



POLITECNICO MILANO 1863

**APERTURA CALL PER ESPRESSIONE OPZIONI WORKSHOP INTERDISCIPLINARE
CDL DESIGN DEGLI INTERNI
che si svolgerà dal 3 al 7 giugno 2024**

Dal **2 al 10 maggio 2024** (ore 12:00) lo studente che ha nel piano degli studi 2023/24 il workshop interdisciplinare può esprimere l'opzione di svolgere il workshop.

Di seguito i workshop previsti:

WORKSHOP 1

TITOLO:

Living well in small spaces

DOCENTE:

Grant Baker

Nottingham Trent University (UK)

LINGUA DI EROGAZIONE: Inglese

PRESENTAZIONE DEL WORKSHOP:

Le recenti ricerche dimostrano che single e coppie abbiano budget sempre più ridotti per l'alloggio e che preferiscano una posizione strategica per abitare piuttosto che per case di grandi dimensioni, come nel caso dei micro-appartamenti. Sebbene gli spazi abitativi siano sempre più piccoli, le esigenze abitative di base per questi ambienti rimangono costanti. Gli studenti sono coinvolti nella progettazione di uno spazio abitativo/prodotti per i giovani, abitanti del 21° secolo con uno stile di vita mobile. Lo spazio abitativo è limitato a 15 metri quadrati e deve includere tutti i prodotti abitativi di base.

RISULTATI ATTESI:

Si tratta di un progetto di gruppo. Ogni gruppo deve produrre un customer journey, moodboards, un 'Development Work' (utilizzando il template di MIRO), tavole di presentazione in formato A3 e una presentazione verbale di 5-10 minuti che parli brevemente del processo di progettazione, degli obiettivi chiave e della soluzione finale.

WORKSHOP 2

TITOLO:

Designing art, design and crafts studios

DOCENTE:

Prof. Ingvill Gjerdrum Maus

OSLO MET University (Norway)

LINGUA DI EROGAZIONE: English

EVENTUALI PREREQUISITI DI CONOSCENZE O ABILITÀ RICHIESTE:

Le competenze nella rappresentazione grafica digitale saranno utili per il corso, ma gli studenti con competenze di ogni livello sono invitati a partecipare.

PRESENTAZIONE WORKSHOP:

Questo corso si concentra su come sviluppare studi e laboratori per attività artistiche, di design e artigianali nei campus universitari e nelle scuole. Gli aspetti sottolineati durante il corso sono la progettazione per la sostenibilità, la multifunzionalità e il lavoro interdisciplinare, la partecipazione

degli utenti, la collaborazione, la progettazione universale e le precauzioni per la salute, l'ambiente e la sicurezza (HES) negli studi. Il corso si svolgerà in forma di seminario con combinazioni di introduzioni, lavori di gruppo e presentazioni.

OBIETTIVI:

Lo studente:

- è in grado di utilizzare le idee di design per la sostenibilità, la multifunzionalità, l'interdisciplinarietà, il design universale e le precauzioni per la salute, l'ambiente e la sicurezza (HES) nello sviluppo di studi di arte, design e artigianato
- è in grado di facilitare la partecipazione e la collaborazione degli utenti nel proprio processo di progettazione.

RISULTATI ATTESI:

Gli studenti collaboreranno in gruppi allo sviluppo di uno studio e alla realizzazione di un poster digitale che presenti il loro progetto. Le presentazioni dei poster dei gruppi saranno raccolte in un compendio digitale comune, che il gruppo condividerà. L'ultimo giorno, i gruppi si presenteranno reciprocamente i loro progetti.

MATERIALI:

Gli studenti dovranno portare o avere accesso a un PC o simili durante il corso. Inoltre, gli studenti che preferiscono sviluppare il loro progetto attraverso il lavoro con schizzi, disegni e modelli fisici, devono fornire i materiali necessari per queste attività.

WORKSHOP 3

TITOLO:

Design senza designer

DOCENTE:

Louie T. Navarro University of Santo Tomas (Manila, PH) — louta et al. —

LINGUA DI EROGAZIONE: inglese

EVENTUALI PREREQUISITI DI CONOSCENZE O ABILITÀ RICHIESTE:

Competenza nella rappresentazione grafica (analogica e/o digitale) – rappresentazione 2D, rendering di interni, collage, ecc.

