Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI PRODOTTO

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

10

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ICAR/13

ANNO DI CORSO

/**/
III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
10 CFU

DOCENTE

/**/
Da definire

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

/**/
L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
Il corso si prefigge l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti conoscitivi e metodologici necessari per comprendere gli aspetti e le tematiche che interessano la cultura del progetto di design.

L'ambito disciplinare comprende la progettazione dei nuovi prodotti industriali in grado di rispondere alle nuove esigenze e molteplici opportunità d'uso dell'abitare contemporaneo.

Lo studente dovrà acquisire una metodologia che sia di guida nelle scelte di natura tecnico-progettuale, che si rapportano alle condizioni del contesto nel quale si interviene e che siano appropriate ad ogni caso specifico e alle differenti richieste del mercato. Il risultato ultimo è quello di acquisire conoscenze teoriche e tecniche, metodologiche e strumentali per sapersi orientare all'interno dell'articolato processo progettuale e produttivo. Si intende formare così una figura di designer che sia cosciente e capace di gestire la dimensione 'materiale' degli artefatti industriali.

I contributi teorici, lo studio dei designer che operano nella contemporaneità e la lettura di alcuni progetti esemplificativi avranno come obiettivo l'approfondimento degli elementi metodologici di base per la scelta consapevole delle soluzioni progettuali da adottare in relazione al concept, alle richieste esigenziali, alla compatibilità ambientale e agli esiti formali e costruttivi dei prodotti di design.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione dei temi trattati e avrà allenato la capacità di osservazione e di riflessione sul rapporto tra forma, uso e funzione degli artefatti

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente avrà sviluppato la capacità di applicazione delle conoscenze in maniera da dimostrare un approccio professionale al processo progettuale

Autonomia di giudizio

Lo studente avrà sviluppato le capacità di analisi e di ideazione delle qualità fisiche e sensoriali degli oggetti e dimostrato la capacità di raccogliere e interpretare i dati ritenuti utili alle diverse fasi di sviluppo del progetto

Abilità comunicative

Lo studente saprà comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti

Capacità di apprendimento

Lo studente avrà sviluppato e allenato quelle capacità di apprendimento che sono necessarie per proseguire gli studi successivi con un alto grado di autonomia.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
Lezioni Corso

1 - Il ruolo e le competenze del designer. Opposte visioni a confronto 2 - Empatia e Design: un riesame 3 - Forma e funzione / arte e tecnica 4 - Metodologia del progetto 5 - Sempering: le azioni del fare nel design. Una metodologia progettuale nella pratica del design contemporaneo 6 - Redesign: la riprogettazione dei grandi classici 7 - Il design democratico 8 - Dall' artigiano al maker 9 - Esercizi di stile di un design 'combinatorio' : il lavoro di Cesare Leonardi 10 - L'economia dell'oggetto nell'opera di Achille Castiglioni. L'unita' minima e la memoria dell'artefatto come scelta metodologica e progettuale 11 - Il progetto per la sostenibilità 12 - I materiali e la sperimentazione 13 - Interazione e intelligenza: oggetti smart e internet of things 14 - Dematerializzazione, virtualizzazione, contesto tecnologico 15 - La cultura del progetto nel rapporto tra azienda e designer 16 - Sistemi di oggetti 17 - Design driven innovation 18 - La trasformabilità degli oggetti 19 - Emotional design 20 - 10 principi di buon design 21 - Interdisciplinarità : le competenze multiple del designer 22 - Innovazione e utopia 23 - Konstantin Grcic 24 - NENDO design 25 - Michele De Lucchi 26 - Jasper Morrison 27 - Ross Lovegrove. La forma del futuro 28 - Edward Barber & Jay Osgerby 29 - Michael Anastassiades 30 - Patricia Urquiola 31 - Paolo Ulian 32 - Marc Newson 33 - Roman ed Erwan Bouroullec 34 - Francesco Faccin 35 - Vincent Van Duysen 36 - Giacomo Moor 37 - Lorenzo Damiani 38 - Carlo Contin 39 - Ron Arad 40 - Fabio Novembre 41 - Formafantasma 42 - Sebastian Bergne 43 - Martino Gamper 44 - Marc Sadler 45 - Giulio Iacchetti 46 - Luca Nichetto 47 - Fernando e Humberto Campana 48 - Gumdesign 49 - Odoardo Fioravanti 50 - BrogliatoTraverso 51 - Il progetto di design di uno sgabello IKEA 52 - Il progetto di uno sgabello: un metodo di lavoro 53 - Lo sgabello nel design: anni '20-'50 54 - Lo sgabello nel design: anni '60-'70 55 - Lo sgabello nel design: anni '80-'90 56 - Lo sgabello nel design: anni 2000-2009 57 - Lo sgabello nel design: anni 2010-2019 58 - La filosofia IKEA nel progetto di uno sgabello 59 - Materiali e tecnologie IKEA nel progetto di uno sgabello 60 - Gli sgabelli Ikea Approfondimenti: "Cos'è il Design?" 1 - Che cos'è il design? Qual' è il ruolo futuro del design nell\ incertezza del tempo presente? - Matteo Bazzicalupo 2 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell'incertezza del tempo presente? - Brogliato Traverso 3 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell'incertezza del tempo presente? - Lorenzo Damiani 4 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell\ incertezza del tempo presente? - Daniele Della Porta 5 - Che cos'è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell' incertezza del tempo presente? - Francesco Faccin 6 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell' incertezza del tempo presente? - Gumdesign 7 - Che cos' è il design?

Qual è il ruolo futuro del design nell'incertezza del tempo presente? - Giulio Iacchetti 8 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell\ incertezza del tempo presente? - Niklas Jacob 9 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell'incertezza del tempo presente? - Luca Nichetto 10 - Che cos' è il design? Qual è il ruolo futuro del design nell\ incertezza del tempo presente? - Carlo Contin

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L’esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall’Ateneo.

L’esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L’esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l’elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l’autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell’elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell’elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell’insegnamento. Il giudizio riguarda l’intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell’esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell’esame se quest’ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L’attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 60 Videolezioni + 60test di autovalutazione Impegno totale stimato: 60 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

è Redazione di un elaborato

è Partecipazione a web conference
è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 10 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.