



SCHEDA DIDATTICA

Dipartimento di **Arti Visive**
Diploma Accademico di Primo
livello in
Decorazione-artiapplicate

Cultura del progetto
ABPR17 – 75 ore 6 CFA
a.a. 2025-2026

Professoressa
Mariafrancesca "Agnese" Gi-
glia

Titolare di *Design degli ambienti*
AFAM088
(exABPR 17)

Posta elettronica istituzionale: mariafran-
cesca.giglia@abapa.education

Orario di ricevimento:

Sede: Cantieri culturali Ducrot

Classroom - Meet :ufju6h7c

ricevimento lunedì Fascia B dalle 10.00
alle 17.00

Classroom - Meet , previa prenotazione
via mail.

Per descrivere cosa si intenda per cultura del progetto, in generale possiamo dire che si tratta di una serie di valori, sensibilità, competenze e principi progettuali maturati e trasmessi nel tempo, in vari modi.7 Trasmessi implicitamente dal tessuto culturale e sociale in cui si vive, dal territorio che si abita, dalle istituzioni culturali e, esplicitamente, dalle istituzioni delegate alla didattica del design.

Ispirandoci in particolare agli scritti, ai progetti e alle iniziative di Adriano Olivetti, Bruno Munari, Tomás Maldonado, Ezio Manzini e Paolo Deganello, possiamo iniziare a definire la cultura del progetto descrivendola con alcune specificità caratterizzanti: 1) Metodi progettuali; 2) Interdisciplinarietà e competenze trasversali; 3) Creatività; 4) Integrazione dell'essere umano. Per quanto riguarda l'ultimo punto, quello della presa in conto dell'utente nel progetto (user-centered design), sebbene storicamente si tratti di una delle ragioni della nascita del design, negli ultimi anni questo aspetto si è incarnato con il social design e il co-design dove «le persone non sono viste solo come portatrici di bisogni, ma anche di capacità (non solo come parte dei problemi che si trovano ad affrontare, ma anche come attori della loro soluzione)» (Manzini 2018: 75). Oltre alle specificità indicate, ci sono alcuni valori di base che pertengono all'origine e all'affermazione nel tempo della cultura del progetto: a-Etica; b-Sostenibilità; c) Qualità della vita (praticità, estetica, identità). Come vedremo in conclusione, tali valori si sono naturalmente evoluti nel tempo.

(tratto da:4 Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media www.ocula.it • ISSN 1724-7810 • Vol 21, No 24 (October 2020) • DOI: 10.12977/ocula2020-39)

Il design come metodo progettuale

Obiettivi formativi

Partendo dal concetto di Design, nella sua evoluzione dalle origini a oggi e nelle sue diverse aree di applicazione, il corso ha l'obiettivo di assicurare un'adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche progettuali, della progettazione con una particolare attenzione al Design sia come disciplina progettuale orientata alla definizione delle condizioni dell'abitare, tramite la scelta, l'uso e la distribuzione di beni materiali o immateriali, sia come strumento comunicativo nella sua dimensione concettuale e oggettuale.

Il corso, inoltre, si propone di affrontare il rapporto fra spazio, oggetto e individuo in ogni sua parte, con l'obiettivo di fornire agli studenti un metodo per affrontare un progetto nel dettaglio, secondo una attenzione etica, sociale, di sostenibilità economica ambientale, con una attenta riflessione al concetto dell'**abitare la prossimità** e l'applicazione del metodo **Product service system design (PSSD)**

La sostenibilità non riguarda solo una dimensione economica e una ecologica, ma possiede anche una dimensione sociale. Pertanto la transizione dallo stile di vita attuale verso uno stile di vita sostenibile richiede anche un apprendimento sociale, un cambiamento dei comportamenti, dei luoghi e delle abitudini di consumo. Il Corso vuole fornire strumenti teorico pratici operativi per ripensare la qualità ambientale di nuovi prodotti, servizi, strategie, architetture "effimere" che, rispettando il ciclo di vita in tutto il suo sistema, in ogni sua componente, in ogni sua fase, siano capaci di rigenerare e creare una nuova visione sociale.

Il corso si prefigge di far acquisire agli studenti un metodo progettuale che ipotizzi un processo d'innovazione sociale attraverso un prodotto/servizio legato al mondo del food e/o al mondo della cultura artistica, artigianale e paesaggistica. Gli oggetti /servizi dovranno essere progettati per non inquinare e sostenere l'economia locale. «I processi, i prodotti e i servizi devono essere valutati come un solo complesso attraverso un approccio "Product-Service System Design", esattamente la progettazione del sistema prodotto-servizio considerato come un insieme, non più distinti.

*Simboli e riti cambiano di paese in paese e la comunicazione "emozionale e razionale" deve essere studiata e progettata sulla base di una conoscenza specifica: ogni segno è un progetto. Al centro di ogni strategia di "Product-Service System Design" va posta "la **user experience**. I "fruitori" vogliono vivere delle vere e proprie narrazioni. Nei luoghi della produzione, ogni elemento fa la differenza!*

Partendo dal concetto di "sociale":

Sociale nel senso di relativo ai sistemi coinvolti come target e contesto d'intervento;

Sociale nel senso di relativo alla modalità di intervento;

Sociale nel senso di relativo ai valori perseguiti;

Sociale nel senso di relativo alla categoria di problemi oggetto di intervento qual è l'innovazione e l'impatto sociale;

lo studente non può prescindere della crescente importanza di relazione tra riti, oggetti e territorio che come una sorta di social media 2.0 non digitale accompagna, condivide, dona ed è portatore di relazioni per avere buone relazioni.

