Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIA DEL DESIGN

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

12

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

CEAR-08/D

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base X

Caratterizzante q

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
12 CFU

DOCENTE

Carla Farina

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 di Metodologia del design ha l’obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale.

Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche. Ci si confronta altresì su come con i ‘materiali’ costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell’azione progettuale.

Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell’arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; I rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.

Autonomia di giudizio

Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.

Abilità comunicative

Il materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento

I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell’intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1. La storia del Bauhaus (Prof. Marco Pietrosante)
2. Cosa è il design (Prof. Marco Pietrosante)
3. Bauhaus: la didattica (Prof. Marco Pietrosante)
4. Il metodo progettuale Munari (Prof. Marco Pietrosante)
5. La scuola di Ulm (Prof. Marco Pietrosante)
6. La Francia di Le Corbusier (Prof. Marco Pietrosante)
7. Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet (Prof. Marco Elia)
8. Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del design sovietico (Prof. Marco Elia)
9. Il rapporto designer-industria negli Stati Uniti degli anni '30 (Prof. Marco Elia)
10. Il design dell'esperienza (Prof. Marco Elia)
11. Il Post-modern (Prof. Marco Elia)
12. Il progetto come problema (Prof. Marco Elia)
13. Il design come forma simbolica per la ricerca di una nuova identità (Prof. Marco Elia)
14. Progetto, produzione e comunicazione nell’Europa Centro orientale (Prof. Marco Elia)
15. London design (Prof. Marco Elia)
16. Stefano Giovannoni. Il design dei codici affettivi (Prof. Marco Elia)
17. Il colore delle superfici e dello spazio: la Bisazza tra arte, architettura e design (Prof. Marco Elia)
18. Karim Rashid. Il design dell’eccesso (Prof. Marco Elia)
19. Design and mass customization: l’industria della piccola serie (Prof. Marco Elia)
20. Light design e artefatti mutanti (Prof. Marco Elia)

21. Il design del benessere (Prof. Marco Elia)
22. Philippe Starck. L’archistar al servizio del design democratico (Prof. Marco Elia)
23. I Fratelli Bouroullec. Il design come ricerca senza confini (Prof. Marco Elia)
24. Ron Arad. Il design come esplorazione (Prof. Marco Elia)
25. La nascita del design in Italia: una questione di stile
26. La Triennale di Milano: il design si mostra
27. Il mobile razionalista: Marcel Breuer, maestro di innovazione
28. Design Scandinavo e Organicismo
29. Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design
30. Il Compasso d'Oro
31. Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale
32. I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg
33. I protagonisti: De Pas, D'Urbino, Lomazzi, creatività ed ironia
34. I protagonisti: I Castiglioni e il Ready Made
35. Sarfatti, Castiglioni, Sapper: il design della luce
36. Vico Magistretti: artista della concretezza
37. Marco Zanuso: un designer all'antica
38. I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese
39. Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti
40. Design e Impresa, design e imprenditore
41. Jean Prouvè: l'estetica della tecnologia
42. Il Design dei materiali. Kartell plastica e plasticità
43. Design e materiali. Gaetano Pesce, provocare la differenza
44. Design e materiali: il caso Thonet
45. Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno
46. Eileen Gray, pioniera del design
47. Lilly Reich, la designer del Moderno
48. Charlotte Perriand: designer anticonformista e all’avanguardia
49. Cini Boeri, il design della funzione
50. Gae Aulenti: un universo creativo

51. Humberto e Fernando Campana. Dal riuso all'invenzione
52. Denis Santachiara: il design digitale
53. Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato
54. Enzo Mari, la coscienza del design
55. Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto
56. Issey Miyake, tra moda e design
57. Roberto Capucci. Lo stupore della forma
58. Design come innovazione. Invenzione creativa o progettualità
59. Alessandro Mendini. Il design tra etica e metafisica ((Prof. Marco Elia)
60. Andrea Branzi. Il design tra teoria e prassi (Prof. Marco Elia)

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE

/**/
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 l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 h tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.

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.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati

- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
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 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.

