

4. Progettazione

Introduzione

Per l'essere umano intervenire sul ambiente in cui vive, rendendolo più accogliente e gradevole è un istinto naturale.

La casa è percepita come un rifugio, di conseguenza l'aspetto e l'atmosfera dell'ambiente casalingo acquistano un'importanza crescente.

All'interno di alcune cerchie sociali, l'abitazione è inoltre considerata uno status symbol, la somma espressione di ricchezza e stile.

Il ruolo del designer d'interni è quello di accrescere la funzionalità e la qualità degli spazi interni, non solo della casa, al fine di migliorare la qualità della vita, aumentare la produttività e tutelare la salute, la sicurezza e il benessere pubblico.



4. Progettazione

Un designer d'interni deve svolgere una serie di compiti prima di passare alla progettazione:

- Analizza gli obiettivi e le esigenze personali e la sicurezza del cliente;
- Formula proposte che rispondano in maniera appropriata a fattori funzionali ed estetici;
- Sviluppa e avanza proposte di design e le presenta al cliente in maniera comprensibile;
- Prepara disegni esecutivi e specifiche tecniche delle costruzioni interne, materiali, finiture, arredi, accessori e attrezzature;
- Si avvale dei servizi di altri professionisti per gli aspetti tecnici della progettazione che richiedono il rilascio di certificato di conformità (impianti elettrici, idraulici, antincendio, ecc.);
- Si occupa della gestione delle offerte economiche, dei capitolati e documenti contrattuali del cliente;
- Valuta le soluzioni di design in fase di esecuzione.



4. Progettazione

4.1 I temi dell'Interior Design

I principi del design si evolvono costantemente, ma il loro scopo è sempre lo stesso: creare spazi equilibrati e armoniosi adeguati alla loro funzione.

Per conseguire tali risultati il designer deve avere un approccio interdisciplinare, fondendo sapientemente nozioni di antropometria, prossemica, ergonomia e tenendo presenti dimensioni e proporzioni, nonché i principi di ordine.

L'antropometria è la scienza che studia le proporzioni del corpo umano misurandone le diverse parti, ci permette di creare ambienti nei quali le persone abbiano sufficiente spazio per muoversi (circolare, stare in piedi, distendersi, sedersi) comodamente.



4. Progettazione

Aspetti quali la quantità di spazio necessario per svolgere determinate attività (mettere a letto un bambino, prendere un piatto da un pensile, asciugarsi dopo una doccia, rifare il letto) così come l'altezza di un piano di lavoro o un mobile contenitore vanno stabiliti nella fase iniziale della programmazione.

Mobili e accessori standard possono non essere adatti a clienti di statura insolitamente alta o bassa, così il designer può suggerire di personalizzarne alcuni, senza ovviamente renderli inutilizzabili da altre persone.

Uno schema progettuale che dia importanza al livello degli occhi aiuta a metterci fisicamente in collegamento con l'ambiente sia che siamo fermi, seduti, sdraiati o in movimento.



4. Progettazione

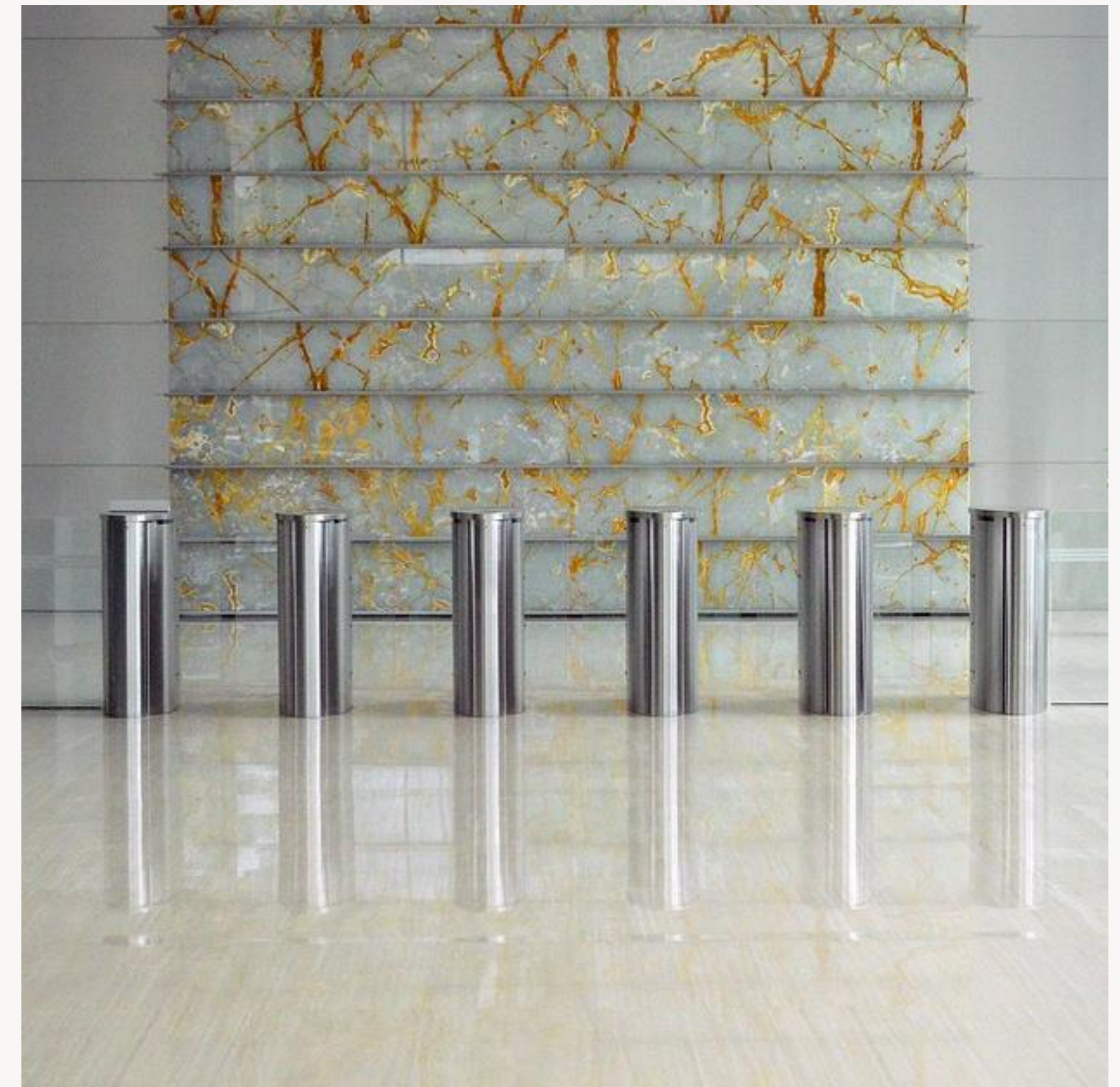
4.2 Principi Compositivi

Principi d'ordine

Forniscono i mezzi per conseguire un'impressione visiva di ordine all'interno di uno spazio.

Riferimenti: per organizzare forme e spazi in un motivo si può assumere una linea, un piano o un volume come riferimento. Una linea di riferimento può essere utile anche per la disposizione dei mobili.

Simmetria e asimmetria: la simmetria è la distribuzione equilibrata di forme e spazi equivalenti intorno ad un asse o a un punto centrale. Può essere gradevole all'occhio, ma può apparire uno spazio sterile. L'asimmetria, al contrario, si fonda sull'equilibrio di forme non equivalenti e sul peso visivo degli oggetti, servendosi del principio della leva per bilanciarne la disposizione.

