

Master in
Interior
and **Living Design**

Master in Interior and Living Design

3 novembre 2004 - 12 dicembre 2005

November 3, 2004 - December 12, 2005

Direttore/Director
Antonella Dedini

Coordinatore/Coordinator
Francesca Marenco di Santarosa

Domus Academy ha da sempre un approccio ampio e multidisciplinare alla ricerca progettuale e alla didattica. Non si tratta di una scelta univoca, naturalmente, ma di un'attitudine che permette una visione quanto più possibile generale del "problema" design. E' su questa base che negli anni ha dimostrato di essere solida e vantaggiosa sia nella teoria che nella pratica, che prende forma il nuovo Master in Interior and Living Design. Un nome non casuale, che vuole sottolineare la necessità di considerare ogni aspetto della pratica progettuale: da quello più tecnico a quello più intuitivo, in una sinergia che tenga conto delle varie sfaccettature che le parole *vivere, abitare, usare*, comportano. Milano in questo senso offre una grande varietà di stimoli storici e contemporanei, una tradizione probabilmente unica nella sperimentazione e nella soluzione delle pratiche del vivere e dell'abitare.

Obiettivi

MILD è un Master in living design innovation, volto alla creazione di una nuova figura professionale; un designer di spazi e di servizi capace di coniugare una conoscenza tecnico-progettuale a solide basi culturali e alla capacità strategica di identificare i futuri scenari di uso. Un progettista capace di acquisire consapevolezza e innalzamento della soglia di attenzione e conoscenza rispetto a qualunque processo e al modo con cui lo si gestisce nel tempo. La flessibilità metodologica è il primo passo verso l'analisi rigorosa del background progettuale atto a consentire, in un secondo momento, di arrivare a una comprensione profonda della committenza, allo sfruttamento razionale delle possibilità di comunicazione e di interrelazione fra azienda, prodotto e utenza per inediti sviluppi di progetto. Scopo del corso è fornire quelle conoscenze culturali, *cedimenti di confine* tra arti e discipline, individuate come codici di accesso al *nuovo mondo*, adeguate allo sviluppo di un progetto sinergico, vicino alla design direction, che tiene conto in ogni momento dei suoi aspetti materiali e immateriali.

L'esperienza didattica di Domus Academy suggerisce inoltre di stimolare gli studenti all'attenzione nei confronti dei processi di problem setting, così come allo sviluppo di una poetica individuale nata dall'investigazione delle singole esperienze e dalla capacità di interrogarsi con costanza sul significato del proprio lavoro. Durante il Master agli studenti sarà data la possibilità di approfondire la conoscenza degli strumenti di progetto, contestualmente alla produzione industriale e artigianale, ma anche ai mutamenti funzionali e stilistici così come sono avvertiti dai consumatori.

Domus Academy has always had a wide and multidisciplinary approach to design research and teaching. It is clearly not a univocal choice but a skill that makes it possible to have the widest possible vision on design. It is on that basis - which over the years proved to be solid and favourable both for theory and practice - that the Master in Interior and Living Design was set up. The name was not chosen at random but to stress the need to explore all the aspects that concern design, from the most technical to the most intuitive ones, and to combine them in order to contemplate the various nuances of meaning in the words to live, to dwell, to use. In that sense, Milan offers a wide range of historical and contemporary stimulating examples; its long tradition in experimenting and finding practical solutions to the problems of living and dwelling make it unique.

Aims pursued

MILD is a Masters in living design innovation that aims at creating a new profession: a spaces and services designer who knows how to combine technical/design knowledge and solid cultural background with the strategic ability to identify new user scenarios. A designer who can acquire awareness and increase the interest for and knowledge on any process and its management in time. Flexibility in the method is the first step towards a rigorous analysis of the design background; it also is necessary in order to thoroughly understand the client, to rationally use the communication and relationships that can be established between companies, the products and users, and to develop an original project. The aim pursued in the course is to provide a cultural knowledge that is half way between the arts and other disciplines and that represents the access codes to the new world, and which is adequate to develop a synergic project - similar to design direction- that will always take into account its material and immaterial aspects.

Domus Academy's teaching approach is to foster the students to have an aptitude for the problem setting approach and to develop their own poetical language by exploring, experiencing and constantly questioning the meaning of their own work.

The Masters course will give the students the possibility to get a good grasp of design tools for industrial and handicraft production and for the functional and stylistic transformations as perceived by the consumers.

Struttura

MILD è un Master a tempo pieno della durata di 13 mesi.

I primi sei mesi sono occupati dalla didattica, che comprende una parte teorica, composta da lezioni frontali divise in tre grandi aree (i Luoghi dei Linguaggi, i Luoghi della Strategia, i Luoghi della Ricerca) e una pratica composta da workshop (i Luoghi del Progetto) e visite tecniche (Out of School).

Teoria

E' l'area del programma nella quale l'esperienza e il know-how di Domus Academy vengono trasmessi agli studenti grazie a una metodologia sviluppata nel corso di oltre vent'anni di attività. L'obiettivo formativo delle lezioni frontali è di introdurre le più importanti tematiche e le relative soluzioni progettuali sugli strumenti, sulle tecniche e sulle architetture dei sistemi di relazione fra l'uomo e le informazioni che uno spazio, debitamente strutturato e abilitato, è in grado di attivare. Le lezioni spazieranno dall'analisi delle strutture logiche e narrative del pensiero, dallo studio delle tecnologie abilitanti, dei materiali intelligenti e dei concept di applicazione, alle relazioni culturali e psicologiche dei contenuti e della loro sostenibilità sensorio/emotiva verso l'uomo, dalla ricognizione tecnica sugli artefatti che veicolano la comunicazione, alla loro analisi storico-semiotica.

Dalla consapevolezza di riconoscere un'anima dei luoghi, che dovrebbe suggerire un *sensu*, una *sensibilità*, una *sensorialità* e una *concezione vitale* dello spazio del progetto e conseguentemente dell'*abitare*, le lezioni riflettono inoltre sui luoghi del sapere a cavallo tra arti e discipline. Maggiori esperti del settore, professionisti con vaste cognizioni sia in campo strategico-progettuale che in campo didattico quali architetti, interior designer, designer, scenografi, artisti, operatori culturali del mondo dell'arte, esperti di tecnologie dei materiali, di comunicazione, di marketing, di sociologia previsionale, manager e imprenditori, contribuiscono alla formazione di un nuovo linguaggio strategico e di nuovi codici operativi.

Structure

MILD is a full-time Masters course that lasts 13 months.

