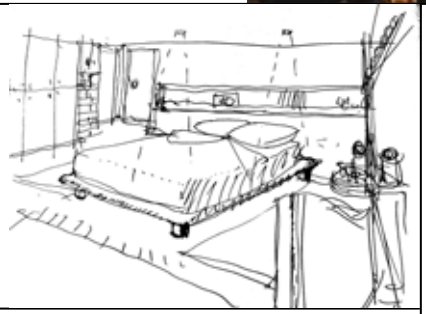


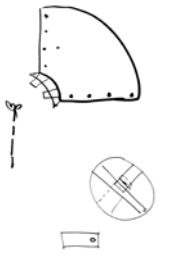
MASTER DESIGN

L.UN.A.
LIBERA UNIVERSITÀ DELLE ARTI

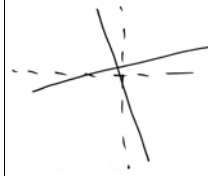
L.UN.A., Libera Università delle Arti, Piazza San Martino 4F Bologna Italy +39 051 0393690 +39 051 0393691 info@uniluna.com wwwuniluna.com

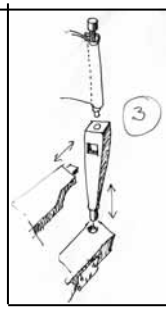






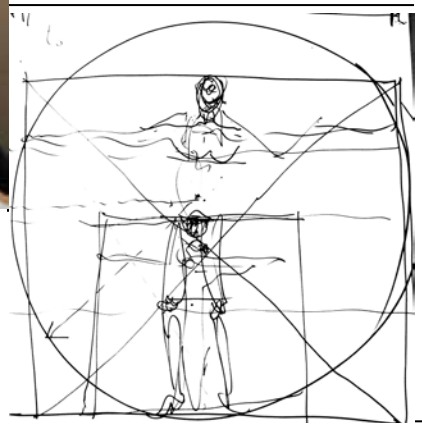




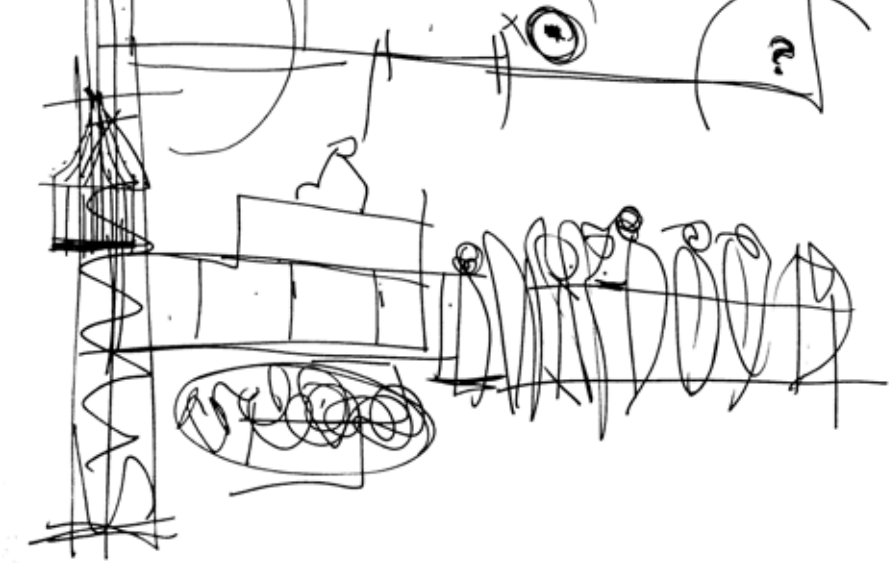

3







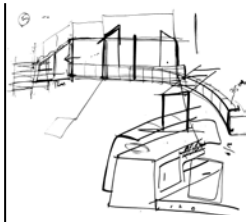
L.UN.A.
LIBERA UNIVERSITÀ DELLE ARTI



La **Libera Università delle Arti** che propone corsi specialistici nei settori moda, design e comunicazione&marketing da oltre 10 anni, è ormai nota per essere uno degli istituti più qualificati in Italia nella trasmissione delle preziose competenze derivate dalla tradizione e dal primato internazionale del Made in Italy.
Una delle caratteristiche fondamentali dei corsi L.UN.A. è la grande relazione con il mondo del lavoro vero, attraverso le numerose esperienze di workshop su progetti/prodotti reali in accordo con i migliori brand italiani. Quando si esce da L.UN.A. non si ha solo un diploma, bensì un nuovo curriculum arricchito da numerose esperienze professionali preziosissime per lo svolgimento della futura carriera.