PRESENTAZIONE DEL WORKSHOP:

Prendendo spunto da *Architecture without architects, an introduction to non pedigreed architecture* (1964) di Bernard Rudofsky, questo workshop intende mettere in discussione la posizione della pratica dell'Interior Design all'interno dello stesso quadro di riferimento: cosa avevamo prima della sua "professionalizzazione"? Sulla scia della recente tendenza all'impiego di conoscenze tradizionali - approcci che vengono ritenuti intrinsecamente sostenibili - in tutte le pratiche del settore dell'ambiente costruito, questo workshop intende mettere in discussione le convenzioni della pratica per affrontare la sfida più grande che ci troviamo ad affrontare oggi, ovvero la crisi ecologica. In definitiva, questo workshop intende far sì che i partecipanti scavino in profondità nei propri contesti, con la speranza di arrivare a qualcosa che non solo sostenga il valore estetico a cui noi designer siamo addestrati, ma anche il valore culturale in tutte le sue complesse iterazioni, come l'espressione, l'indigenità (località) e, naturalmente, l'identità.

OBIETTIVI:

Con l'obiettivo di promuovere una sensibilità che vada oltre gli approcci progettuali prevalenti, l'obiettivo principale di questo workshop è quello di approfondire la comprensione di modi di fare non convenzionali, in particolare il "design" basato su conoscenze tradizionali. Apprezzando le metodologie sostenibili di queste pratiche, il workshop mira ad aprire i partecipanti a competenze ed esplorazioni che potranno poi impiegare per portare avanti le discussioni sul design sostenibile anche nella loro pratica professionale.

RISULTATI ATTESI:

Alla fine del workshop, i partecipanti (in gruppi di 3-5) devono arrivare a un design (che va dall'oggetto all'interno completo, sia esso nuovo o un miglioramento di un precedente progetto di design dei partecipanti) utilizzando le conoscenze tradizionali di base. Non ci sono limiti ai mezzi di comunicazione (es. presentazione video, modello in scala, performance, ecc. con enfasi sull'uso di risorse minime e/o sul riutilizzo), ma come MINIMO ciascuno deve presentare una tavola/poster grafico di una pagina che mostri la ricerca e il pensiero alla base del risultato finale.

WORKSHOP 4

TITOLO:

STORE PER UN MARCHIO INTERNAZIONALE DI LUXURY FURNITURE DESIGN

DOCENTE:

Tomaso Schiaffino (industrial designer)

LINGUA DI EROGAZIONE: italiano + Speech in inglese del CEO dell'azienda partner coinvolta

EVENTUALI PREREQUISITI DI CONOSCENZE O ABILITÀ RICHIESTE:

Grafica 2d (Photoshop/Illustrator o similari), modellazione 3d e rendering, modellistica (facoltativa)

PRESENTAZIONE DEL WORKSHOP:

Il tema proposto per il workshop è estremamente attuale e rappresentativo della realtà dell'interior design contemporaneo. Si tratta infatti di far sviluppare agli studenti il concept di uno showroom/store fisico per un marchio emergente del luxury design di respiro internazionale e con presenza commerciale nella città "simbolo" mondiali. Il luxury è come noto uno dei settori del design che a livello di brand e cifre è cresciuto maggiormente nell'ultima decade e ad oggi si impone non solo come importante realtà commerciale ma anche come nuovo campo di sfida progettuale avendo sviluppato propri linguaggi e stili e avendo coinvolto i nomi più noti e riconosciuti di design ed architettura.

Nell'approccio al progetto sarà pertanto richiesto agli studenti di confrontarsi innanzitutto culturalmente con il tema proposto acquisendo una conoscenza del mondo luxury e sviluppando quella specifica sensibilità necessaria allo sviluppo dei concept. Sarà inoltre una sfida stimolante per gli studenti contaminare i loro progetti con tutti quei variegati ambiti del lusso che di fatto si intersecano e convergono nel luxury design, come per esempio la moda, il mondo del gioiello, l'arte e gallerie d'arte, il mondo delle supercar fino all'hotellerie.

