

Design your time

by arch. **Francesco Cappuccio**

Head of design department at AI Bangkok

www.cappucciodesign.com

ออกแบบเวลาของคุณ

level: basic / intermediate

duration: 2 months (Saturdays and Sundays)

period: from 19 June to 15 August

This course aims to develop the expressive potential of the student through the creation of a "design mentality", manipulating simple forms into more complex solutions.

Today there is a highly ironic, very irreverent and at times conceptual movement that brings humor to serious mundane products whose goal is to make the task of everyday chores just a bit more fun. This renowned popular trend of transforming ordinary household product into objects of design began nearly twenty years ago when important design companies like "Alessi" realized that products need to go beyond consideration of form and function to become "objects of desire". To achieve this end a product must create pleasurable emotional connections with the consumer through the joy of their use and the beauty of their form. Objects that are capable of evoking positive emotions and provocative feelings are designed based on the assumption that emotional needs must be satisfied just as much as practical ones, capturing a new optimism and appealing to the subconscious of the consumer.

Project description:

During the first phase the student will learn how to find inspiration from different sources, including books, magazines, catalogues, the internet, etc. Group discussions will be centered on stimulating reflections to deepen and focus on the fundamental aspects of the project. The design phase will be the major part of the program in which each student will develop the concept into the final clock design prototype.

ระดับ: พื้นฐาน/กลาง

ระยะเวลา: 2 เดือน (เสาร์และอาทิตย์)

วันเรียน: ตั้งแต่ 19 มิถุนายนถึง 15 สิงหาคม

หลักสูตรนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาศักยภาพในการแสดงออกของนักเรียนด้วยการสร้างสรรค์ "จิตใจแห่งการออกแบบ" กระตุกรูปแบบต่างๆ ให้มีความซับซ้อนมากขึ้น

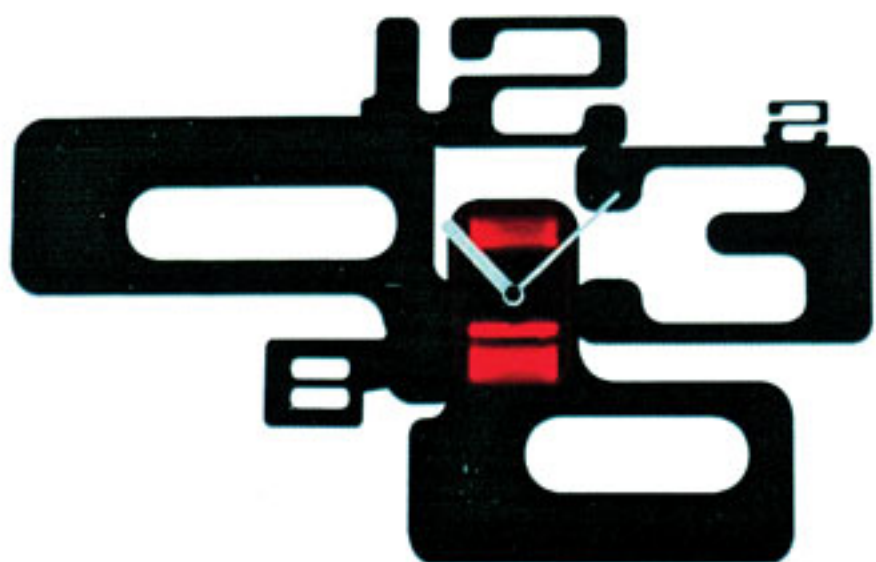
ทุกวันนี้ มีลักษณะของการใช้การเยาะเย้ย ขาดความเคารพ และบางครั้งเป็นการสร้างแนวคิดที่นำอารมณ์ขันมาสู่สินค้าที่เคร่งเครียดจริงจัง โดยมีเป้าหมายที่จะทำให้งานประจำวันที่น่าเบื่อนั้นสนุกสนานขึ้นอีกสักนิด กระแสที่ได้รับความนิยมอย่างสูงอยู่ในวงการแปลงโฉมสินค้าในครัวเรือนทั่วไปให้เป็นวัตถุออกแบบเริ่มต้นขึ้นเกือบยี่สิบปีมาแล้ว เมื่อบริษัทออกแบบรายใหญ่ เช่น "Alessi" ตระหนักว่าสินค้าจะต้องมีรูปแบบและการทำงานที่อยู่เหนือความคาดหมายกลายเป็น "วัตถุที่ปรารถนา" และการจะทำให้บรรลุถึงปลายทางนี้ จะต้องสร้างสินค้าที่นำความรู้สึกที่น่าพึงพอใจแก่ผู้บริโภคโดยทำให้พวกเขามีความสุขที่ได้ใช้ และเห็นรูปลักษณะที่สวยงาม วัตถุที่สามารถสร้างอารมณ์ในเชิงบวก และกระตุ้นความรู้สึกได้นั้นจะออกแบบโดยมีพื้นฐานอยู่บนสมมติฐานที่ว่าจะต้องตอบสนองความต้องการทางจิตใจได้มากเท่ากับความต้องการในทางรูปธรรมจริงๆ จับถึงความเบิกบานใจและความตึงตึงใจใหม่ๆ ที่อยู่ใต้จิตสำนึกของผู้บริโภคได้

รายละเอียดของโครงการ:

ในช่วงแรก นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการหาแรงบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ ประกอบด้วย

หนังสือ นิตยสาร แคตตาล็อก อินเทอร์เน็ต เป็นต้น การอภิปรายกลุ่มจะมุ่งไปที่การกระตุ้นให้ขบคิดลึกซึ้งขึ้น และเน้นที่ด้านต่างๆ เบื้องต้นของโครงการ ขั้นตอนการออกแบบจะเป็นส่วนสำคัญของแผนการเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะพัฒนาแนวคิดออกมาเป็นต้นแบบของงานออกแบบในท้ายที่สุด

Short Courses at Accademia Italiana



Francesco Cappuccio design for "Hora"