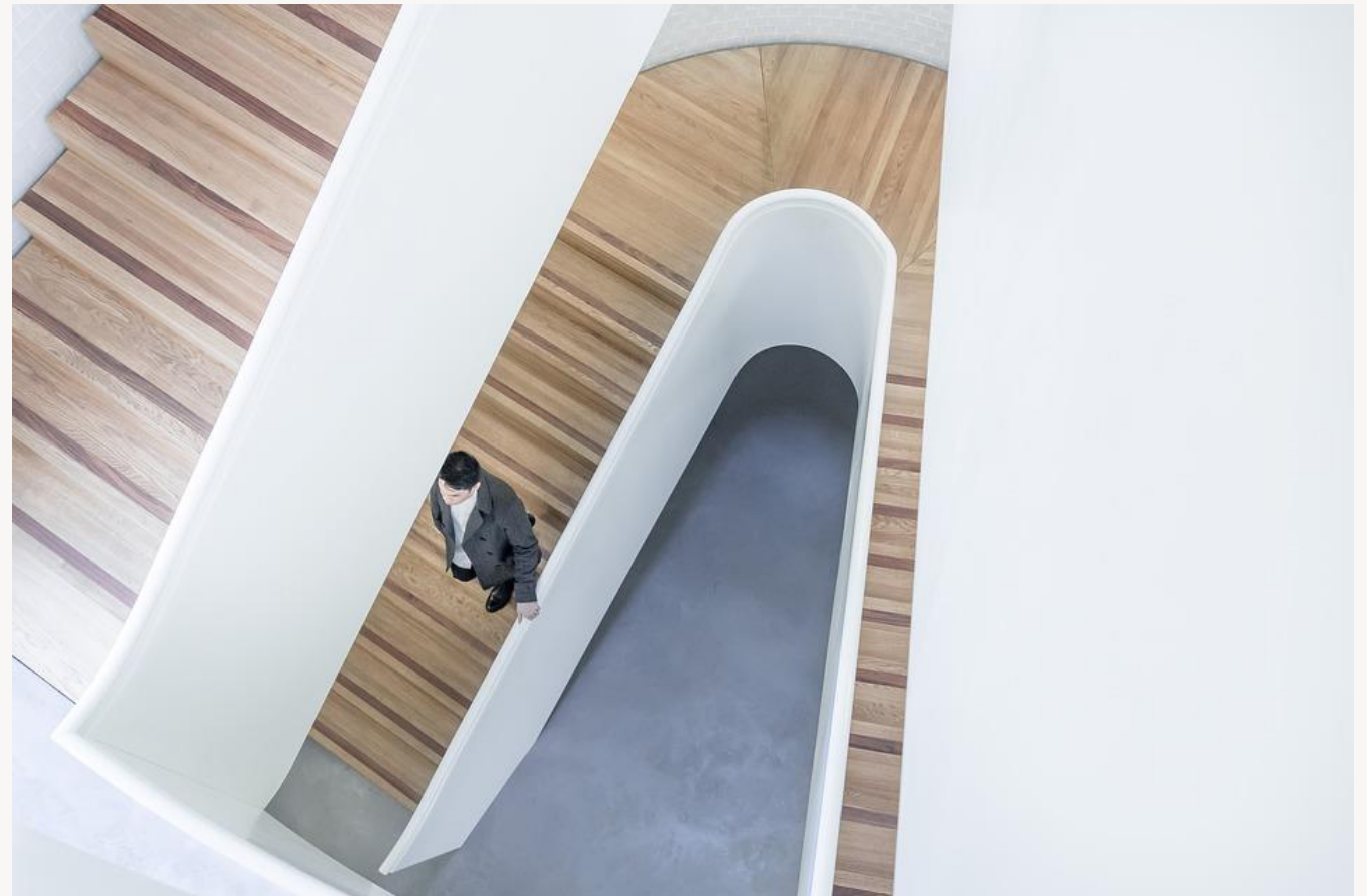


4. Progettazione

Equilibrio e contrasto: secondo la tradizione cinese le linee influiscono sulla nostra psiche, le linee orizzontali comunicano tranquillità, quelle verticali sono più energetiche, e la combinazione delle due produce armonia.

Concetti molto simili sono riconducibili alla cultura occidentale.

Esistono varie possibilità di introdurre il contrasto negli interni, si può giocare con forme e dimensioni, oppure puntare sul colore (anche un progetto monocromo deve presentare dei punti di stacco), creare zone di luce e di ombra o un contrasto materico.



4. Progettazione

Ritmo e ripetizione: troppi elementi diversi e disgiunti in uno spazio possono creare confusione.

Per evitarlo, il designer può ricorrere al ritmo e alla ripetizione, magari allineando oggetti identici a intervalli regolari, oppure creando una successione di elementi architettonici come colonne o lesene o una teoria di finestre uguali.

Punti focali: per l'uomo è un istinto naturale cercare dei punti fermi in uno spazio, perciò ogni stanza dovrà avere il suo punto focale, che sia un elemento tangibile come un caminetto o un quadro, oppure un'asimmetria o la vista incorniciata di una finestra.



4. Progettazione

Praticità

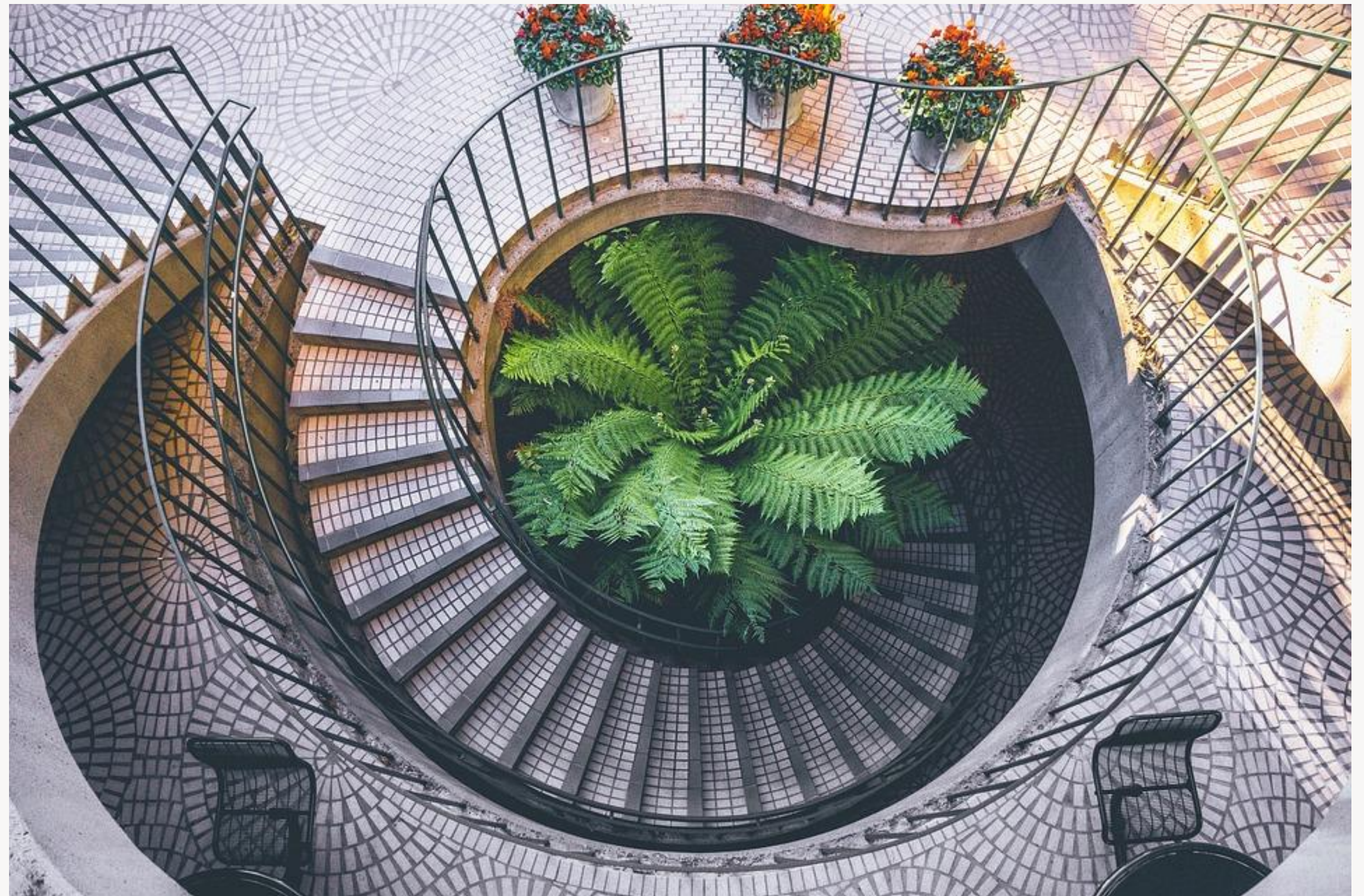
Oltre all'estetica nella progettazione bisogna tenere presente la destinazione d'uso di uno spazio.

La circolazione è un aspetto fondamentale.

Occorre anche prevedere spazio sufficiente intorno ai mobili per l'apertura dei cassetti, ante, porte e finestre.

Anche la sicurezza costituisce una priorità.

Sebbene gli spazi aperti offrano evidenti vantaggi in termine di luce e spazio abitabile, oggi si ritiene che, in una casa o in un luogo di lavoro, siano necessarie delle zone intime e private.



4. Progettazione

Si può creare un'area di privacy senza isolarla completamente dal resto dello spazio, con un adeguato posizionamento dei mobili o servendosi di pareti basse provviste di aperture che mettono in comunicazione i due ambienti e lasciano filtrare la luce.

Le diverse zone si possono circoscrivere con pavimenti o soffitti diversi, inoltre si va sempre più affermando l'uso di pareti mobili o divisori scorrevoli, mutuato dall'orientamento.

Scegliere mobili leggeri o inserire pannelli di vetro nel pavimento contribuisce ad ampliare lo spazio e la luce.



4. Progettazione

Il designer può anche servirsi dell'illuminazione per ammorbidire le linee e le transizioni tra pareti e soffitti.

Per rendere uno spazio ampio e luminoso si può ricorrere anche agli specchi.



4. Progettazione

Integrare i servizi

Sebbene spesso non siano visibili e forse non costituiscono la parte più entusiasmante della progettazione, i servizi sono fondamentali e vanno considerati nella fase iniziale del progetto.

Per servizi si intendono riscaldamento, impianti idraulici e di scarico, illuminazione e impianti elettrici, climatizzazione, sicurezza e sistemi integrati di intrattenimento e comunicazione.



4. Progettazione

Riscaldamento

I tipi di riscaldamento più comuni sono gli impianti centralizzati e radiatori ad acqua calda, in genere abbinati all'erogazione di acqua calda per uso domestico. Inoltre esistono caldaie combinate, a flusso forzato e ad accumulo, caminetti a gas, a combustibile solido e elettrici, riscaldamento sottopavimento, riscaldamento ad aria calda e pannelli solari.

Il designer deve posizionare impianti e accessori in modo che funzionino con la massima efficienza e siano facilmente accessibili senza essere troppo visibili.

Nei progetti di grandi dimensioni si può suddividere in zone dotate di termostati indipendenti per ottenere un risparmio e una certa flessibilità.



4. Progettazione

Illuminazione

Un'illuminazione adeguata può totalmente trasformare un ambiente.

La realizzazione deve essere affidata a un elettricista di professione, tuttavia il designer dovrà fornirgli istruzioni e specifiche e una pianta dei punti luce.

È possibile aumentare la flessibilità di un progetto di illuminazione usando più di un circuito elettrico, programmare le lampade singolarmente, per modulare l'intensità della luce o cambiare il colore.

