Università Mercatorum

Università telematica delle Camere di Commercio Italiane

PROGRAMMA DEL CORSO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13

CFU

14

OBIETTIVI

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 ATTESI

- 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.

MODALITÀ DI RACCORDO CON ALTRI INSEGNAMENTI (INDICARE LE MODALITÀ E GLI INSEGNAMENTI CON I QUALI SARÀ NECESSARIO RACCORDARSI)

Il corso si potrà raccordare con i corsi di Disegno e Modellistica e Informatica per il design attraverso lo sviluppo di lezioni con tematiche comuni al fine di migliorare l'operatività degli studenti sia sullo sviluppo di disegni e modelli preparatori sia nella finalizzazione del progetto grazie alle competenze informatiche.

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

Sono previsti due momenti di verifica in itinere e un esame finale. I momenti di verifica parziali potranno essere sostenuti in forma orale e riguarderanno due momenti del corso:

1. La presentazione degli elaborati di ricerca che dovranno porre in evidenza la capacità dello studente di approcciare il tema progettuale in modo trasversale e approfondito conducendo sia un'analisi dell'esistente sia una ricerca di segni utili alla definizione del concept;

2. La presentazione del concept elaborato sulla base delle informazioni raccolte nel momento di ricerca e comunicato attraverso disegni a mano libera o digitali in grado di trasmettere la funzione, il contesto d'uso, la forma e il rapporto con l'utente del progetto ipotizzato.

L'esame finale consisterà nella presentazione orale delle tavole di progetto complete di tutte le informazioni utili a comunicare il carattere innovativo del prodotto, le sue destinazioni d'uso, il suo grado di innovazione tipologica e formale. È richiesta inoltre la presentazione di un'ipotesi di campagna marketing per individuare il posizionamento del prodotto nel mercato. Saranno richiesti inoltre i disegni tecnici minimi essenziali per realizzare industrialmente il progetto.

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.

- Attività di didattica erogativa (DE): 84 Videolezioni + 84 Test Autovalutazione. Impegno totale stimato: 84 ore

- Attività di didattica interattiva (DI):

- Revisione elaborati intermedi;
- Redazione e verifica degli elaborati intermedi;
- Partecipazione a web conference;
- Revisioni elaborati finali.

Totale: 14 ore

- Attività di autoapprendimento: 252 ore per lo studio individuale

Libro di riferimento Testi suggeriti:

- “Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale”, Bruno Munari – 2017, Laterza;
- “Design e materiali”, Beatrice Lerma, Claudia De Giorgi, Cristina Allione – 2011, Franco Angeli Editore;
- “La pelle del design”, Barbara Del Curto, Eleonora Fiorani, Caterina Passaro – 2010, Lupetti Editore
- “Cromorama”, Riccardo Falcinelli – 2017, Einaudi Stile Libero
- “Gli oggetti di qualità e il loro significato”, Pietro Rutelli, Elisa Bortolanza – 2006, Cortina Editore

AGENDA

Sono previsti due momenti di verifica in itinere e un esame finale. I momenti di verifica parziali potranno essere sostenuti in forma orale e riguarderanno due momenti del corso:

1. La presentazione degli elaborati di ricerca che dovranno porre in evidenza la capacità dello studente di approcciare il tema progettuale in modo trasversale e approfondito conducendo sia un’analisi dell’esistente sia una ricerca di segni utili alla definizione del concept;

2. La presentazione del concept elaborato sulla base delle informazioni raccolte nel momento di ricerca e comunicato attraverso disegni a mano libera o digitali in grado di trasmettere la funzione, il contesto d’uso, la forma e il rapporto con l’utente del progetto ipotizzato.

L’esame finale consisterà nella presentazione orale delle tavole di progetto complete di tutte le informazioni utili a comunicare il carattere innovativo del prodotto, le sue destinazioni d’uso, il suo grado di innovazione tipologica e formale. È richiesta inoltre la presentazione di un’ipotesi di campagna marketing per individuare il posizionamento del prodotto nel mercato. Saranno richiesti inoltre i disegni tecnici minimi essenziali per realizzare industrialmente il progetto.

