

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Design del Prodotto 1.d
Codice insegnamento	97155
Titolo aggiuntivo	Products from Artefacts: Designing as Cultural Transmission.
Settore Scientifico-Disciplinare	NN
Lingua	Italiano; Inglese; Tedesco
Corso di Studio	Corso di laurea in Design e Arti - Curriculum in Design
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	prof. dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815 dipl. des. Klaus Hackl, Klaus.Hackl@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37147 dr. Camilo Ayala Garcia, Camilo.AyalaGarcia@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/47021
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	1st & 2nd
CFU	19
Ore didattica frontale	180
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	295
Ore di ricevimento previste	93
Sintesi contenuti	Il corso mira a trasmettere agli studenti e alle studentesse conoscenze e competenze sugli approcci operativi del lavoro, i

	metodi e le teorie del design di prodotto per i vari campi di applicazione con una particolare attenzione all'uso dei materiali.
Argomenti dell'insegnamento	Nel semestre estivo 2026 esploreremo il design di prodotto come pratica culturale, nella quale il sapere del fare, incorporato negli artefatti, viene trasmesso attraverso le generazioni e appreso mediante l'osservazione attenta, la pratica progettuale e l'uso. Il corso di studio combina una ricerca guidata da domande, la sperimentazione pratica e il confronto diretto con i materiali, consentendo di collegare le conoscenze sull'evoluzione delle tipologie d'oggetto con la propria pratica progettuale. Il nostro focus è sugli artefatti vernacolari — oggetti domestici tradizionali, arredi regionali, utensili e dettagli architettonici — così come si trovano nei musei all'aperto e nelle collezioni di arte popolare della nostra regione. Realizzati per l'uso quotidiano, questi esempi di progettazione anonima — molti di straordinaria bellezza e ingegnosità — recano tracce di adattamento e affinamento, plasmate dalla scarsità di risorse, dalle condizioni locali e dalle tradizioni artigianali preindustriali. Insieme ne analizzeremo la forma, i materiali e la logica funzionale, per comprendere come soluzioni storiche possano ispirare il progetto futuro. Attraverso un confronto diretto con le collezioni del Tiroler Volkskunstmuseum di Innsbruck e del Museum Tiroler Bauernhöfe di Kramsach, esploreremo artefatti che ci ispirano e ne elaboreremo dettagliate biografie d'oggetto, tracciandone materiali, processi produttivi, modalità d'uso e significato culturale. Mediante il disegno analitico e la ricostruzione in scala reale, utilizzando tecniche di modellazione adeguate, indagheremo proporzioni, strategie costruttive e relazioni funzionali, sviluppando una comprensione incarnata dell'interconnessione tra materiale, forma, funzione e uso negli oggetti di riferimento selezionati. Sulla base di questo lavoro sugli artefatti storici, svilupperete nuove idee di prodotto che reinterpretano in chiave contemporanea le tradizioni progettuali regionali. I vostri progetti potranno seguire uno dei tre approcci proposti: l'approccio evolutivo, che preserva e sviluppa ulteriormente le caratteristiche chiave dell'oggetto; l'approccio funzionale, che mantiene la

	funzione originaria trasformandone la forma; oppure l'approccio formale, che riprende forme esistenti aprendole a nuove funzioni. L'obiettivo non è la semplice copia, bensì la prosecuzione creativa di una linea progettuale, nella quale principi senza tempo vengono tradotti nel presente. Visite museali, studi di disegno, ricostruzioni e prototipazione inquadrano il design come una pratica cumulativa, storicamente fondata. Considereremo i prodotti non come esiti isolati, ma come istantanee all'interno di traiettorie di sviluppo più ampie, modellate da generazioni successive di progettisti e artigiani. Attraverso lo studio degli artefatti e il trasferimento dei loro principi nei vostri progetti, collocherete il vostro lavoro all'interno di questo processo continuo e contribuirete attivamente all'evoluzione in corso della cultura materiale.
Parole chiave	Artefatti, pratica culturale, design anonimo, reinterpretazione, cultura materiale
Prerequisiti	Aver superato il progetto WUP e tutti i corsi WUP; aver certificato il livello di conoscenza linguistica B1 nella lingua del corso negli anni successivi al primo.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Escursioni a musei e aziende, conferenze, incontri con esperti e discussioni, workshop ed esercitazioni, revisioni individuali e di gruppo, nonché critiche e contributi di ospiti esterni.
Obbligo di frequenza	non obbligatorio ma consigliato
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Conoscenza e comprensione aver acquisito una metodologia progettuale nel campo del design del prodotto dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto. aver acquisito le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design del prodotto aver acquisito le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea aver acquisito le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutti le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere teorico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale.

