

2019-2020/ lector dr. istoric de artă Mirela Duculescu

Istoria designului/ licență, an III, sem. II

Curs (2h)

Descriere: Cursul (sem. I + sem. II) își propune să familiarizeze studenții la ciclul de licență cu o serie de abordări privind exercitarea profesiei de designer din perspectivă contemporană, prin filtrul istoric: statutul designerului și rolul designului, modalități de practică profesională, dinamica și complexitatea profesiei în raport cu schimbări socio-economice majore. Studenții vor fi încurajați să studieze această problemă, prin lecturi și dezbateri, și să-și aducă propria contribuție prin explorare și colaborare în cadrul temelor practice de echipă. Studenții sunt invitați să-și dezvolte viziunea personală despre necesitatea și rolul designului în societatea actuală.

Metoda de predare: Este un curs centrat pe ore de seminar, pornind de la pachetul de lecturi obligatorii (LO) pe care studenții trebuie să îl parcurgă; dezbateri, problematizare, studii de caz și exemple practice; documentare, observație și explorare în cadrul temelor de echipă.

Metoda de evaluare și notare: prezența (10%, minimum 10 prezențe) + prezentări de echipă consemnate în jurnalul individual de curs (40%) + prezentare succintă a proiectului individual de licență (20%; temă, motivație, proces, limitări, provocări, max. 15 min.) + verificare la ultimul curs (30%, temă de echipă: fiecare grupă prezintă o intervenție -- oral+argumentație scrisă, 2 pagini, spațiere 1,5 -- despre educația din propria școală de design: aprecieri și critică).

Jurnal de curs (temă individuală)

Documentați, de preferință cronologic, participarea la orele de curs prin notare, consemnare, schițare, desenare etc. a principalelor observații, întrebări, probleme discutate, gânduri, propuneri etc. Începeți cu primul curs.

Jurnalul individual de curs nu are un format standard, sunteți liberi să-l creați în funcție de modul de organizare, dorințele și nevoia voastră de învățare și reflecție. Puteți folosi schițe, fotografii, benzi desenate, diverse referințe despre invitați etc.

Jurnalul este un instrument de consemnare a experienței voastre de învățare prin observare, explorare, interogare, documentare, lucru în echipă, selecție, comparație și formulare de eventuale propuneri. Reflectați la dezbaterile din timpul cursului și/sau la discuțiile cu invitații.

Încercați să integrați (prin analiză și concluzii) și felul în care, împreună cu colegii voștri de echipă, ați rezolvat temele intermediare și tema finală (negociere roluri și sarcini în cadrul echipei, colaborare, metode folosite, generare de idei, modul de lucru din cadrul echipei, relevanța muncii voastre, rezultate etc.).

La finalul jurnalului, care coincide cu finalul cursului, încercați să vă auto-evaluați progresul în raport cu începutul acestui curs de tip seminar dedicat profesiei de designer: ce ați învățat, cum ați învățat, alte lecturi și/sau proiecte personale, speranțe profesionale, generarea de idei noi legate de alegerea/aprofundarea temei de licență etc.

Conținut

21 febr. 2020

1.1 Introducere: conținutul și scopul cursului, explicarea temelor. Reajustarea echipelor mixte (DG + DA + DP) din sem. I (vom avea 7 echipe: E1-E7).

6 martie 2020

1.2 Cum pregătește școala designeri pentru practica profesională? Mitori și realitate

LO: Victor Margolin. "Doctoral Education in Design: Problems and Prospects." *Design Issues* 26.3 (2010): 70-78.

Jessica Helfand. "Method designing: the paradox of modern design education," în Michael Bierut și Steven Heller, eds. *Looking closer 5: Critical Writings on Graphic Design*, New York, 2006. 11-13.

xxx. *Europe's Top 100 Schools of Architecture and Design 2013/2017*, Domus.

Terry Irwin. *Redesigning a Design Program: How Carnegie Mellon University is Developing a Design Curricula for the 21st Century*, ian.- februarie, 2015, www.thesolutionsjournal.org

Norman, Don(ald). "Design in the world of business" în *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*, New York, Basic Books, 2013. 258-298.

6 martie 2020

Prezentare stadiu proiect de licență conform programării.

Dezbateri privind argumentarea temei propuse la proiectul de (pre)licență conform programării.

ANUNȚ

Câteva reguli de funcționare începând cu 11 martie 2020:

- prezentările de echipă și cele individuale + dezbaterile se vor susține la curs via Google Meet vinerea, 16.00-18.00, vă rog să fiți prezenți online la ora fixată!, accesând link-ul meet.google.com/oao-fjsk-nzr
- materialele digitale corespunzătoare LO (lecturi obligatorii) se pot descărca de pe drive aici: https://drive.google.com/drive/folders/1qsa9bxhr7o9y_acWqcpVqL75LohbYaMN sau <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1nlHNDfCG7F1wpOkpfMMkHRgTHhvvUh1w> (link valabil și pe Google Meet)
- Jurnalul individual de curs devine instrument de bază în această perioadă: este echivalent prezenței. Din acest moment, puteți consemna (manuscris sau digital) în jurnal elementele esențiale din prezentări și bibliografie.

