



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

# Design

Minimalia di metodologia per il progetto

Vincenzo Legnante / Giuseppe Lotti /  
Marco Mancini, Marco Marseglia

Alcune riflessioni sul testo  
di Guy Bonsiepe  
***Teoria e pratica del  
Disegno Industriale*** (1993)  
e sul lavoro di Dieter Rams  
per BRAUN



**Il processo di  
progettazione si attiva  
e si sviluppa nella  
sequenza:**



# 1. Rinvenimento di un bisogno

Si registra una situazione di carenza, nella forma di un bisogno insoddisfatto di un gruppo o di una collettività.

Quando uno stato di insufficiente qualità nella soluzione di un problema pratico determina l'***esigenza di intervenire*** per creare una soluzione soddisfacente attraverso un oggetto strumentale.





Float – Offecct – Koivisto Rune

Blazer chair,  
Marco Gregori  
Sedia impilabile in  
alluminio, offre la  
possibilità di poter  
appendere la  
propria giacca sulla  
propria sedia o su  
quella davanti  
(come in una sala  
conferenze), senza  
schiacciarla e  
senza creare  
disagio a chi ci  
è davanti.



## 2. Valutazione del bisogno

Il bisogno viene valutato secondo la sua compatibilità con altri bisogni, la sua priorità nei confronti di altri bisogni e secondo la disponibilità delle risorse.

Riflettere sulla giustificazione o meno di un problema, o esercitare una certa critica all'impostazione del problema solitamente già stabilita, instaurare un collegamento fra l'impegno progettuale concreto e la società, attraverso una riflessione critica.



### 3. Formulazione generale di un problema

In base alle informazioni raccolte si descrive la particolare finalità del prodotto da progettare, come pure la finalità generale del progetto.

- Quali risultati mi aspetto?*
- Dove voglio arrivare?*
- Mediante il progetto raggiungerò dei risultati riconoscibili?*
- Ho preso in considerazione tutti gli elementi che definiscono il tema del progetto?*
- .....*

## 4. Formulazione particolareggiata di un problema

Specifici requisiti funzionali e caratteristiche del prodotto. In questa fase si formulano le variabili che il progettista può e quelle che non può controllare. Ne risulta un preciso quadro decisionale.

**Scomporre il problema** per analizzarne le diverse parti, valutare le componenti decisionali, formulare delle gerarchie di importanza, specificare e analizzare i dettagli.



## 5. Frazionamento di un problema

La complessità del problema è ridotta a dimensioni più facilmente trattabili, a problemi parziali che si possono risolvere in modo relativamente indipendente l'uno dall'altro.



# 7. Analisi delle soluzioni esistenti

## Analisi di benchmark

Si fa un paragone dei vantaggi e degli svantaggi delle soluzioni esistenti. Per far ciò si utilizza un catalogo di criteri quali: complessità, costi, produzione, sicurezza, precisione, fattibilità tecnica, affidabilità, fisionomia del prodotto.

## **8. Sviluppo delle alternative**

### **problem setting vs problem solving**

In questa fase si può ricorrere ad una serie di tecniche di creatività, come la ricerca di analogie, il trasferimento tecnologico tra settori, la linea evolutiva di prodotti, la ricerca morfologica o tecniche di brain-storming.

Questa è la fase di produzione degli schizzi, dei disegni, degli appunti, dei grafici...

Generazione delle idee

## 9. Verifica e scelta delle alternative

Si valutano le proposte alternative presentate seguendo un elenco di criteri. Si sceglie quella più promettente, che nella fase seguente sarà rielaborata nei minimi particolari. I criteri sono raccolti in una lista di controllo ( check-list ).



# 10. Elaborazione dei particolari

Si dimensionano le diverse parti del prodotto, si scompongo i particolari di giunzione, si stabiliscono le tolleranze e si definisce il trattamento delle superfici.

# 11. Prova del prototipo

Il prototipo è sottoposto ad una serie di esperimenti, per localizzare i suoi punti deboli e per poter in tal modo eliminarli.