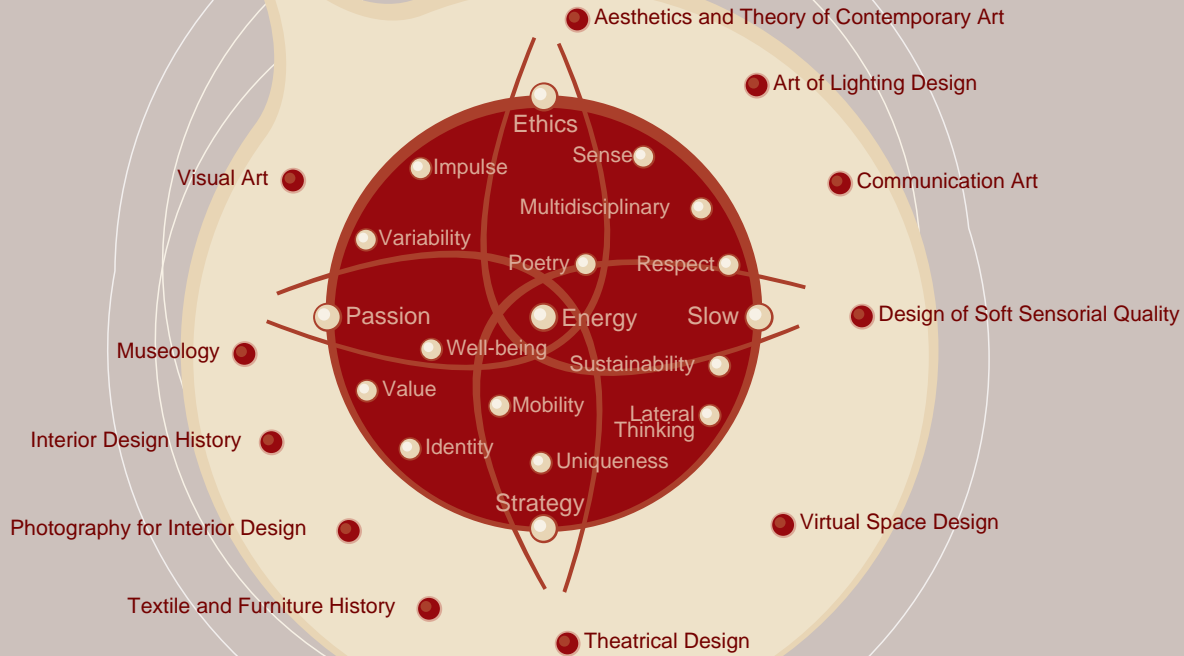
In the first six months teaching is through a theoretic part, made of lectures divided into three areas (the Areas of Languages, the Areas of Strategy, the Areas of Research) and a practice made of workshops (the Areas of Project) and technical visits (Out of School):

Theory

That part of the programme transmits Domus Academy's experience and know-how to the students with a teaching method that was developed over twenty years of activity. The lectures aim at introducing the most important themes and relative design solutions regarding tools, techniques and architectures of the relationship systems between man and information that a space can activate when adequately structured.

The Masters course also tackles the analysis of the logic and narrative structures of the thought, enabling technologies, smart materials and application concepts, cultural and psychological relationships of the contents and of their sensorial-emotional sustainability towards man, technical exploration of the artefacts that convey communication and their historical/semiotic analysis. The lectures will give the students the possibility to recognise and become aware of the soul of places, and that it should suggest a sense, a sensitivity, a sensoriality and that there is a vital conception behind every design space, and as a consequence behind every living space; the lectures will explore the areas regarding knowledge that is half-way between arts and disciplines. The lectures will be held by the best experts in their fields, professionals with great experience both in strategic design and in teaching: architects interior designers, designers, stage designers, artists, cultural experts working in the world of the Arts, experts in technology of the materials, of communication, of marketing, of sociological forecasting, managers and entrepreneurs, all of whom contribute to the creation of a new strategic language and new working codes.

The Areas of Languages



I Luoghi dei Linguaggi

The Areas of Languages

Art of Lighting Design

Ingo Maurer definiva la lampadina come “perfetta unione di tecnologia e poesia”. Luce come arte, luce come sorgente, design in grado di esaltare le principali caratteristiche di una fonte luminosa.

Art of Lighting Design
Ingo Maurer defined the bulb as “the perfect combination of technology and poetry”.
The light as art, as source; the design able to enhance the main characteristics of a light source.

Communication Art

Da sempre l'arte è veicolo di comunicazione di una società, manifestazione di disagio o potenza espressiva di un singolo.

Communication Art
Art has always been a communication tool of a society, manifestation of discomfort or expressive power of an individual.

Design of Soft Sensorial Quality (Sound Design, Fragrances, Colours, Flowers, Food and Table Design)

Lo spazio che ci circonda diventa “nido”, i luoghi si trasformano e si progettano per fornire il massimo del comfort attraverso le emozioni dei sensi.

Design of Soft Sensorial Quality (Sound Design, Fragrances, Colours, Flowers, Food and Table Design)
The space surrounding us becomes a “nest”, places are designed and transformed to give the greatest comfort through the emotions of the senses.

Aesthetics and Theory of Contemporary Art

La storia e la critica dell'arte contemporanea sono alla base di una ricerca formale ed emozionale che non può prescindere da esse. Un percorso di analisi delle arti figurative aiuta la comprensione e l'innovazione del mondo che ci circonda.

Aesthetics and Theory of Contemporary Art
The history and critic of contemporary art are at the basis of a formal and emotional research that cannot be separated from it. An analysis of figurative art supports the comprehension and the innovation of the surrounding world.

Interior Design History

Indispensabile percorso culturale per affrontare nuovi progetti e per capire l'evoluzione del Design mondiale in relazione anche ai mutamenti di una società fra tradizione e innovazione.

Interior Design History
An essential cultural path to face new projects and to understand the evolution of worldwide design related also to the changes of society between tradition and innovation.

Museology

Viaggio nel mondo delle collezioni e dei musei, per capirli, per meglio rappresentarli.

Museology
A journey in the world of collections and museums, to understand them, to better represent them.

Photography for Interior Design

Attraverso le opere dei più noti fotografi si potranno capire quali siano le reali difficoltà di restituire al meglio la visione di un interno; dettagli di un mobile, scorci illuminati, per comprendere e far comprendere.

Photography for Interior Design
Through the work of the most famous photographers, it will be possible to understand the difficulties in portraying interiors in the best possible way; details of a piece of furniture, light foreshortenings to understand and make understand.

Textile and Furniture History

Stilistica del mobile e storia del tessuto: il valore economico e oggettivo di ogni singolo elemento di arredo e provenienza.

Textile and Furniture History
The identification of furniture styles and the history of textiles: the economic and objective value of a single piece of furniture and its origin.

Theatrical Design (Stage and Set Design)

Spazio concluso e carico di atmosfere, il teatro vive di attori che si muovono e interagiscono con scenografie che mutano e si trasformano in brevissimo tempo, ambienti capaci di raccontare una storia.

Theatrical Design (Stage and Set Design)
An enclosed space loaded with atmospheres: the theatre lives of actors moving and interacting with changing scenographies that transform themselves in a very short time, environments that are able to tell a story.

Virtual Space Design (Videogames, Virtual interior projects)

Mondo altro, ricco di suggestioni, dove la fantasia si libera in quanto svincolata da regole. Le leggi fisiche vengono simulate e la progettazione è assoggettata alla prestazione delle macchine.

