

MILÃO

SEMESTER PRODUCT DESIGN



Projetar móveis de luxo, itens exclusivos sob medida ou produtos para design e comercialização industrial. Os cursos semestrais de design de produtos combinam um mix de habilidades manuais, técnicas e de design digital aplicadas para melhorar e desenvolver talentos criativos em processos de design, métodos e realização dos produtos finais. Destinados a participantes com pelo menos um ano de estudo universitário anterior em design de produto ou campos semelhantes, esses minicursos abrangem tópicos importantes em design, tendências, materiais e modelagem 3D, bem como insights contemporâneos sobre o processo de design, por exemplo, a sociologia, a comunicação e a antropologia do design; pesquisa e desenvolvimento de ideias inovadoras que correspondam às necessidades e exigências de um briefing de cliente, ou para o usuário do produto final com propostas de design contemporâneo.

FOCO DE APRENDIZAGEM

SEMESTRE 1

- Ciência e Tecnologia de Materiais
- Antropologia do design História de tendências estéticas
- Design do sistema do produto
- Modelagem
- CAD
- CAM
- Métodos de design

SEMESTRE 2

- Ciência e Tecnologia de Materiais
- Técnicas de comunicação do design
- Sociologia do design
- Design do sistema do produto
- Modelagem
- CAD
- CAM
- Método de design

CURRÍCULO

Product Design Semester Abroad — Início em fevereiro

Sociologia e Antropologia do Design

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos um conhecimento 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 no nível cognitivo quanto social.

Ciência e Tecnologia dos Materiais

A disciplina concentra-se na apresentação de empresas de design selecionadas, agrupadas de acordo com materiais e processos produtivos. Partindo da aquisição de noções básicas sobre métodos de pesquisa, os alunos receberão uma introdução metodológica ampla, que servirá como base para desenvolver conhecimentos e critérios de pesquisa por meio de um processo orientado à investigação, aplicado especificamente às áreas de design de produto e mobiliário.

Os alunos analisarão o cenário contemporâneo do design de móveis e produtos, estudando exemplos históricos e atuais que também apresentam aspectos importantes da cultura do design italiano. Diferentes temas serão explorados ao longo das aulas.

Os alunos desenvolverão uma abordagem crítica em relação à metodologia de pesquisa acadêmica aplicada ao design contemporâneo. Serão incentivados a realizar pesquisas em sala de aula e em casa, com base nos materiais e conceitos apresentados durante as aulas. Visitas a showrooms e a coleta de fotografias, referências e informações durante atividades externas — realizadas em grupo ou individualmente — serão fortemente incentivadas. A turma desenvolverá pesquisas individuais, apresentando os resultados aos colegas e discutindo as diferentes conclusões em debates coletivos. Um dos objetivos da disciplina é ampliar a percepção dos alunos e incentivá-los a refletir sobre como a criatividade no design pode ter diferentes origens e abordagens de acordo com cada material e processo de produção.

Design de Produto I

A disciplina é dividida em duas partes principais.

Na primeira parte, os alunos receberão ferramentas metodológicas para desenvolver e conceber uma nova ideia de produto ou peça de mobiliário. Na segunda parte, aprenderão como estudar uma empresa e como abordar suas características e necessidades para desenvolver uma proposta de design original especificamente para ela. Os alunos serão desafiados a desenvolver soluções de design para um tema específico, definido após uma primeira etapa de estudo, análise e pesquisa crítica do contexto global contemporâneo.

Modelagem CAD/CAM

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos conhecimentos avançados e métodos de utilização de softwares CAD 3D e de renderização. Os alunos aprenderão a utilizar diferentes ferramentas, incluindo Fusion 360, Rhinoceros e 3ds Max para modelagem 3D, além de V-Ray e KeyShot para renderização de imagens.

Todas as aulas serão divididas entre uma parte dedicada ao aprendizado dos softwares, na qual os alunos aprofundarão suas habilidades de modelagem 3D e renderização, e uma parte de tutoria, na qual receberão orientação e suporte para preparar modelos virtuais e imagens renderizadas de seus próprios projetos.

Técnicas de Comunicação de Design

A disciplina tem como objetivo aprofundar os métodos e as ferramentas de design gráfico trabalhados ao longo do ano. O conhecimento dos softwares será intensificado, ao mesmo tempo em que será ampliada a compreensão dos princípios e da cultura do design gráfico.

Trata-se de uma disciplina avançada de design, com ênfase no desenvolvimento de identidade de marca. Os temas abordados incluem desenvolvimento de logotipos, embalagens de produtos, materiais de marketing e publicidade, além de branding para ambientes digitais.

Será dada atenção especial à criação de embalagens e à apresentação completa dos projetos. Os alunos aprenderão a combinar tipografia, teoria das cores e layout para desenvolver uma identidade de marca coerente e aplicá-la aos diferentes materiais de comunicação.