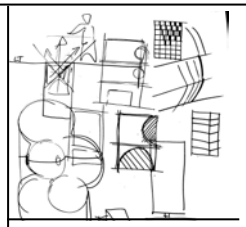


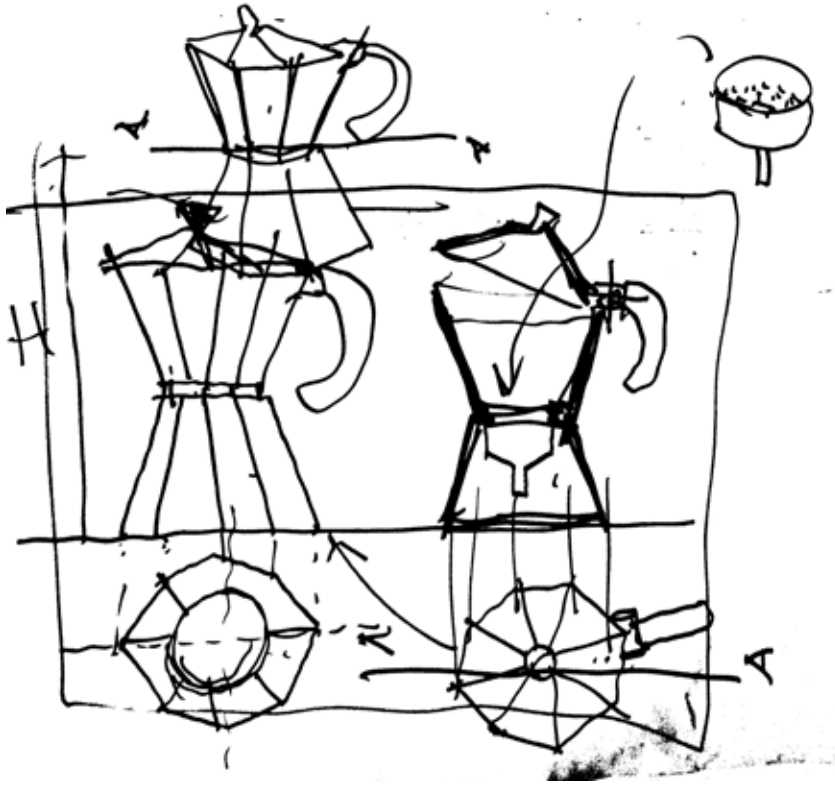
CORSI TRIENNALI, MASTER, SPECIALI IN DESIGN, FASHION DESIGN, COMMUNICATION & MARKETING

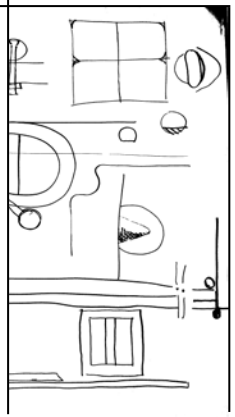




















Studiare e vivere in Italia
In Italia non solo si progetta la moda di eccellenza, ma nonostante la globalizzazione di parti della produzione, per le realizzazioni più pregiate di alto artigianato si trovano i laboratori e le attività produttive più qualificate a livello mondiale. Solo qui si possono apprendere le tecniche migliori e visionare dall'interno le produzioni dei migliori brand. Con L.UN.A. si entra nelle fabbriche più prestigiose e si lavora fianco a fianco con i designer e gli artigiani più bravi al mondo.

La sede principale di Bologna si trova nel cuore pulsante della produzione del Made in Italy e permettere di raggiungere facilmente le principali località italiane:

Milano ad un'ora e 15 minuti di treno
Roma a due ore
Firenze a un'ora
Venezia un'ora e 30 minuti