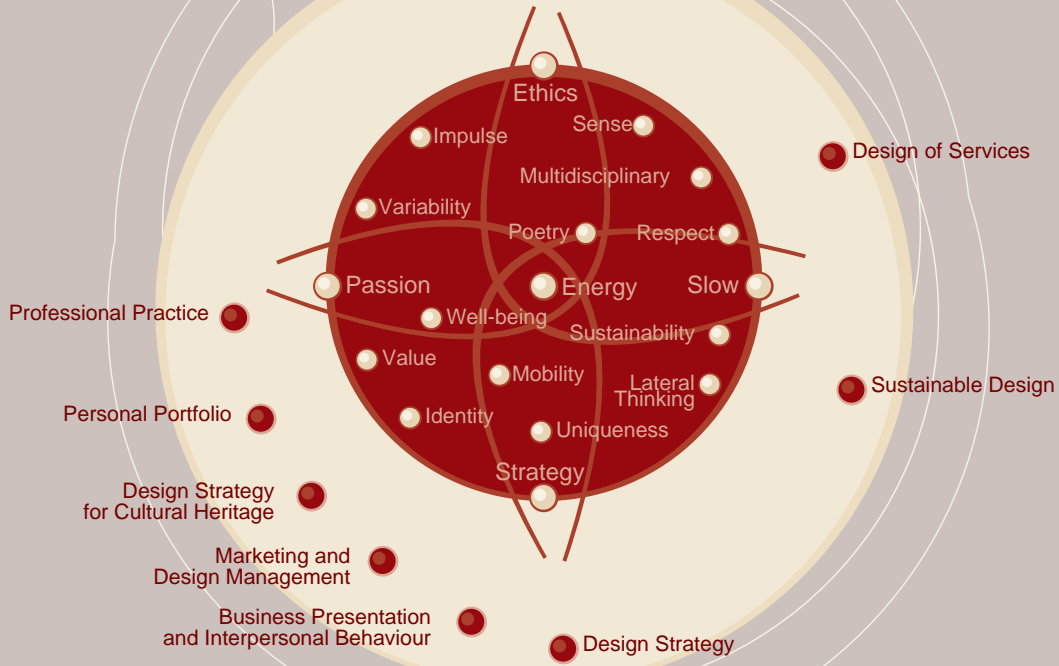
Virtual Space Design (Videogames, Virtual Interior Projects)
A world “other”, rich of suggestions, where the imagination is free since it doesn't have to follow any rules. The laws of physics are simulated and the design is subject to the performance of the machine.

Visual Art

Nuove frontiere dell'arte, nuovi linguaggi dove il mezzo espressivo muta e passa dalla tela al computer, dal muro allo spazio. Chi guarda è immerso nell'opera e ne diventa spesso elemento fondamentale. Interazioni e suggestioni dei luoghi che la accolgono.

Visual Art
New frontiers of art, new languages where expressive tools change and pass from the canvas to the computer, from the wall to the space. The observer is immersed into the work, often becoming an essential element of it. Interactions and suggestions of the places hosting it.

The Areas of Strategy



I Luoghi della Strategia

Design of Services

Analisi teorica sulle relazioni e azioni tra il prodotto, il suo valore e la sfera dei servizi per garantire distribuzione, visibilità, assistenza o manutenzione di un prodotto.

Design Strategy for Cultural Heritage

L'importanza del recupero e restauro di edifici o interni di forte valore storico artistico e le controverse teorie sul conservare o trasformare sono al centro di questa disciplina che si propone appunto di analizzare le possibili strategie nelle scelte di progettazione e comunicazione.

Design Strategy

Competitività e innovazione. Analisi dei collegamenti tra industria e ricerca, tra indagine, promozione e divulgazione.

Marketing and Design Management

Studio delle dinamiche sociali e dei trend stilistici. Normative e modalità per muoversi nel mondo della gestione e certificazione di un prodotto. L'importanza del mercato "on line" e la capacità di essere sempre concorrenziali e "multicanale".

Sustainable Design

Saranno valutate proposte e soluzioni che rispettino gli equilibri ecologici analizzando l'ambiente abitato partendo da progetti che si confrontino con le problematiche di una società contemporanea di consumo.

Business Presentation and Interpersonal Behaviour

Individuare quale strategia adottare nella presentazione di un progetto al cliente, è alla base di una personalità matura che si propone alle dinamiche del mercato del lavoro con metodo e professionalità. La presentazione di se stessi, in primo luogo, deve corrispondere ed essere in linea con le aspettative del cliente che esige dal progettista la stessa disciplina del progetto.

Professional Practice

Applicazione e interpretazione di metodologie e concetti in grado di supportare e sviluppare una professione.

Personal Portfolio

Valorizzare il proprio know-how ed elaborare un portfolio adeguato. Grafica e impaginazione sono alla base dell'arricchimento di un progetto nell'impatto con il mondo del lavoro.

The Areas of Strategy

Design of Services

Theoretical analysis on the relations and actions between the product, its value and the sphere of services to guarantee its distribution, visibility, assistance or upkeep.

Design Strategy for Cultural Heritage

The fulcrum of the course is the importance to refurbish or transform buildings and interiors of great historical value, and the controversial theories regarding their conservation or transformation; it will therefore analyse the eventual strategies that need to be adopted in the choices concerning design and communication.

Design Strategy

Competitiveness and innovation. Analysis of the connections between industry and research, between investigation, promotion and spreading.

Marketing and Design Management

The study of social dynamics and style trends. The rules and the modalities to move in the world of product management and certification. The importance of the "on line" market and the capacity of always being competitive and "multichannel".

Sustainable Design

Within the current society of consumptions, the aim is to evaluate proposals and solutions taking into account the ecological balances, analysing the living environment starting from projects facing those issues.

Business Presentation and Interpersonal Behaviour

To understand the right strategy to use in the presentation of a project to a client is at the basis of a mature individual who is proposing him/herself in the market of work with method and professionalism. The personal presentation, above all, should be in line with the expectations of the client who wants from the designer the same discipline of the project.

