

DESIGN+

Proposta di Simone Notarantonio

+ COMPLETEZZA

spesso ci troviamo a seguire corsi da 2 ore dove non viene dato il giusto peso al corso e/o dove il docente non ha abbastanza tempo per emanare le conoscenze.

La mia proposta è di introdurre un equilibrio chiaro nei crediti/ore tra le materie, per consentire allo studente di avere un apprendimento completo. Quindi:

- riequilibrare il peso dei moduli
- dare più spazio a materie trasversali e distaccare i moduli "secondari" dalle materie principali

+ PROTOTIPAZIONE

IL PRODUCT DESIGN SENZA PROTOTIPI NON ESISTE.

Oggi il product design in RUFA si limita quasi solo alla sperimentazione digitale: modellazione, render, visualizzazioni.

Propongo quindi di far apportare ai professori che conducono le lezioni di Product Design delle modifiche ai programmi disciplinari, per dare più spazio alla prototipazione.

in ordine da usufruire del laboratorio e avvicinare gli studenti a quest'ultimo

+ LAUREA

E SE LA TESI NON FOSSE SOLO PER FAMIGLIA E AMICI?

Perché non trasformare la nostra tesi in un vero oggetto d'esposizione, un caso studio utile e ispirante per gli studenti che verranno dopo di noi?

Propongo di introdurre un periodo dedicato alle esposizioni dei progetti di fine triennio:

2 mesi divisi per dipartimento, in cui ogni neo-laureato possa presentare il proprio lavoro alla comunità RUFA. Un'occasione per dare visibilità al percorso degli studenti e creare un evento reale, vivo, partecipato.

Un'opportunità ancora maggiore se aziende e professionisti del settore potessero visitare le esposizioni secondo il proprio ambito d'interesse.

Un momento che valorizza gli studenti e rafforza l'identità dell'accademia.

+ COLLAB

Le lezioni in RUFA occupano molte ore del giorno, e fare conoscenze tra una lezione e l'altra con gli altri studenti è molto difficile.

La mia proposta è di inserire dei progetti interdisciplinari, che diano la possibilità agli studenti di diversi corsi di conoscere nuove figure e apprendere soft skills dai propri colleghi.

Alcuni esempi di collaborazioni potrebbero essere:

- Design x Scenografia → installazioni o oggetti di scena
- Cinema x Scenografia → micro-set
- Graphic Design x Design → packaging o branding di prodotti reali.

Negli anni trascorsi come studente RUFA ho osservato una tendenza costante: la maggior parte delle materie del corso di Design ruota soprattutto attorno ai moduli di Interior Design, che diventano il fulcro del percorso. Questo però finisce per lasciare uno spazio limitato allo sviluppo completo e bilanciato delle altre materie.

Un esempio significativo è la materia Exhibit Design, condotta dal professor Alessandro Ciano: in grado di dare un grande potenziale progettuale e interdisciplinare, viene spesso percepita solo come un'estensione del modulo DESIGN2/3 e non come un'area autonoma e strategica.

Vorrei utilizzare questo spazio per sottolineare una situazione che, di fatto, penalizza gli studenti con una forte inclinazione verso la progettazione del prodotto.

Le materie dedicate al product design oggi si fermano quasi esclusivamente a una sperimentazione digitale: modellazione, render, visualizzazione.

Questo non basta. La mancanza più evidente è la prototipazione fisica, un passaggio essenziale nella formazione di un **designer**.

Senza la possibilità di interagire concretamente con materiali, volumi e meccanismi, è difficile comprendere davvero la fattibilità e il comportamento reale di un progetto. Non sorprende, quindi, che molti studenti senza un interesse preesistente verso il product design non sviluppino connessione con la materia: manca l'esperienza tattile e laboratoriale che rende questa disciplina viva e comprensibile.

In questo quadro entra in gioco **il RufaLab**.

Negli ultimi tempi se ne è discusso molto, soprattutto per il suo scarso utilizzo. Oggi rappresenta un potenziale non sfruttato.

L'unica materia che conduce gli studenti al laboratorio è Tecnologie dell'informatica del **primo anno**.

Nonostante faccia utilizzare strumenti come la stampa 3D, rimane un approccio introduttivo, lontano dalla prototipazione avanzata che serve per sviluppare prodotti realmente testabili.

Un laboratorio inattivo, inoltre, rappresenta una perdita doppia: sia per gli studenti, che non acquisiscono competenze fondamentali nel mondo del design contemporaneo, sia per l'istituto, che non valorizza un'infrastruttura costosa e competitiva rispetto ad altre realtà accademiche.

A questo si aggiungono altre limitazioni del corso di Design:

- **pochi workshop dedicati, spesso orientati esclusivamente agli interni**
- **poche possibilità di tirocinio mirate alla progettazione del prodotto** (nonostante questo settore offra numerose opportunità professionali in aziende, fablab, studi tecnici e centri di ricerca).

Oltre la didattica: come rendere RUFA una comunità più viva e integrata

Accanto ai miglioramenti tecnici, credo che la RUFA abbia l'occasione di rafforzare il proprio ruolo nella vita degli studenti attraverso iniziative che favoriscano partecipazione e contaminazione tra i corsi.

1. Esposizioni di laurea

Mi piacerebbe proporre l'introduzione delle esposizioni di laurea, un appuntamento che al momento non esiste ma che potrebbe dare molto alla comunità RUFA.

L'idea è quella di dedicare uno o più mesi, suddivisi per settimane, alla presentazione dei progetti di fine corso dei laureandi, così da permettere a tutti gli studenti di vedere i lavori dei colleghi e conoscere da vicino i diversi percorsi dell'accademia. Ciò potrebbe essere ancora più coinvolgente se:

- si invitassero aziende, studi di design e professionisti esterni
- si valorizzassero anche prototipi reali, non solo render e presentazioni.

2. Interazione tra corsi diversi

La collaborazione tra dipartimenti sarebbe un grande valore aggiunto per tutti, perché permetterebbe di sviluppare soft skills molto utili nel mondo professionale.

Esempi concreti:

- dialogo tra studenti di Design e Scenografia per creare installazioni, oggetti di scena o prototipi scenografici
- collaborazioni tra Cinema e Scenografia per micro-set
- cooperazioni tra Graphic Design e Design per packaging o branding di prodotti reali.

La RUFA potrebbe diventare un ecosistema ancora più dinamico, in cui discipline diverse si incontrano e si arricchiscono a vicenda.

Conclusione

Condivido queste riflessioni con spirito costruttivo e con il desiderio di contribuire alla crescita del corso e dell'istituto. Credo fermamente che attuare queste modifiche possa rendere RUFA ancora più competitiva e, soprattutto, ancora più vicina ai bisogni e alle aspirazioni degli studenti.

Grazie dell'attenzione.

Simone Notarantonio