Un buon progetto di illuminazione dovrebbe comprendere varie sorgenti luminose, da utilizzare in base alle funzioni, all'atmosfera desiderata o al momento della giornata.



4. Progettazione

4.3 La funzione del Colore

Il colore è molto di più di un semplice fatto estetico, è vitale per trarre informazioni dagli ambienti attorno a noi e per aiutarci a muoverci al loro interno.

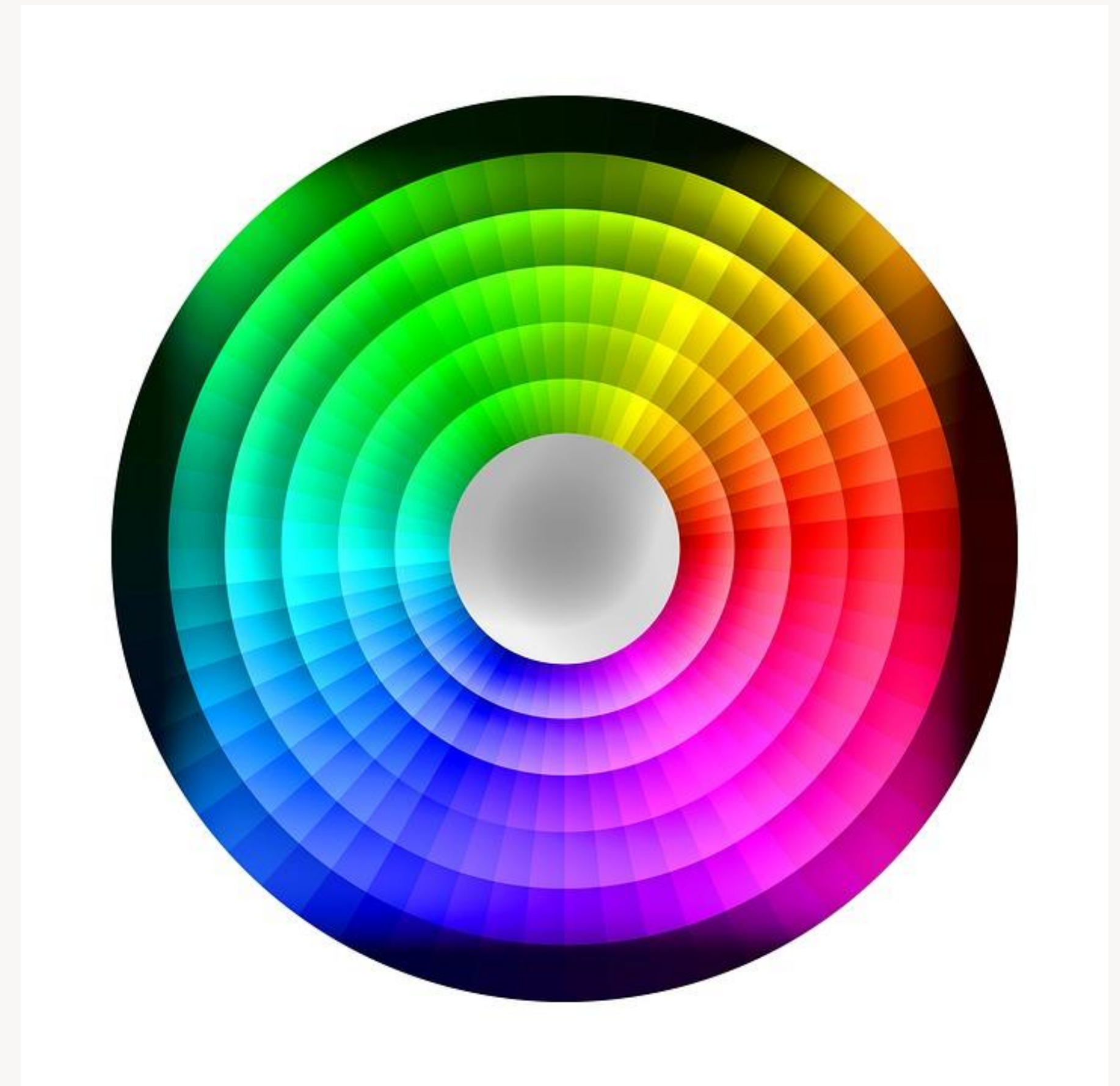
Il colore alleggerisce o appesantisce gli oggetti, rende gli ambienti più caldi o più freddi, fa avanzare o retrocedere le superfici.

Una superficie brillante avanza e una opaca indietreggia.

Il colore è principalmente un fattore soggettivo, basato sulle preferenze personali e sul nostro senso estetico.

Il cerchio cromatico: inventato da Newton nel 1666 e sviluppato da Itten negli anni Venti.

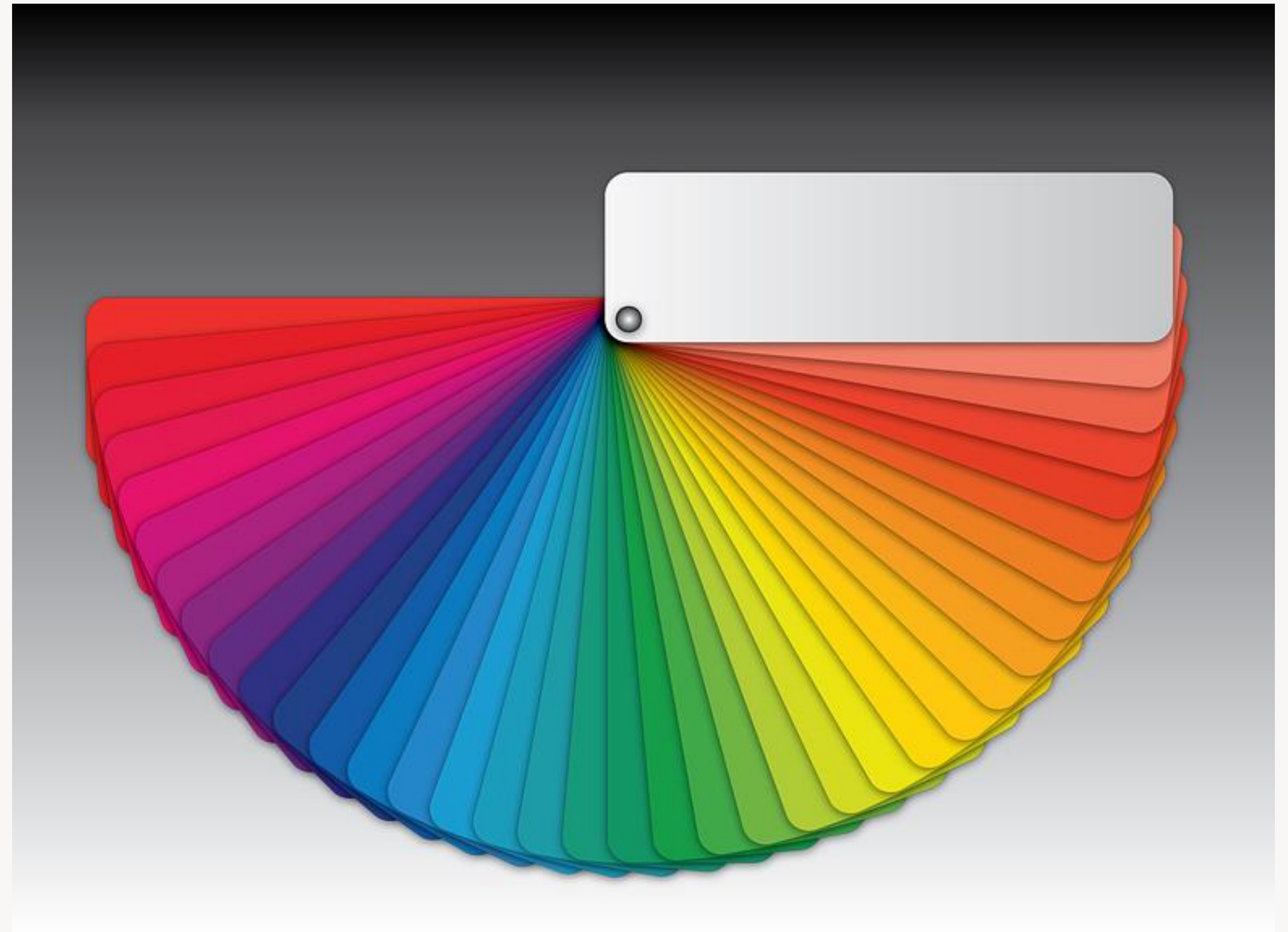
Si basa su tre colori primari (rosso, giallo e blu) che nel cerchio sono equidistanti; i colori secondari, situati tra ogni colore primario, sono verde, arancio e viola, ottenuti per mescolanza di quantità uguali dei due primari adiacenti.



4. Progettazione

Aggiungendo un terzo colore primario in quantità uguale al suo secondario adiacente si ottiene un terziario (giallo-arancio, rosso-viola...) da una parte del cerchio si trovano i colori caldi (rosso, arancio, giallo) detti anche colori di espansione o avanzamento, perché sembrano avanzare verso l'osservatore; dall'altra i colori freddi (verde, blu, viola) che sortiscono un effetto di contrazione e allontanamento.

Le combinazioni di colori caldi, così come quelle fredde, traggono vantaggio dall'introduzione di colori definiti e a contrasto, che conferiscono vitalità agli interni. Un abbinamento più rilassante è dato invece da colori adiacenti, in tal caso si parla di combinazione armonica, che può essere calda o fredda.



