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

CEAR-08/D

## 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 - Virtual design

6 - Internet of things

7 - Riscrittura del progetto di design

8 - Design trasformabile

9 - Il disegno per il design del prodotto

10 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria

11 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto

12 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto

13 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto

14 - Le azioni del design: introduzione

15 - Le azioni del design: impilare

16 - Le azioni del design: intrecciare

17 - Le azioni del design: piegare

18 - Le azioni del design: connettere

19 - Le azioni del design: plasmare

20 - Le azioni del design: soffiare

21 - Le azioni del design: incidere

22 - Le azioni del design: disporre

23 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Marco Zanuso

24 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gae Aulenti

25 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Joe Colombo

26 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Alessandro Mendini

27 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gionatan De Pas, Donato D'Urbino, Paolo Lomazzi

28 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gaetano Pesce

29 - Il colore del prodotto di design

30 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Bruno Munari

31 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Enzo Mari

32 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Achille Castiglioni

33 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Vico Magistretti

34 - Approfondimento tematico sui maestri del design: Ettore Sottsass

35 - Le contaminazioni del design

36 - La forma del design

37 - La funzione del design

38 - L'ergonomia e il design

39 - I contesti d uso del progetto

40 - Il colore del prodotto di design

41 - L'interior design

42 - Progettare l'arredo

43 - L'illuminazione

44 - Il caso IKEA

45 - Il caso Poltrona Frau

46 - Il caso Kartell

47 - Gli spazi domestici

48 - Gli spazi pubblici

49 - Gli spazi espositivi e culturali

50 - Il colore come scelta progettuale

51 - Il colore nello spazio e negli arredi

52 - La percezione e il design

53 - Le texture

54 - L'arredo di recupero

55 - Il design primario

56 - Come formulare un concept

57 - Organizzare gli spazi: simmetria e asimmetria

58 - Organizzare gli spazi - le curve

59 - Organizzare gli spazi - equilibrio e contrasto

60 - Finiture e materiali nell'arredo

61 - La sostenibilità

62 - La marca e il brand design

63 - Design anonimo

64 - Design for All

65 - La vita degli oggetti

66 - La comunicazione identitaria del progetto

67 - Stili fotografici per il prodotto di design

68 - Il packaging

69 - Il marketing

70 - L'esperienza di acquisto di un prodotto

71 - Cenni sulla proprietà intellettuale

## 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:

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.