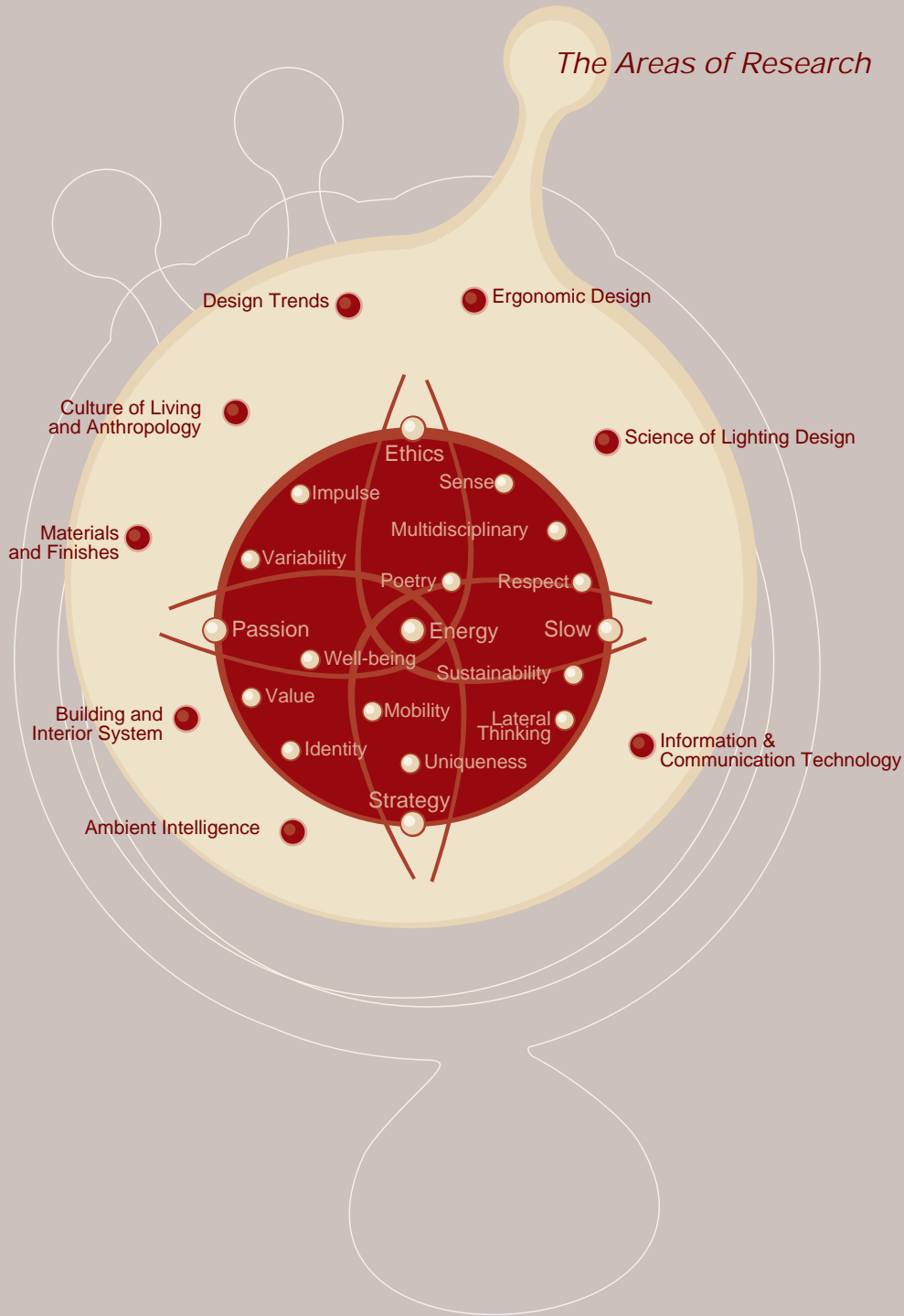
Professional Practice

Application and interpretation of methodologies and concepts able to support and develop a profession.

Personal Portfolio

To understand the individual know-how and to learn how important is the elaboration of the curriculum vitae. The graphics and the paging are at the basis of the enrichment of a project that has to be winning when the individual faces the world of work.

The Areas of Research



I Luoghi della Ricerca

Ambient Intelligence

Vivere in uno spazio confortevole per mezzo dell'automazione. Le nuove tecnologie, legate alla smart house microelettronica hanno introdotto dispositivi domestici che monitorano e rendono più sicura la casa in linea con le esigenze dell'utente ed integrati in misura sempre crescente nella realtà abitativa.

Building and Interior System

Cultura del progetto. Cultura delle tecnologie costruttive.

Information & Communication Technology

Nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione: internet, tecnologie digitali, progettazione di soluzioni web, web marketing e modelli di e-business.

Culture of Living and Anthropology

Il linguaggio del design, la concezione dello spazio come luogo di interrelazioni umane e la natura umana vengono qui discusse e messe in stretta correlazione.

Design Trends

Molteplicità di aree, flessibilità e nuove icone del contemporaneo.

Ergonomic Design

Verranno studiate le regole necessarie per la progettazione di prodotti destinati a interagire con l'uomo capendone le sue proporzioni, le sue abitudini, i suoi movimenti e ricercando l'armonia tra corpo e ambiente.

Materials and Finishes

Innovazione dei prodotti per soddisfare i bisogni del mercato in continua evoluzione. Studio dei materiali e loro aggiornamento in quanto strumenti in grado di caratterizzare e far aumentare il valore di un oggetto, di un progetto.

Science of Lighting Design

L'importanza della luce e le sue peculiarità; modellazione o esaltazione degli oggetti all'interno di uno spazio: colore, plasticità, movimento, potenza.

The Areas of Research

Ambient Intelligence

To live in a comfortable space thanks to automation. The new technologies, connected to the microelectronic smart house, have introduced domestic devices - able to monitor and make your house safer - in line with different needs of the user as well as more and more integrated in the living reality.

Building and Interior System

The culture of the project. The culture of constructional technologies.

Information & Communication Technology

New technologies of information and communication: internet, digital technologies, design of web solutions, web marketing and e-business models.

Culture of Living and Anthropology

The language of design, the concept of the space as a place of human relationships and human nature itself are here discussed and strictly connected.

Design Trends

Multiplicity of areas, flexibility and new icons of contemporaneity.

Ergonomic Design

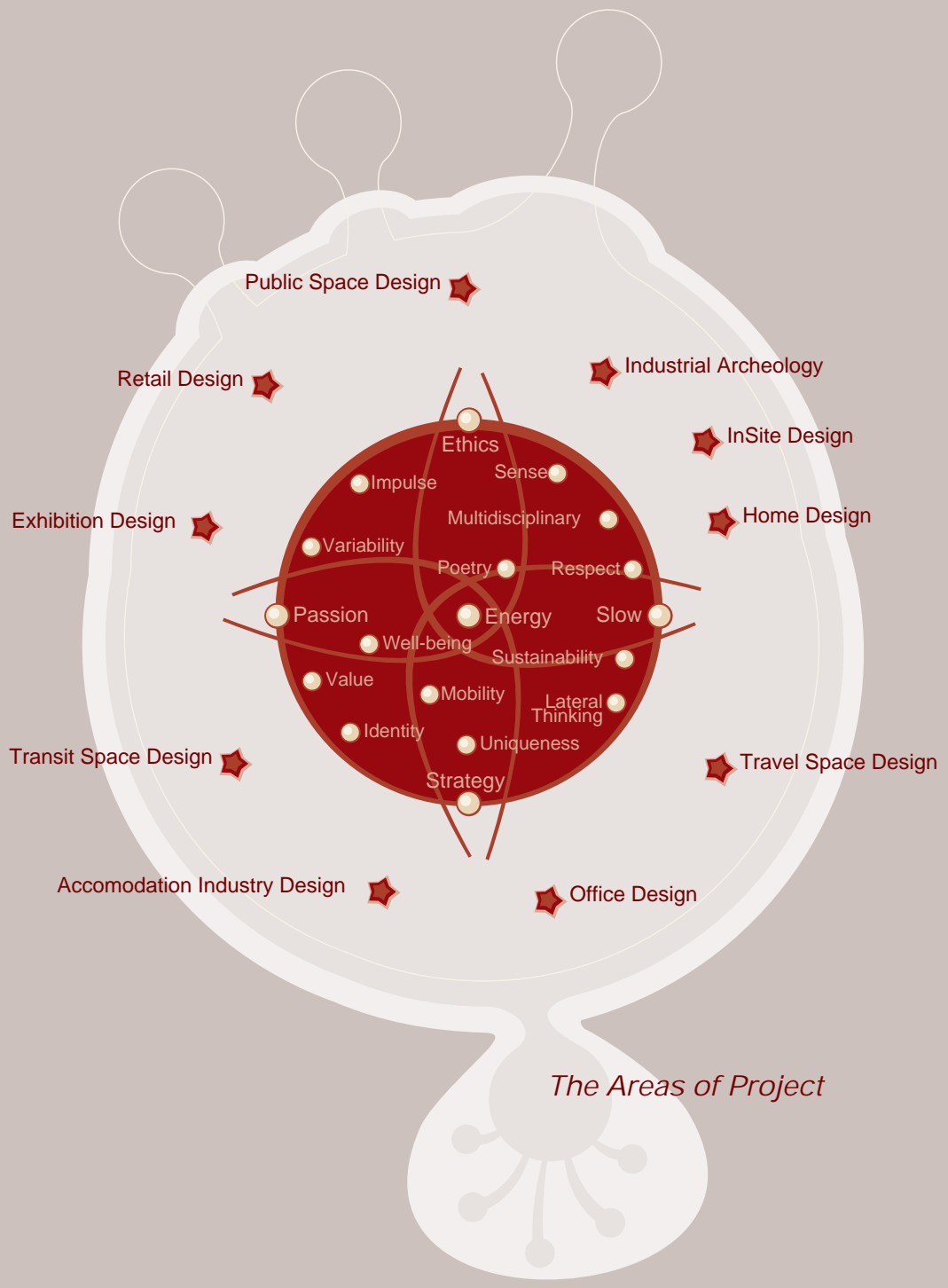
The study of the necessary rules to design products destined to interact with human beings, understanding their proportions, their habits and movements. Seeking harmony between the body and the environment.

