

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

Teoria Designului/ licență, an III, sem. II

Curs (2h)

Descriere: Cursul (sem. I și sem. II) investighează anumite concepte, definiții, analize teoretice și/sau însoțite de metode asociate practicii în design de la începutul secolului al XX-lea până în prezent, în special în Europa și America de Nord. Din această ipostază, cursul examinează istoriografic persistența unor concepte care au fost relaționate cu designul și/sau inovația în diferite contexte politice, sociale, de mediu și economice. De-a lungul cursului se oferă o imagine de ansamblu asupra unor interpretări critice privind designul modern și contemporan, sugerându-se direcții și subiecte specifice de aprofundat.

Metoda de predare: seminarii / prezentare de echipă pornind de la LO (lecturi obligatorii) + prezentare invitați
Observații: Abordarea este adaptată structurii echipelor și contextului general. Se păstrează componența echipelor formate în sem. I.

Metoda de evaluare și notare: prezența (10%, minimum 10 prezențe) + prezentări de echipă (30%) + lucrare scrisă (30%, susținerea argumentată a proiectului individual de licență/ 2 pagini, TNR 12, spațiat la 2 rânduri) + examen scris (30%)

Conținut

21 februarie 2020

1.Introducere: conținutul și scopul cursului, explicarea temelor. Se păstrează componența echipelor mixte formate în sem. I (DG + DA + DP); se adaugă o nouă echipă, cea a studenilor care au fost plecați cu bursă Erasmus în sem. I. Așadar, vom avea 7 echipe: E1-E7.

28 februarie 2020

1.1 Noțiunea de *design thinking* ca proces/ partea I

Woodham, Jonathan M. "Design Methods", *A Dictionary of Modern Design*, Oxford University Press, 2004. 121.

Dam, Rikke și Teo Siang. „5 Stages in the Design Thinking Process”, 2018, Interaction Design Foundation, <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Krebs, Gudrun. "Introduction-to-design-thinking", septembrie 2012, <https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/>

IDEO. *Human Centered Design Toolkit: An Open-Source Toolkit To Inspire New Solutions in the Developing World*, 2nd edition, 2011

Norman, Don(ald). "Design thinking: Solving the Correct Problem" în *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*, New York, Basic Books, 2013. 217-237

---. "Design thinking: The Design Challenge" în *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*, New York, Basic Books, 2013. 239-257

---. "Human-Centered Design Considered Harmful", *Interactions* 12. 4, (July + August, 2005). 14-19. Retrieved from http://www.jnd.org/dn.mss/human-centered_design_considered_harmful.html, 2 Ian. 2018

28 februarie 2020

1.2 Noțiunea de *design thinking* ca proces: etape, metode (*socially responsible design*) și metodologie (*participatory design*)/ partea a II-a

Ambrose, G. și Paul Harris. Introduction, *Design Thinking*, AVA Publishing, Lausanne, 2010, 1-13.
---. „Research”, *Design Thinking*, AVA Publishing, Lausanne, 2010, 34-46.

Armstrong, Helen. “Social Innovation through Participatory Design,” în *Developing Citizen Designers*, ed. Elisabeth Resnick, Bloomsbury Academic, Londra, 2016. 190-191.

Bjögvinsson, Pelle Ehn, Per-Anders Hillgren. “Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges.” *Design Issues* 28.3 (2012): 101-116.

Resnick, Elisabeth. “Design Thinking: Socially Responsible Design,” în *Developing Citizen Designers*, Bloomsbury Academic, Londra, 2016. 20-61.

Diethelm, Jerry. “Viewpoint. De-Colonizing Design Thinking,” *she ji The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Volume 2, Number 2 (2016): 165-172.

Dawood, Sarah. “Pentagram’s Natasha Jen: <<Design is not a monster you ‘unleash’ to fix the world>>”, 8 martie 2018, <https://www.designweek.co.uk>

Jen, Natasha. *Design Thinking is Bullsh*t*, conferință, Design Indaba, 21-23 februarie 2018, Cape Town
https://www.youtube.com/watch?v=_raleGrTdUg/ *Six questions for design thinkers*, Design Indaba,
<https://www.youtube.com/watch?v=V8gjDsW3lsY>

13 martie 2020

2.1 Design și activism în context contemporan

Fuad-Luke, Alastair. “Contemporary Expressions: Design Activism, 2000 Onwards.” *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, Earthscan, London, 2009. 77-138.

Resnick, Elisabeth. “What design activism is and is not: A Primer for students,” în *Developing Citizen Designers*, Bloomsbury Academic, Londra, 2016. 64-65.