4. Progettazione

Nelle soluzioni monocromatiche si usa un solo colore ma con valori e intensità variabili, per vivacizzare il risultato sarà necessario usare una certa varietà di tono e giocare molto sui contrasti materici.

Si può anche lavorare con una combinazione triadica, cioè con tre colori equidistanti nel cerchio.



4. Progettazione

I colori neutri

Dai colori primari e secondari si può ottenere una vasta famiglia di tinte, tono e gradazioni con l'aggiunta di bianco, grigio e nero. Un altro importante gruppo di colori, che non compare nel cerchio cromatico, è quello dei neutri.

I “veri neutri” sono nero, bianco e grigio.

I neutri maggiormente utilizzati comprendono una vasta gamma di gradazioni, dai freddi grigi, pietra e avorio fino ai caldi miele, paglia e cammello, con tonalità che vanno da bianco, crema e ocra al grigio talpa, fino al carbone e al cioccolato.



4. Progettazione

Le combinazioni neutre, sofisticate e rilassanti, rischiano di apparire scialbe e monotone, soprattutto se applicate a grandi superfici murarie e pavimentali, oppure a mobili di grandi dimensioni. Inserire tocchi di nero e bianco è un modo molto efficace per compensare questo effetto.

Una combinazione neutra può trarre vantaggio anche dall'introduzione di un colore vivace.



4. Progettazione

Colori associati a concetti: alcuni colori sono comunemente associati a concetti specifici, come il rosa è considerato femminile, o il bianco che indica purezza e innocenza. Attenzione tali associazioni possono variare da cultura a cultura.

Colori d'epoca: poiché i colori sono spesso anche associati ai diversi stili storici, il designer potrebbe dover svolgere le necessarie ricerche quando lavoro a un edificio storico, anche se non è indispensabile riprodurre fedelmente le tinte originali.

I colori neoclassici nell'Inghilterra del XVIII secolo, ad esempio, comprendevano verdi chiari e medi, lilla, albicocca e una gamma più vivace di blu, verdi, rosa e terracotta, mentre i colori associati allo stile coloniale americano erano giallo ocra, grigio-blu, sangue di bue e verdazzurro scuro, spesso abbinato con il terra di Siena bruciata. Nell'Europa del XIX secolo erano di moda colori intensi quali rosso Pompei, marrone cioccolato, verde oliva, indaco, blu di Prussia, bordeaux e oro, sebbene in Francia prevalesse il gusto di decorare le stanze in un solo colore, ad esempio sui toni del blu o del verde.



4. Progettazione

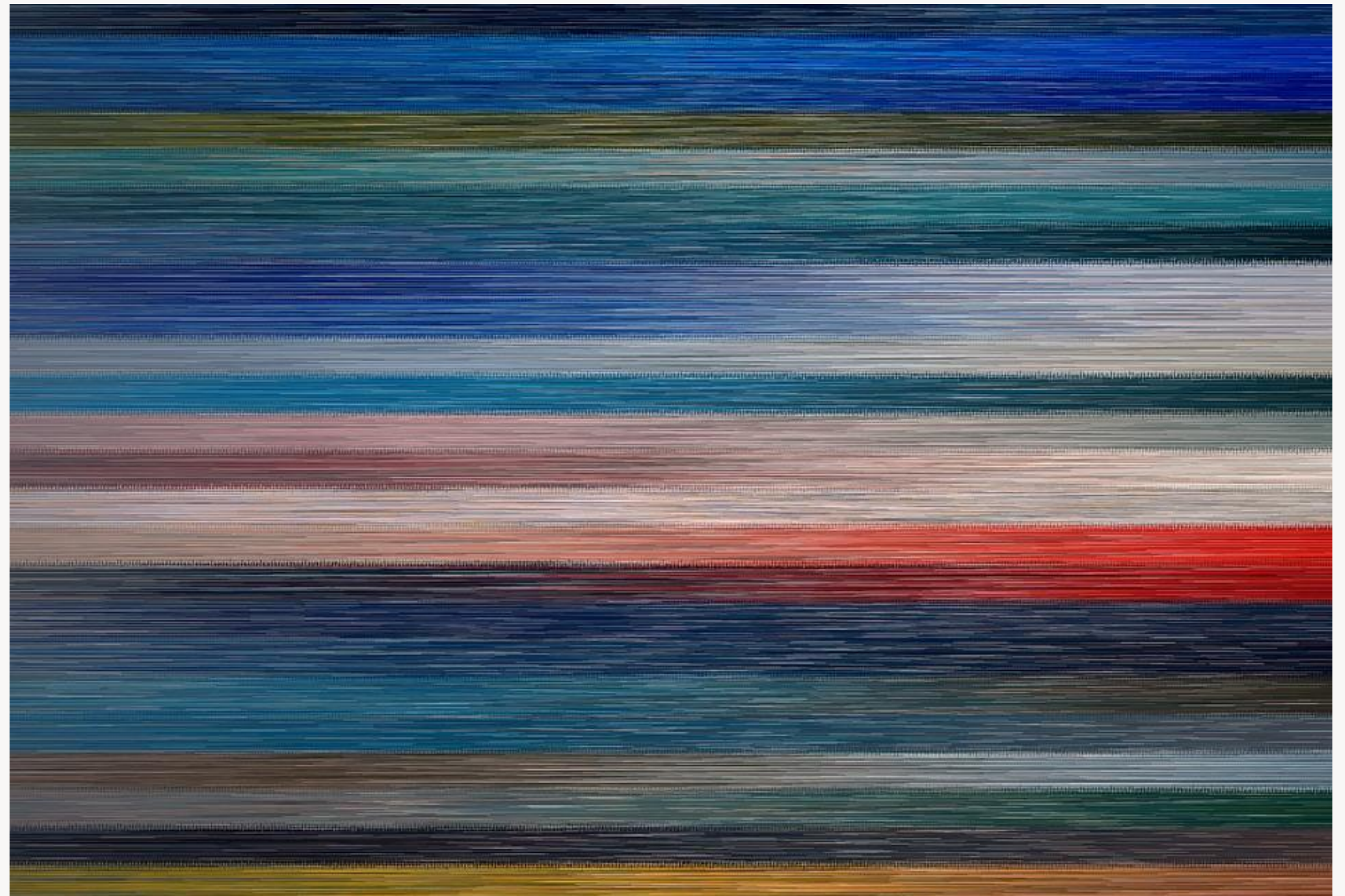
4.4 La materia

Un progetto dovrebbe prevedere almeno tre diversi materiali per conferire varietà.

Materiali con trama molto differente infondono energia.

Il materiale influenza anche la percezione del colore a seconda del modo in cui assorbe la luce.

Spesso vengono abbinate superfici riflettenti, come vernici lucide, piastrelle di ceramica, vetri con oggetti opachi come moquette e tappeti.



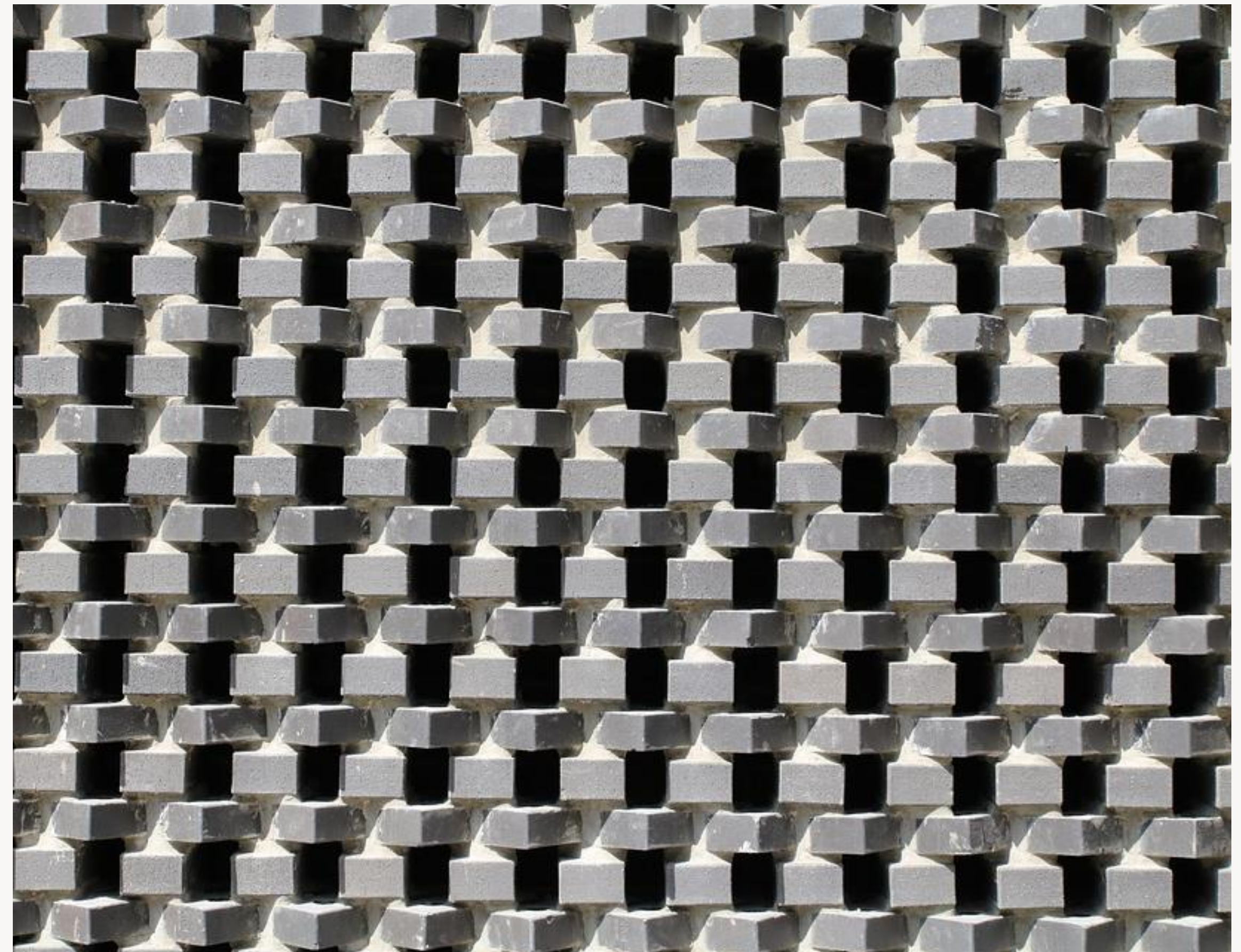
4. Progettazione

Motivi

Un disegno può contribuire a spezzare superfici uniformi e ampie, impartendo movimento al progetto, o creare illusioni visive: motivi verticali alle pareti fanno apparire la stanza più alta.