Materials and Finishes

The innovation of products to satisfy the needs of a constantly evolving market. The study of materials and their updating, as tools that are able to characterise and increase the value of an object, of a project.

Science of Lighting Design

The importance of the light through its peculiarities; the way it shapes or enhances objects inside a space: colours, plasticity, movement, power.



I Luoghi del Progetto

Home Design

Andrea Branzi parlava del “design come cultura civile” e l’impegno da noi preso sarà quello di approfondire e sottolineare le innovazioni tecnologiche evidenziando il ritorno a concetti quali benessere, felicità, etica per meglio educare alla progettazione di una “casa ambiente”.

Riflessioni sulla storia del design e la sua multietnia si intrecceranno a tematiche sulla relazione dell’uomo con oggetti e luoghi.

Progettare la domesticità significa comprendere che la casa è l’ambito in cui si giocano ancora i più interessanti mutamenti della vita individuale e di relazione. Il workshop propone quindi un percorso progettuale sul tema delle nuove frontiere dell’abitare. Concentrare risorse e funzioni a favore di una maggiore flessibilità e di una più ampia libertà nell’uso dello spazio.

Exhibition Design

Il seminario di progetto si propone di analizzare ed esplorare creativamente, formulando nuove proposte e scenari, un viaggio nelle multidisciplinarietà dell’Exhibition Design, dalla progettazione di allestimenti museali, mostre temporanee, stand fieristici, fashion show, come nuovi luoghi di produzione ed esperienza, alla progettazione di contesti e sistemi integrati per i Beni Culturali e la Comunicazione. Si esamineranno nuovi target e nuove performatività per meglio muoversi, con professionalità e competenza, nei territori socio-culturali più disparati del contemporaneo. Design strategico fatto di compresenza di comunicazione totale, nuovi prodotti (merce soft) e gestione di *luoghi del nulla*, di nuove attività dove si può raccontare e produrre un’idea.

Retail Design

Nel workshop si offre un’esperienza didattica orientata ad approfondire il progetto del punto vendita inteso come luogo della relazione per vendere, luogo di produzione e come shopping experience. Nel passaggio dall’epoca dei bisogni a quella dei desideri il negozio si configura come uno spazio che deve dare informazioni diverse, trasmettere emozioni, stimolare curiosità e nuove occasioni di intrattenimento. Nel seminario di progetto vengono inoltre sviluppate simulazioni concrete di progetti di Visual Merchandising e Comunicazione Integrata.

The Areas of Project

Home Design

Andrea Branzi talks of “design as a civilised culture”; our task will be to focus and delve deeper into technological innovations and to go back to concepts such as well-being, happiness and ethics in order to better teach how to design “ambient homes”. Reflections on the history of design and its multi-ethnic quality will be explored together with themes regarding man’s relationship with objects and places.

Designing domesticity means to understand that the home is the environment in which the most interesting transformations in our personal lives and relationships occur. That is why the theme explored during the workshop will be the new borders of living. Concentrating resources and functions will lead to more flexibility and freedom to use the space.

Exhibition Design

The aim pursued is to analyse and take a creative journey - while formulating new proposals and scenarios - into multidisciplinary Exhibition Design; from the design of museum exhibitions to temporary exhibitions, fair stands, fashion shows as new production and experience areas, to design of contexts and integrated systems for cultural heritage and communication. New targets and new performances will be examined in order to learn to work better and professionally with skills in the most disparate contemporary socio-cultural areas. Strategic design is made of total communication, new products (soft products) and management of new activities in which it is possible to create and produce ideas.

Retail Design

The workshop offers a learning process that delves into the design of retail stores as new places to experience sales, production and shopping. In the current transition period from needs to desires the retail store is a place that must convey different information, transmit emotions, arouse the curiosity and create new occasions for entertainment. Moreover, the students will elaborate concrete simulations of their merchandising and integrated communication projects.

Travel Space Design

Il design, nel senso di disegnare, progettare e vivere viene qui affrontato attraverso lo studio delle tecnologie innovative, ma anche valutato come sintesi di uno spazio che tiene conto della vita e delle esigenze dell'uomo. Travel Space Design come "luogo in movimento" che sta a metà strada tra la città e l'abitazione. Lo scenario di sperimentazione progettuale vede l'analisi e il progetto dell'Interior Yacht Design, l'Interior Cruise Design, il Camping Design e l'Outerspace Design. Nuove frontiere e visioni possibili che riguardano le relazioni tra l'uomo e ambienti in cui variano caratteristiche specifiche, come la gravità, il cibo o il movimento.

Office Design

Studio degli spazi del lavoro tra design e architettura e analisi delle nuove definizioni di attività legate alla flessibilità e produttività del lavoratore. Nuovi concetti e nuovi modi di concepire il lavoro e le relazioni tra uomo e luogo performativo.

Public Space Design

Mantenendo sempre presenti i principi cardine del design, questa sezione si confronterà con le urgenze, i bisogni e le abitudini di una parte della popolazione che richiede particolari attenzioni. Attraverso profonde riflessioni, mirate progettazioni dello spazio e un uso attento dei materiali e delle differenti ergonomie. Il seminario si confronta con la complessità sociale e semantica del progetto di scuole, asili, chiese e conventi, comunità di ricovero per gli anziani, ambienti per i disabili.

Travel Space Design

Design, that is to say living design will be addressed here through the study of innovative technologies, but also by considering it as the designing of a space that takes human life and needs into account. Travel Space Design as "space in movement" halfway between the city and the home. The design experimentation scenario is one of analysis and design in the areas of Interior Yacht Design, Interior Cruise Design, Camping Design and Outerspace Design. New frontiers and possible visions dealing with the interrelations between human beings and their behaviour in environments with specific characteristics like gravity, food or movement.

Office Design

Study of work spaces understood as a synthesis of design and architecture, and the analysis of the new definitions of activity connected with the flexibility and productivity of the workforce. New concepts and new ways of conceiving work and the relations between people and their work environment.

Public Space Design

Bearing continually in mind the cardinal principles of design, this section considers the urgent needs and the habits of a part of the population needing careful consideration in terms of design of specific spaces, of the use of materials and of a variety of ergonomic solutions. The seminar deals with the social and semantic complexity of design for schools, nursery schools, churches and convents, residential communities for seniors, as well as design for the handicapped.