## 12. Modifica del prototipo

Secondo i risultati della prova, il progetto è migliorato e sottoposto subito ad una nuova prova, al termine della quale vengono approntati i disegni definitivi per la fabbricazione della pre-serie.



## **13. Fabbricazione della pre-serie**

Il prototipo sottoposto a prova e perfezionamento è adattato alle condizioni della meccanica di fabbricazione e prodotto in una piccola serie di prova.



# DIETER RAMS

“Credo che un bravo designer debba sempre essere un passo più avanti del proprio tempo.

Dovrebbe mettere in discussione qualunque cosa che venga generalmente considerata ovvia.

Deve avere un naturale intuito per come cambiano le abitudini delle persone, per la realtà in cui vivono, per i loro sogni, i loro desideri, i loro problemi, le loro necessità.

Deve inoltre saper considerare realisticamente le opportunità e i limiti che offre la tecnologia”

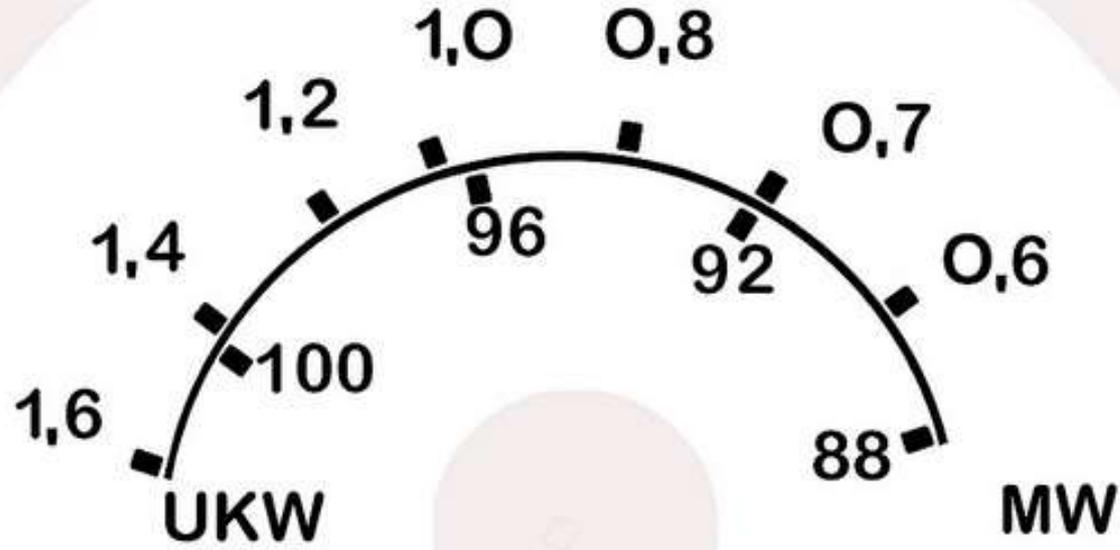
*Dieter Rams*

Dieter Rams è una figura di riferimento nel mondo del design, il suo approccio al design “Weniger, aber besser” (traducibile come “Meno, ma meglio”) è molto vicino al famoso “Less is more” di Mies Van der Rohe.



Rams ha influenzato il design industriale per 50 anni. Le sue visioni sono ancora oggi applicate dai più grandi designer mondiali. Ecco le 10 regole che ha lasciato in eredità a tutti i futuri designer.

- Il buon design è innovativo
- Il buon design rende un prodotto utile
- Il buon design è estetico
- Il buon design aiuta a comprendere un prodotto
- Il buon design è discreto
- Il buon design è onesto
- Il buon design è duraturo
- Il buon design lo è fino all'ultimo dettaglio
- Il buon design è attento all'ambiente
- Il buon design è “meno design” possibile. Torna alla purezza, torna alla semplicità.



**BRAUN**



Le qualità da  
perseguire nel  
**nostro corso:**



# 1

## Sapere osservare



# 2

## Sapere distinguere



# 3

## Sapere selezionare



# 4

## Riconoscere il nucleo





# 6

## Immaginare



# 7

## Saper lanciare ipotesi credibili



# 8

## Saper scegliere



# 9

## Capacità di coltivare un' idea



# 10

**completare  
il lavoro**