

STUDIARE E FARE RICERCA IN DESIGN ALL'UNIVERSITA' DI PORTSMOUTH

Autori: Alessandro Melis & Roberto Braglia

La definizione di design, in Inghilterra, e' meno specialistica, rispetto a quella italiana, e puo' riferirsi anche a discipline che, in Italia, non rientrano necessariamente nell'alveo del design, come l'industria cinematografica e quella delle Creative Technologies come il Gaming. Tale diversita' si manifesta soprattutto attraverso una offerta formativa transdisciplinare.

L'universita' di Portsmouth e' un classico esempio: le discipline legate al product design, all'interior design e all'industrial design, fanno capo a diverse facolta' e, al loro interno, a dipartimenti (scuole) diverse. A portsmouth, la crescita dell'interesse per il design da parte degli studenti, si deve all'orientamento verso le nuove tecnologie che sono oggi essenziali per garantire i migliori risultati in termini di futura occupazione degli studenti. Ed in effetti i risultati sembrano confermare la bonta' delle strategie universitarie dato che i livelli di occupazione postlaurea degli studenti di Portsmouth superano abbondantemente la soglia del 90% e sono valse all'universita' premi prestigiosi come il Gold TEF (Teaching Excellence Framework).

L'insegnamento del design si concentra nelle facolta' di Creative and Cultural Industries e di Ingegneria. Esso copre tutti i livelli di insegnamento, dal Bachelor (triennale) al Master (specialistica), fino alla ricerca nell'ambito del Mres, Mphil ed PhD (mester di secondo livello e dottorati).

La Facolta' di Creative and Cultural Industries comprende corsi, attivita' di ricerca, impresa e innovazione che riguardano la pratica delle Creative Industries. L'obiettivo e' la sintesi delle capacita' e delle conoscenze critiche e pratiche che fanno si' che i laureati abbiano successo come professionisti all'interno della vasta gamma di settori industriali legati ai processi creativi.

L'innovazione e' fondamentale e si esprime soprattutto attraverso una vasta gamma di pratiche materiali, visive e digitali.

Product Design and Innovation, Industrial Design e Innovation Engineering

I corsi di laurea di design piu' tradizionalmente legati all'industria si trovano nelle facolta' di ingegneria e comprendono Product Design and Innovation, Industrial Design e Innovation Engineering. Anche se si tratta di tre corsi di laurea distinti, molti sono i contenuti e gli sbocchi professionali in comune. In tutti e tre i casi la creativita' e la tecnologia sono utilizzate per progettare, creare e sviluppare prodotti industriali. Nello specifico Product Design and Innovation mira a rispondere a domande apparentemente semplici come: Perché quel telefono ha una forma particolare? Come funziona l'aspirapolvere senza sacchetto?

Il corso e' quindi destinato ai creativi, affascinati dal come e dal perché degli oggetti di uso giornaliero. I contenuti dell'insegnamento riguardano le teorie e le metodologie che si possono utilizzare per creare e migliorare i prodotti di uso comune. Essi inoltre apprendono i fondamenti dell'illustrazione, della progettazione assistita (CAD) e delle tecnologie di produzione.

Gli studenti inoltre hanno l'opportunita' di mettere in pratica le proprie competenze sui progetti di clienti reali attraverso una esperienza lavorativa con societa' come Princess Yachts, Disney, Akins, HTI giocattoli, Gillette, Airbus, Apollo Fire Solutions e Triumph Motorcycles.

Nel corso di Industrial Design la combinazione di eleganza e bellezza con funzionalita' e prestazioni e' in questo caso orientata verso prodotti industriali come auto, computer, mobili ed elettrodomestici. In questo corso di laurea gli studenti utilizzano software e apparecchiature di prototipazione rapida finalizzati alla nuova produzione o per migliorare la qualita' dei prodotti esistenti.

I laureati avranno quindi la possibilita' di lavorare presso societa' del settore come Anglepoise Lighting, Raymarine, Frictec e Rolls-Royce Motor Cars, Pall Europe, Condair, Jaguar Land Rover, Stannah, Paradigma, Celab e DSTL.

Innovation Engineering punta invece ai prodotti industriali che risponderanno ai cambiamenti della societa' in futuro.