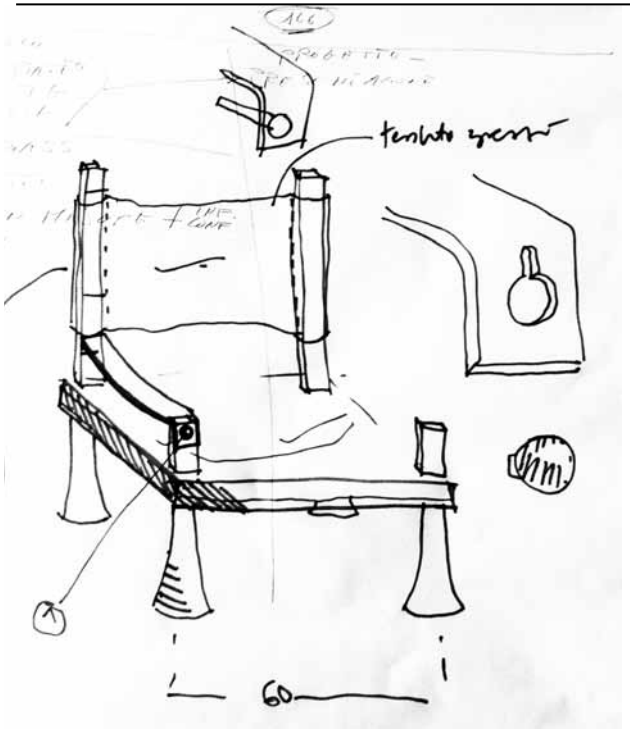


I nostri corsi

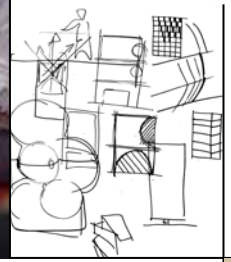
L.UN.A. propone corsi triennali, master e corsi speciali nei settori:

Moda
Industrial Design
Comunicazione&marketing
Architettura di interni











Sedi Didattiche

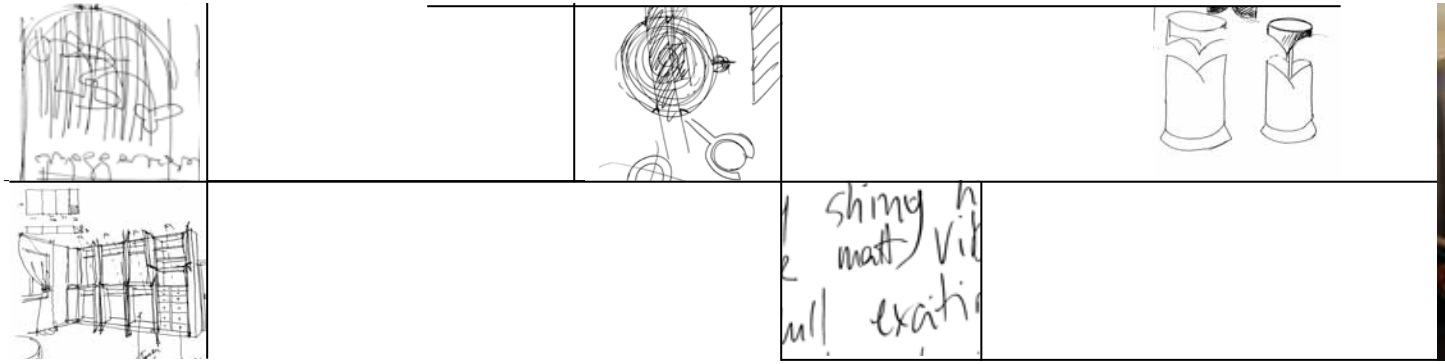
L.UN.A. Libera Università delle Arti - Bologna -

Svolgimento attività speciali

Centro Ricerche L.UN.A. - Imola per lo svolgimento dei workshop progettuali
Lagente - Milano per attività di Placement e incontri con le aziende

Tempistica

inizio corsi gennaio
fine corsi luglio
presentazione tesi finale ottobre
stage in Azienda luglio/settembre





Tutti i materiali didattici vengono forniti on line attraverso la piattaforma intranet L.UN.A. (Lunanet) alla quale ogni studente può accedere con propria password. I software sono forniti con licenza d'uso. Ogni studente deve essere dotato di un proprio personal computer portatile.
Il diploma di master sarà consegnato alla presentazione finale della tesi ad ogni studente che avrà superato la prova e avrà maturato un numero di crediti formativi sufficienti. Non sono ammessi all'esame finale i corsisti che accumulano assenze superiori al 20% nei programmi previsti.