Il corso è strutturato sulla base di lezioni frontali che affronteranno i temi, le politiche e normative legate alla sostenibilità ambientale, senza tralasciare la dimensione sociale ed economica dall'origine ad oggi.

Affronterà, inoltre, in ogni sua declinazione il concetto dell'*abitare la prossimità*, (dimensione dal micro al macro/scala molecolare - *prossimità* - scala urbana) attraverso una governance collaborativa, un metodo progettuale di "sistema prodotto-servizio" considerato come un insieme che racchiude: elementi intrinseci al prodotto (come qualità, salute, genuinità, tipicità), elementi di servizio materiali (packaging, distribuzione, logistica, conservazione, scarti ecc.) e immateriali (storytelling, brand strategy, ritualità, tradizioni, culture locali).

Le lezioni saranno articolate come dialogo frontale supportate da immagini commentate dal docente e da un'attività di laboratorio. Al termine delle lezioni sarà elaborato un progetto basato sulla natura stessa del corso. L'elaborato dello studente dovrà riassumere i concetti appresi durante le lezioni teoriche e le indicazioni del processo ideativo comunicato dal docente; un elemento, un oggetto, un sistema, un progetto sociale, un architettura "effimera" che possa definirsi in tutti i suoi contenuti eco compatibile e possa mettere in atto un vera e propria innovazione sociale.

Il corso di Cultura del progetto è un'opportunità sperimentale espressiva e formativa per la salvaguardia e la riqualificazione del proprio territorio. Ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici avanzati per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, servizi e architetture "effimere" dell'ambiente contemporaneo, in rapporto alle risorse del territorio e al ciclo di vita del sistema prodotto/servizio progettato.

Attraverso lezioni frontali ed esperienze progettuali gli studenti avranno la possibilità di sperimentare nuovi modelli e strategie di sviluppo innovativi e sostenibili, considerando il territorio come risorsa attiva sia per promuovere e veicolare i luoghi, sia per avviare nuove relazioni e mettere in atto buone pratiche.

Si lascerà, allo studente, un elaborato progettuale che individui un ambito territoriale specifico, in modo da identificare e mappare le diverse esigenze per una **città di prossimità**, a scala umana, diversificata nelle funzioni, caratterizzata da un mix di spazi pubblici, attività produttive e aree residenziali. Una prossimità funzionale che si lega anche a una prossimità relazionale, cioè a una maggiore opportunità per le persone di incontrarsi, sostenersi, tutelare l'ambiente e cooperare per raggiungere degli obiettivi comuni.

Modalità di svolgimento dell'insegnamento

I° semestre: settimana A - lunedì 13.30|19.30 e mercoledì - ore 9.00 - 14.30

Percorso didattico

Il percorso didattico avverrà attraverso l'attivazione di una specie di cantiere creativo nel quale, si sperimenteranno le diverse fasi progettuali e i nuovi modelli di governance, per l'elaborazione di possibili strategie di innovazione sociale per il nostro territorio.

Il percorso didattico che gli allievi compiranno è articolato in tre momenti distinti:

1ª FASE - Lezioni teoriche pratiche

Si basa su lezioni "azione" supportate da immagini che, forniranno agli studenti: competenze specialistiche, scientifico-culturali e tecnico-operative per la progettazione e lo sviluppo di prodotti/servizi eco-sostenibili. Gli argomenti trattati saranno la storia del rapporto tra Design e la sostenibilità ambientale economica e sociale, partendo dagli esempi del passato a oggi; e i processi di gestione del ciclo di vita di un prodotto servizio, come strategia, metodo e strumento per la progettazione e lo sviluppo di un nuovo tessuto sociale.

2ª FASE - laboratoriale

Individuazione di un'area territoriale specifica, in modo da identificare e mappare le diverse esigenze per una **città delle prossimità**, per uno specifico ambito, legato al mondo del food e/o al mondo della cultura artistica, artigianale e paesaggistica attraverso la logica del Product Service System Design [PSSD].

3ª FASE - laboratoriale

Realizzazione di una vera e propria strategia d'innovazione sociale attraverso un modello di **Abitare la prossimità**, per il nostro territorio dell'ambito individuato. Costruzione di una nuova narrazione e di nuovi significati, all'interno di strutture esistenti, spazi pubblici e privati della città contemporanea, luoghi, sia fisici sia mentali, all'interno dei quali si definisce la vita dell'uomo.

L'obiettivo del laboratorio, sviluppato durante il corso, è quello di fornire una corretta metodologia di progetto, che consenta di affrontare consapevolmente il percorso che dall'idea conduce alla realizzazione attraverso il sistema di sostenibilità ambientale, economico e sociale.