- 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.

- Attività di didattica erogativa (DE): 84 Videolezioni + 84 Test Autovalutazione. Impegno totale stimato: 84 ore

- Attività di didattica interattiva (DI):

- Revisione elaborati intermedi;
- Redazione e verifica degli elaborati intermedi;
- Partecipazione a web conference;
- Revisioni elaborati finali.

Totale: 14 ore

- Attività di autoapprendimento: 252 ore per lo studio individuale

Libro di riferimento Testi suggeriti:

- “Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale”, Bruno Munari – 2017, Laterza;
- “Design e materiali”, Beatrice Lerma, Claudia De Giorgi, Cristina Allione – 2011, Franco Angeli Editore;
- “La pelle del design”, Barbara Del Curto, Eleonora Fiorani, Caterina Passaro – 2010, Lupetti Editore
- “Cromorama”, Riccardo Falcinelli – 2017, Einaudi Stile Libero
- “Gli oggetti di qualità e il loro significato”, Pietro Rutelli, Elisa Bortolanza – 2006, Cortina Editore

PROGRAMMA DIDATTICO

1 - Il saper "fare" nel design

2 - Arte e design

3 - Design sostenibile

4 - Design emozionale

5 - Innovazione e utopia del design italiano

6 - Virtual design

7 - Internet of things

8 - Riscrittura del progetto di design

9 - Design trasformabile

10 - Il disegno per il design del prodotto

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

12 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto

13 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto

14 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto

15 - La scelta dei materiali per il design: il legno

16 - La scelta dei materiali per il design: i metalli

17 - La scelta dei materiali per il design: le materie plastiche

18 - Le azioni del design: introduzione

19 - Le azioni del design: impilare

20 - Le azioni del design: intrecciare

21 - Le azioni del design: piegare

22 - Le azioni del design: connettere

23 - Le azioni del design: plasmare

24 - Le azioni del design: soffiare

25 - Le azioni del design: incidere

26 - Le azioni del design: disporre

27 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Franco Albini

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

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

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

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

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

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

34 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Mario Bellini

35 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Andrea Branzi

36 - Il colore del prodotto di design

37 - Il progetto come portatore di cultura

38 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Bruno Munari

39 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Enzo Mari

40 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Achille Castiglioni

41 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Vico Magistretti

42 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Ettore Sottsass

43 - Le contaminazioni del design

44 - La forma del design

45 - La funzione del design

46 - L'ergonomia e il design

47 - I contesti d'uso del progetto

48 - Il colore del prodotto di design

49 - L'interior design

50 - Progettare l'arredo

51 - L'analisi delle tipologie di arredo

52 - Le sedute

53 - Il tavolo

54 - La libreria

55 - L'illuminazione

56 - L'ottimizzazione degli spazi nell'arredo domestico

57 - Il caso IKEA

58 - Il caso Poltrona Frau

59 - Il caso Kartell

60 - Gli spazi domestici

61 - Gli spazi pubblici

62 - Gli spazi espositivi e culturali

63 - Il colore come scelta progettuale

64 - Il colore nello spazio e negli arredi

65 - La percezione e il design

66 - Le texture

67 - L'arredo di recupero

68 - Il design primario

69 - Come formulare un concept

70 - Organizzare gli spazi - simmetria e asimmetria

71 - Organizzare gli spazi - le curve

72 - Organizzare gli spazi - equilibrio e contrasto

73 - Finiture e materiali nell'arredo

74 - Gli stili e gli oggetti associati

75 - La sostenibilita' nell'arredo contemporaneo

76 - La marca e il brand design

77 - Design anonimo

78 - Design for All

79 - La vita degli oggetti

80 - La comunicazione identitaria del progetto

81 - Stili fotografici per il prodotto di design

82 - Il packaging

83 - Il marketing

84 - L'esperienza di acquisto di un prodotto

85 - Cenni sulla proprietà intellettuale