

Corso di Studio	<b>Scienze dell'Architettura - L 17</b>
Codice insegnamento	
Docente	<b>prof arch CECILIA POLIDORI</b>
Insegnamento	<b>DESIGN</b>
Ambito disciplinare	<b>DISEGNO INDUSTRIALE</b>
Settore Scientifico Disciplinare	<b>ICAR 13</b>
Numero di CFU	<b>8</b>
Ore di insegnamento	<b>80/100</b>
Anno di Corso	<b>secondo e terzo (recupero)</b>
Semestre	<b>1° e 2°</b>

**Descrizione sintetica dell'insegnamento e obiettivi formativi:**

**DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested** (Sixties Design in the World: metal, Plastic, Fashion, Music, Cinema and TV. Lezioni)

deepsdesignbycp@gmail.com

PROGETTO SPERIMENTALE di interoperabilità di ricerca e didattica di Data-Design condotto attraverso innovativi scenari e forme di organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo. CONCEPT DESIGN, PROGETTI, SPERIMENTAZIONI E PROTOTIPI CON DIFFERENTI MATERIALI - LABORATORIO DI DESIGN, PROTOTIPIZZAZIONE, COMUNICAZIONE, CROWDSOURCING DESIGN, MODALITÀ PROGETTUALI CON UTILIZZO DI PIATTAFORME CREATIVE INTERACTIVE SYSTEM TO EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS.

L'intenzione è quella di poter realizzare un Laboratorio di Design - **DEEPS Design** - atto a fornire spazi e strumenti per l'elaborazione, variazione e controllo di manufatti sperimentali e la possibilità di elaborare protipi e componenti seriali e o strutturali inseribili nella realtà produttiva. I materiali quali la carta, la ceramica, la plastica, il legno, offrono un ampio spettro di variazioni e possibilità di sperimentazione progettuale e di studio; inoltre, quali fonti sostenibili di materia di recupero, offrono possibilità di riutilizzo e riciclo.

LABORATORY DESIGN methods by use of creative platforms - Interactive Systems for the Creation and Evolution of Web Platform Projects, Prototyping, Communication Strategy, Crowdsourcing Design, Processing Platforms, an experimental project on interoperability of research and teaching of Data-Design conducted through innovative scenarios and forms of organization of the processes of interactive and collective learning.



---

Dipartimento Patrimonio, Architettura, Urbanistica

PROJECTS, EXPERIMENTS AND PROTOTYPES WITH DIFFERENT MATERIALS.

**Design**

Il corso, dopo un avvio teorico e bibliografico è orientato alla progettazione e produzione sperimentale di prototipi in Laboratorio gestito negli orari di Lezione e a distanza attraverso piattaforme didattiche web per il controllo e rendering dell'immagine virtuale e dell'aspetto comunicativo dei manufatti realizzati.

**elenco Link**

<http://designfrikettone.blogspot.it/> (attivo da Ottobre 2015)

<http://design-cecilia-polidori-2014-1.blogspot.it/>

DESIGN 2013/14 n 1 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

<http://design-cecilia-polidori-2014-2.blogspot.it/>

DESIGN 2013/14 n 2 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

<http://design-cecilia-polidori-2014-3.blogspot.it/>

DESIGN 2013/14 n 3 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

**Descrizione sintetica:**

PROGETTI, SPERIMENTAZIONI E PROTOTIPI CON DIFFERENTI MATERIALI. Laboratorio di Design, Progetti sperimentali, Prototipizzazione, Comunicazione, Crowdsourcing design - modalità progettuali con utilizzo di piattaforme creative, INTERACTIVE SYSTEM TO EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS, di DIALOGO e REPORT ONLINE e CONTROLLO DELLE FASI di ELABORAZIONE DEI PROTOTIPI, ossia siti specifici, reali ed effettive piattaforme didattiche-pilota e guida per sperimentazioni con controllo e pubblicazioni web, che rinnovano le spiegazioni fornite dal vivo, le indicazioni, procedure, esempi ed esiti via via svolti ed ottenuti dagli allievi.

**Acquisizione conoscenze su:**

Il progetto sperimentale di interoperabilità di ricerca e didattica di Data-Design è condotto attraverso innovativi scenari e forme di organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo e permette la diffusione e lo scambio di dati elaborati nel corso-Laboratorio attraverso siti-web pilota di guida, report e memoria, e sono quindi strumento dinamico ed indispensabile di gestione del sapere.

