Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI PROGETTAZIONE E GASTRONOMIA

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

8

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

CEAR-08/D

ANNO DI CORSO

III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Caratterizzante X

Base q

Affine q

A scelta studente q

NUMERO DI CREDITI

8 CFU

DOCENTE

Alessia Cipolla

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

/**/
Con il corso ci si propone di erogare agli studenti le conoscenze progettuali di base. Introducendo il tema del progetto per l’industria e specificando poi gli ambiti dell’Industria alimentare attraverso il Food Design, intrecciandoli col mondo del marketing turistico e territoriale. Il corso avrà un approfondimento sulle tecniche del pensiero progettuale di sistema che toccando gli ambiti più innovativi dei valori legati alla contemporaneità, fornirà lo strumento di analisi e di progetto propri del design. In particolare, verranno affrontate le implicazioni sociali e culturali di cui il cibo è portatore, e che costituiscono parte integrante delle dinamiche di crescita, anche economica, dei territori.

Una parte legata allo studio di casi d’eccellenza chiuderà il corso; attraverso la loro analisi si affronteranno le corrispondenze complesse di sistema tra mondo reale, tecnologia digitale e comunità social.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Col corso si intende trasferire agli studenti gli strumenti metodologici e teorici per affrontare progettualmente le richieste del mercato. Fornire le conoscenze per poter leggere i temi della contemporaneità e tradurli in azioni dinamiche e produttive. Fornire le basi per poter riconoscere, analizzare e valutare le attività progettuali legati al mondo del cibo e dell’industria alimentare.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Parte integranti del corso sono esercizi e test che affiancano le argomentazioni trattate e che permettono allo studente di verificare quanto appreso nel corso delle lezioni.

Verranno inoltre richieste agli studenti ricerche ed analisi su casi specifici al fine di applicare quanto appreso durante le lezioni.

Autonomia di giudizio

Grazie alle competenze acquisite seguendo il corso, gli studenti avranno una conoscenza approfondita della tematica progettuale legata al mondo dell’industria alimentare e più in generale del cibo. Lo studio delle case history permetterà di leggere i fenomeni più attuali che legano la progettazione ai cambiamenti di carattere culturale, sociale ed economico in ambito sia pubblico che privato

55

Abilità comunicative

Attraverso l’approfondimento dei temi legati al progetto del cibo ed ai suoi risvolti economicosociali, permetterà agli studenti di acquisire la conoscenza e la terminologia adeguata a poter interloquire con i professionisti del settore. Lo

sviluppo delle facoltà comunicative sarà facilitato dal colloquio diretto e dal confronto sui risultati acquisiti, attraverso le prove di verifica previste a corollario del corso.

Capacità di apprendimento

La capacità di apprendimento sarà stimolata sia attraverso le esercitazioni che verteranno sulle informazioni erogate, sia in virtù della progettazione finale che verrà proposta come sintesi del corso. L'invito ad approfondire attraverso la documentazione sia virtuale che analogica, incrementerà l'attenzione e la concentrazione sui temi teorici proposti.

PROGRAMMA DIDATTICO (PER MACRO AREE + NUMERO LEZIONI PREVISTE)

1 - Introduzione

2 - Storia della cultura a tavola nell'antichità

3 - Storia della cultura a tavola nel Medioevo

4 - Storia e cultura a tavola nel Rinascimento

5 - Storia della cultura a tavola nel '600 - '700

6 - Storia della cultura a tavola nell'800

7 - Storia e cultura a tavola nel Novecento

8 - Storia della cultura a tavola negli anni 2000

9 - Il progetto della tavola. Costruire lo spazio della convivialità

10 - Il Food Design

11 - Apparecchiare la tavola (processo metodologico)

12 - Le posate

13 - I piatti

14 - I bicchieri da vino rosso

15 - I bicchieri da vino bianco (design, tendenze e servizio)

16 - I bicchieri da vino spumante e da vino dolce (design; tendenze; servizio)

17 - I bicchieri da cocktail (design, tendenze, servizio)

18 - Lo spazio del servizio a tavola

19 - Tipologie di servizio a tavola

20 - La storia dell'impiattamento anni '70 - '80 - '90

21 - La storia dell'impiattamento anni 2000-2020

22 - Lo spazio e la composizione del piatto

23 - La progettazione del ristorante

24 - La cucina del ristorante

25 - La sala del ristorante

26 - L'outdoor del ristorante

27 - Il progetto per la pizza

28 - I luoghi del vino

29 - Enoturismo: le cantine in Italia

30 - Enoturismo: le cantine nel mondo

31 - Le enoteche in Italia

32 - Le enoteche nel mondo

33 - I bar

34 - Il retail enogastronomico

35 - Retail enogastronomico: il pane

36 - Retail enogastronomico: il formaggio

37 - Retail enogastronomico: la carne e i salumi

38 - Retail enogastronomico: la pasticceria

39 - Retail enogastronomico: il tè

40 - Retail enogastronomico: il cioccolato

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 verifica 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 per verificare 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 misurare il 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)

B. Munari “Da cosa nasce cosa”, Bari - Laterza 1996. AA.VV. “Farsi un libro”, Viterbo - Stampa Alternativa 1993 T. Maldonado “La speranza progettuale”, Torino - Einaudi 1970. R. De Fusco “Storia del design”, Bari - Laterza 2009 G. Pauli “Blue economy”, Milano - Ed. Ambiente 2015. J. Thackara “In The Bubble”, Torino - Allemandi 2008 J. Maeda “Le leggi della semplicità”, Milano - Bruno Mondadori 2006. M. Montanari “Il cibo come cultura”, Bari - Laterza 2004.
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.