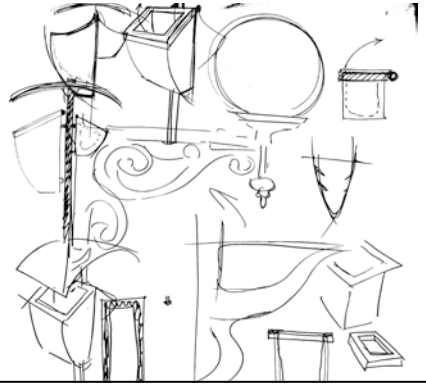
Modalità di Iscrizione
Le domande di ammissione sono da presentarsi il più presto possibile al fine rientrare in graduatoria in posizione favorevole in caso di superamento del numero limite di iscrizioni. E' sufficiente inviare per email o per posta la domanda di iscrizione.

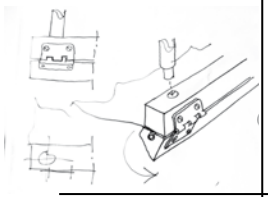
Utility
L.UN.A. organizza periodicamente viaggi studio presso le principali mete della moda italiana e del design. Agli studenti sono riservati posti per assistere a sfilate nelle manifestazioni internazionali di Milano, Firenze e Parigi o in esposizioni e convegni dedicati al design e al marketing.
Sono poi previste visite a Venezia, Roma, Firenze e Milano.
Dopo il diploma di master i nostri uffici di Milano e Bologna si occupano della scheda di ogni ex-studente per inserire il candidato in realtà produttive, studi professionali ed atelier di moda in tutto il mondo. Più del 90% dei nostri ex studenti trovano occupazione entro un anno dal diploma.
Il Centro Ricerche Luna è a disposizione dei suoi ex-studenti per lo sviluppo congiunto di progetti di nuovi prodotti e/o di nuove attività accompagnando il nuovo professionista o imprenditore nell'avviamento di realtà produttive o commerciali.

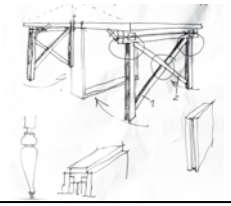
I costi
Costo master 10.500 euro per candidati italiani

