

## PROGRAMMA DEL CORSO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2

### SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13

### CFU

14

### OBIETTIVI

*/\*\*/*

Il corso, ideale prosecuzione del corso di Design del Prodotto I, vuole consolidare le competenze già apprese relative alla lettura del brief, all'analisi tipologica, all'identificazione del concept ed elaborazione del progetto. Il corso lavorerà su tematiche ad alto contenuto innovativo che sia esso legato alla tecnologia, alla sostenibilità ambientale o a nuovi contesti di utilizzo. Inoltre, gli studenti saranno introdotti ad una metodologia di lavoro orientata allo sviluppo sistemico del prodotto o di una famiglia di prodotti.

### 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: Scienza e tecnologia dei materiali, Tecniche e metodi di rappresentazione del progetto, Disegno tecnico e rappresentazione, Psicologia Sociale, Sociologia dei processi culturali e comunicativi, attraverso lo sviluppo di lezioni con tematiche comuni al fine di migliorare l'operatività degli studenti sia sul piano teorico e culturale sia sul piano tecnico e tecnologico.

### MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale di Roma. Gli esami scritti, invece, possono essere sostenuti sia nelle sede centrale che nelle sedi periferiche. L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula di solito tre domande. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare sia il grado di comprensione delle nozioni teoriche sia la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande 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 ed elaborati proposti dal docente).

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 : 9ore

Attività di autoapprendimento

162 ore per lo studio individuale

Libro di riferimento

Testi suggeriti:

“Vivere con la complessità”, Donald Norman – 2011, Pearson; “Didesign ovvero niente”, Michele Cafarelli”, 2012 Espress Edizioni “Le parole del design”, Cecilia Cecchini, 2012, Listlab

## **RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente dovrà confermare di aver appreso i fondamenti legati alla progettazione e all'analisi tipologica del prodotto, superando i vincoli formali e tecnologici in un'ottica di progettazione allargata, originale, che possa porre la sostenibilità e l'innovazione al centro del ciclo creativo del prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni introdurranno lo studente alla progettazione non più solo di un prodotto ma di tutti quegli aspetti legati al prodotto e che attorno ad esso gravitano contribuendo alla formazione di sistemi complessi di oggetti. Attraverso i confronti sulle prime mappe di avvicinamento al concept lo studente si accorgerà del fondamentale cambio di scala che avviene quando si supera la relazione oggetto/utente per arrivare alla relazione oggetto/utente/sistema.

Le conoscenze teoriche saranno poi validate nella parte esecutiva del progetto quando la progettazione dovrà tenere conto di tutti gli aspetti valoriali e di sistema emersi nella prima fase di analisi. Infine sarà necessario produrre, a seguito di relazioni da instaurare con enti esterni, un'analisi dei costi e conseguente piano di promozione per ipotizzare un inserimento immediato del prodotto/servizio sul mercato.

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 sistema in cui esso si trova o con altri e molteplici sistemi di oggetti con i quali potrà entrare in relazione. Lo studente dovrà inoltre essere in grado di gestire, oltre il prodotto in sé anche le relazioni che il prodotto potrebbe determinare, il loro livello di complessità, le ricadute che esse potrebbero avere sul sistema stesso e sull'utente finale.

#### Abilità comunicative

Attraverso le lezioni lo studente consoliderà il linguaggio proprio del design evoluto che gli consentirà di sostenere, anche aprendo dei ragionamenti critici, una progettazione sempre più complessa e legata ai fattori di innovazione più importanti.

#### Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà dimostrare di saper interpretare in modo autonomo e personale, il brief di progetto, tener conto dei dati e delle informazioni raccolte nella fase di ricerca, rispondere alle esigenze sociali, di sostenibilità e di sistema del progetto. Inoltre dovrà dimostrare di essere consapevole circa il sistema di immissione nel mercato del prodotto con tutti gli aspetti di marketing ad esso correlati.

## **PROGRAMMA DIDATTICO**

### Lezioni sui caratteri generali

01. Presentazione corso
02. I significati del design
03. Definizioni del design
04. Il Design del quotidiano
05. 'Humble masterpieces' (caso studio)
06. 'Design alla Coop' (caso studio)

### Lezioni sul sistema prodotto

07. Il sistema prodotto
08. Analisi sistema prodotto
09. Analisi tipologica-semiotica-sistemica
10. Analisi prodotto: caffettiera Moka Express
11. Analisi prodotto: lampada Lampan
12. Analisi prodotto: lampada Gemeo
13. Analisi prodotto: lampada Lampy Plus
14. La comunicazione visiva

15. La composizione
16. La percezione visiva
17. Il linguaggio della forma dei prodotti
  
18. Forma, uso, funzione
19. Design e artigianato: Internoitaliano
20. Design e artigianato: Hands on Design
21. Design e artigianato: SIRU Lighting
22. Design e artigianato: Portego
23. Design e artigianato: Clique
24. Design e artigianato: Cyrcus
  
25. Design e artigianato: Zp Studio Tools
26. Design e materiali
27. I materiali per il design
28. I prodotti da lastra
29. Le qualità soft del materiale
30. I materiali e le materiotecche
31. Design e materiali: Zieta Design
32. Design e materiali: Formafantasma
33. Design e materiali: Fabric-Action

Lezioni sulla filosofia di prodotto e di progetto

34. Dieter Rams
  
35. Ora Ito
  
36. Carlotta de Bevilacqua
37. Makio Hasuike
38. Martì Guixé
39. Arik Levy
40. Francisco Gomez Paz

41. Philippe Nigro
42. Lanzavecchia+Wai
43. Ingo Maurer
44. Lagranja Design
45. Studio Natural
46. Marc Sadler
47. Gumdesign
48. Marcel Wanders
49. Stefano Giovannoni
50. Andries Van Onck
51. Front design
52. Xavier Lust
53. Matali Crasset
54. James Irvine
55. Marco Zito
56. Naoto Fukasawa
57. Richard Hutten
58. Satyendra Pakhalé
59. Hella Jongerius

Lezioni sul processo progettuale (tema: lampada da tavolo)

60. Il processo di sviluppo di un prodotto
61. Il progetto di un prodotto
62. Il progetto di una lampada
63. Ricerca sulla tipologia e sui materiali
64. Ricerca sui bisogni e sulle funzioni
65. Il brief di progetto
66. Gino Sarfatti - il designer della luce

67. Storia design lampade - anni '30-'50
68. Storia design lampade - anni '60-'70
69. Storia design lampade - anni '80-'90
70. L'esempio di due Maestri
71. Design lampade anni 2000
72. Design lampade anni 2010
73. Artemide
74. Flos
75. Luceplan
76. Martinelli Luce
77. Viabizzuno
78. Creatività e Design
79. Il processo creativo
80. Metodo e creatività
81. Ergonomia e Design
82. Il design a misura d'uomo
83. Come è fatta una lampada
84. Presentare un progetto