Transit Space Design

Aeroporti, stazioni ferroviarie, stazioni della metropolitana, supermercati, ovvero luoghi di passaggio, territori nati per rapide relazioni umane che vivono di flussi, orari e differenti necessità, sono al centro di importanti analisi quale la comunicazione totale e la globalizzazione.

In questa sezione di workshop viene preso in considerazione il progetto del verde per interni come studio paratattico tra luogo del vivere e natura.

Accommodation Industry Design

Sono presi in esame i temi complessi dell'Hotel Design, dell'Health and Wellness Design, del Camping Heritage Travelling e il progetto dello spazio per la ristorazione e l'intrattenimento. L'uomo e le sue esigenze di svago verranno analizzate insieme a tutte le possibili contaminazioni, progettando spazi intesi come luoghi privilegiati in grado di offrire al contempo comfort e servizi efficienti.

Industrial Archeology

La riconversione degli spazi industriali rappresenta uno dei temi di grande interesse con cui quasi ogni città si scontra. L'importanza del recupero e successivo cambio di destinazione d'uso di aree dismesse, molto spesso inserite nel tessuto urbano, viene qui analizzato e più livelli attraverso lo studio del territorio da un punto di vista socio economico e naturalmente attraverso interventi di interior design mirati proprio a rivalutare e rivitalizzare (dal macro al micro) i luoghi presi in esame.

InSite Design

Interventi di sventramento e ricostruzione dove la facciata storica permane e diventa quinta scenica che nasconde e, successivamente, disvela nuove cellule abitative, nuove soluzioni costruttive e architettoniche.

Progetti oggi largamente diffusi per edifici dal significativo valore architettonico indirizzati alla città e al recupero del suo valore.

Transit Space Design

Airports, railway stations, underground stations, supermarkets, places of transit in general, places made for fleeting human relations conditioned by movements, timetables and differing needs - places that are at the centre of important analyses of, for example, total communication and globalisation. In this section of workshops, consideration is given to the design of green vegetation for interiors as a study linking living spaces and nature.

Accommodation Industry Design

Here complex themes are examined related to Hotel Design, Health and Wellness Design, Camping Heritage Travelling and the design of restaurant and entertainment spaces.

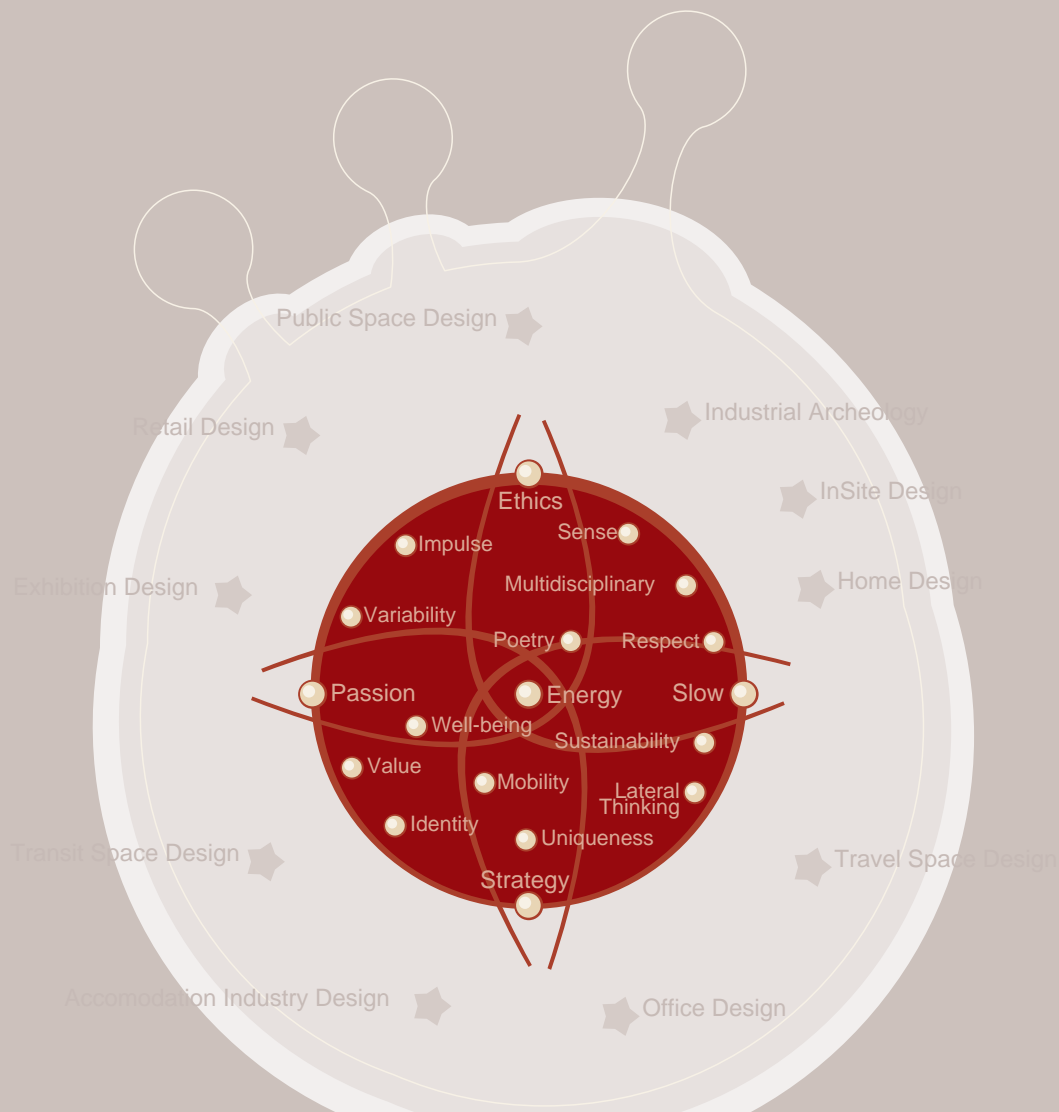
People and their leisure activities are examined together with all possible influences, designing spaces as privileged places able to offer both comfort and efficient services.

Industrial Archeology

The reorganisation of industrial spaces is one of the themes of great interest that every city is confronted with. The importance of the recovery abandoned industrial spaces, often integrated into the urban fabric, and the subsequent change of their intended use, is analysed here at several levels. This involves a study of the territory from a socio-economic point of view and, of course, interior design interventions aimed precisely at up-valuing and revitalising (from macro to micro) the spaces under examination.

InSite Design

The demolition and rebuilding where the historical façade persists becoming the stage that hides and then unveils new living cells, new constructional and architectural solutions. Projects, now widely spread, for buildings with a high architectural relevance address the city and the retrieval of its value.



Project Activities

Out of School

School by Office

Workshop

Master Thesis

Technical Labs

Attività di Progetto

Workshop

Sono organizzati intorno ad un tema specifico e si collocano in diverse aree di progetto. I complessi e diversi luoghi del progetto da esplorare danno corpo ad una sperimentazione didattica a 360° sulle molteplici problematiche di progettazione dell'Interior Design.

I workshop si svolgeranno sotto la supervisione di un project leader e di un tutor di progetto e sono un laboratorio continuo progettuale e teorico che esplora le più avanzate frontiere della ricerca. Un modello didattico innovativo che trova nel "learning by doing" la simulazione di futuri scenari di progetto. I seminari di progetto sono così strutturati: briefing, lezioni teoriche di background, ricerca, design workshop, presentazione.