Il designer deve considerare le dimensioni del motivo in rapporto agli ambienti; visti da lontano e in uno spazio ampio, i motivi piccoli possono assumere una configurazione geometrica inaspettata, mentre le fantasie grandi possono risultare eccessive in uno spazio limitato.

Tuttavia le regole esistono per essere infrante e un designer sicuro ed esperto potrà permettersi di lavorare con disegni di qualsiasi dimensione conseguendo risultati originali e altamente scenografici.



4. Progettazione

Legno

Si presta a usi strutturali e decorativi e si può acquistare sotto forme di legno massello (ottenuto per semplice taglio del tronco) o di derivati quali pannelli di fibre, multistrato, impiallacciato, truciolare.

Il legno massello è bello ma costoso, inoltre può dare origine a crepe o incurvarsi.

L'uso di legni duri va attentamente ponderato perché si ricava da alberi come la quercia e il teak, che crescono molto lentamente e sono difficili da coltivare.

I legni morbidi si prestano sia ad un uso decorativo che strutturale e, si ottengono da conifere quali l'abete, piante a crescita veloce.



4. Progettazione

Destano qualche perplessità anche i prodotti di legno compresso come l'MDF (medium density fibreboard) e il multistrato, molto utilizzati nella costruzione dei mobili: le resine usate contengono formaldeide, che viene rilasciata nell'aria per tutta la vita del materiale e può causare disturbi quali asma, tosse, affaticamento ed eruzioni cutanee.

Un modo economico di usare il legno è l'impiallacciatura, che consiste nell'applicare sottili lamine di legno vero su un substrato di MDF o multistrato.

Il legno si può dipingere, incerare o verniciare a polvere, un procedimento che consiste nel "cuocere" la vernice sulla superficie dell'oggetto, ottenendo una finitura resistente ed elastica.



4. Progettazione

Metallo

Si tratta di un materiale molto duro e quindi rumoroso, che impone di trattare con molta cura l'acustica dello spazio.

Se non è protetto, il metallo tende ad ossidarsi, inoltre si graffia con una certa facilità e diventa opaco a causa delle impronte digitali.



4. Progettazione

Vetro

Oltre a essere un buon isolante termico è sorprendentemente resistente e versatile.

Rappresenta una soluzione efficace per dividere gli spazi perché lascia passare la luce, e si usa anche per i piani di lavoro; è un materiale relativamente costoso ma, combinando solidità e trasparenza, è perfetto per gli interni di stile contemporaneo.

Per decorarlo si può incidere o serigrafare.

In commercio è disponibile sotto forma di lastre e piastrelle.

Il vetro specchiato è apprezzato da sempre per la proprietà di riflettere la luce e di ampliare lo spazio.



4. Progettazione

Piastrelle di ceramica

Consentono di creare superfici pratiche e semplici da pulire, e sono caratterizzate da grande versatilità.

Laminato

È un materiale molto resistente, ottenuto da strati di carta impregnati con resine termoindurenti e resi solidali mediante pressatura ad alta temperatura.

Lo strato superiore si può stampare in qualsiasi colore o motivo.

Si possono incollare su MDF o multistrato per realizzare mobili e piani di lavoro.



4. Progettazione

Gesso

Si usa a scopo decorativo. Può essere grezzo oppure liscio e lucido. Quello lucido è particolarmente resistente e costituisce un modo discreto di conferire varietà materica ad un progetto.

Calcestruzzo

Miscuglio di cemento, sabbia, pietra e acqua.

Duttilità, resistenza, economicità, impermeabilità durevolezza sono le sue principali caratteristiche, può essere prefabbricato, scolpito o gettato in forme di vario tipo.

Si applica come rivestimento alle pareti o per costruire elementi d'arredo. Può essere lucidato, dipinto, decorato o lasciato grezzo.



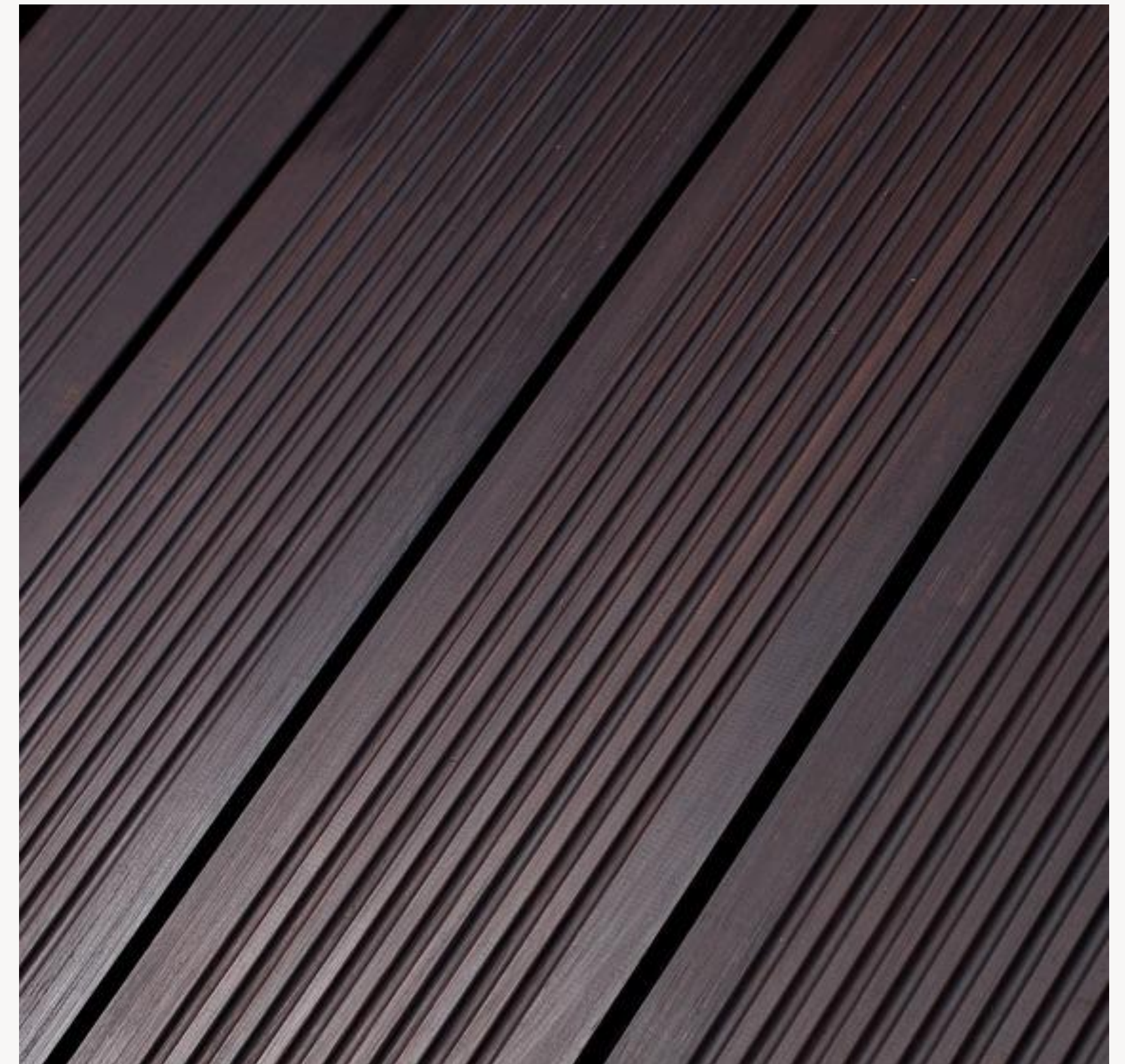
4. Progettazione

Pavimenti

Pavimenti duri: sono in genere una parte permanente di un edificio e si incollano al sottopavimento, essendo duri possono risultare rumorosi.

Esistono tre tipi di legno per pavimenti: il legno massiccio, in assi di diverse misure, che in genere costituisce l'opzione più costosa; i pannelli (un nucleo di legno tenero tra due strati di legno duro) molto flessibili e stabili in diverse condizioni ambientali; il laminato che costituisce una scelta pratica e resistente, anche se esteticamente è la meno soddisfacente.

Oggi si utilizzano anche altre pavimentazioni di origine vegetale: con il bambù, in particolare, si realizzano pavimenti resistenti e assolutamente ecologici.