Modelagem

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos competências práticas e metodológicas para utilizar o laboratório como um ambiente de trabalho no qual conceitos de design e ideias de produtos possam passar por verificações estruturais e dimensionais. Na primeira parte, os alunos aprenderão a utilizar ferramentas e materiais básicos para a criação de modelos conceituais e físicos. Na segunda parte, as aulas de modelagem darão suporte aos projetos desenvolvidos com os professores e tutores, permitindo que os alunos realizem verificações físicas constantes como parte do próprio processo de design. Parte das aulas será dedicada à impressão 3D, utilizada como ferramenta para construir modelos e testar rapidamente as ideias também do ponto de vista sensorial.

Na etapa final, as aulas serão dedicadas ao desenvolvimento e aperfeiçoamento dos modelos que serão apresentados nas avaliações como parte integrante da documentação dos projetos.

Product Design Semester Abroad — Início em outubro

Sociologia e Antropologia do Design

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos um conhecimento 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 no nível cognitivo quanto social.

Ciência e Tecnologia dos Materiais

A disciplina concentra-se na apresentação de empresas de design selecionadas, agrupadas de acordo com materiais e processos produtivos. Partindo da aquisição de noções básicas sobre métodos de pesquisa, os alunos receberão uma introdução metodológica ampla que servirá como base para desenvolver conhecimentos e critérios de pesquisa por meio de um processo orientado à investigação, aplicado especificamente às áreas de design de produto e mobiliário.

Os alunos analisarão o cenário contemporâneo do design de móveis e produtos, estudando exemplos históricos e atuais que também apresentam aspectos importantes da cultura do design italiano, por meio de diferentes temas abordados em cada aula.

Os alunos desenvolverão uma abordagem crítica em relação à metodologia de pesquisa acadêmica aplicada ao design contemporâneo. Serão incentivados a realizar pesquisas em sala de aula e em casa, com base nos materiais e conceitos apresentados durante as aulas. Visitas a showrooms e a coleta de fotografias e referências durante atividades externas — realizadas em grupo ou individualmente — serão fortemente incentivadas.

A turma desenvolverá pesquisas individuais, apresentando os resultados aos colegas e discutindo as diferentes conclusões em debates coletivos. Um dos objetivos da disciplina é ampliar a percepção dos alunos e incentivá-los a refletir sobre como a criatividade no design pode ter diferentes origens e abordagens de acordo com cada material e processo de produção.

Design de Produto I

A disciplina é dividida em duas partes principais.

Na primeira parte, os alunos receberão ferramentas metodológicas para conceber e desenvolver uma nova ideia de produto ou peça de mobiliário. Na segunda parte, aprenderão como estudar e abordar uma empresa para desenvolver uma proposta de design original especificamente para ela. Os alunos serão desafiados a desenvolver soluções de design para um tema específico, definido após uma primeira etapa de estudo, análise e pesquisa crítica do contexto global contemporâneo.

Modelagem CAD/CAM

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos conhecimentos e métodos avançados de utilização de softwares CAD 3D e de renderização. Os alunos aprenderão a utilizar diferentes ferramentas, incluindo Fusion 360, Rhinoceros e 3ds Max para modelagem 3D, além de V-Ray e KeyShot para renderização de imagens. Todas as aulas terão uma parte dedicada ao aprendizado dos softwares, durante a qual os alunos aprofundarão suas habilidades de modelagem 3D e renderização, e uma parte de tutoria, na qual receberão orientação e suporte para preparar modelos virtuais e imagens renderizadas de seus projetos.

Técnicas de Comunicação de Design

A disciplina tem como objetivo aprofundar os métodos e ferramentas de design gráfico trabalhados ao longo do ano. O conhecimento dos softwares será intensificado e a compreensão dos princípios e da cultura do design gráfico será ampliada. Trata-se de uma disciplina avançada de design, com ênfase no desenvolvimento de identidade de marca.

Os temas abordados incluem desenvolvimento de logotipos, embalagens de produtos, materiais de marketing e publicidade, além de branding para ambientes digitais. Será dada atenção especial à criação de embalagens e à apresentação completa dos projetos. Os alunos aprenderão a combinar tipografia, teoria das cores e layout para desenvolver uma identidade de marca coerente e aplicá-la aos diferentes materiais de comunicação.

Modelagem

A disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos competências práticas e metodológicas para utilizar o laboratório como um ambiente de trabalho no qual conceitos de design e ideias de produtos possam passar por verificações estruturais e dimensionais.

Na primeira parte, os alunos aprenderão a utilizar ferramentas e materiais básicos para a criação de modelos conceituais e físicos.

Na segunda parte, as aulas de modelagem darão suporte aos projetos desenvolvidos com os tutores, permitindo realizar verificações físicas constantes como parte do próprio processo de design.

Parte das aulas será dedicada à impressão 3D, utilizada como ferramenta para construir modelos e testar rapidamente as ideias também do ponto de vista sensorial. Na etapa final, as aulas serão dedicadas ao desenvolvimento e aperfeiçoamento dos modelos que serão apresentados na avaliação como parte integrante da documentação dos projetos.