	Capacità di applicare conoscenza e comprensione ideare, sviluppare, realizzare un progetto nel campo del design del prodotto finalizzare la realizzazione di un progetto compiuto nel campo del design del prodotto grazie alle conoscenze di base acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico. cogliere i principali fenomeni che caratterizzano la società attuale, saperli osservare criticamente anche in una prospettiva etica e sociale ed elaborare soluzioni adeguate sul piano della proposta/risposta progettuale. mettere a frutto e sviluppare quanto appreso nel corso di studi nell'eventuale proseguimento della propria formazione con la laurea magistrale nell'ambito del design. Autonomia di giudizio essere in grado di sviluppare una buona autonomia di giudizio finalizzata allo sviluppo della propria capacità progettuale e all'insieme di decisioni necessarie per portare un progetto a compimento. essere in grado di sviluppare una buona autonomia di giudizio sia nella valutazione critica del proprio lavoro, sia nella capacità di utilizzare corretti strumenti interpretativi rispetto ai contesti dove andranno ad applicare la propria pratica progettuale e/o a proseguire i propri studi valutandone anche aspetti di carattere etico e sociale. Abilità comunicative presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo del design del prodotto in forma di installazione, oralmente e per scritto. comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico. comunicare e presentare ad un livello professionale un proprio progetto in un'altra lingua oltre alla propria e in maniera corretta in una terza lingua. Capacità di apprendimento apprendere ad un livello professionale una metodologia progettuale
--	--

	intesa come capacità di individuare, sviluppare e realizzare soluzioni a problemi progettuali di carattere complesso applicando le conoscenze acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico necessarie per poter avviare un'attività professionale e/o proseguire il proprio corso di studi con la laurea magistrale. sviluppare un'attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni. acquisire una conoscenza di base di discipline di carattere teorico, scientifico e tecnico unita ad una metodologia di studio adeguata a proseguire il proprio percorso di studi con la laurea magistrale.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	La valutazione si basa su: - Motivazione personale, curiosità e competenze progettuali complessive, nonché capacità di lavoro in team — dimostrate e applicate attivamente dallo studente nel corso delle revisioni di progetto e di tutte le attività del semestre. - Qualità, autonomia e coerenza del progetto — valutate in base al modo in cui il progetto viene presentato, argomentato e comunicato durante le revisioni individuali e di gruppo, la presentazione intermedia e l'esame finale, inclusa la documentazione di progetto. Quest'ultima attesta inoltre la capacità dello studente di riflettere in modo coerente sul proprio processo progettuale e di integrarlo in tutte le fasi di sviluppo del progetto. N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE ALL' INIZIO DEL SEMESTRE.
Criteri di valutazione	I criteri di valutazione per il corso di Progettazione di prodotto, per un totale del 100%, sono i seguenti: - Fino al 20% del voto complessivo viene attribuito alla motivazione personale, alla capacità di lavoro in team e alle competenze progettuali acquisite e applicate attivamente durante il semestre.

	- Fino al 30% del voto complessivo viene attribuito alla qualità, autonomia e chiarezza del lavoro di ricerca e progettazione presentato nella revisione intermedia, tenendo conto della capacità dello studente di riflettere, sviluppare e comunicare i risultati della ricerca e le proposte progettuali. - Fino al 50% del voto complessivo viene attribuito alla qualità, autonomia e sviluppo completo del progetto di semestre, come realizzato, visualizzato, motivato, documentato e comunicato nella presentazione finale. La documentazione del progetto è inclusa e dimostra la capacità dello studente di integrare e rappresentare in modo coerente e professionale l'intero processo progettuale.
Bibliografia obbligatoria	Clivio, Franco (et. al.): Verborgene Gestaltung. Dinge sehen und begreifen. Birkhäuser, 2009 Erni, Peter; Huwiler, Martin; Marchand, Christophe: Transfer – erkennen und bewirken. Lars Müller Verlag, 1999 Fehlbaum, Rolf (ed.): A Way of Life. Notes on Ballenberg. Lars Müller Verlag, 2023 Giedion, Sigfried: Die Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte. Europäische Verlagsanstalt, 1982 Grießmair, Hans: Bewahrte Volkskultur. Führer durch das Volkskundemuseum in Dietenheim, 2013 Kubler, George: Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge. Suhrkamp, 1982 Laube, Stefan: Der Mensch und seine Dinge. Eine Geschichte der Zivilisation, erzählt von 64 Objekten. Hanser, 2020 Lichtenstein, Claude: As Found. Die Entdeckung des

	Gewöhnlichen. Lars Müller Verlag, 2001 Menardi, Herlinde: Schätze des Tiroler Volkskunstmuseum. Zwei Bände. Haymon Verlag, 1992 Morrison, Jasper: Immaculate Conception – Objects without Author, in: Ottagono No. 118., 1996 Morrison, Jasper: The Hard Life. Lars Müller Verlag, 2017 Ritter, Arno: Einfach Alltäglich. Über Gegenstände und ihre Geschichten. Innsbruck, 2017 Terstiege, Gerrit: The Making of Design. From the First Model to the Final Product. Birkhäuser, 2010 Yanagi, Soetsu: The Beauty of Everyday Things. Penguin, 2018
Bibliografia facoltativa	Adamson, Glenn: The Craft Reader. Bloomsbury Publishing, 2010 Benker, Gertrud: Altes bäuerliches Holzgerät. Callwey, 1979 Benker, Gertrud: In alten Küchen. Einrichtung - Gerät - Kochkunst. Callwey, 1987 Colwell, Chip: So Much Stuff. How Humans Discovered Tools, Invented Meaning, and Made More of Everything. Chicago, 2023 De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Merve, Berlin 1988 Farrelly, Liz; Weddell, Joanna: Design Objects and the Museum.

