Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI DISEGNO TECNICO INDUSTRIALE PER LA PROGETTAZIONE CIRCOLARE

SETTORE SCIENTIFICO

ING-IND/15 (IIND-03/B)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ING-IND/15

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante q

Affine X

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
9 CFU

DOCENTE

/**/
Germana Pasquino

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 offre agli studenti le competenze tecniche e metodologiche necessarie per progettare prodotti e sistemi industriali che rispondano ai principi dell'economia circolare. Attraverso l'utilizzo di strumenti di disegno tecnico, software di modellazione 3D e simulazioni impareranno a creare progetti che favoriscano la riduzione degli sprechi, l'efficienza energetica e la facilità di disassemblaggio e riciclo dei prodotti a fine vita.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

L’insegnamento permetterà di acquisire competenze avanzate nell'utilizzo degli strumenti di disegno tecnico industriale, sia a mano che tramite software CAD (Computer-Aided Design), conoscere le normative europee e internazionali relative alla progettazione sostenibile e all'economia circolare, come la Direttiva Ecodesign, comprendere come il disegno tecnico possa influenzare il ciclo di vita dei prodotti, facilitando la riparazione, il riutilizzo e il riciclo.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L’insegnamento permetterà agli studenti di progettare prodotti che minimizzino l'uso di materiali non rinnovabili, favorendo l'impiego di materiali riciclabili e biodegradabili, apprendere tecniche di progettazione modulare, che facilitino lo smontaggio, la manutenzione e la sostituzione dei componenti, prolungando la vita utile dei prodotti.

Autonomia di giudizio

Lo studente sarà in grado di affrontare autonomamente diverse problematiche relative alla progettazione e alla gestione di un sistema produttivo, scegliendo di volta in volta la metodologia più adatta al particolare problema, analizzando i dati di input necessari e individuando le soluzioni più opportune e convenienti sia dal punto di vista economico, sia dal punto di vista gestionale.

Abilità comunicative

Grazie alla visione d’insieme che lo studente acquisirà nel corso dell’insegnamento, egli sarà in grado di comunicare efficacemente i progetti tecnici attraverso disegni, modelli e presentazioni, sia a un pubblico tecnico che non tecnico.

Capacità di apprendimento

L’insegnamento consentirà allo studente di familiarizzare con i concetti chiave dell'economia circolare, come la progettazione per il riciclo, la riduzione dell'uso di risorse, la riutilizzabilità dei componenti e la minimizzazione dei rifiuti e potrà sviluppare competenze nell'analisi del ciclo di vita dei prodotti (Life Cycle Assessment - LCA), valutando l'impatto ambientale di ogni fase del ciclo di vita, dalla produzione allo smaltimento.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1 - Introduzione al corso-Il Disegno

2 - Proiezioni e numero minimo di viste

3 - Le sezioni nel disegno tecnico

4 - Sezioni coniche

5 - Numeri normali e rugosità

6 - Tolleranze

7 - I Sistemi albero-base e foro-base

8 - Le catene di tolleranze

9 - Materiali per l'Ingegneria

10 - Il rilievo dal vero e lo schizzo tecnico

11 - Classificazione degli schizzi

12 - Quotatura

13 - Le Tolleranze geometriche

14 - Esigenza di inviluppo e principio di massimo materiale

15 - La Rugosità

16 - Criteri di scelta dei collegamenti fissi non smontabili

17 - Saldature

18 - Incollaggi

19 - Collegamenti filettati

20 - Lavorazioni delle filettature

21 - I collegamenti albero-mozzo

22 - Collegamento con linguette

23 - Collegamenti per trasmissione di coppie

24 - Dimensionamento modulare e classificazione ruote dentate

25 - Trasmissione del moto con giunti

26 - Criteri di scelta e montaggio dei cuscinetti di strisciamento

27 - Il montaggio dei cuscinetti volventi

28 - Tenute e guarnizioni

29 - La progettazione industriale nell'era digitale

30 - La progettazione nell'ambiente immersivo

31 - Applicazioni della realtà virtuale

32 - Rappresentazione degli oggetti in realtà virtuale

33 - Sistemi di Interazione e Visualizzazione

34 - Sistemi di Input

35 - Dispositivi di Output

36 - Ambienti di programmazione e sviluppo

37 - Simulazione delle attività produttive

38 - Software per le simulazioni in ambiente virtuale immersivo

39 - Software per la gestione dei dispositivi

40 - Software di Human Modelling

41 - Software Classic Jack

42 - Analisi ergonomica con il software di Human Modelling

43 - Progettazione concettuale per la qualità

44 - L'uomo nel progetto

45 - Economia Circolare

46 - Re-Design rivoluzionario

47 - Dallo spreco al valore

48 - Le particelle elementari

49 - I cinque modelli di Business Circolari

50 - Organizzazione dei Modelli di affari

51 - La gestione dei rifiuti urbani

52 - Creazione di valore nell'Economia Circolare

53 - Obiettivi dell’economia Circolare

54 - Dieci innovazioni rivoluzionarie

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 previste162 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 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 54 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 9 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

- è Videolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

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.