Out of School

Partecipazione a concorsi, visite alle aziende, studi professionali, visite guidate in cantiere, incontri con manager, partecipazione a mostre e fiere, visite a musei e a importanti eventi culturali che permettono agli studenti di acquisire una conoscenza diretta del lavoro professionale e di situazioni di relazione legate all'evoluzione della cultura del progetto e all'architettura d'interni.

Technical Labs

In un attrezzato laboratorio di modellistica gli studenti sono coinvolti nella realizzazione di modelli tridimensionali per la miglior verifica dei progetti; inoltre è a disposizione un laboratorio informatico attrezzato con i più aggiornati programmi di grafica, modellazione e web design per la simulazione e la presentazione multimediale dei progetti.

I tre mesi successivi sono dedicati alla tesi di Master, durante lo sviluppo della quale gli studenti, guidati da un docente o da un leader aziendale, investigano un tema emerso dai workshop, conducendo una ricerca di alto livello in un'area specifica.

Tesi di Master

La tesi è l'ultima fase del corso. E' impostata come i lavori dei grandi concorsi di progetto a tema. Gli studenti condurranno una ricerca originale, di alto livello, in un'area specifica, coniugando un approccio teorico, analitico e riflessivo a problematiche precise.

Un portfolio personale ricco di un corpus progettuale che rifletterà il livello di sensibilità artistica e tecnica raggiunto.

Dopo la pausa estiva del mese di agosto, gli ultimi quattro mesi sono dedicati allo Stage.

School by Office

Stage monitorati presso aziende, istituzioni culturali o studi professionali del settore che affiancano stabilmente la scuola su specifici progetti, offrendo borse di studio, stage o altre forme di collaborazione.

Agli studenti viene data la possibilità di affrontare un periodo di tirocinio al fine di sviluppare nuovi progetti in uno scambio di competenza ed esperienza professionale con il fine ultimo di un concreto inserimento nel mondo del lavoro

Project Activities

The workshops

Specific themes concerning various design areas are examined. The project areas to be explored are complex and diverse and they offer the possibility to thoroughly experiment Interior Design's myriads of problematic aspects. The workshops will be supervised by a project leader and a project tutor; they are continuous design and theoretical workshops that explore the most advanced areas of research. The teaching model is innovative, and "learning by doing" is the approach used to simulate future design scenarios. The workshops are structured as follows: briefing, theoretical lectures, research, design workshops, presentation.

Out of School

It includes participation to competitions, tours of companies, professional studios, guided tours on building sites, meeting with managers, participation to exhibitions and fairs, visits to museums and going to important cultural events that give the students the possibility to acquire direct knowledge on professional work and situations in relation with to the evolution of the design culture and interior design.

Technical Labs

In a workshop equipped for the purpose, the students participate in the realisation of three-dimensional models in order to try out designs more effectively; they also have at their disposition an IT lab equipped with the latest graphics, modelling and web design programmes for the simulation and multimedial presentation of designs.

The following three months are dedicated to the Masters thesis, during which the students, under the guidance of a lecturer or a company leader, do research at a high level into a theme arising from design activities in a specific area.

Masters Thesis

The thesis is the last phase of the course. It is set up in the same way as the big theme-based design competitions. Students will carry out an original piece of research at a high level in a specific area, applying a theoretical, analytical and reflective approach to specific problems - a personal portfolio rich in design content reflecting the level of artistic and technical sensitivity achieved.

After the August summer break, the last four months are dedicated to the internship.

School by Office

Internships are held and monitored in companies, cultural institutions or in professional studios, which collaborate permanently with the school on specific projects, offering study grants, training courses or other forms of collaboration. Students are offered a period of training with the aim of developing new projects in an exchange of skills and professional experience with the ultimate aim of concrete insertion into the professional world.

Target

Il Master è rivolto a giovani laureati o professionisti interessati a frequentare un corso di perfezionamento e sperimentazione per approfondire e affinare il proprio talento, grazie a strumenti culturali e tecnici che consentano di sviluppare una prospettiva personale più competitiva.

Iscrizione

Il Master è a numero chiuso e prevede una selezione sulla base della documentazione richiesta per l'ammissione. **La domanda di iscrizione deve pervenire a Domus Academy entro l'8 ottobre.** Il candidato deve inviare a Domus Academy la scheda d'iscrizione completata, una lettera di motivazione, il curriculum vitae dettagliato, i certificati originali dei corsi frequentati e il portfolio dei progetti, che deve offrire una chiara presentazione in formato digitale o cartaceo dei lavori eseguiti, sia in ambito accademico che professionale. E' richiesta inoltre una buona conoscenza della lingua inglese.

Costo d'iscrizione e modalità di pagamento

Il costo del corso di Master è di 15.000 euro + IVA 20%, da pagare secondo le seguenti modalità:
3.000,00 quale caparra di prenotazione, entro un mese dalla data di ammissione; 15.000,00 quale saldo della retta, entro la data d'inizio del corso.
Sono disponibili due borse di studio a copertura parziale del costo d'iscrizione assegnate, a insindacabile giudizio di Domus Academy, secondo criteri di merito e di necessità. La scadenza per la richiesta di borsa di studio è il 30 giugno.

Calendario accademico

Il corso ha durata di 13 mesi. Alla didattica segue un periodo di stage che si conclude con la discussione della tesi e la mostra dei progetti. Le lezioni si tengono dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.30 alle 13.00, e dalle ore 14.00 alle 17.00. La frequenza è obbligatoria. Le lezioni vengono tradotte simultaneamente in inglese durante i primi mesi del corso. Presso la scuola viene organizzato un corso di italiano per stranieri in orari compatibili con gli impegni degli allievi.

Diploma di Master

La specializzazione acquisita è attestata dal Master Diploma di Domus Academy, consegnato al termine del corso. Il conseguimento del diploma è subordinato alla regolare presenza e partecipazione attiva alle lezioni, e al raggiungimento di buoni risultati nei workshop e nella tesi di Master.

Informazioni

infointerior@domusacademy.it

Target

The Masters is aimed at young people with a degree or professionals who wish to broaden and improve their abilities with cultural and technical tools that will help become more competitive, and who are interested in following a course of specialisation and experimentation.

Registration

There are a limited number of places on the course and participants will be selected on the basis of the documentation requested for registration. Applications must arrive at Domus Academy by 8th October. Candidates must send Domus Academy the completed registration form, a letter of motivation, a detailed curriculum vitae, original certificates of courses attended and a portfolio of projects, containing a clear presentation, on paper or in digital format, of academic and professional work carried out.

Cost of registration and methods of payment

The cost of the Masters course is 15,000 euros + 20% VAT to be paid as follows: 3,000.00 euros as deposit to reserve a place by one month from the date of admission; 15,000.00 euros to complete payment of course fees, before the starting date of the course. Two partial grants, awarded unquestionably by Domus Academy, are available for students of merit with financial difficulties. The deadline to apply for the grants is June, 30.

Study calendar

The course lasts 13 months. At the end of the teaching period there is an internship which ends with the discussion of the thesis and the exhibition of projects. Lessons are held from Monday to Friday, from 9.30 am to 1 pm and from 2 pm to 5 pm. Attendance is mandatory. During the first months of the course, lessons are translated simultaneously into English. Courses of Italian for foreigners will be organised at times compatible with the students study timetable.