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone

Testi di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

Renato De Fusco, Storia del design, Laterza, 1985 Vittorio Gregotti, Il disegno del Prodotto industriale, Italia 186-1980, Electa, 1986; Milano Domitilla Dardi, Vanni Pasca, Manuale di Storia del Design, Silvana Editoriale, 2019 Tonino Paris (a cura di), Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, 20.00.11 antologia il design italiano, Roma Design Più, 2012 Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizioni Laterza, 1981 Tomàs Maldonado, Disegno Industriale: un riesame, Feltrinelli, 1976
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

CEAR-08/D

ANNO DI CORSO

I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

Base X

Caratterizzante q

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
12 CFU

DOCENTE

Carla Farina

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 di Metodologia del design ha l’obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale.

Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche. Ci si confronta altresì su come con i ‘materiali’ costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell’azione progettuale.

Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell’arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; I rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.

Autonomia di giudizio

Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.

Abilità comunicative

Il materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento

I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

PROGRAMMA DIDATTICO

1 - Cosa è il design

2 - La storia del Bauhaus

3 - Bauhaus: la didattica

4 - Il metodo progettuale Munari

5 - La scuola di Ulm

6 - La Francia di Le Corbusier

7 - Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet

8 - Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del design sovietico

9 - Il rapporto designer-industria negli Stati Uniti degli anni 30

10 - Il design dell esperienza

11 - Il Post-modern

12 - Il progetto come problema

13 - Il Design Come Forma Simbolica Per La Ricerca Di Una Nuova Identità

14 - Progetto, produzione e comunicazione nell Europa Centro orientale

15 - London design

16 - Stefano Giovannoni. Il design dei codici affettivi

17 - Il colore delle superfici e dello spazio: la Bisazza tra arte, architettura e design

18 - Karim Rashid. Il design dell eccesso

19 - Design and mass customizzation: l industria della piccola serie

20 - Light design e artefatti mutanti

21 - Il design del benessere

22 - Philippe Starck. l archistar al servizio del design democratico

23 - I Fratelli Bouroullec. Il design come ricerca senza confini

24 - Ron Arad. Il design come esplorazione

25 - La nascita del design in Italia: una questione di stile

26 - La Triennale di Milano: il design si mostra

27 - Il mobile razionalista: Marcel Breuer, maestro di innovazione

28 - Design Scandinavo e Organicismo

29 - Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design

30 - Il Compasso d'Oro

31 - Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale

32 - I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg

33 - I protagonisti: De Pas D’Urbino Lomazzi, Creatività ed ironia

34 - I protagonisti: I Castiglioni e il Ready Made

35 - Sarfatti, Castiglioni, Sapper: il design della luce

36 - Vico Magistretti: artista della concretezza

37 - Marco Zanuso: un designer all'antica

38 - I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese

39 - Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti

40 - Design e Impresa, design e imprenditore

41 - Jean Prouvé: L’estetica della tecnologia

42 - Design e materiali. Kartell plastica e plasticità

43 - Design e materiali. Gaetano Pesce, provocare la differenza

44 - Design e materiali: il caso Thonet

45 - Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno

46 - Eileen Gray, pioniera del design

47 - Lilly Reich, la designer del Moderno

48 - Charlotte Perriand: designer anticonformista e all'avanguardia

49 - Cini Boeri, il design della funzione

50 - Gae Aulenti: un universo creativo

51 - Humberto e Fernando Campana. Dal riuso all'invenzione

52 - Denis Santachiara: il design digitale

53 - Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato

54 - Enzo Mari, la coscienza del design

55 - Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto

56 - Issey Miyake, tra moda e design

57 - Roberto Capucci. Lo stupore della forma

58 - Design come innovazione. Invenzione creativa o progettualità

59 - Alessandro Mendini. Postmoderno italiano

60 - Andrea Branzi. Il design tra teoria e prassi

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 laboratorididattici.
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:

è Partecipazione web conference

è Redazione di un elaborato

è Svolgimento delle prove in itinere con feedback

è Svolgimento 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)

Renato De Fusco, Storia del design, Laterza, 1985 Vittorio Gregotti, Il disegno del Prodotto industriale, Italia 186-1980, Electa, 1986; Milano Domitilla Dardi, Vanni Pasca, Manuale di Storia del Design, Silvana Editoriale, 2019 Tonino Paris (a cura di), Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, 20.00.11 antologia il design italiano, Roma Design Più, 2012 Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizioni Laterza, 1981 Tomàs Maldonado, Disegno Industriale: un riesame, Feltrinelli, 1976

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