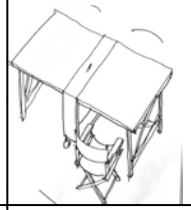
MASTER INDUSTRIAL DESIGN

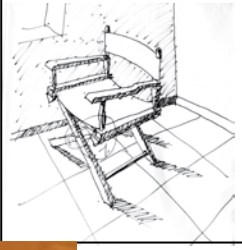


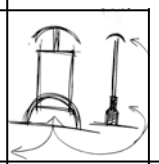


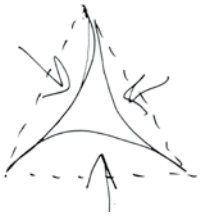




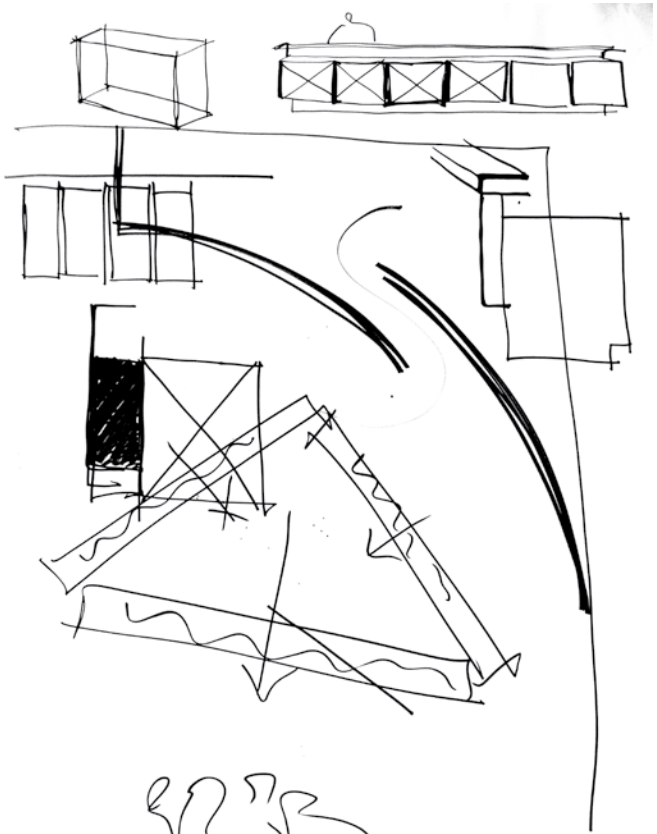














Obiettivi e argomenti

Il master in design ha come obiettivo la formazione di figure professionali capaci di intendere i mutamenti in corso nella progettazione industriale, in grado di reinterpretare il ruolo del designer oggi e domani. La riflessione operativa sul design del presente connessa con un'analisi dei nuovi comportamenti individuali e sociali e delle risorse/barriere tecnologiche, è organizzata in forma di cronaca del processo progettuale ed è orientata alla costituzione di un laboratorio attivo dove si comprenda che cosa progettare, perché, per chi e come.

Oltre i concetti accademici, oltre gli schemi tradizionali si tratta di scoprire o riscoprire l'entusiasmo del progetto reale e di prefigurare e sperimentare i ruoli e le competenze del designer di domani (designer di interfaccia, designer artigiano, designer consultant, lighting designer..)

L'attività didattica è organizzata per lezioni excatedra integrate da laboratori attivi di approfondimento workshop full immersion di progettazione su temi prefissati in collaborazione con Aziende e un workshop conclusivo dove lo studente sceglierà una propria applicazione per progettare un elaborato finale (tesi). I temi progettuali dei laboratori coprono tutta l'articolazione dei possibili ruoli professionali svolti del designer d'oggi. Intesi quindi come metodi progettuali/ professionali saranno utili da esperire nella progettazione individuale durante i laboratori attivi.

Piano di Studi

Doc = lezioni ex-cathedra, Lab = attività di laboratorio Tec = istruzioni tecniche.

METODOLOGIA PROGETTUALE
Metodi e processi nella progettazione e nella comunicazione e condivisione dei progetti: briefing, ricerca storica, mindstyle e futuretrend, il metodo della qualità totale e l'ottimizzazione dei fenomeni creativi e produttivi.

ANTROPOLOGIA DEL PROGETTO
Un approccio antropologico al pensiero progettuale.

Estetica Applicata DOC
L'interpretazione dei fenomeni artistici e teorici che caratterizzano il passaggio d'epoca che stiamo vivendo, discute valori, concetti, trend, trasformazioni, a carico dell'azione artistica e culturale quale oggi si presentano. Infatti per differenza con il sistema concettuale dell'Estetica tradizionale si contrappongono, quale evoluzione, nuovi concetti che vanno a sostituire i precedenti. Lo scopo dell'insegnamento è quello di orientare nell'universo delle innumerevoli parole che costituiscono l'anima del design, insegnando l'uso dei suoi termini principali. L'analisi parte dall'esperienza di che cosa è un significato per passare a come si impara a pensare, per capire attraverso le esperienze artistiche cosa è la bellezza e le estetiche extraeuropee, le teorie della sensorialità, del colore, della fotografia, del design e come si impara a "leggere" un oggetto fino al significato del progettare.

Creative Communication DOC-LAB
Il corso parte da un'indagine delle tecniche per la comunicazione di un comportamento per passare all'istruzione del progetto che deve comunicare il valore d'uso, il gesto, la fattibilità, la sostenibilità' di un progetto attraverso la conoscenza degli strumenti necessari ai nuovi designer intesi oggi come "antropologi del presente". Saper prevedere i mindstyle contemporanei quindi, i nuovi comportamenti per essere con i propri progetti sempre "nel cuore del proprio tempo", arrivare alla conoscenza degli strumenti critici dell'interpretazione del concept delle aziende più note e del proprio stile personale, è la finalità del corso. Utilizzo del linguaggio della comunicazione quindi: eleborazione delle vision evocative, delle parole chiave del progetto, dei megatrend internazionali e analisi dei sistemi simbolici per progettare Design.

RAPPRESENTAZIONE 3D 1 TEC
CAD 2D e 3D. Software fornito: Archicad.

MODELLAZIONE/RHINO TEC
Istruzioni all'utilizzo del software Rhinoceros e progettazione di un modello tridimensionale.

CINEMA 4D TEC
Corso introduttivo su Cinema 4D.

