercitazione la progettazione della sede della LABA per il metaverso. Il tema dell'esercitazione stimola lo sviluppo di una consapevolezza dei legami e delle relazioni tra progettazione fisica e modellazione in ambienti digitali, tema cruciale nella professione contemporanea.</p>
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Conoscenza di base di software di modellazione 3D e 2D
PROGRAMMA DEL CORSO	<p>CONTENUTI DEL CORSO:</p> <p>Il corso formerà lo studente rispetto a tutti gli aspetti legati alla strategia del progetto e lo guiderà attraverso l'intero processo creativo, dalle fasi preliminari di analisi, all'ideazione, alle problematiche legate alla realizzazione.</p> <p>Gli studenti studieranno gli strumenti di rappresentazione visiva e tecnica, oltre ai principi e gli elementi della progettazione spaziale necessari alla generazione di spazi di qualità.</p> <p>La sostenibilità a 360 gradi, intesa anche come green design, sarà un elemento invariante di tutte le fasi e tutti gli aspetti del corso.</p>



Sarà inoltre dedicata una particolare attenzione alla fruibilità degli ambienti per tutti gli utenti (design for all). Il tema della progettazione sarà affrontato come un sistema complesso, non strutturato nell'ambito di un unico campo di conoscenza, ma come piattaforma di congiunzione di molteplici esperienze e saperi.

**ARTICOLAZIONE DIDATTICA:**

Il corso si sviluppa tramite una serie di lezioni teoriche e lezioni laboratoriali e sarà diviso in fasi molto definite, ognuna delle quali intervallata da interventi di esterni in presenza e online di approfondimento e di critica.

Una serie di lezioni teoriche introdurrà gli studenti ai principali movimenti culturali e metodi progettuali del '900, e si concluderà con una overview sugli strumenti di rappresentazione visiva degli ultimi anni. Verranno proposti esempi, case studies e contributi per comprendere le diverse fasi della progettazione classica, aggiungendo un ulteriore passaggio che riguarda l'introduzione alla progettazione di un mondo virtuale.

Sono previsti interventi di professionisti esterni per contribuire alle fasi principali del corso, tra cui Leonardo Sollami, Marco Grattarola e Marco Angrisani di Sesamo LAB

L'attività laboratoriale svilupperà un'esercitazione su un modello di spazio rappresentato nelle diverse dimensioni (fisiche e virtuali).

Il tema principale dell'esercitazione progettuale sarà la progettazione virtuale della sede dell'università LABA, poiché il corso si pone anche l'obiettivo di affinare le capacità di adattamento del processo creativo a contesti diversi e inaspettati come quello del Metaverso.

Le fasi del progetto sono state divise in:

- analisi
- ricerca
- proposta
- verifica
- critica (messa in discussione della proposta)
- modellazione virtuale
- verifica tramite modello fisico
- progettazione in ambiente virtuale
- output finali (sia per il mondo fisico che per quello virtuale)



	<p>Ogni fase, in maniera implicita o esplicita, è rappresentata anche nel modulo teorico tramite una lezione specifica.</p> <p>L'esame finale valuterà il livello di consapevolezza progettuale che lo studente avrà sviluppato, la conoscenza delle diverse fasi di progettazione e delle loro caratteristiche, e infine la qualità finale del progetto sviluppato con il gruppo di progettazione.</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<p><i>Carta Di Atene</i>, di <i>Le Corbusier</i>, edito da Ghibli, 2014 (prima edizione 1929)</p> <p>Saper vedere l'architettura. Saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura, di Bruno Zevi, edito da Einaudi, 2009 (prima edizione 1951)</p> <p>Imparare da <i>Las Vegas</i>, di <i>Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour</i>, edito da Quodlibet, 2010 (prima edizione 1972)</p> <p><i>La notte che bruciammo Chrome</i> di <b>William Gibson</b>, edito da Mondadori, 1989</p> <p>S,M,L,XL , di Rem Koolhaas e Bruce Mau, Monacelli Press, 1995</p>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<p>Presentazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricerca individuale su stile del 1900, pdf</li> <li>- Lavoro di gruppo su processo Progettazione dell'interior di uno spazio didattico tipologico: presentazione pdf e modello</li> <li>- Lavoro di gruppo su processo Progettazione di un padiglione per il metaverso che rappresenti uno spazio didattico tipologico: presentazione pdf e modello</li> </ul>
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	DESIGN METHODOLOGY
--------------------	--------------------



