Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

14

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ICAR/13

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base X

Caratterizzante q

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
14 CFU

DOCENTE

/**/

Chiara Ciliberto

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 vuole introdurre gli studenti alla progettazione del prodotto di design inteso come oggetto portatore di cultura e di sapere. L’approccio al progetto avverrà attraverso l’individuazione di una emergenza progettuale intesa come problematica per la quale lo studente potrà avanzare, dopo un’ampia e strutturata ricerca e analisi tipologica, una ipotesi progettuale.

L’obiettivo finale del corso sarà sintetizzare nel progetto il carattere innovativo, la relazione con l’utente, la reale fattibilità tecnica e la sua riproducibilità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente dovrà acquisire anzitutto una capacità di ricerca e di indagine sulla tematica individuata; ciò avverrà attraverso un’analisi dell’esistente, dei contesti d’uso e delle tipologie di prodotto esistenti. Saranno poi avanzate, attraverso disegni, brief e modelli di studio, ipotesi progettuali che saranno oggetto di verifica e di validazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso le videolezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata che farà emergere gradualmente i caratteri innovativi del concept. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica del concept e quindi da esso si passerà allo sviluppo del progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell’approccio al concept.

Autonomia di giudizio

Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell’oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d’uso, l’innovazione tipologica e funzionale, il grado di complessità del prodotto e il percorso progettuale e operativo che porta il designer dall’idea alla produzione finale

Abilità comunicative

Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico proprio del design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.

Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Il saper "fare" nel design

2 - Arte e design 3 - Design sostenibile 4 - Design emozionale 5 - Innovazione e utopia del design italiano 6 - Virtual design 7 - Internet of things 8 - Riscrittura del progetto di design 9 - Design trasformabile 10 - Il disegno per il design del prodotto 11 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria 12 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto 13 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto 14 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto 15 - La scelta dei materiali per il design: il legno 16 - La scelta dei materiali per il design: i metalli 17 - La scelta dei materiali per il design: le materie plastiche 18 - Le azioni del design: introduzione 19 - Le azioni del design: impilare 20 - Le azioni del design: intrecciare 21 - Le azioni del design: piegare 22 - Le azioni del design: connettere 23 - Le azioni del design: plasmare 24 - Le azioni del design: soffiare 25 - Le azioni del design: incidere 26 - Le azioni del design: disporre 27 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Franco ... 28 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Marco Z... 29 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gae Aul... 30 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Joe Col... 31 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Alessan... 32 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gionata... 33 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gaetano... 34 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Mario B... 35 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Andrea ... 36 - Il colore del prodotto di design 37 - Il progetto come portatore di cultura 38 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Bruno Munari 39 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Enzo Mari 40 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Achille Castiglioni 41 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Vico Magistretti 42 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Ettore Sottsass 43 - Le contaminazioni del design 44 - La forma del design 45 - La funzione del design 46 - L'ergonomia e il design 47 - I contesti d'uso del progetto 48 - Il colore del prodotto di design 49 - L'interior design 50 - Progettare l'arredo 51 - L'analisi delle tipologie di arredo 52 - Le sedute 53 - Il tavolo 54 - La libreria 55 - L'illuminazione 56 - L'ottimizzazione degli spazi nell'arredo domestico 57 - Il caso IKEA 58 - Il caso Poltrona Frau 59 - Il caso Kartell 60 - Gli spazi domestici 61 - Gli spazi pubblici 62 - Gli spazi espositivi e culturali 63 - Il colore come scelta progettuale 64 - Il colore nello spazio e negli arredi 65 - La percezione e il design 66 - Le texture 67 - L'arredo di recupero 68 - Il design primario 69 - Come formulare un concept 70 - Organizzare gli spazi - simmetria e asimmetria 71 - Organizzare gli spazi - le curve 72 - Organizzare gli spazi - equilibrio e contrasto 73 - Finiture e materiali nell'arredo 74 - Gli stili e gli oggetti associati 75 - La sostenibilita' nell'arredo contemporaneo 76 - La marca e il brand design 77 - Design anonimo 78 - Design for All 79 - La vita degli oggetti 80 - La comunicazione identitaria del progetto 81 - Stili fotografici per il prodotto

di design 82 - Il packaging 83 - Il marketing 84 - L?esperienza di acquisto di un prodotto 85 - Cenni sulla proprietà intellettuale

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 252 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 84 Videolezioni + 84 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 84 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 14 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.