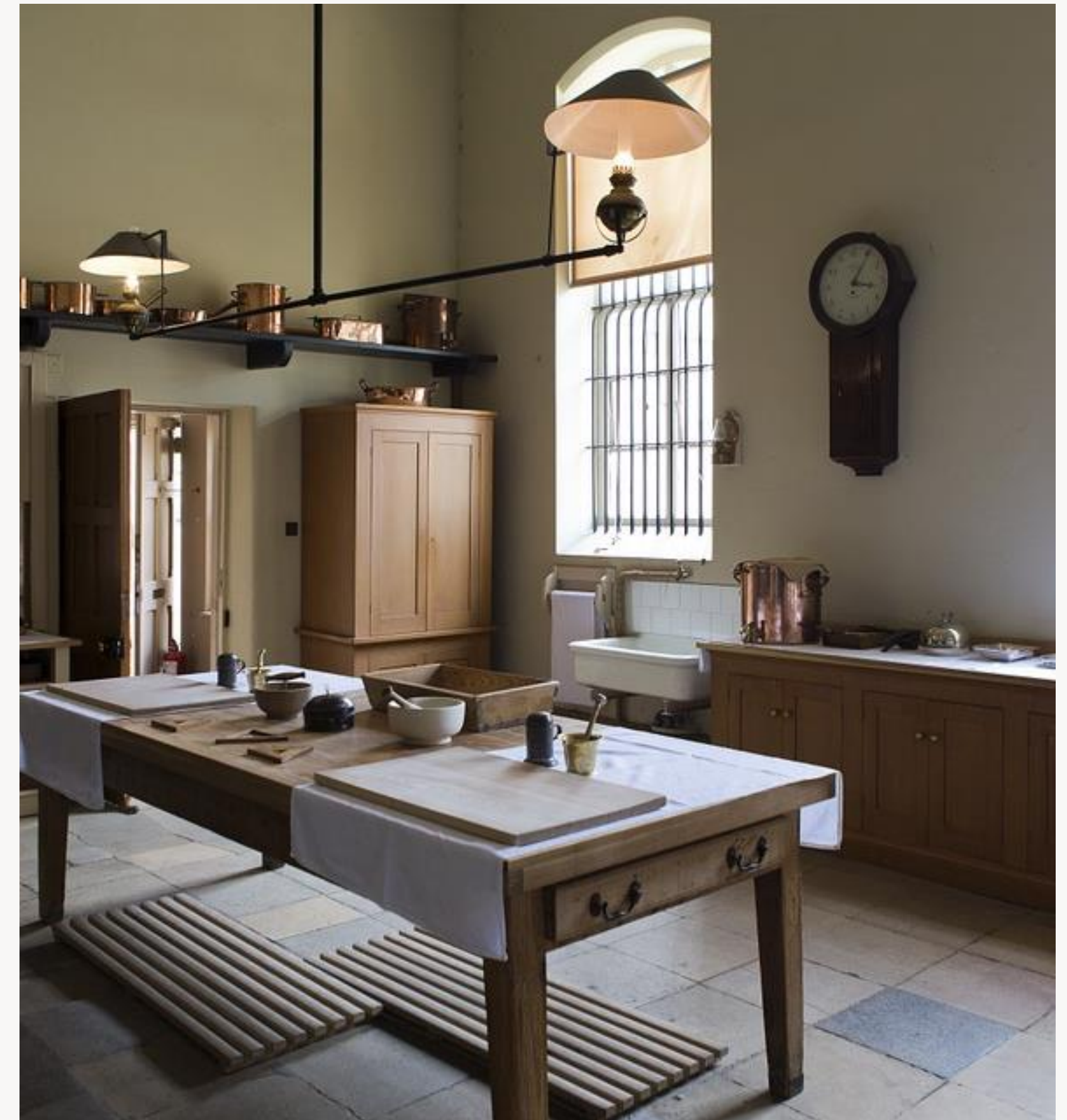
4. Progettazione

La pietra naturale (marmo, granito, ardesia, arenaria o calcare) conferisce immediatamente un tocco di eleganza a un interno. Esistono molte varianti di colore e venature; l'inclusione di altri materiali, come il metallo, può impartire accenti luminosi quando la pietra viene tagliata e lucidata.

La palladiana e le piastrelle di ceramica sono spesso più adatte agli interni tradizionali o d'epoca, mentre le lastre di metallo con motivi a rilievi antiscivolo (in alluminio, acciaio zincato o rame battuto) sono ideali per spazi più moderni e interni commerciali.

Il vetro può sembrare una scelta insolita per un pavimento, ma una volta temprato o laminato è molto resistente, e consente inoltre un'ampia varietà di opzioni di design.

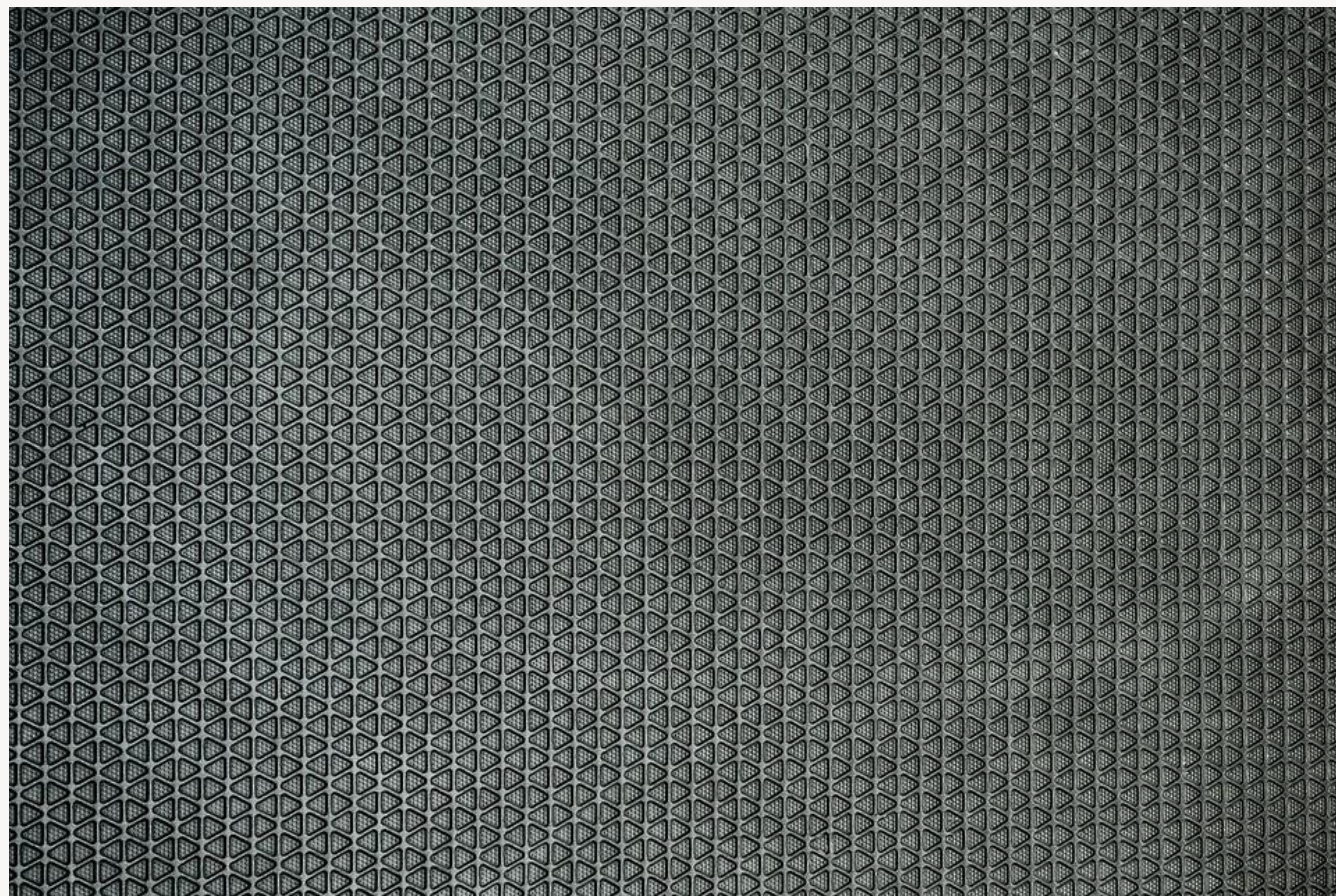
Con il calcestruzzo si realizzano superfici dure, pratiche da pulire, ma ha visto diminuire la sua popolarità come materiale da pavimentazione a causa degli effetti inquinanti del suo processo di produzione.



4. Progettazione

Pavimenti resilienti: sono un'opzione semi-permanente, sono elastici sotto i piedi a differenza dei pavimenti duri, il che li rende preferibili da un punto di vista acustico in quanto fungono da isolante (linoleum, piastrelle di pelle, sughero).

Una delle coperture più interessanti affermatesi negli ultimi anni è la gomma, offerta in una vasta gamma di colore e finiture, attutisce i rumori ed è molto resistente.



4. Progettazione

Coperture morbide: includono moquette e tappeti realizzati in una varietà di trame, fibre o miscele di fibre.

In commercio si trova un'incredibile varietà di moquette, riconducibili a due tipi principali: moquette tessute e non tessute. Il tipo tessuto si suddividono a sua volta in Axminster (fantasia) e Wilton (tinta unita). Le moquette non tessute, tra cui le tufted (ossia a pelo lungo), sono realizzate facendo aderire le fibre su una prima base e poi aggiungendone una seconda.

Esistono anche moquette agugliate, fabbricate inserendo le fibre nella base tramite aghi che oscillano rapidamente, e moquette in tessuto non tessuto in cui filati o fibre sono incollati su un rovescio.

Si possono impiegare fibre naturali come cotone, lana o seta oppure sintetiche, come acrilico, nylon, poliestere e viscosa. Resiliente e ignifuga di natura, la lana costituisce una delle scelte migliori. Per un effetto più rustico si può optare per pavimentazioni vegetali in fibra di cocco, alghe, sisal, juta, canapa o cordoncino di carta.