New Technology DOC-TEC
Qui si tratta del processo operativo per l'archiviazione delle informazioni, la gestione dei materiali, i data base con interfaccia funzionale fino alla comunicazione articolata via Internet. Rapporto tra informazione, comunicazione e tecnologia quindi: tecnologie dell'informazione, hardware, software e sistemi operativi; scelta delle tecnologie adeguate per specifiche applicazioni; elaborazione di un testo, un'immagine, realizzazione di multimedia interattivi; rapporto fra software gestionali, multimedia e web. Viene realizzato un archivio interattivo di gestione dei materiali di progettazione e connessione operativa con gli altri attori del processo. Il risultato finale permetterà agli studenti di avere il data base dei loro elaborati quale istruzione all'archivio interattivo per le loro attività professionali e del proprio sito web fino alla presentazione su supporto informatico di una reale commessa di progetto e del proprio show-reel.

Graphic Computer TEC
Qui viene istruito l'utilizzo di Adobe Photoshop, 3D e 4D Cinema e altri programmi grafici finalizzati alla rappresentazione degli elaborati di Design, considerando le elaborazioni di tutte le componenti del progetto: dai primi schizzi ai disegni definitivi ovvero dal concept al detailed. Inoltre l'esperienza dell'impaginazione attraverso la computer grafica é strumento per la realizzazione dell'identity book, finalizzato alla documentazione dei

progetti elaborati: design dell' interfaccia del data base e dell' archivio attivo di tutte le ricerche effettuate che documentano anche gli elementi evocativi dei concept, fino al progetto della home page del sito web di ogni studente per la sua comunicazione in rete in connessione con New Technology.

Design LAB

Diverse le esperienze progettuali che competono l'industrial design che vengono sintetizzate in cinque temi di laboratorio.

1. Joining design: la metodologia didattica sottende un atteggiamento progettuale che istruisce sulla maestria di assemblaggio di parti estratte da un oggetto già in produzione a cui dare, attraverso una nuova combinazione, un diverso e imprevisto destino.

2. invenzione e brevetto: l'invenzione indica un atteggiamento progettuale che ricerca un'esigenza espressa dal mercato e si cimenta con un progetto di un prodotto in qualità di risposta, o istruisce all'applicazione di tecnologie esistenti finalizzate ad un prodotto innovativo, o, ancora, alla formulazione di inedite pubblicazioni nell'ambito dell'editoria elettronica, o nel design di interfaccia.

3. Design di un prodotto quale progetto su commessa industriale: la metodologia progettuale appare usuale ma ancor oggi chiede chiarimenti di competenze. Per questo ruolo consulenziale è necessario percorrere tutte le tappe obbligate per comprendere la progettazione come servizio reale all'industria e le risposte progettuali alle tappe di ogni specifico itinerario produttivo fatto di limitazioni e risorse.

4. Design quale complemento all'architettura o elemento generatore di un'architettura: la metodologia d'approccio è indicativa di una progettazione ampia da cui viene estratto un dettaglio riproducibile industrialmente o al contrario dove il particolare ingegnerizzato e moltiplicato diventa l'elemento che risolve e genera architettura.

5. progetto e auto produzione: il designer/artigiano

Accompagna i laboratori la conoscenza approfondita delle caratteristiche strutturali e prestazionali dei materiali e l'esecuzione delle moquette dei progetti.

il metodo va a indicare una produzione artigianale d'autore in connessione diretta con la distribuzione ma anche un servizio alle aziende attraverso la proposta di un prototipo finito o capo d'opera già testato e quindi sostitutivo dei costosi elaborati progettuali prodotti dai centri ricerche o incubator interni alle aziende.