Come detto in tutti i casi la laurea garantisce l'accesso ad istituti di accreditamento ed ordini professionali.

I laureati vengono infatti normalmente impiegati in settori legati al product design, design management, e alla consulenza, e sono abilitati alla professione e autorizzati ad iscriversi all'albo dei Product Designer (RProdDes), dello IED (Istituzione di progettazione ingegneristica), dell'ordine degli ingegneri industriali (IEng), e dell'ordine degli ingegneri meccanici (IMechE).

Computer Animation and Visual Effects, e Computer Games Enterprise

Come detto i corsi di laurea piu' innovativi appartengono alla facolta di Creative and Cultural Industries. Tra questi vi sono certamente Computer Animation and Visual Effects, e Computer Games Enterprise.

Computer Animation and Visual Effects e' un corso di laurea triennale diretto da Pan Vafeiadis che offre l'opportunita' di un impiego nel settore dell'animazione al computer e degli effetti visivi. E' una laurea accreditata professionalmente e consente agli studenti di utilizzare gli strumenti VFX (effetti visivi) per sviluppare le proprie idee, nell'ambito dell'industria cinematografica, televisiva e dei giochi per computer. I software professionali utilizzati nel settore, e disponibili per gli studenti, comprendono NUKEX, Maya, 3DS Max, ZBrush, Houdini, Katana e Mari. La facolta' inoltre dispone di un sofisticato equipaggiamento di motion capture all'interno del laboratorio di realta' virtuale. I laureati negli anni passati sono stati impiegati in societa' del calibro di Industrial Light and Magic, Framestore, TIGA e Moving Picture Company (MPC). Gli accreditamenti professionali comprendono JAMES (Joint Audio Media Education Support) e NUKE

Questo corso e' professionalmente accreditato da JAMES (Joint Audio Media Education Support) e ha ottenuto il riconoscimento NUKE dalla Foundry.

JAMES e' un gruppo di professionisti e di clienti del settore. L'accREDITAMENTO JAMES consente ai potenziali datori di lavoro di assicurarsi che gli studenti del corso abbiano le competenze e le capacita' necessarie per lavorare nel settore al momento della laurea. JAMES inoltre esamina il nostro accreditamento ogni 3 anni per assicurarsi che i contenuti del corso rimangano aggiornati con le tendenze e gli sviluppi del settore.

NUKE e' un pacchetto software di compositing utilizzato nella produzione cinematografica nel settore degli effetti visivi per computer grafica. L'accREDITAMENTO NUKE mostra che questo corso fornisce le competenze necessarie per utilizzare questo software in un ruolo professionale.

Computer Games Enterprise, diretta da Ted Turnbull, e' una laurea triennale destinata al design dei giochi elettronici ed e', probabilmente, una delle frontiere piu' avanzate del design.

Attraverso questo corso di laurea gli studenti possono accedere a risorse di sviluppo di giochi di alto livello tra cui una suite di motion capture Vicon, i kit di sviluppo per console Playstation Sony, Wacom Cintiq lab, studio fotografici, stampanti 3D e software professionali tra cui Unreal Engine, 3DS Max e Maya

Nel 2014 questa triennale ha vinto il prestigioso premio TIGA (The Independent Games Association) e offre oggi esperienze lavorative presso societa' come Intel, Sega e Climax. I laureati di Portsmouth, ancora oggi, lavorano presso aziende importanti del settore come Black Rock, Climax, Codemasters, Electronic Arts, Exient, Jagex, Kuju, Pivotal Games, Rebellion, Sony, e Travellers Tales.

Interior Design e Fashion and Textile Design

Interior Design e Fashion and Textile Design sono probabilmente i corsi di laurea piu' assimilabili alla tradizione italiana del design.

Il primo e' un corso di laurea sia triennale che master. Interior Design e' probabilmente anche la disciplina piu' affine, culturalmente, all'approccio italiano al design. Nel senso che lo spazio interno dell'architettura, inteso come elementi di arredo, e lo studio dei materiali sono al centro dell'insegnamento.

Nell'unita' di Intagration del master coordinato da Belinda Mitchell in particolare, l'attenzione viene rivolta alla tecnologia avanzate, come la digital fabrication, la prototipazione e la robotica.

