



SDS Architettura - Siracusa

CORSO DI  
**DISEGNO INDUSTRIALE**  
a.a. 2021/2022

prof. arch. Fernanda Cantone



## II DISEGNO INDUSTRIALE

è il campo d'azione di un progettista che mira a coordinare, integrare e sviluppare tutti i fattori che influenzano la forma di un prodotto.

### OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo del corso è comprendere le **problematiche principali del design** sia dal punto di vista tecnologico, sia da quello funzionale. Si tratta di approfondire gli aspetti della tecnologia del costruire (arte/tecnica), i fondamenti dell'arte del configurare, i problemi tecnologico/funzionali ed ergonomici del design.

Obiettivo è la formazione di un **atteggiamento progettuale sensibile** ai processi innovativi e insieme criticamente consapevole per lo sviluppo e la valorizzazione delle risorse del territorio.



## II DESIGN

è un processo di innovazione  
che implica la progettazione di un  
prodotto con forte valore estetico.

### CONTENUTI

- Storia del disegno industriale.
- Il design per la casa, l'ufficio, i veicoli, il cibo, la comunicazione visiva, il riciclo.
- Design come stile (forme, colori, materiali, tecnologie).
- Ergonomia del design.
- Il progetto di design: ricerca, concept, dettaglio.
- Esercitazione progettuale.



## STORIA DEL DISEGNO INDUSTRIALE

- La rivoluzione industriale, l'epoca vittoriana, la Great Exhibition e il caso Thonet.
- Il Deutscher Werkbund, L'AEG e Behrens, confronto con la Wiener Werkstatte.
- Gli USA: la Ford.
- Il Bauhaus.
- L'art Decò e Le Corbusier, due mondi a contrasto.
- Lo Streamlining, il Furniture Design, Charles e Ray Eames.
- Il design scandinavo.
- Il design italiano.
- Il design contemporaneo.



La fantasia è come la marmellata,  
bisogna che sia spalmata  
su una solida fetta di pane  
Italo Calvino

## IL DESIGN PER LA CASA, L'UFFICIO, I VEICOLI, IL CIBO, LA COMUNICAZIONE VISIVA, IL RICICLO

- Il design per migliorare la vita.
- La forma come deduzione logica di esigenze obiettive.
- Le automobili, design, ergonomia e confort.
- Design with Food, Design for Food, Eating Design, Food Communication.
- Principi base della comunicazione visiva (vicinanza, allineamento, ripetizione e contrasto), il colore.
- Il Design del riciclo.

Nemo, Driade  
design: Fabio Novembre, 2009



La perfezione è bella ma stupida.  
Bisogna conoscerla per romperla.  
La regola non deve uccidere la fantasia.  
Bruno Munari

## DESIGN COME STILE (forme, colori, materiali, tecnologie)

- Il CMF Design (Colori, Materiali, Finiture).
- Le cromie del design.
- Tecnologie e materiali per il design.
- I Prodotti riciclati.



Tulip, Knoll  
Eero Saarinen, 1956

Credo che ogni problema  
contenga e suggerisca  
per natura la sua soluzione  
Louis Sullivan, 1880

## ERGONOMIA (Human Factor Engineering) DEL DESIGN

- L'ergonomia nel posto di lavoro.
- Parametri ergonomici per la vita quotidiana.
- L'usabilità: l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione nel rapporto uomo-oggetto.
- Modello del progettista/Modello dell'utente
- Il progetto ergonomico



Non vorrei oggetti silenziosi,  
ma oggetti che  
costringono al silenzio chi li usa.  
Ettore Sottsass

## IL PROGETTO DI DESIGN: RICERCA, CONCEPT, DETTAGLIO

- Da cosa nasce cosa
- Problemi reali per soluzioni reali
- Dalla meccanica alla domotica
- La questione ambientale e le metodologie progettuali di Life Cycle Analysis

1979 Compasso d'oro  
**Parentesi, Flos**  
Achille Castiglioni – Pio Manzù, 1978



La creatività richiede coraggio.  
Henri Matisse

## ESERCITAZIONE PROGETTUALE

In coordinamento con il corso di **Cultura Tecnologica della Progettazione** si organizzerà una esercitazione finale che, a partire dal prodotto/materiale, giungerà ad un progetto di design coordinato e consequenziale.

Up, B&B Italia  
Gaetano Pesce, 1969