In considerazione poi del tipo di clientela internazionale che abitualmente frequenta showroom e store di luxury design sarà richiesta nei concept una specifica e particolare attenzione nella considerazione della user experience all'interno dello store non solo da un punto di vista del comfort e customer-care ma anche da quello dell'esperienza di scelta e acquisto del prodotto, tramite ad esempio l'implementazione di tecnologie di tipo informatico, Virtual reality, Augmented Reality ed Artificial Intelligence.

OBIETTIVI:

L'obiettivo è quello di far svolgere ai partecipanti, seppure in un tempo ridotto, la filiera progettuale completa dallo sviluppo di un concept solido e ispirato alla materializzazione "su carta" dello stesso, magari anche solo per parti specifiche dello store/showroom, in modo tale da vivere il workshop come una reale esperienza professionale

OUTPUT ATTESO:

L'output atteso sarà quello considerato dagli studenti più idoneo per comunicare e valorizzare al meglio il loro progetto, quindi sia digitale (2d, 3d, video) che materico (modello), ma a tutti verrà richiesto comunque di realizzare una presentazione digitale.

WORKSHOP 5

TITOLO:

Colori, pattern, materiali e tecnologie: NEW INTERIOR TRENDS.

Ipotesi progettuali per nuovi comportamenti dell'abitare contemporaneo.

DOCENTI:

Prof. Francesco Scullica con arch. Cinzia Pagni e designer Angela Mazzotti

POLIMI

LINGUA DI EROGAZIONE: italiano

EVENTUALI PREREQUISITI DI CONOSCENZE O ABILITÀ RICHIESTE:

Competenze di rappresentazione grafica digitale 2D e 3D

PRESENTAZIONE WORKSHOP:

Indagini metaprogettuali per l'applicazione del sistema di partizione PLANIKA negli interni abitati.

OBIETTIVI: Il workshop ha l'obiettivo di configurare delle soluzioni applicative per un sistema avanzato di partizioni interne prodotto da un'azienda di settore.

- Individuazione dei nuovi comportamenti in relazione all'interior design
- Proposte di scenari di applicazione del sistema Planika
- Analisi del sistema in funzione degli scenari applicativi individuati
- Proposte e suggestioni di nuovi spazi flessibili adattabili alle mutevoli esigenze di oggi.

OUTPUT ATTESO:

Definizione di uno scenario relativo all'uso del sistema in relazione ai nuovi comportamenti e modi di vivere gli spazi nella contemporaneità proponendo soluzioni metaprogettuali di come il sistema può rispondere alle nuove tipologie degli spazi dell'abitare, del lavoro ibrido, dell'ospitalità, ecc.

Numero di studenti: **suddivisi tra il numero di Workshop**

Lingua di erogazione: **Italiano/Inglese**

Criteri di selezione: al fine di procedere alla predisposizione della graduatoria di merito si terrà in considerazione **la media ponderata**

Gli studenti potranno segnalare il proprio interesse inviando la candidatura attraverso i Servizi on line **dal 2 al 10 maggio 2024 entro le ore 12.00**: Richiesta di ammissione → [Ammissione a procedure di selezione](#)→ Workshop interdisciplinare.

Si raccomanda di esprimere tutte e 5 le opzioni in ordine di preferenza per evitare allocazioni d'ufficio.

Gli studenti con il Workshop interdisciplinare nel Piano di Studi che non esprimeranno opzioni, saranno allocati d'ufficio.

Per informazioni relativi alla presentazione della domanda programmazione didattica-scdes@polimi.it

Per informazioni di natura didattica inviare un Ticket selezionando la sezione CORSI OPZIONALI-WORKSHOP <https://www.design.polimi.it/it/invia-una-mail>

OPENING CALL FOR WORKSHOP EXPRESSION OPTIONS

CDL INTERIOR DESIGN

to be held from 3 to 7 June 2024

From 2th to 10th May 2024 (12:00 noon), a student who has in his or her study plan 2022/23 interdisciplinary workshop may express the option to carry out the workshop

The workshops you can choose from are:

WORKSHOP 1

TITLE:

Living well in small spaces

PROFESSOR:

Grant Baker

Nottingham Trent University (UK)

LANGUAGE OF DELIVERY: English

WORKSHOP PRESENTATION:

According to new research, squeezed accommodation budgets have seen singles and couples opting for location and convenience over size, such as micro-apartment. Although living spaces are getting smaller the basic housing needs for these living environment are staying constant. Students are involved in design a living space / products for the young, mobile, urban dweller of the 21st century. The living space is limited to 15 sq meters and must incorporate all of the basic housing products.