Fashion and Textile Design e' una laurea triennale coordinata da Rachel Homewood in cui si insegnano le culture, le tecniche e le tecnologie del settore della moda e del tessile. Gli studenti apprendono le tecniche di disegno, taglio, illustrazione di moda, serigrafia e stampa digitale, ricamo e lavorazione di tessuti.

La scuola offre la disponibilita' e l'insegnamento di software professionali come Lectra Kaledo e strumenti ed attrezzature moderni come le macchine per cucire industriali, lasercutting e Lectra Modaris, per la creazione di modelli digitali con la prototipazione 3D. Tra i visiting lecturer si annoverano figure di primo piano della moda come Julian Roberts, Niccolo Casas e Shingo Sato. Dopo il secondo anno e' prevista un'esperienza lavorativa presso disegnatrici di moda come Paul Smith, Mary Katrantzou e Peter Pilotto. Tra le aziende presso cui i laureati di Portsmouth oggi lavorano si contano Ralph Lauren, Hugo Boss, Matthew Williamson, River Island, Fat Face e Marks and Spencer.

Media Hub Design

Il Media Hub e' una struttura interdisciplinare della Scuola di Architettura coordinata, tra gli altri, da Antonino Di Raimo, destinata alla ricerca nel campo del design attraverso l'uso di strumenti di ricerca avanzati che comprendono la biotecnologia, la computazione, l'Agent Based Modelling, animazione e Arduino.

Tardigrade Robot Capsule e' un progetto sviluppato all'interno del Media Hub da Michael Brewster. Il concept visionario si basa sull'ipotesi di una produzione industriale di capsule abitative dotate di sensori climatici ed attuatori.

Non si tratta di uno studio puramente teorico in quanto lo studente, in questo caso, e' stato in grado di riprodurre l'intero processo, attraverso una versione in scala della capsula robotica dotata di un sistema arduino in grado di simulare la risposta ai fenomeni ambientali.

Il progetto ha riscosso un grande successo ed e' stato selezionato per l'esposizione in eventi importanti a livello mediatico come Innovate UK e Comicon.

Project Week Design Workshops

Uno dei progetti di maggiore successo tra gli studenti sono i Design Workshops coordinati nel primo anno da Roberto Braglia durante l'Induction Week e la Research Week.

Nell'Induction Week vengono introdotti progetti di design monotematico. Ogni anno infatti viene proposto un tema differente e, conseguentemente, vengono distribuiti i materiali necessari per la realizzazione di prototipi in scala reale. Il tema dell'anno accademico passato e' stato l'aquilone. La seduta era il tema dell'anno precedente.

Durante la Research Week, attraverso il progetto 'Beyond an Object', ogni studente viene assegnato un materiale specifico e una serie di concetti astratti da investigare. Gli studenti sono quindi invitati a esplorare diverse idee progettuali e, utilizzando le attrezzature del laboratorio di Facoltà, materialmente creare manufatti che rappresentino la loro indagine progettuale.

CCI Creative Careers Center e Nest UoP

Come anticipato il principale obiettivo dell'universita' e quello di massimizzare le potenzialita' di impiego degli studenti nel campo del design. Con questo obiettivo e' stato creato il CCI Creative Careers Center che supporta le attivita' di stage e collocamento (tra 2 ° e 3 ° anno). Queste includono anche la promozione ed il supporto di attivita' che facilitino il lavoro autonomo. Per esempio, gli studenti di Computer Games sono incoraggiati, individualmente o in gruppo, a prendere in considerazione l'idea di costituire una piccola azienda. Non mancano esempi di successo, come quello di, Pierre McDougall che durante l'anno di collocamento ha disegnato e sviluppato AstroBumpers un gioco per dispositivi mobili (per iOS e Android). Pierre ha cosi fondato PierreWare Games, la sua azienda indipendente di giochi per smartphone e tablet.

Attraverso la Nest UoP ai laureati vengono anche forniti strumenti di supporto imprenditoriali, Grazie ai suoi fondi, per esempio, l'ex studentessa Hannah Mitchell ha fondato Hayze, un marchio di successo di lingerie che mira alla inclusivita' e alla ecocompatibilita'.