



MILÃO

INTEGRATED SEMESTER INTERIOR DESIGN

Interpretando o espaço a partir da forma como vivemos.

Este curso semestral adota uma abordagem contemporânea do design, explorando as principais áreas dos interiores atuais: residencial, comercial, varejo, espaços públicos e design expositivo. Os participantes investigam a “identidade” do espaço proposto, considerando tanto as demandas de bem-estar físico quanto as necessidades de desempenho daquele ambiente. Voltado para estudantes com pelo menos um ano de graduação em design de interiores ou áreas relacionadas, este curso inspirador tem como objetivo fortalecer as habilidades em interior design, combinando aspectos técnicos de construção com elementos contemporâneos de design — fundamentais para a gestão e o desenvolvimento bem-sucedido de projetos.

CURRÍCULO

October start Semester 1

Subjects	Total Hours	Credits (ECTS*)
Sociology and Anthropology of Design I	37,5	5
Innovative Technologies and Construction Materials	15	2
Interior Design I	75	6
Environment Design I	75	6
Color Design	50	4
Techniques of Project Communication	37,5	5
Computer Aided Design (CAD)	50	4

Sociologia e Antropologia do Design I

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos uma compreensão geral dos mecanismos cognitivos que regem a relação dos usuários com dispositivos digitais, considerada uma experiência central no cenário antropológico contemporâneo.

Será dada atenção especial às questões críticas que surgem desse tipo de relação e aos efeitos negativos de uma relação “tóxica” com dispositivos digitais, tanto do ponto de vista cognitivo quanto social.

Tecnologias Inovadoras e Materiais de Construção

O objetivo da disciplina é consolidar e ampliar os conteúdos abordados no ano anterior relacionados a materiais e processos, com um aprofundamento específico nos temas de percepção dos materiais, sensorialidade e estética, utilizando a metodologia e abordagem CMF (Color, Material & Finish — Cor, Material e Acabamento). O objetivo deste módulo é oferecer aos alunos uma ferramenta profissional e uma abordagem específica que permita desenvolver a criatividade e, ao mesmo tempo, uma linguagem profissional de design. Após uma revisão dos principais aspectos relacionados aos materiais e das competências técnicas exigidas de um designer de interiores, a disciplina avançará para a criação de ferramentas específicas de pesquisa, geração de conceitos e comunicação dos aspectos materiais de um projeto. O objetivo é proporcionar aos alunos competências teóricas e práticas sólidas, que possam ser utilizadas tanto em seus projetos atuais quanto em sua futura atuação profissional.

Design de Interiores I

Nesta disciplina, os alunos serão apresentados à abordagem metodológica e ao processo completo de design, que deverá ser traduzido por meio de propostas de projeto. A disciplina se concentrará na definição das etapas corretas do processo e na introdução e no aprimoramento das ferramentas de design utilizadas. Os projetos serão baseados em fundamentos sólidos de organização espacial, atendendo a requisitos práticos e funcionais, mas também considerando intenções de design voltadas para a experiência do usuário.

Os dois projetos independentes terão naturezas diferentes, permitindo aos alunos investigar e definir uma abordagem de design enquanto trabalham diferentes elementos e referências de um projeto de Design de Interiores. Os temas dos projetos irão desde necessidades sociais contemporâneas até interpretações mais sensoriais e experienciais dos espaços interiores.

Design de Ambientes I

Nesta disciplina, os alunos desenvolverão o processo de design concentrando-se na interpretação de propostas de interiores em que os componentes estéticos, funcionais e experienciais sejam considerados e equilibrados de acordo com o contexto específico e com as necessidades do usuário ou cliente. A interpretação arquitetônica e de interiores de uma intenção de design sensorial será explorada por meio do uso coordenado de materiais, iluminação e cores. Os alunos desenvolverão duas propostas de design diferentes, cada uma concentrada em uma tipologia de projeto. Os temas irão desde necessidades sociais contemporâneas até interpretações mais sensoriais e experienciais dos espaços interiores. Os dois projetos independentes terão naturezas distintas, permitindo aos alunos investigar e definir uma abordagem de design enquanto trabalham diferentes elementos e inspirações de um projeto de interiores. O design de iluminação será estudado como um elemento sensorial e técnico, a ser coordenado com os demais aspectos dos dois projetos. Os alunos aprenderão os fundamentos da disciplina de iluminação e explorarão as diferentes qualidades da luz, tanto por meio de conteúdos teóricos quanto pela aplicação prática nos projetos.