EXPECTED OUTPUT:

This is a group project. Each group need to produce a consumer journey, mood boards, a 'Development Work' using the Miro template, A3 Presentation Boards and 1 x 5 - 10 minute Verbal presentation talking briefly about your design process, key objectives and final solution.

WORKSHOP 2

TITLE:

Designing art, design and crafts studios

PROFESSOR:

Prof. Ingvill Gjerdrum Maus

OSLO MET University (Norway)

LANGUAGE OF DELIVERY: English

ANY PREREQUISITES OF KNOWLEDGE OR SKILLS REQUIRED:

Skills in digital graphic representation will be useful in the course, but students with skills at all levels are welcome to participate.

WORKSHOP PRESENTATION:

This course will focus on how to develop studios for art, design and crafts activities at university campuses and schools. Aspects emphasised during the course are design for sustainability, multi-functionality and interdisciplinary work, user-participation, collaboration, and universal design and health, environment, and safety (HES) precautions in the studios. The course will be carried out as a seminar with combinations of introductions, groupwork and presentations.

OBJECTIVES:

The student: can employ ideas of design for sustainability, multi-functionality, interdisciplinarity, universal design and health, environment, and safety (HES) precautions in development of art, design and crafts studios

can facilitate user-participation and collaboration in their design process.

EXPECTED OUTPUT:

The students will collaborate in groups on development of a studio, and the making of a digital poster presenting their project. The groups poster presentations will be collected in a mutual digital compendium, which the group will share. At the last day, the groups will present their projects to each other.

MATERIALS:

The students will need to bring or have access to a PC or similar during the course. In addition, students who prefer developing their project through work with physical sketches, drawings and models, have to provide the materials needed for these activities.

WORKSHOP 3

TITOLO:

Design without designers

PROFESSOR:

Louie T. Navarro University of Santo Tomas (Manila, PH) — louta et al. —

LANGUAGE OF DELIVERY: English

ANY PREREQUISITES OF KNOWLEDGE OR SKILLS REQUIRED:

Proficiency in graphical representation (analogue and/or digital) - orthographic drawings, interior perspective rendering, collages, etc.

WORKSHOP PRESENTATION:

Using Bernard Rudofsky's *Architecture without architects, an introduction to non pedigreed architecture* (1964) as a prompt, this workshop is meant to question the 1 positionality of the practice of Interior Design within the same frame of reference: what did we have prior to its 'professionalisation'?

Furthered by the recent trend in the employment of traditional knowledge-bases— approaches that are exhibited to be inherently sustainable—across practices of the built environment cluster, this workshop is meant to challenge conventions of the practice in 2 order to address the biggest challenge we are faced with today that is the ecological crisis. Ultimately, this workshop intends for its participants to dig deep into their own contexts— with hopes to arrive at something that not only upholds aesthetic value that we as designers are trained to do so, but also cultural value in all its complex iterations such as expression, indigeneity (locality), and of course, identity.

OBJECTIVES:

Grounded in the aim to foster a life-long sensitivity to practices beyond prevalent/current design approaches, the main objective of this workshop is to further the understanding of non-conventional ways of making—specifically, 'design' grounded in traditional knowledge-base. In this appreciation of these practices' sustainable methodologies, this workshop aims to open up participants to possibilities

that they can then employ in the furthering of discussions on sustainable design well into their professional practice.

EXPECTED OUTPUT:

At the end of the workshop, participants (in groups of 3-5) are expected to arrive at a design (ranging from object to complete interiors, whether new or an improvement of a previous design project by the participants) using traditional knowledge-base. No limit to media (ex. video presentation, scale model, performance, etc. with emphasis on use of minimal resources and/or reuse) but as a **MINIMUM** each must come up with a one-page graphical design board/poster that exhibits the research and thinking behind the final output.