Manzini, Ezio. „Designul pentru inovație socială”, *Designul, când toți suntem designeri. O introducere în inovație socială*, trad. Simona Nichiteanu, Ed. Vellant, 2017. 77-90.

13 martie 2020

2.2 Relația design ambiental-design de interior ca practică socială: instrument al schimbării și modelării experiențelor umane în relație cu mediul (accesibilitate, sustenabilitate, design umanitar, reabilitare/ conversie/ activări de patrimoniu etc.).

Gehl, Jan și Birgitte Svarre. „Cum s-a procedat: note de lucru” în *Cum se studiază viața urbană*, trad. Silvia Gugu, igloomedia, București, 2015. 81-121.

Poot, Tine at al. “The Public Interior: The Meeting Place for the Urban and the Interior”, *IDEA Journal*, Urban+Interior, (2015): 45-55.

Sparke, Penny. “Outside In: The Public Interior,” în *The Modern Interior*, Reaktion Books, Londra, 2008. 113-128.

Rubessi, Chiara. “Sustainable practice in retail design: new functions between matter and space,” *IDEA Journal*, Interior Ecologies: Exposing the Evolutionary Interior, 2010. 78-87.

Perolini, Petra Simona et al. "Interior Spaces and the Layers of Meaning", *Design Principles & Practice: An International Journal*, 5:6 (2011): 163-174.

Sparke, Penny. "Outside In: The Designed Interior," în *The Modern Interior*, Reaktion Books, Londra, 2008. 185-203.

Caciuc, Cosmin. Intro, în Ștefan Ghenciulescu, Cosmina Goagea, Constantin Goagea, Mugur Grosu, Cosmin Caciuc (eds.), *Case vechi, design și ceva în plus/Old houses anew. Design and something more*, Asociația Zeppelin, București 2012. 7-11.

Ghenciulescu, Ștefan și Constantin Goagea. "Exhibit Arhitectura" în Ștefan Ghenciulescu, Cosmina Goagea, Constantin Goagea, Mugur Grosu, Cosmin Caciuc (eds.), *Case vechi, design și ceva în plus/Old houses anew. Design and something more*, Asociația Zeppelin, București 2012. 122-141.

ANUNȚ

Câteva reguli de funcționare începând cu **11 martie 2020**:

- prezentările de echipă și individuale + dezbateri se vor ține la curs via Google Meet, vinerea, 14.00-16.00, vă rog să fiți prezenți online la ora fixată!
- grupul de Google Meet poate fi accesat urmând link-ul meet.google.com/shd-iqck-ivw
- 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/1hHqkg3TEr4Np--kGOIJLcdeEpBlyspBa> (link valabil și pe Google Meet)
- echipele (deja constituite) vor încărca prezentările corespunzătoare temelor practice (LP)
- de asemenea, programările pentru prezentări se fac pe grup și/sau skype cu o săptămână înainte de curs
- echipele (deja constituite) vor încărca prezentările (pornind de la LO alese) tot pe acest grup pentru a fi parcurse de toți colegii de an, indiferent de specializare.
- Jurnalul individual de curs devine instrument de bază în această perioadă. Din acest moment, puteți consemna (manuscris sau digital) în jurnal elementele esențiale din prezentări și bibliografie.

27 martie 2020

3.1 Aspecte teoretice privind funcțiile designului (comunicare, simbolică, estetică etc.)/ partea I

Bürdek, Bernhard E. "Design and Theory," *Design: History, Theory and Practice of Product Design*, Birkhaeuser Basel, 2005. 293-342.

Hjelm, Sara Ilstedt. *Semiotics in product design*, CID, Centre for User Oriented IT Design, Stockholm, 2002. <http://www.designobserver.com/archives/035444.html>

Frascara Jorge. "Design Principles: Functional Requirements," *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. Allworth Press, New York, 2004. 57-85.

Heller, Steven. Introduction, *Design Literacy: Understanding Graphic Design*, 2nd ed., Alworth Press, New York, 2004. xi-xiv

27 martie 2020

3.2 Aspecte teoretice privind funcțiile designului (comunicare, simbolică, estetică etc.)/ partea a II-a

Krippendorff, Klaus. "The diversity of meanings of everyday artifacts and human-centered design," în Feijs Loe et al, *Design and Semantics of Form and Movement*, conferința DeSForm, 7 nov. 2008, Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main, Germania. 12-19.