Il Laboratorio didattico fornisce spazi e strumenti per l'elaborazione,

---

Dipartimento Patrimonio, Architettura, Urbanistica

variazione e controllo di manufatti sperimentali con possibilità di elaborare prototipi e componenti seriali e o strutturali inseribili nella realtà produttiva costruttiva. I materiali come la carta, la ceramica, la plastica, il legno, offrono un ampio spettro di variazioni e possibilità di sperimentazione progettuale e di studio e, inoltre, quali fonti sostenibili di materia di recupero, presuppongono possibilità di riutilizzo e riciclo. Inoltre l'attivazione di piattaforme sperimentali web consentono un dialogo online di controllo delle fasi di elaborazione dei prototipi.

Gli allievi apprenderanno tecniche ed acquisiranno padronanza, fornendo a loro volta informazioni in un tangibile e comprovato crowdsourcing - attivazione di piattaforme sperimentali web: crowdsourcing design - modalità progettuali per utilizzo di piattaforme creative INTERACTIVE SYSTEM TO EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS - progetto sperimentale di interoperabilità didattica di Data-Design condotta attraverso innovativi scenari e forme di organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo, permette la diffusione e lo scambio di dati elaborati nel Laboratorio DEEPS - Design attraverso siti-web pilota di guida e dialogo e sono quindi strumento dinamico ed indispensabile di crescita.

**Metodo di valutazione:**

Oltre il numero di presenze minime per gli allievi regolarmente iscritti e maturate nelle Lezioni accademiche (dopo ogni Lezione la progressione dell'elenco è pubblicato ed aggiornato sul sito web didattico, pilota 2, nei banners specifici: "*presenze del giorno...*" e riportato anche - in versione pdf - sulla pagina specifica del sito d'ateneo. Saranno così aggiornati gli iscritti e le loro presenze ed ognuno potrà controllare lo stato del proprio avanzamento), si richiede una partecipazione attiva al Laboratorio, con esercitazioni, ricerche, realizzazioni di manufatti e prototipi. Le caratteristiche di questi sono presentate durante lo svolgimento delle Lezioni e condotte attraverso l'ausilio dei PIATTAFORME PILOTA WEB DIDATTICHE.

Sulle piattaforme vengono man mano caricate e pubblicate le singole esperienze progettuali di ogni allievo, ed a loro cura (tramite invito come Autori) commentate e valutate:

**RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI:**

Conoscenza e capacità di comprensione dei linguaggi del design.

Controlli in fasi successive e graduale padronanza delle lingue di progetto richiesti.

Elaborazione di detti linguaggi attraverso esercizi progettuali.

Studio degli esempi dei Maestri e tramite lo studio del loro lavoro, elaborare e realizzare prototipi.

Dipartimento Patrimonio, Architettura, Urbanistica

Autonomia di giudizio. Il giudizio sul proprio operato è parte inscindibile del progettare.

Capacità di comunicare sia attraverso il linguaggio virtuale web che quello orale.

Verifica in steps successivi e gradualmente dell'effettivo raggiungimento di padronanza dei linguaggi progettuali richiesti.

**Lavoro autonomo dello studente:**

Comprensione e studio della **TERMINOLOGIA ESSENZIALE**: Design, prototipo, prototyping, prototipizzazione, comunicazione, piattaforma web, creative platforms, data-design, crowdsourcing design, evoluzione e sperimentazione, prodotto seriale.

*A tal proposito, è bene ribadire che per bibliografia essenziale s'intende, oltre la lettura integrale dei tre saggi e la discussione in aula e all'esame, la conoscenza, acquisizione e padronanza dei temi e degli autori trattati durante l'anno e presenti nei banner specifici dei web siti didattici e link riportati: quindi, va sottolineato che tutto ciò che è pubblicato, anche da parte degli allievi stessi è materia del corso e d'esame, poiché segue la traccia di discussione, elaborazione etc svolta nelle Lezioni dell'anno.*

**Programma dettagliato del corso:**

PROGETTI, SPERIMENTAZIONI E PROTOTIPI CON DIFFERENTI MATERIALI. Laboratorio Design, Progetti sperimentali, Prototipizzazione, Comunicazione Crowdsourcing design - modalità progettuali con utilizzo di piattaforme creative INTERACTIVE SYSTEM TO EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS DIALOGO E REPORT ONLINE DI CONTROLLO DELLE FASI DI ELABORAZIONE DEI PROTOTIPI.