WORKSHOP 4

TITLE:

STORE FOR AN INTERNATIONAL LUXURY FURNITURE DESIGN BRAND

PROFESSOR:

Tomaso Schiaffino (industrial designer)

LANGUAGE OF DELIVERY: italian + Speech in English by the CEO

ANY PREREQUISITES OF KNOWLEDGE OR SKILLS REQUIRED:

2d graphics (Photoshop/Illustrator or similar), 3d modelling and rendering, modelling (optional)

WORKSHOP PRESENTATION:

The theme proposed for the workshop is extremely topical and representative of the reality of contemporary interior design. In fact, it is a matter of having students develop the concept of a physical showroom/store for an emerging luxury design brand with an international scope and a commercial presence in the world's 'symbol' city.

Luxury is, as is well known, one of the design sectors that has grown the most in terms of brands and figures over the last decade. Today, it is not only an important commercial reality but also a new field of design challenge, having developed its own languages and styles and having involved the most famous and recognised names in design and architecture.

In their approach to the project, students will therefore be required first of all to culturally confront themselves with the proposed theme, acquiring a knowledge of the luxury world and developing the specific sensitivity necessary for concept development.

It will also be a stimulating challenge for the students to contaminate their projects with all those varied luxury spheres that in fact intersect and converge in luxury design, such as fashion, the world of jewellery, art and art galleries, the world of supercars through to hotelierie.

In view of the type of international clientele that habitually frequents luxury design showrooms and stores, the concepts will require specific and particular attention to be paid to the user experience inside the store, not only from the point of view of comfort and customer care, but also from that of the product selection and purchase experience, for example through the implementation of information technology, Virtual reality, Augmented Reality and Artificial Intelligence.

OBJECTIVES:

The aim is for participants to carry out, albeit in a reduced amount of time, the complete design chain from the development of a solid and inspired concept to the materialisation 'on paper' of the same, perhaps even only for specific parts of the store/showroom, so that the workshop can be experienced as a real professional experience

EXPECTED OUTPUT:

The expected output will be the one considered by the students to be most suitable for communicating and enhancing their project, i.e. either digital (2D, 3D, video) or material (model), but all will be asked to make a digital presentation.

WORKSHOP 5

TITLE:

**Colours, patterns, materials and technologies: NEW INTERIOR TRENDS.
Design hypotheses for new contemporary living behaviours.**

PROFESSORS:

Prof. Francesco Scullica with arch. Cinzia Pagni and designer Angela Mazzotti POLIMI

LANGUAGE OF DELIVERY: Italian

ANY PREREQUISITES OF KNOWLEDGE OR SKILLS REQUIRED:

2D and 3D digital graphic representation skills

WORKSHOP PRESENTATION:

Meta-design investigations for the application of the PLANIKA partition system in inhabited interiors.

OBJECTIVES:

The workshop aims to configure application solutions for an advanced interior partition system produced by an industry company.

- Identification of new behaviours in relation to interior design
- Proposed application scenarios of the Planika system
- Analysis of the system according to the application scenarios identified
- Proposals and suggestions for new flexible spaces adaptable to today's changing needs.

EXPECTED OUTPUT:

Definition of a scenario relating to the use of the system in relation to new behaviours and ways of living spaces in the contemporary world by proposing metaplanning solutions of how the system can respond to the new typologies of living spaces, hybrid work, hospitality, etc.

Students will be able to communicate their interest by sending their application through the online services **from 2th to 10th May 2024 by 12 noon**: Application forms → [Selection procedures](#) → Interdisciplinary workshop.

It is recommended to express all 5 options in order of preference in order to avoid automatic allocations

Students with the Interdisciplinary Workshop in their Study Plan who do not express options will be allocated ex officio.

Number of students: divided between the number of Workshops

Language of delivery: Italian/English

Selection criteria: the weighted average

For information regarding the application submission:
programmazioneidattica-scdes@polimi.it

For information regarding the teachings, send a Ticket by selecting the OPTIONAL COURSES-WORKSHOP section <https://www.design.polimi.it/en/send-an-email>