

UNArte

**ISTORIA DESIGNULUI**

**L3, licență anul III**

**DP, design de produs/ DG, design grafic/ DA, design ambiental**

Lector univ. dr. Mirela Duculescu

**Email: mirela.duculescu@unarte.org**

**Cod Classroom g5cqt5**

**Restanță examen Istoria Designului, an 3, sem. 1/**

**Termen predare: 7 septembrie 2020, ora 17.00**

Temă/ referat/ concept proiect What is design (WID)

Elaborați, în scris, un concept care să exemplifice cât mai clar realizarea unui proiect de explicare și promovare a designului în mediul urban din România; acesta poate să facă referire la produse exemplare de design anonim (fermoar etc.) sau de autor (mobilier domestic sau urban, afișe, machete, cărți, litere volumetrice etc.).

- Pentru aceasta, trebuie să elaborați un concept unitar care să ilustreze tema (ce este designul, de ce este necesar, de ce este util, de ce este relevant, semnificația designului în viața zilnică etc.), să fie clar și să convingă.
- Trebuie să vă gândiți bine cui vă adresați (gust, educație, vârstă, nevoi și dorințe). Este recomandabil să încercați să vă imaginați obiectiv în locul celor cărora vă adresați, să discutați cu rude sau oameni de pe stradă ca să-i înțelegeți, să țineți cont de majoritatea celor care asociază eronat designul doar cu binomul frumos/urât etc.
- Forma practică pe care o ia conceptul vostru poate fi o mini-expoziție (într-o instituție publică, în spațiul public urban etc.), o campanie de comunicare în orice mediu sau în școli (afișe, broșuri etc.), o amenajare a unui loc cu semnificație (piață, intrare metrou, parcurs stradal etc.), un program de explicare și informare pentru locuitorii din cartierele dormitor, un montaj de sunet și imagini etc.
- Țineți cont că proiectul vostru trebuie să fie clar și coerent, să explice la ce folosește designul și să convingă de necesitatea lui.
- Puteți ilustra informația cu fotografii, desene, schițe, detalii, pictograme etc

Număr de cuvinte: 600-800 words

Format la alegere. Predare în versiune digitală.

**Termen predare: 7 septembrie 2020, ora 17.00**

**Adresa de predare și contact: [mirela.duculescu@unarte.org](mailto:mirela.duculescu@unarte.org)/ [mduculescu@yahoo.com](mailto:mduculescu@yahoo.com)**

## **Restanță verificare Istoria Designului, an 3, sem. 2/**

**Termen predare: 9 septembrie 2020, ora 17.00**

Temă/ Elaborati o recenzie (prezentare succintă, în rezumat, cu observații critice personale) a unui capitol sau a unui articol, la alegere, în funcție de specializare, din bibliografia anexată pe Classroom. Puteți exemplifica cu desene, schițe, detalii etc.

Număr de cuvinte: 800-1000 words

Format la alegere. Predare în versiune digitală.

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.

Glaser, Milton. "Ambiguity and Truth", 2004, [www.miltonglaser.com](http://www.miltonglaser.com)

Manzini, Ezio. „Povestirea prin mijloace digitale”, Designul, când toți suntem designeri.

O introducere în inovație socială, trad. Simona Nichiteanu, Ed. Vellant, 2017. 147-151.

Wilson, Mark. "Why Virtual Reality Will Change Design Forever," 2016,

<https://www.fastcompany.com>

**Termen predare: 9 septembrie 2020, ora 17.00**

**Adresa de predare și contact: [mirela.duculescu@unarte.org](mailto:mirela.duculescu@unarte.org)/ [mduculescu@yahoo.com](mailto:mduculescu@yahoo.com)**

Bibliografia este disponibilă în format digital pe pagina de Google Classroom corespunzătoare cursului de Istoria Designului, an 3, cod Classroom **g5cqtt5**