Progettazione

Secondo la sostenibilità ambientale, economica e sociale, il ciclo di vita del prodotto, la "regia" degli spazi e delle funzioni, l'interazione tra architettura, design, sistemi produttivi tradizionali e innovativi e materiali.

Materiali

Materiale e processi costruttivi tradizionali, materiali e processi sperimentali, materiali e processi ecosostenibili. Strumenti di elaborazione: glossario, mappe concettuali, storytelling, storyboard e moodboard.

Esercitazioni e revisioni

Sono previste esercitazioni intermedie oggetto di valutazione al fine del conseguimento della materia.

L'accesso alle revisioni è su *prenotazione via mail o classroom*

Elaborato finale

Per il conseguimento della materia è prevista la realizzazione di un elaborato da consegnare/inviare/ esporre/visionare contestualmente all'esame. L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente avere le seguenti caratteristiche: mappe concettuali, "mood board" e/o storytelling; restituzione grafica del progetto; piante, prospetti, sezioni, prospettive e assonometrie; abachi dei materiali e degli oggetti; glossario del corso; modello di lavoro in scala o maquette di progetto, prototipo.

Modalità esame

Lo studente è tenuto a presentare all'esame gli elaborati relativi alle esercitazioni per l'acquisizione degli strumenti di ricerca, osservazione e restituzione di un oggetto, servizio o architettura effimera sostenibile e gli elaborati relativi al progetto conclusivo, attraverso: il concept; il glossario; l'individuazione dello scenario di riferimento; la mappatura dello spazio: aree, funzioni e percorsi; coordinamento di testi, immagini, materiali, tecnologie, ritualità, semiotica, scenari e linguaggi o/e medium sperimentali attraverso un "mood-board" e/o storytelling; restituzione grafica del progetto; piante, prospetti, sezioni, prospettive e assonometrie; abachi dei materiali e degli oggetti; glossario dei termini tecnici e specifici del progetto; modello di lavoro in scala o maquette di progetto.

Per poter accedere agli esami è necessario aver conseguito in tempo utile tutte le attività assegnate durante il corso della materia, aver maturato il progetto finale, aver una buona presentazione grafica del progetto e aver sostenuto un numero sufficiente di revisioni/confronti.

Prerequisiti richiesti

Tanta curiosità

Testi di riferimento obbligatori

Vanni Pasca, Domitilla Dardi, *Manuale Di Storia Del Design*. Ediz. A Colori, Silvana, 2019;

Ezio Manzini - *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*; Egea; 2021

Pablo Sendra, Richard Sennett - *Progettare il disordine*; Treccani; 2022

Maurizio Vitta, *Il progetto della bellezza. il design fra arte e tecnica, 1851 a oggi*, Einaudi, 2011;

Wassily Kandinsky, *Punto, linea, superficie, Contributo all'analisi degli elementi pittorici*, Biblioteca Adelphi, 1968, 35ª ediz., pp. XIV-215, 103 ill., 25 tavv. Franco Angeli editore, 1ª edizione 2007;

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa, Appunti per una metodologia progettuale*, Laterza, 2010;

R. De Fusco, *Storia del design*, Laterza, 1988;

Testi di approfondimento consigliati

Alastair Fuad-Luke *Eco-Design Progetti per un futuro sostenibile*; Logos; Modena 2003.

Zygmunt Bauman *Vite di scarto*; Editori Laterza; Bari 2005.

Andrea Giacchetta Adriano Magliocco *Progettazione sostenibile dalla pianificazione territoriale all'ecodesign*; Carocci Editore S.p.A; Roma 2007.

Ezio Manzini François Jégou *Quotidiano sostenibile Scenari di vita urbana*; Edizioni Ambiente; Milano 2003

Bruno Munari *Da cosa nasce cosa appunti per una metodologia progettuale*; Editori Laterza; Bari 2007.

Donald A. Norman *Il design del futuro*; Apogeo s.r.l; Milano 2008.

Lucia Pietroni *Eco-materiali ed eco-prodotti "Made in Italy" Casi studio di eco-innovazione nelle imprese italiane*; Edizioni Kappa; Roma 2004.

John Thackara *In the bubble Design per un futuro sostenibile*; Umberto Allemandi & C.; Torino 2008.

Carlo Vezzoli, Ezio Manzini *Design per la sostenibilità ambientale*; Zanichelli editore S.p.A; Bologna 2007.

Eco.disco. *Il design per la sostenibilità ambientale Strumento per l'auto-apprendimento e l'autovalutazione*

Carlo Vezzoli (a cura di) *gratis software: www.polimi.it/rapirete*

Altro materiale didattico

S. Coradeschi, *Come costruire un modello plastico architettonico*, Di Baio Editore, 1987 ([Link](#))

E. Viceconte, *L'Esperienza del luogo e del tempo* ([Link](#))

Alla bibliografia di base, fornita come un primo orientamento generale nella vasta bibliografia di settore, faranno da integrazione una serie di altri testi o parti di scritti che di volta in volta, a seconda dei temi trattati, il docente proporrà agli studenti: manuali e strumenti per la progettazione, slide macro argomenti.