Master Diploma

The Master Diploma of Domus Academy, given at the end of the course, certifies the specialization achieved. The achievement of the Diploma depends on the regular presence and active participation to lectures and on the good results both in the workshops and in the Masters thesis.

Information

infointerior@domusacademy.it

Gruppo A12 – Flavio Albanese architetto ASA Studio Albanese – Valeriano Antonioli General Manager W, Los Angeles Hotels - Ermanno Arslan Direttore Civiche Raccolte Archeologiche e Soprintendente Castello Sforzesco Milano - Mauro Bacchini Presidente Hightech e Cargo Milano - Matilde Baffa architetto e Docente di Composizione architettonica Politecnico di Milano - Andrea Balzari architetto – Pieter Bannenberg designer NL Architects / Droog Design - Luca Basso Peressut Docente di Progettazione architettonica Politecnico di Milano - Mario Bellini architetto - Martino Berghinz architetto - Maria Adelaide Binaghi Leva Soprintendente Soprintendenza Archeologica della Lombardia - Francesco Binfaré designer – Michele Bönan Studio Bönan – Gianpiero Bosoni architetto e Docente di Teoria e Storia del Disegno Industriale Politecnico di Milano - Angelo Bottini Soprintendente Beni e Attività Soprintendenza Archeologica di Firenze - Andrea Branzi architetto e designer - Vittorio Bresciani Presidente Bresciani Spa - Virginio Briatore editor - Davide Bruno architetto - Ampelio Bucci Presidente Mies e Direttore Design Direction Domus Academy – Giovanni Bulian Soprintendente Beni ambientali e architettonici di Siena e Grosseto – Sergio Calatroni architetto – Antonio Calbi critico teatrale – Pier Federico Caliarì architetto e Docente di Museografia Politecnico di Milano – Mario Cananzi designer – Antonio Capponi Direttore Museo S. Ambrogio di Milano – Mauricio Cardenas architetto e Ph. D. in architettura Bioclimatica - Stefano Casciani designer, teorico e Consulente Editoriale Domus - Sergio Casoli gallerista – Piero Castiglioni architetto – Giovanni Caviezel autore televisivo – Bruno Contardi Soprintendente Pinacoteca di Brera – Giulio Ceppi architetto designer – Chiara Cerea progettista d'Interni AIPI - Claudio Chiaudano Project Leader 3M Italia – Lapo Cianchi Direttore Comunicazione e Progetti Speciali Pitti Immagine – Aldo Cibic architetto – Manuela Cifarelli Direttore Material Connexion Milano – Cristina Colli Divisione Illuminotecnica Fort Fibre Ottiche – Mario D'Andrea consulente strategico Sistema Moda – Elena David Amministratore Delegato Una Hotels - Jean Sebastian Decaux Presidente Decaux Italia – Manolo De Giorgi architetto – Arturo Dell'Acqua Bellavitis architetto e Docente Disegno Industriale Politecnico di Milano – Silvio De Ponte architetto – Giacinto Di Pietrantonio Docente di Storia dell'Arte Accademia di Belle Arti di Brera e Direttore Galleria Comunale Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo – Maurizio Di Puolo architetto – Dante Donegani architetto e Direttore Master in Design Domus Academy – Francois Droulers Res, Hotels & Real Estates Business Developer - Cinzia Ferrari architetto – Gianni Forcolini architetto – Liletta Fornasari storica dell'arte – Daniela Freund de Klumbis Docente ESADE EUTSI Barcellona - Maria Luisa Frisa Responsabile Progetti Editoriali e di

In collaborazione con/In co-operation with

Interior Design Institute, Future Concept Lab, Material Connexion, Pitti Immagine

Comunicazione Fondazione Pitti Immagine Discovery – Fabrizio Gaggio Amministratore Delegato Lungarno Alberghi (Gruppo Ferragamo) - Alberto Garutti artista – Fabrizio Gazzarri architetto – Rita Ghisalberti Giornalista – Paolo Giachi architetto – Gino Gianuzzi Gallerista – Paolo Giardiello architetto – Giuseppina Giovanelli architetto – Stefano Giovannoni designer – Linda Gobbi Future Concept Lab – Isabella Guaitioli Future Concept Lab – Claudio Guenzani gallerista – Massimo Iosa Ghini architetto e designer – Francesca Kaufmann gallerista – Giovanni Lauda architetto – Ferruccio Laviani interior designer – Italo Lupi architetto e Direttore Rivista Dupont Italia Segesta – Marco Malacrida Res, Hotels & Real Estates Business Developer – Evelina Marchesini Giornalista Sole24Ore e Responsabile di Mondo Immobiliare - Mario Mastropietro Direttore Rivista Esporre – Piero Meogrossi Funzionario Soprintendenza Beni Archeologici di Roma – Simone Micheli Docente Corso di Laurea Disegno Industriale Facoltà di architettura Firenze - Ico Migliore architetto – Claudio Moderini Direttore Master in I-Design Domus Academy – Francesco Morace Presidente Future Concept Lab – Cristina Morozzi giornalista e critico del design - Francois Mouly Direttore Sviluppo Wilmotte e Ass. - Paolo Naldini Responsabile Comunicazione Fondazione Pistoletto Biella – Antonio Nebel Disegno e Sviluppo Dupont Italia Srl – Fabio Novembre architetto – Matteo Nunziati Studio Nunziati - Luciano Pagani architetto – Walter Paleari Sales Management Testa Spa – Gianni Pasini architetto e Docente Laboratorio di Disegno Industriale Politecnico di Milano – Paolo Pasini Ufficio Presidenza del Consiglio dei Ministri – Chiara Pellegrini Affari Esterni Dupont Italia Srl – Angelo Perversi architetto – Bartolomeo Pietromarchi critico d'arte e curatore – Giovanni Pinna Presidente Icom International Council of Museum – Roberto Pinto gallerista e critico d'arte – Sandra Pinto Direttore Galleria d'Arte Moderna Roma – Antonietta Pinton Responsabile Commerciale Risposta Spa – Michelangelo Pistoletto artista e Direzione Artistica Fondazione Pistoletto - Antonio Piva architetto – Carlo Poggio Presidente ZeroDisegno – Sergio Polano Docente Storia dell'architettura Università di Venezia – Leonardo Previ Presidente Trivioquadrivio – Gustavo Procopio architetto – Ole Scheeren O.M.A Office for Metropolitan Architecture - Marco Senaldi critico d'arte – Maria Servetto architetto – Naoko Shintani architetto e designer – Claudio Silvestrin architetto – Antonio Somaini Docente Teoria delle Arti Visive Domus Academy – Cristina Tardito fashion designer e Presidente Cristina Ti – Matteo Thun Studio Thun - Patricia Urquiola architetto e designer – Matteo Vercelloni architetto – Angela Vettese critico d'arte e Docente di Storia dell'Arte Università Luigi Bocconi Milano – Antonio Virgilio architetto – Annalisa Zanni Direttore Museo Poldi Pezzoli Milano.

we are moving

da settembre 2004
from September 2004
via Watt 27
20143 Milano
Italia



Domus Academy

via Savona 97
20144 Milano
Italia

Tel. +39 0242414001

Fax +39 024222525

info@domusacademy.it

www.domusacademy.it

Gruppo Telecom Italia
Direzione e Coordinamento
di Telecom Italia S.p.A.