Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

14

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ICAR/13

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
14 CFU

DOCENTE

/**/

Maria Grazia Fioravanti

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

/**/
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, ideale prosecuzione del corso di Design del Prodotto I, vuole consolidare le competenze già apprese relative alla lettura del brief, all'analisi tipologica, all'identificazione del concept ed elaborazione del progetto. Il corso lavorerà su tematiche ad alto contenuto innovativo che sia esso legato alla tecnologia, alla sostenibilità ambientale o a nuovi contesti di utilizzo. Inoltre, gli studenti saranno introdotti ad una metodologia di lavoro orientata allo sviluppo sistemico del prodotto o di una famiglia di prodotti.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente dovrà confermare di aver appreso i fondamenti legati alla progettazione e all'analisi tipologica del prodotto, superando i vincoli formali e tecnologici in un'ottica di progettazione allargata, originale, che possa porre la sostenibilità e l'innovazione al centro del ciclo creativo del prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni introdurranno lo studente alla progettazione non più solo di un prodotto ma di tutti quegli aspetti legati al prodotto e che attorno ad esso gravitano contribuendo alla formazione di sistemi complessi di oggetti. Attraverso i confronti sulle prime mappe di avvicinamento al concept lo studente si accorgerà del fondamentale cambio di scala che avviene quando si supera la relazione oggetto/utente per arrivare alla relazione oggetto/utente/sistema.

Le conoscenze teoriche saranno poi validate nella parte esecutiva del progetto quando la progettazione dovrà tenere conto di tutti gli aspetti valoriali e di sistema emersi nella prima fase di analisi. Infine, sarà necessario produrre, a seguito di relazioni da instaurare con enti esterni, un'analisi dei costi e conseguente piano di promozione per ipotizzare un inserimento immediato del prodotto/servizio sul mercato.

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 sistema in cui esso si trova o con altri e molteplici sistemi di oggetti con i quali potrà entrare in relazione. Lo studente dovrà inoltre essere in grado di gestire, oltre il prodotto in sé anche le relazioni che il prodotto potrebbe determinare, il loro livello di complessità, le ricadute che esse potrebbero avere sul sistema stesso e sull'utente finale.

Abilità comunicative

Attraverso le lezioni lo studente consoliderà il linguaggio proprio del design evoluto che gli consentirà di sostenere, anche aprendo dei ragionamenti critici, una progettazione sempre più complessa e legata ai fattori di innovazione più importanti.

Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà dimostrare di saper interpretare in modo autonomo e personale, il brief di progetto, tener conto dei dati e delle informazioni raccolte nella fase di ricerca, rispondere alle esigenze sociali, di sostenibilità e di sistema del progetto. Inoltre, dovrà dimostrare di essere consapevole circa il sistema di immissione nel mercato del prodotto con tutti gli aspetti di marketing ad esso correlati.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Presentazione corso

2 - I significati del design

3 - Definizioni del design

4 - Il Design del quotidiano

5 - 'Humble masterpieces' MOMA 2024

6 - 'Design alla Coop' (caso studio)

7 - Il sistema prodotto

8 - Analisi sistema prodotto

9 - Analisi tipologica-semiotica-sistemica

10 - Analisi prodotto: caffettiera Moka Express

11 - Analisi prodotto: lampada Lampan

12 - Analisi prodotto: lampada Gemeo

13 - Analisi prodotto: lampada Lampy Plus

14 - La comunicazione visiva

15 - La composizione

16 - La percezione visiva

17 - Il linguaggio della forma dei prodotti

18 - Forma, uso, funzione

19 - Design e artigianato: Internoitaliano

20 - Design e artigianato: Hands on Design

21 - Design e artigianato: SIRU Lighting

22 - Design e artigianato: Portego

23 - Design e artigianato: Clique

24 - Design e artigianato: Cyrcus

25 - Design e artigianato: Zp Studio Tools

26 - Design e materiali

27 - I materiali per il design

28 - I prodotti da lastra

29 - Le qualità soft del materiale

30 - I materiali e le materioteche

31 - Design e materiali: Zieta Design

32 - Design e materiali: Formafantasma

33 - Design e materiali: Fabric-Action

34 - Dieter Rams

35 - Ora Ito

36 - Carlotta de Bevilacqua

37 - Makio Hasuike

38 - Martì Guixé

39 - Arik Levy

40 - Francisco Gomez Paz

41 - Philippe Nigro

42 - Lanzavecchia+Wai

43 - Ingo Maurer

44 - Lagranja Design

45 - Studio Natural

46 - Marc Sadler

47 - Gumdesign

48 - Marcel Wanders

49 - Stefano Giovannoni

50 - Andries Van Onck

51 - Front design

52 - Xavier Lust

53 - Matali Crasset

54 - James Irvine

55 - Marco Zito

56 - Naoto Fukasawa

57 - Richard Hutten

58 - Satyendra Pakhalé

59 - Hella Jongerius

60 - Il processo di sviluppo di un prodotto

61 - Il progetto di un prodotto

62 - Il progetto di una lampada

63 - Ricerca sulla tipologia e sui materiali

64 - Ricerca sui bisogni e sulle funzioni

65 - Il brief di progetto

66 - Gino Sarfatti - il designer della luce

67 - Storia design lampade - anni '30-'50

68 - Storia design lampade - anni '60-'70

69 - Storia design lampade - anni '80-'90

70 - L'esempio di due Maestri

71 - Design lampade anni 2000

72 - Design lampade anni 2010

73 - Artemide

74 - Flos

75 - Luceplan

76 - Martinelli Luce

77 – Viabizzuno

78 - Creatività e Design

79 - Il processo creativo

80 - Metodo e creatività

81 - Ergonomia e Design

82 - Il design a misura d'uomo

83 - Come è fatta una lampada

84 - Presentare un progetto

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 alla prima 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)
§ "Vivere con la complessità", Donald Norman – 2011 Pearson;

§ "Didesign ovvero niente", Michele Cafarelli", 2012 Espress Edizioni

§ "Le parole del design", Cecilia Cecchini, 2012, Listlab

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