TYPE	Mandatory
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	MICHELE BRUNELLO
LEARNING OUTCOMES	<p>"Everyone should design to avoid being designed. Creation is an act of war, not an armistice with reality." Cit. Enzo Mari</p> <p>The objective of the course is to provide students with the tools and knowledge so that they can develop their own personal design methodology.</p> <p>A theoretical module will illustrate the professional dynamics (concept, preliminary design, final design, executive design and artistic and construction direction), and the different phases of creative project development (analysis, research, proposal, verification, critique, moderation, design at all scales, final output).</p> <p>A workshop module will train students with respect to cooperative and interdisciplinary work and will propose as an exercise the design of the LABA venue for the metaverse. The theme of the exercise stimulates the development of an awareness of the links and relationships between physical design and modeling in digital environments, a crucial issue in the contemporary profession.</p>
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Basic knowledge of 3D and 2D modeling software
COURSE CONTENT	<p>"Everyone should design to avoid being designed. Creation is an act of war, not an armistice with reality." Cit. Enzo Mari</p> <p>The objective of the course is to provide students with the tools and knowledge so that they can develop their own personal design methodology.</p> <p>A theoretical module will illustrate the professional dynamics (concept, preliminary design, final design, executive design and artistic and construction direction), and the different phases of creative project development (analysis, research, proposal, verification, critique, moderation, design at all scales, final output).</p> <p>A workshop module will train students with respect to cooperative and interdisciplinary work and will propose as an exercise the design of the LABA venue for the metaverse. The exercise theme stimulates the development of an awareness of the links and</p>



	<p>relationships between physical design and modeling in digital environments, a crucial issue in the contemporary profession.</p> <p>In-person methodology with lecture and lab time and outside input. Basic knowledge of 3D and 2D modeling software.</p> <p><b>COURSE CONTENT:</b></p> <p>The course will train students with respect to all aspects related to project strategy and guide them through the entire creative process, from the preliminary stages of analysis, ideation, and issues related to implementation.</p> <p>Students will study the tools of visual and technical representation, as well as the principles and elements of spatial design necessary for the generation of quality spaces.</p> <p>All-round sustainability, also understood as green design, will be an invariant element of all phases and aspects of the course.</p> <p>Special attention will also be paid to the usability of environments for all users (design for all). The theme of design will be approached as a complex system, not structured within a single field of knowledge, but as a platform for the conjunction of multiple experiences and knowledge.</p> <p><b>DIDACTIC ARTICULATION:</b></p> <p>The course will be developed through a series of theoretical lectures and workshop classes and will be divided into very defined phases, each of which will be interspersed with in-person and online external speakers for in-depth study and critique.</p> <p>A series of theoretical lectures will introduce students to the main cultural movements and design methods of the 20th century, and will conclude with an overview of the visual representation tools of recent years. Examples, case studies, and contributions will be offered to understand the different stages of classical design, adding an additional step involving the introduction to the design of a virtual world.</p> <p>External professionals are scheduled to contribute to the main phases of the course, including Leonardo</p>
--	--



	<p>Sollami, Marco Grattarola and Marco Angrisa of Sesamo LAB</p> <p>The workshop activity will develop an exercise on a model of space represented in different dimensions (physical and virtual).</p> <p>The main theme of the design exercise will be the virtual design of the LABA University venue, as the course also aims to sharpen the skills of adapting the creative process to different and unexpected contexts such as the Metaverse.</p> <p>The project phases have been divided into:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analysis</li> <li>- research</li> <li>- proposal</li> <li>- verification</li> <li>- critique (questioning of the proposal)</li> <li>- virtual modeling</li> <li>- verification by physical model</li> <li>- design in virtual environment</li> <li>- final outputs (for both the physical and virtual worlds)</li> </ul> <p>Each phase, either implicitly or explicitly, is also represented in the theory module through a specific lecture.</p> <p>The final exam will assess the level of design awareness the student has developed, knowledge of the different design phases and their characteristics, and finally the final quality of the project developed with the design team.</p>
<p>RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS</p>	<p><i>Carta Di Atene</i>, di <i>Le Corbusier</i>, edito da Ghibli, 2014 (prima edizione 1929)</p> <p>Saper vedere l'architettura. Saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura, di Bruno Zevi, edito da Einaudi, 2009 (prima edizione 1951)</p> <p>Imparare da <i>Las Vegas</i>, di <i>Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour</i>, edito da Quodlibet, 2010 (prima edizione 1972)</p> <p><i>La notte che bruciammo Chrome</i> di <b>William Gibson</b>, edito da Mondadori, 1989</p> <p>S,M,L,XL , di Rem Koolhaas e Bruce Mau, Monacelli Press, 1995</p>



ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Presentation of: - Individual research on 1900s style, pdf - Group work on process Designing the interior of a typological teaching space: presentation pdf and model - Group work on process Designing a pavilion for the metaverse representing a typological teaching space: presentation pdf and model
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