4. Progettazione

La pavimentazione consente anche di modificare visivamente le proporzioni di una stanza o di definire un'area all'interno di un ambiente.

Nelle case piccole e in quelle ad un solo piano, usare un unico pavimento (o pavimenti di colore simili) dà una sensazione di maggiore spazio.

Se l'ambiente è ristretto, dipingere i battiscopa dello stesso colore del pavimento può contribuire ad allargare la stanza.

I bordi servono a evidenziare una zona, ma possono far apparire lo spazio più piccolo. I colori tenui e i disegni piccoli tendono ad apparire insignificanti su una superficie vasta, i motivi grandi e vivaci risultano ancor più vistosi se utilizzati su un'area estesa e fanno apparire lo spazio più piccolo.



4. Progettazione

Pareti

Le pitture si suddividono in due gruppi: a base acquosa, per pareti e soffitti, e a base solvente per legno e metalli.

Vernici a spessore, metalliche e spray si affiancano a tecniche di tinteggiatura particolari.

Finiture come la marezzatura o l'effetto legno possono aggiungere una nota di interesse e aumentare il grado di riflessione della luce.

Esiste una enorme varietà di carte da parati.

Le prime avevano motivi stampati a mano, oppure creavano un effetto velluto: entrambi i tipi sono ancora usati oggi.

Invece, le carte a rilievo e goffrate caratteristiche del XIX secolo e quelle più economiche, in polpa di legno, del XX secolo ormai non si utilizzano più, mentre sono notevolmente migliorate le carte viniliche.

4. Progettazione

Il gusto contemporaneo è orientato alla ripetizione di singoli motivi di grandi dimensioni, a grafiche fresche e a combinazione di colore sovrapposte.

I parati in tessuto risultano molto lussuosi e costituiscono un'ottima scelta per le camere da letto grazie alle loro proprietà fonoassorbenti. Per i rivestimenti destinati a durare, l'ideale è rappresentato dalle piastrelle in ceramica.

Altre possibilità sono il legno e i pannelli laminati. Quest'ultimi sono solidi e resistenti, sono impiegati preferibilmente per bagni, cucine e spazi commerciali.

Mattoni e pietra si possono lasciare a vista con risultati di grande effetto, ma vanno sigillati, così da limitare la formazione di polvere.



4. Progettazione

Predisporre un moodboard

Un moodboard (dall'inglese mood "umore", e board "tavola") è un collage che raccoglie una serie di immagini unite tra di loro che serve ai designer o ai progettisti per raccontare un progetto e i concept ad esso correlati.

In linea di massima un moodboard serve per l'esposizione al cliente e deve contenere in sé più dati possibili relativi al progetto: materiali, colori e oggetti devono essere preliminarmente accostati, prima di predisporre render e intervenire concretamente prima sulla progettazione e poi sull'evoluzione e la realizzazione del progetto.

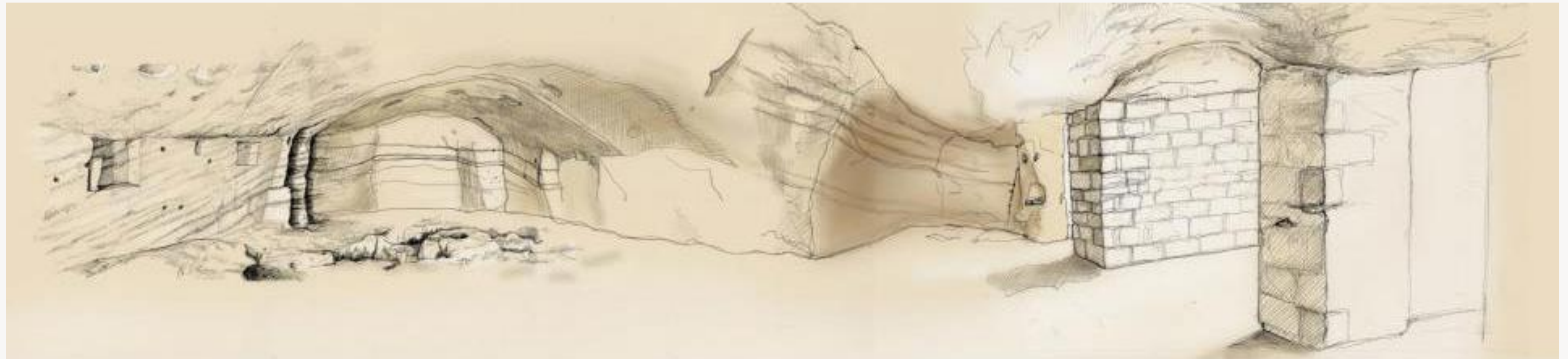


4. Progettazione

4.5 Alcuni progetti

Masseria Storica

Quando si interviene sull'esistente è importante rispettare il contesto (soprattutto se si tratta di un contesto di importanza storica, culturale e artistica).



4. Progettazione

L'inserimento di elementi moderni, in contrasto con elementi antichi traccia un confine netto tra l'esistente e tutto ciò che viene progettato ex novo.

È chiaramente distinguibile ogni elemento inserito, pertanto, anche il visitatore meno attento, si accorgerà che il progetto è stato realizzato del tutto dall'inizio.



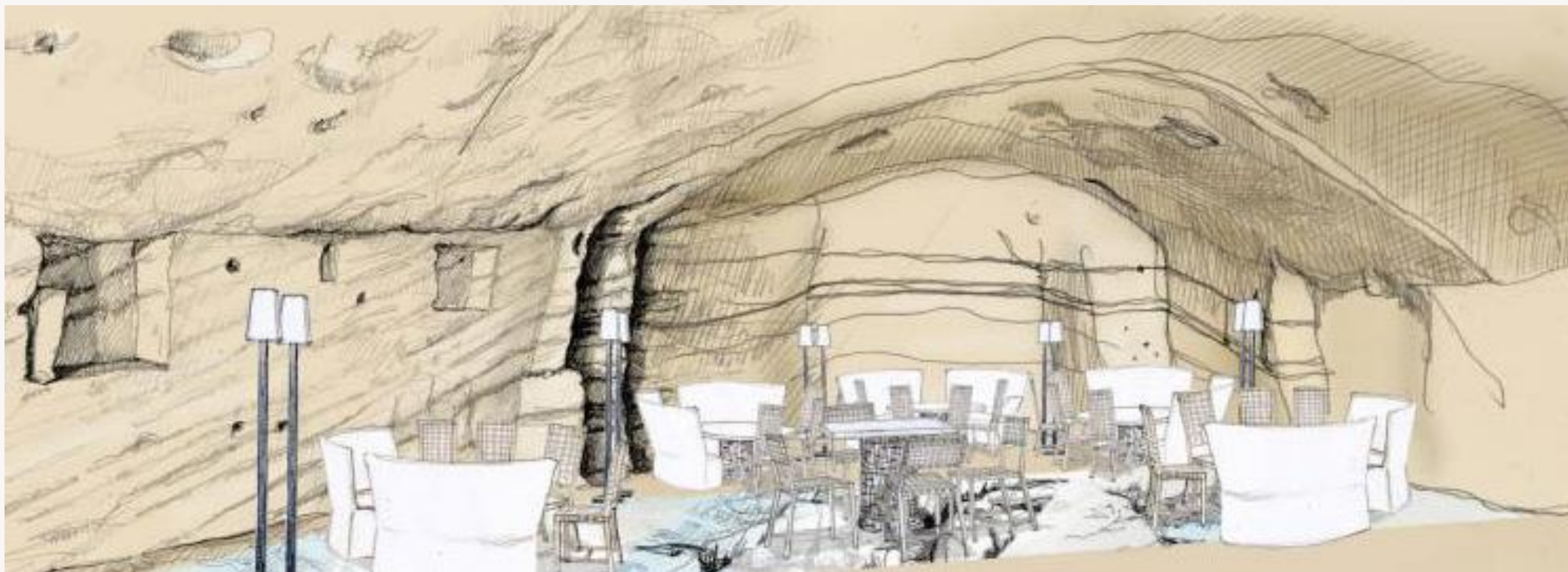
4. Progettazione

Come raccontare il progetto:

1. Schizzi a mano libera, collage, elementi di base
2. Linee essenziali
3. Texture e colori di base
4. Chiaroscuro, luci e ombre



4. Progettazione



4. Progettazione

Bar – Altamura (BA)

Focus on:

1. Luce dall'alto
2. Variazione su tema di colori e luci
3. Contrasto con il verde
4. Bancone protagonista



4. Progettazione



4. Progettazione

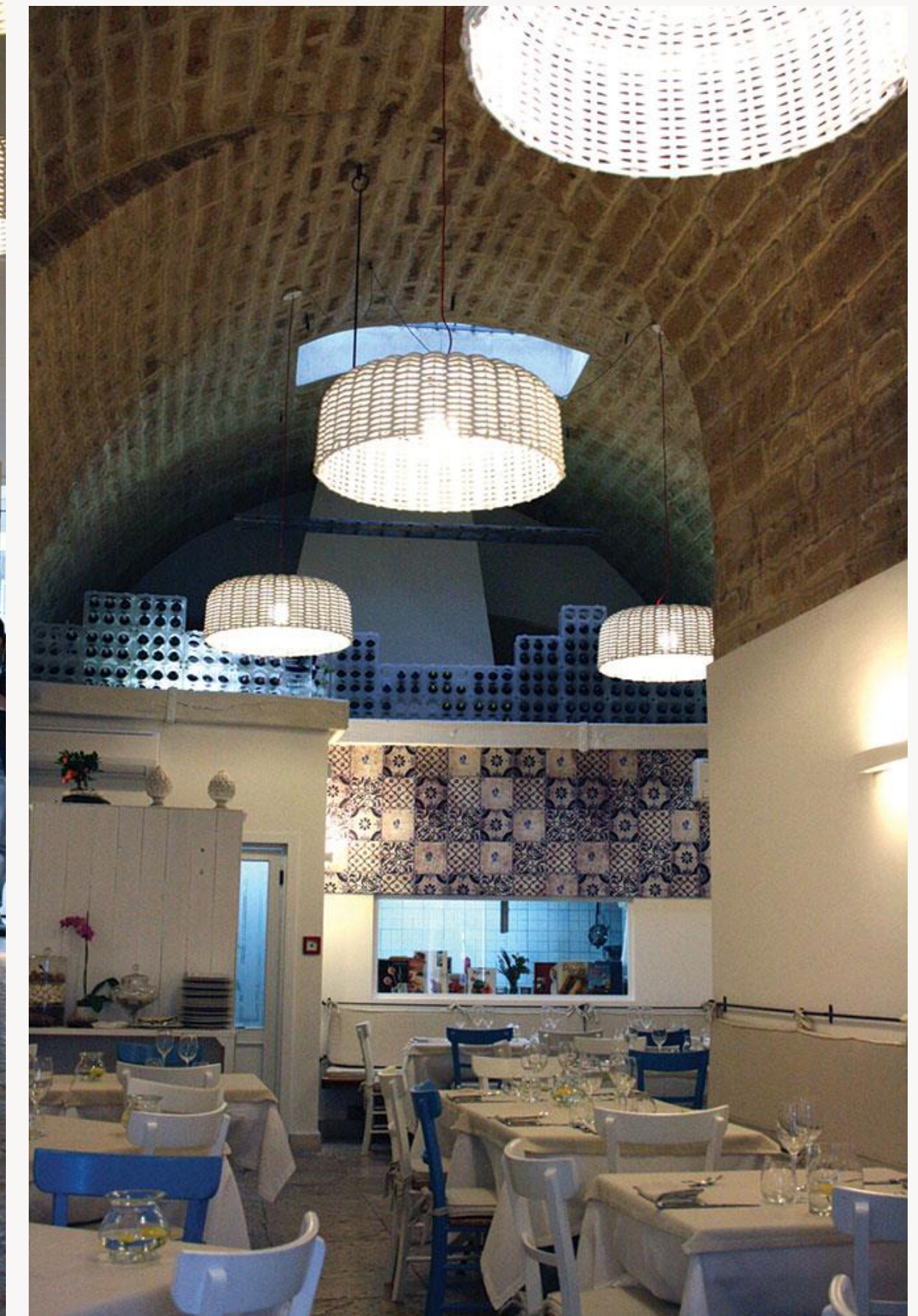
Ristorante

Focus on:

1. Comunicare con i colori
2. Alternanza di stili
3. Alternanza di materiali
4. Luce



4. Progettazione



4. Progettazione

Food store

Focus on:

1. Raccontare un territorio con i materiali e i colori
2. Raccontare un prodotto
3. Ricerca dell'identità



4. Progettazione



4. Progettazione

Shoowroom Arredi

Focus on:

1. Esposizione del mobile
2. Composizione architettonica
3. Progetto illuminotecnico



4. Progettazione

4. Imitazione dello spazio domestico



4. Progettazione

-
5. Inserimento elementi estremamente particolari e ricercati per stupire i clienti.

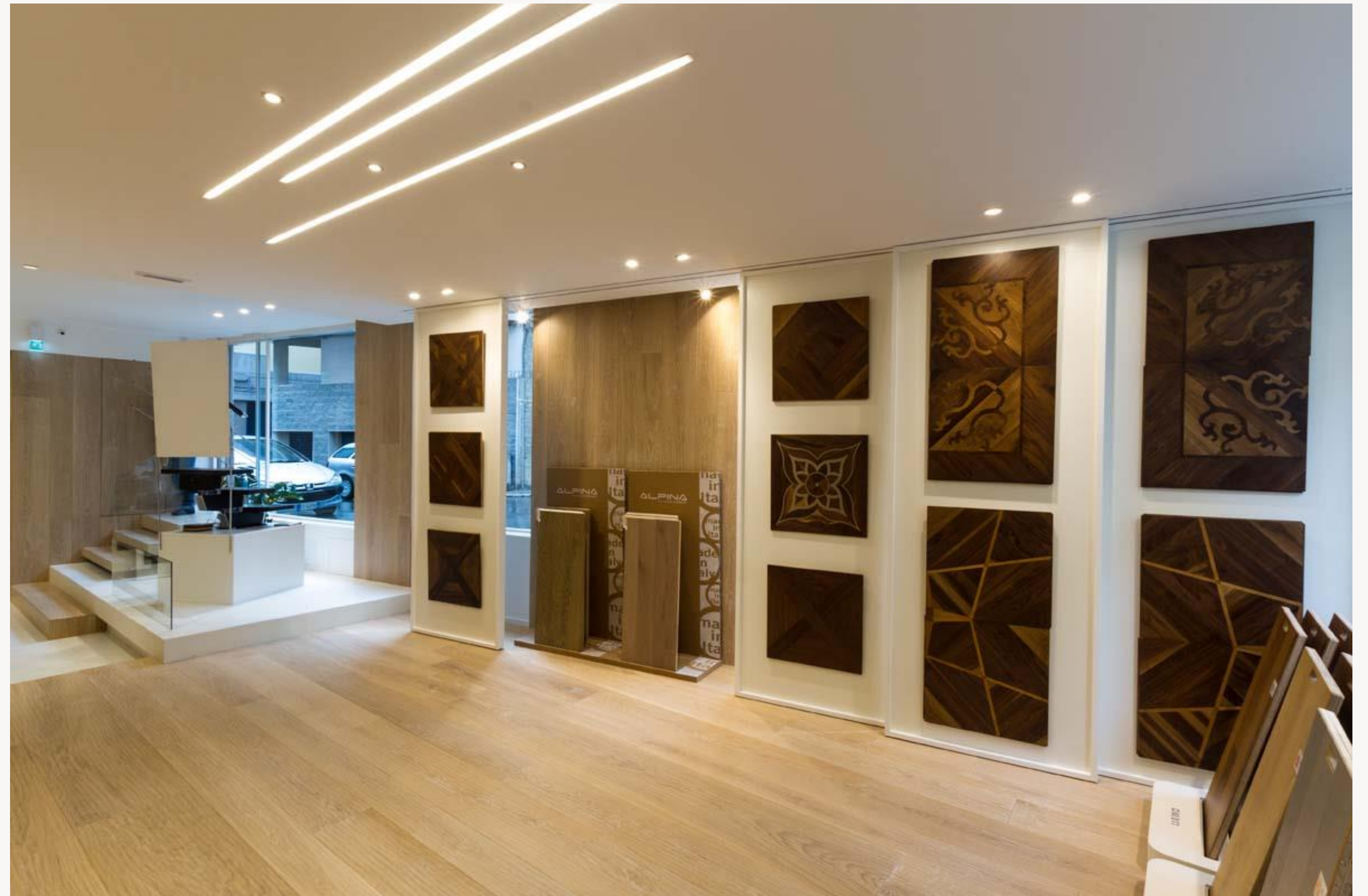


4. Progettazione

Shoowroom pavimenti

Focus on:

1. Saper esporre
2. Stupire
3. Progetto illuminotecnico



4. Progettazione

Shoowroom pavimenti

Focus on:

1. Saper esporre
2. Stupire
3. Progetto illuminotecnico



4. Progettazione

Shoowroom pavimenti

Focus on:

1. Saper esporre
2. Stupire
3. Progetto illuminotecnico



4. Progettazione

Resort

Focus on:

1. Trasmettere relax
2. Curare il confort
3. Progettare gli elementi per il benessere del cliente (piscine, vasche idromassaggio, sdraio, ecc.)
4. Progettare le luci



4. Progettazione

Resort

Focus on:

1. Trasmettere relax
2. Curare il confort
3. Progettare gli elementi per il benessere del cliente (piscine, vasche idromassaggio, sdraio, ecc.)
4. Progettare le luci



4. Progettazione

Resort

Focus on:

1. Trasmettere relax
2. Curare il confort
3. Progettare gli elementi per il benessere del cliente (piscine, vasche idromassaggio, sdraio, ecc.)
4. Progettare le luci



4. Progettazione

Fonti e riferimenti

Professione: interior designer
Jenny Gibbs, Logos 2009.

Progetti:

www.icones.it



4. Progettazione

Conclusioni

Il corso è stato fondato sulla costruzione di un solido profilo progettuale e professionale nel campo dell'interior design, basato su:

- La comprensione equilibrata e conscia di metodo progettuale in grado di affrontare qualsiasi grado di complessità progettuale attraverso una visione armonica, e gestire con successo la molteplicità delle variabili e delle competenze tecniche necessarie allo sviluppo del progetto di spazi interni.
- La capacità di allestire in modo flessibile ed adattabile delle proprie competenze, in modo da poterle comunicare con efficacia in qualsiasi tipo di contesto professionale, sia alla scala locale che globale, e saper affrontare con certezza qualsiasi evoluzione degli scenari professionali nel corso del tempo.
- L'indagine dei limiti e dei vincoli del progetto di interior design, attraverso la crescita dello spirito critico, della consapevolezza nell'attribuzione di significati, dell'attitudine al pensiero originale e sperimentale, dell'approccio inclusivo e multidisciplinare, e della messa a punto di un sistema di espressione personale attraverso il progetto.