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

CEAR-08/D

ANNO DI CORSO

III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

10 CFU

DOCENTE

In corso di selezione

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 nonspecialisti

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

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'unità 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

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L’insegnamento è articolato in videolezioni di circa 30 minuti corredate da dispense, slide e questionario di autovalutazione.

Per ogni insegnamento è prevista1 videolezione di didattica erogativa in modalità sincrona a contenuto innovativo ed interattivo, secondo modalità definite dal docente di riferimento,vi è altresì la possibilità di redazionedi un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.

Il modello didattico 2025-2026, in ottemperanza al D.M. 1835 del 6 dicembre 2024, prevede di norma, per ogni CFU, un totale di almeno 7 ore di didattica. La didattica erogativa è perciò effettuata dall’Anno Accademico 2025/2026 per l’80% in modalità asincrona, articolata in un numero di videolezioni coerente ai CFU complessivi del singolo insegnamento, corredate da materiale didattico adeguato allo studio individuale e, per almeno il 20%, in modalità sincrona

La didattica erogativa asincrona prevede per ogni ora una videolezione registrata, una dispensa corredata da riferimenti bibliografici, note, tabelle, immagini, grafici ed un questionario di dieci domande di autovalutazione con quattro possibili risposte di cui solo una corretta e tre distrattori, oltre un file di riepilogo relativo agli obiettivi ed alla struttura in paragrafi della lezione, con l’aggiunta di alcune parole chiave. Nel dettaglio la videolezione corrisponde alla singola lezione teorica del docente.La didattica sincrona si compone di una web conferenze per CFU e di un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.L’obiettivo della didattica erogativa in modalità sincrona è assicurare tutte quelle attività che tipicamente richiedono apprendimenti “in situazione” o rapporto “face to face”, quali laboratori, seminari, esperienze sul campo, tirocini, ecc., tenendo conto anche delle metodologie a carattere innovativo e volte a favorire l’interazione docente-studenti e tra studenti

Sono previsti:

interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all’intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio esimilari); gli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione); le e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, web quest,progetto,produzionediartefatto(ovariantiassimilabili),effettuati dai corsisti, con relativo feed-back; le forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o test initinere; le esperienze di apprendimento in situazione realizzabili attraverso ambienti di simulazione, oppure attraverso la virtualizzazione di laboratori didattici.
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.

Nel computo delle ore della didattica erogativa sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul Corso di Studio, sull’uso della piattaforma e simili, che rientrano nei servizi di tutoraggio per l’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 erogativa 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 la verificain 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 perverificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 studenti che avranno luogo durante la fruizione del corso proposte dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

La didattica sincrona garantisce una premialità massima di 2 punti che si somma al voto dell’esame finale, suddivisa in 1 punto per la didattica erogativa sincrona (Webconference) ed 1 punto didattica erogativa sincrona (Elaborato). La premialità massima per le Webconference è di un punto sul voto di esame. Ogni studente può partecipare a tutte le Webconference erogate. Per ciascuna di esse, il superamento del test finale di apprendimento –che richiede almeno quattro risposte corrette su cinque domande relative al tema trattato – consente di ottenere un punteggio pari a 0,5. Una volta raggiunto un punteggio totale di 1, allo studente viene riconosciuta la premialità. La redazione dell’elaborato consente una premialità pari ad 1 punto sul voto dell’esame, se considerato sufficiente. Saranno rese disponibili due tracce di elaborati.

È data facoltà allo studente di partecipare alla didattica erogativa sincrona.

La valutazione finale ha lo scopo di misurareil grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 ottenuto nella verifica di profitto al quale si sommano le premialità che lo studente può aver ottenuto partecipando alla didattica erogativa sincrona e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica sincrona 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 ed anche all’ultima domanda.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA ASINCRONA

Di norma massimo l’80% delle lezioni è svolto in modalità asincrona.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA SINCRONA CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

Almeno il 20% delle lezioni è svolto in modalità sincrona e possono prevedere:

èPartecipazione web conference

èRedazione di un elaborato

èSvolgimento delle prove in itinere con feedback

èSvolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

èVideolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èQuestionario di autovalutazione

èMateriali predisposti per le lezioni sincrone

èTesto 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.