LABORATORI PROGETTUALI

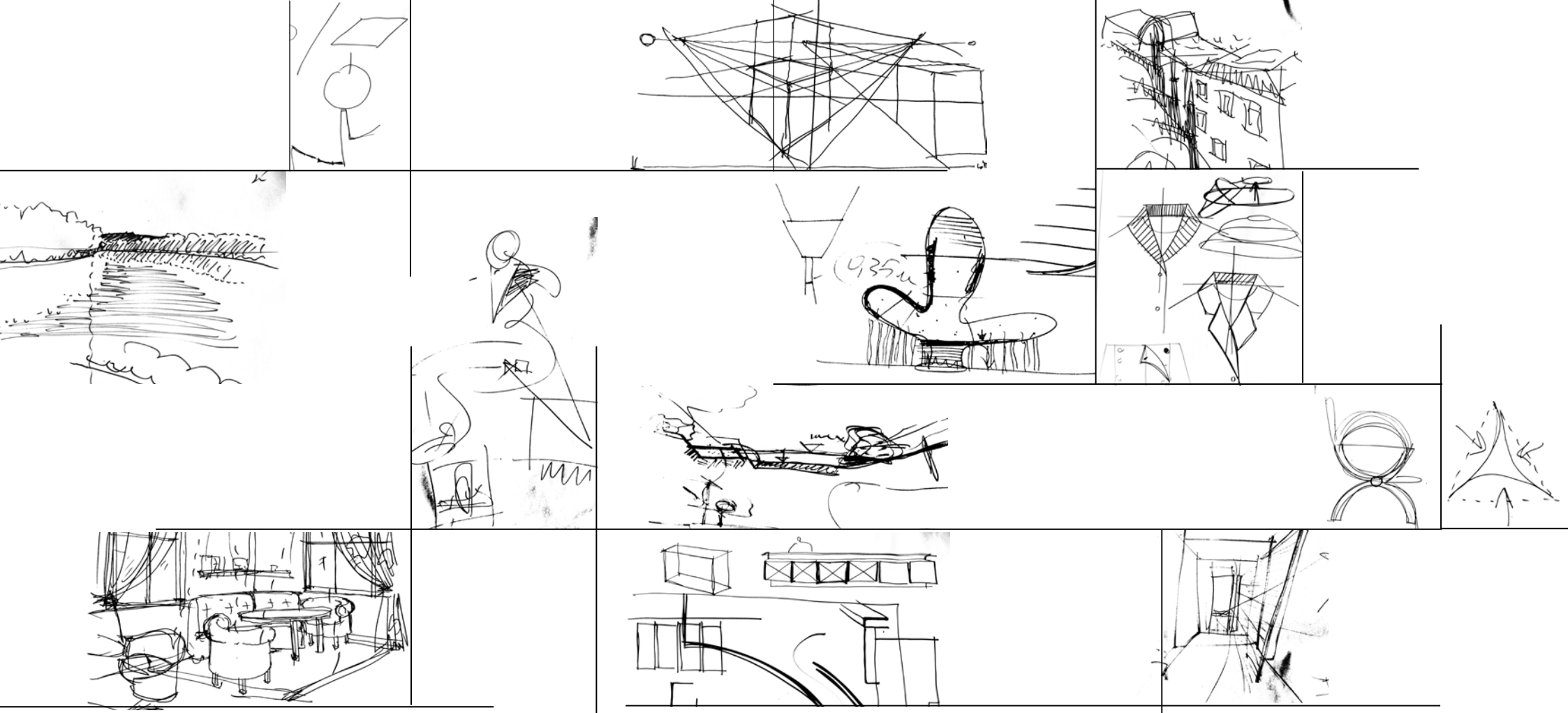
Durante il Master in Industrial Design saranno proposti agli studenti briefing su reali progetti da svolgere per conto di Aziende e Brand italiani o clienti finali e studi professionali. Da un minimo di tre ad un massimo di 6 progetti. I progetti potranno riguardare anche temi di architettura di interni. Questi laboratori organizzati in forma di workshop, sono assistiti da docenti, consulenti specifici e da personale delle aziende coinvolte.

VISITING

Ogni settimana si svolgeranno visiting di designer, imprenditori e figure professionali di chiara fama del settore che racconteranno la loro esperienza ed incontreranno gli studenti per confrontarsi sulle opportunità professionali future.

Materie complementari

I corsisti hanno libero accesso a tutti gli altri corsi attivati durante l'anno accademico, negli altri Master e nei corsi triennali. Qualora lo studente ritenesse di dover migliorare la propria preparazione in materie non comprese nel piano di studi potrà richiedere di frequentare corsi complementari a scelta. Nel master in Industrial Design per esempio non è compreso il corso di storia del design o tessile design che si svolgono nel triennio, ma se ritenuto opportuno sono frequentabili. Altri esempi possono essere i corsi di "rappresentazione design" o quello di "maquette". Vista l'intensità del programma per i corsi complementari non è garantita l'assenza di eventuali sovrapposizioni di orario.



DIDATTICA

L.UN.A.
LIBERA UNIVERSITÀ DELLE ARTI

RICERCA

C.R.L.
CENTRO RICERCHE LUNA

ESPOSIZIONE

LAB STORE

L.UN.A., Libera Università delle Arti, Piazza San Martino 4F Bologna Italy +39 051 0393690 +39 051 0393691 info@uniluna.com wwwuniluna.com