- CECILIA POLIDORI DESIGN TEMI SPERIMENTALI - <http://ceciliapolidoridesign-temi.blogspot.it>;
- CARTA & FIBRE VEGETALI-1 - <http://ceciliapolidoridesign-temi.blogspot.it/p/carta-e-materiali-vegetali.html>;
- CARTA & CARTONE-2 - <http://ceciliapolidoridesign-temi.blogspot.it/p/carta-cartone.html>;
- PLASTICA - <http://ceciliapolidoridesign-temi.blogspot.it/p/plastica.html>;
- CERAMICA - <http://ceciliapolidoridesign-temi.blogspot.it/p/ceramica.html>;

Il progetto sperimentale di interoperabilità di ricerca e didattica di Data-Design è condotto attraverso innovativi scenari e forme di

---

Dipartimento Patrimonio, Architettura, Urbanistica

organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo e permette la diffusione e lo scambio di dati elaborati nel corso-Laboratorio attraverso siti-web pilota di guida, report e memoria, e sono quindi strumento dinamico ed indispensabile di gestione del sapere.

Il Laboratorio didattico fornisce spazi e strumenti per l'elaborazione, variazione e controllo di manufatti sperimentali con possibilità di elaborare prototipi e componenti seriali e o strutturali inseribili nella realtà produttiva costruttiva.

I materiali come la carta e cartone, la ceramica e la terracotta, la plastica, il legno e le fibre vegetali, offrono un ampio spettro di variazioni e possibilità di sperimentazione progettuale e di studio e, inoltre, quali fonti sostenibili di materia di recupero, presuppongono possibilità di riutilizzo e riciclo. Inoltre l'attivazione di piattaforme sperimentali web consentono un dialogo online di controllo delle fasi di elaborazione dei prototipi.

Sulle piattaforme vengono man mano caricate e pubblicate le singole esperienze progettuali di ogni allievo, ed a loro cura (tramite invito come Autori) commentate e valutate, vedi:

- ACCESSO COME AUTORI ALLE PIATTAFORME, ISTRUZIONI - <http://deeps-design.blogspot.it/p/accesso-come-autori.html>.

Il programma del CORSO di DESIGN è costantemente aggiornato e pubblicato sulla prima delle piattaforma-pilota didattiche web attivate sperimentalmente ed appositamente prima dell'inizio del corso.

### **Risorse e bibliografia essenziale**

Per bibliografia essenziale s'intende, oltre la lettura integrale dei tre saggi e la discussione in aula e all'esame, la conoscenza, acquisizione e padronanza dei temi e degli autori trattati durante l'anno e presenti nei banner specifici dei web siti didattici e link riportati: quindi, va sottolineato che tutto ciò che è pubblicato, anche da parte degli allievi stessi è materia del corso e d'esame, poiché segue la traccia di discussione, elaborazione etc svolta nelle Lezioni dell'anno.

*N.B.:*

*Detti saggi autobiografici rappresentano un viaggio nel design italiano attraverso gli appunti, pensieri e considerazioni del lavoro di una vita di due designers indiscutibilmente autorevoli, quindi la loro e nostra lettura finiscono con l'essere anche un resoconto e commento avvincente della storia stessa del design.*

*Attraverso questa conoscenza emergeranno molti riferimenti ad avvenimenti e personaggi che, quindi, verranno a loro volta evidenziati durante le Lezioni in aula. Le integrazioni saranno riportate su questo sito web didattico pilota 1. seguendo le esigenze del tema in*



Dipartimento Patrimonio, Architettura, Urbanistica

*discussione e che saranno costantemente aggiornati riportando i link dei siti utili, i post con specifici argomenti discussi, visitati e consigliati durante lo svolgersi dell'anno accademico e che, ovviamente, divengono e sono argomenti del programma specifico del corso e dell'esame.*

Ettore SOTTASS, *Scritto di notte*, ediz. Adelphi, Milano, maggio 2010, 1° ediz.

Ettore SOTTASS, *Foto dal finestrino*, ediz. Adelphi, Milano, dicembre 2009, 1° ediz.

Enzo MARI, *25 modi per piantare un chiodo*, ediz. Mondadori, Milano, marzo 2011, 1° ediz.