Design de Cores

Quando falamos de psicologia do design, não estamos nos referindo à psicologia do designer, mas à do consumidor. Isso significa explorar a psicologia da sociedade, seu inconsciente coletivo, o contexto histórico e cultural em que vivemos e nossa capacidade de manipulação simbólica de objetos e cores. A pandemia de Covid-19 nos obrigou a mudar drasticamente nossos hábitos coletivos e, conseqüentemente, pessoais. Nossos ambientes de trabalho e do cotidiano passam a ser organizados em torno de uma palavra-chave: “híbrido”.

Essa investigação será realizada por meio das contribuições teóricas de importantes estudiosos e historiadores do design, como Vilém Flusser, além da abordagem neurocientífica da neuroestética de Semir Zeki e sua escola.

Técnicas de Comunicação de Design

A disciplina inclui uma introdução aos softwares Adobe Illustrator e Adobe Premiere, além da utilização dos já conhecidos Adobe Photoshop e Adobe InDesign. Os alunos aprenderão a trabalhar tanto os aspectos técnico-funcionais quanto os aspectos estético-expressivos dessas ferramentas. No Adobe Photoshop, trabalharão edição e composição de fotografias e imagens rasterizadas. No Adobe Illustrator, criação e gerenciamento de elementos gráficos vetoriais.

No Adobe InDesign, criação de documentos e apresentações organizados e bem formatados. A disciplina também incluirá uma introdução ao Adobe Premiere, software utilizado para a produção de conteúdos audiovisuais e gráficos animados. Seu uso terá foco especial na criação de apresentações multimídia dos projetos de Design de Interiores desenvolvidos pelos alunos.

Desenho Assistido por Computador (CAD)

A disciplina aprofunda a representação técnica do projeto, introduzindo elementos de projeto executivo com o suporte de sistemas CAD. Detalhes construtivos e elementos arquitetônicos serão analisados e adaptados às especificidades de cada projeto. O desenvolvimento de mobiliário sob medida também será aprofundado de acordo com os conteúdos da disciplina de Ergonomia de Produto.

Ao longo da disciplina, os alunos trabalharão com modelagem tridimensional de determinados elementos personalizados. Também serão exploradas técnicas de renderização, iluminação e definição de materiais. Além disso, serão apresentadas ferramentas de pós-produção e fotomontagem, permitindo inserir o modelo tridimensional em uma imagem digital preexistente.

Subjects	Total Hours	Credits (ECTS*)
Computer Aided Design (CAD) II	50	4
Innovative Technologies and Construction Materials	15	2
Interior Design I	75	6
Environment Project I	75	6
Techniques of Design Communication	37,5	5

Tecnologias Inovadoras e Materiais de Construção

O objetivo da disciplina é consolidar e ampliar os conteúdos abordados no ano anterior relacionados a materiais e processos, juntamente com um aprofundamento específico sobre percepção dos materiais, sensorialidade e estética, utilizando a metodologia e a abordagem CMF (Color, Material & Finish — Cor, Material e Acabamento). A disciplina busca oferecer aos alunos uma ferramenta profissional e uma abordagem específica que permita desenvolver a criatividade e, ao mesmo tempo, construir uma linguagem profissional de design.