Teilemann Lock, Stina. "The Myth of Danish Design and the Implicit Claim of Label", în Kjetil Fallan și Grace Maffei-Lees, eds., *Designing Worlds: National Design Histories in an Age of Globalization*, Univ. of Oslo, Berghahn Books, 2016, 156-171.

Manzini, Ezio. „A face lucrurile eficiente și semnificative”, *Designul, când toți suntem designeri. O introducere în inovație socială*, trad. Simona Nichiteanu, Ed. Vellant, 2017. 198-209.

Norman, Don(ald). "Knowing What To Do: Constraints, Discoverability and Feedback" în *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*, New York, Basic Books, 2013. 123-132

10 aprilie 2020

4.1 Terminologie: teorie, design, slow design, (digital) affordance(s), game design, visual identity, brand etc.

Erlhoff, Michael și Tim Marshall, eds. *Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology*, Birkhaeuser Basel, 2008.

---. "Theory", 400-403

---. "Design", 104-109

---. "Slow Design",

---. "Game Design", 185-188

---. "Usability", 425-428

---. "Affordance(s)", 20-22

---. "Brand", 49-55

Marion. „Ethical Branding: A Guide for Creating More Ethical Brands,” *The Branding Journal*, 2018, <https://www.thebrandingjournal.com/2018/02/ethical-branding-guide/>, retrieved 21 January 2020

Olins, Wally. „Structuri de identitate”, *Noul ghid de identitate – Wolff Olins*, trad. Ștefan Liuțe, Ed. Comunicare, 2004, 19-28.

State, Andreea Monica. „Comunicare narativă și identitatea branding-ului universitar,” *Revista Română de Sociologie*, serie nouă, nr. 3-4 (2016): 317-328.

10 aprilie 2020

4.2 Terminologie: affordance(s), usability (use-ability) etc.

Manzini, Ezio. „Designul într-o lume conectată”, *Designul, când toți suntem designeri. O introducere în inovație socială*, trad. Simona Nichiteanu, Ed. Vellant, 2017. 41-68.

Lidwell, William, Holden Kritina și Jill Butler. *Universal Principles of Design. 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Rockport Publishers, 2010.

---. "Gutenberg Diagram", 118-119.

---. "Nudge", 170-171.

Atmodiwirjo, Paramita. "Space Affordances, Adaptive Responses and Sensory Integration by Autistic Children", *International Journal of Design* 8.3(2014): 35-47.

Cipolla, C., & Bartholo, R. "Empathy or inclusion: A dialogical approach to socially responsible design." *International Journal of Design* 8:2(2014): 87-100.

Labrague, Michelle. "Patagonia, A Case Study in the Historical Development of Slow Thinking", *Journal of Design History* 30.2 (2017): 175-191.

Recapitulare/ Introducere în metodologie (*design methods, design thinking* etc.)/ Metode clasice și metode noi/ + <https://toolkits.dss.cloud/design/>

17-21 aprilie 2020/ Paște

24 aprilie 2020

5.1 Terminologie: good design, Modernism, Postmodernism

Erlhoff, Michael și Tim Marshall, eds. *Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology*, Birkhaeuser Basel, 2008.

- . "Good Design", 196-198
- . "Modernity", 262-266
- . "Postmodernism", 301-304

Woodham, Jonathan M. *A Dictionary of Modern Design*, Oxford University Press, 2004.

- . "Good design", 177
- . "International Style", 217
- . "Modernism", 285

24 aprilie 2020

5.2 Terminologie: mobilier urban, spațiul public etc.

xxx. "Furniture", "Lightscape", "Greenscape", "Other public issues", *Public Space Design Guide*, Richmond Council, London Borough of Richmond upon Thames, 2006, http://www.richmond.gov.uk/public_space_design_guide, accesat la 25 februarie 2017

Camocini, Barbara, "Reloading Spaces: How design makes urban spaces more liveable", *IDEA Journal, Urban+Interior*, 2015. 119-129.

Jaffe, Eric. "How Urban Parks Enhance Your Brain", 16 iulie 2012, <http://www.citylab.com/design/2012/07/how-urban-parks-enhance-your-brain/2586/> accesat 19 martie 2017

30 aprilie 2020

6.1 Cum proiectăm proiectul de licență.

Elaborarea lucrării scrise de licență: structură proiect (partea teoretică, argumentare necesitate/ utilitate temă și motivație, documentare, procesul lucrării practice/ mijloace vizuale/ procese tehnice de proiectare etc., limitări/ contribuții originale, concluzie), anexe, trimiteri bibliografice, stiluri de citare.

6.2 Prezentare virtuală absolvent invitat.