20 martie 2020

2.1 Design prin lentilă etică (I)

LO: Garland, Ken. "First Things First: a Manifesto (1964)", *The Guardian*, April 1964

Jonathan Barnbrook et al. "First Things First Manifesto 2000", first published in 1999 in *Emigre* 51(1999), <https://www.emigre.com/Essays/Magazine/FirstThingsFirstManifesto2000>

Michael Bierut. "Ten Footnotes to a Manifesto," ("Dog Biscuits" essay), *ID magazine*, 1999 / *Seventy-nine Short Essays on Design*, Princeton Architectural Press, 2007. 54-60.

20 martie 2020

2.2 Design prin lentilă etică (II)

LO: Lynne Elvins și Naomi Goulder. "Working with ethics" în Ambrose, G. și Paul Harris. *Design Thinking*, AVA Publishing, Lausanne, 2010. 192-199.

Glaser, Milton. "Ambiguity and Truth", 2004, www.miltonglaser.com

Parsons, Tim. "Ethics," *Thinking objects. Contemporary Approaches to Product Design*, AVA Publishing, Laussane, 2009. 116-126.

Prezentare stadiu proiect de licență conform programării.

3 aprilie 2020

3.1 Design prin lentilă etică (III)

Lev Manovich. "Stuxnet: Anatomy of a Computer Virus (Patrick Clair, 2011)," Paola Antonelli și Jamer Hunt. *Design and Violence*, Museum of Modern Art, New York, 2015. 22-25.
<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/design-and-violence-debate-iv-the-internet-open-wide/>

Rob Walker. "The Liberator (Defense Distributed, 2013)," Paola Antonelli și Jamer Hunt. *Design and Violence*, Museum of Modern Art, New York, 2015. 40-45.
<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/design-and-violence-debate-i-open-source/>

Steven Brower. "Mirko Ilić's Mission to Promote Social Tolerance," 30 dec. 2017,
<http://www.printmag.com/design-culture-2/mirko-ilics-mission/>

Prezentare stadiu proiect de licență conform programării.

3 aprilie 2020

3.2 Design prin lentilă etică (IV)

LO: David Gianatasio. "Benetton Not Feeling the Love for Its 'Unhate' Kissing Campaign", 17 nov. 2011, <https://www.adweek.com>,

Rodgers, Paul et al. "The Lancaster Care Charter 2017", *Design Issues*, 35:9 (2019): 73-77.

Kylander, Nathalie & Christopher Stone. "The Role of Brand in the Nonprofit Sector", *Stanford Social Innovation Review* Spring (2012): 36-41.

Prezentare stadiu proiect de licență conform programării.

16 aprilie 2020

4/ Design și (noile) tehnologii (I)

Erlhoff, Michael și Tim Marshall, eds. "Virtual Reality", *Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology*, Birkhaeuser Basel, 2008. 438-439

Wilson, Mark. "Why Virtual Reality Will Change Design Forever," 2016, <https://www.fastcompany.com>

Carter, Trudie. "Frank Kolkman creates death simulation machine using virtual reality," *Dezeen*,

23 nov. 2017

Tsaknaki, Vasiliki et al. "Precious materials of interaction – exploring interactive accessories as jewellery items," *Nordes, Design ecologies*, 6 (2015): 1-10.

16 aprilie 2020

5/ Design și (noile) tehnologii (II)

Manzini, Ezio. „Povestirea prin mijloace digitale”, *Designul, când toți suntem designeri. O introducere în inovație socială*, trad. Simona Nichiteanu, Ed. Vellant, 2017. 147-151.

Goagea, Constantin. „Casa Anton Pann,” Dosar: Case cu public, *Zeppelin* 152 (2018): 96-107.

Slenske, Michael. „Will Virtual Reality Change the Design World?” AD, 12 iulie 2018
<https://www.architecturaldigest.com/story/virtual-reality-augmented-reality-apps-oculus-vr-design-world>, accesat la 2 februarie 2020

Prezentare stadiu proiect de licență conform programării.

17-21 aprilie 2020/ Paște/ liber

1 mai 2020/ liber

8 mai 2020

6/ Predarea jurnalului de curs.

Verificare de tip colocviu la ultimul curs / temă de echipă: fiecare grupă prezintă o intervenție (oral+argumentație scrisă, 2 pagini, spațiere 1,5) despre educația din propria școală de design: aprecieri și critică.