Após uma revisão dos principais aspectos relacionados aos materiais e das competências técnicas exigidas de um designer de interiores, a disciplina avançará para a criação de ferramentas específicas de pesquisa, geração de conceitos e comunicação dos aspectos materiais de um projeto. O objetivo é proporcionar aos alunos competências teóricas e práticas sólidas, que possam ser utilizadas tanto em seus projetos atuais quanto em sua futura atuação profissional.

Design de Interiores I

Os alunos serão apresentados à abordagem metodológica e ao processo completo de desenvolvimento de um projeto de design, que deverá ser traduzido por meio de propostas projetuais. A disciplina se concentrará na definição das etapas corretas do processo e na introdução e no aprimoramento das ferramentas de design a serem utilizadas. Os alunos desenvolverão duas propostas diferentes, cada uma focada em uma tipologia distinta de projeto.

Os projetos serão baseados em fundamentos sólidos de organização espacial, atendendo a requisitos práticos e funcionais, mas também considerando intenções de design voltadas para a experiência do usuário. Os dois projetos independentes terão naturezas distintas, permitindo aos alunos investigar e definir uma abordagem de design enquanto trabalham diferentes elementos e inspirações de um projeto de Design de Interiores. Os temas dos projetos irão desde necessidades sociais contemporâneas até interpretações mais sensoriais e experienciais dos espaços interiores.

Design de Ambientes I

Nesta disciplina, os alunos desenvolverão o processo de design concentrando-se na interpretação de propostas de interiores nas quais os componentes estéticos, funcionais e experienciais sejam considerados e equilibrados de acordo com o contexto específico e com as necessidades do usuário ou cliente. A interpretação arquitetônica e de interiores de uma intenção de design sensorial será explorada por meio do uso coordenado de materiais, iluminação e cores. Os alunos desenvolverão duas propostas de design diferentes, cada uma concentrada em uma tipologia distinta de projeto. Os temas irão desde necessidades sociais contemporâneas até interpretações mais sensoriais e experienciais dos espaços interiores. Os dois projetos independentes terão naturezas diferentes, permitindo aos alunos investigar e definir uma abordagem de design enquanto trabalham diferentes elementos e inspirações de um projeto de interiores. O design de iluminação será estudado como um elemento sensorial e técnico, integrado aos demais aspectos dos dois projetos. Os alunos aprenderão os fundamentos da área de iluminação e explorarão as diferentes qualidades da luz, tanto por meio de conteúdos teóricos quanto pela aplicação prática nos projetos.

Técnicas de Comunicação de Design

Esta disciplina inclui uma introdução aos softwares Adobe Illustrator e Adobe Premiere, além da utilização dos já conhecidos Adobe Photoshop e Adobe InDesign. Os alunos aprenderão a trabalhar tanto

os aspectos técnico-funcionais quanto os aspectos estético-expressivos dessas ferramentas. No Adobe Photoshop, trabalharão com edição e composição de fotografias e imagens rasterizadas.

No Adobe Illustrator, com criação e gerenciamento de elementos gráficos vetoriais. No Adobe InDesign, com a criação de documentos e apresentações organizados e bem formatados.

A disciplina também incluirá uma introdução ao Adobe Premiere, software utilizado para a produção de conteúdos audiovisuais e gráficos animados. Seu uso terá foco especial na criação de apresentações multimídia dos projetos de Design de Interiores desenvolvidos pelos alunos.

Desenho Assistido por Computador (CAD)

A disciplina aprofunda a representação técnica do projeto, introduzindo elementos de projeto executivo com o suporte de sistemas CAD. Detalhes construtivos e elementos arquitetônicos serão analisados e adaptados às especificidades de cada projeto. O desenvolvimento de mobiliário sob medida também será aprofundado de acordo com os conteúdos da disciplina de Ergonomia de Produto. Ao longo da disciplina, os alunos trabalharão com modelagem tridimensional de determinados elementos personalizados. Também serão exploradas técnicas de renderização, iluminação e definição de materiais. Além disso, serão apresentadas ferramentas de pós-produção e fotomontagem, permitindo inserir o modelo tridimensional em uma imagem digital preexistente.