	Bloomsbury, 2016 Flusser, Vilém: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Carl Hanser Verlag, 1993 Kufus, Axel: Einfach. Merve Verlag Berlin, 2009 MacGregor, Neil: A History of the World in 100 Objects. Penguin, 2011 Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto: Super Normal. Sensations of the Ordinary. Lars Müller, 2007 Morrison, Jasper: Source Material. Vitra Design Museum, 2014 Parsons, Tim: Thinking - Objects. Contemporary Approaches to Product Design. AVA Publishing, 2009 Rachewiltz, Siegfried de: Flickwerk. Flicker und Wiederverwerten im historischen Tirol. Arunda 88, 2014 Sudjic, Deyan: The Language of Things. Penguin, 2009 Welzbacher, Christian: Das totale Museum. Über Kulturklitterung als Herrschaftsform. Matthes & Seitz Berlin, 2017 Yanagi, Soetsu: Die Schönheit der einfachen Dinge. Gustav Lübke Verlag, 1999
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità, Utilizzo responsabile delle risorse, Innovazione e infrastrutture

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Design del prodotto
Codice insegnamento	97155A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Tedesco
Docenti	dipl. des. Klaus Hackl, Klaus.Hackl@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37147
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	8
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	90
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	110
Ore di ricevimento previste	60
Sintesi contenuti	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Product Design in diverse functional and experimental scopes.
Argomenti dell'insegnamento	The project covers numerous methodological aspects of contemporary, multi-layered product design processes: - from raising initial questions to developing a critical problem awareness. - from inspiration to decision-making. - from hypothetical assumptions to the formulation of coherent design concepts. - from research to ideation. - from sketching to technical drawing. - from the creation of models to final prototypes. - from project presentation to project communication. - from project planning to project documentation.

Modalità di insegnamento	Museum excursions and company visits, lectures, expert talks and discussions, workshops and exercises, individual and group reviews, guest critics.
Bibliografia obbligatoria	Clivio, Franco (et. al.): Hidden Forms. Seeing and Understanding Things. Birkhäuser, 2009 Erni, Peter; Huwiler, Martin; Marchand, Christophe: Transfer – erkennen und bewirken. Lars Müller Publishers, 1999 Fehlbaum, Rolf (ed.): A Way of Life. Notes on Ballenberg. Lars Müller, 2023 Giedion, Sigfried: Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History. 1948 Grießmair, Hans: Bewahrte Volkskultur. Führer durch das Volkskundemuseum in Dietenheim, 2013 Kubler, George: The Shape of Time. Remarks on the History of Things. Yale University Press, 2008 Laube, Stefan: Der Mensch und seine Dinge. Eine Geschichte der Zivilisation, erzählt von 64 Objekten. Hanser, 2020 Lichtenstein, Claude: As Found. The Discovery of the Ordinary. Lars Müller Publisher, 2001 Menardi, Herlinde: Schätze des Tiroler Volkskunstmuseum. Zwei Bände. Haymon Verlag, 1992 Morrison, Jasper: Immaculate Conception – Objects without Author, in: Ottagono No. 118., 1996

	Morrison, Jasper: The Hard Life. Lars Müller, 2017 Ritter, Arno: Einfach Alltöglich. Über Gegenstände und ihre Geschichten. Innsbruck, 2017 Terstiege, Gerrit: The Making of Design. From the First Model to the Final Product. Birkhäuser, 2010 Yanagi, Soetsu: The Beauty of Everyday Things. Penguin, 2018
Bibliografia facoltativa	Adamson, Glenn: The Craft Reader. Bloomsbury Publishing, 2010 Benker, Gertrud: Altes bäuerliches Holzgerät. Callwey, 1979 Benker, Gertrud: In alten Küchen. Einrichtung - Gerät - Kochkunst. Callwey, 1987 Colwell, Chip: So Much Stuff. How Humans Discovered Tools, Invented Meaning, and Made More of Everything. Chicago, 2023 De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Merve, Berlin 1988 Farrelly, Liz; Weddell, Joanna: Design Objects and the Museum. Bloomsbury, 2016 Flusser, Vilém: The Shape of Things. A Philosophy of Design. Reaktion Books, 1999 Kufus, Axel: Einfach. Merve Verlag Berlin, 2009 MacGregor, Neil: A History of the World in 100 Objects. Penguin,

	2011 Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto: Super Normal. Sensations of the Ordinary. Lars Müller, 2007 Morrison, Jasper: Source Material. Vitra Design Museum, 2014 Parsons, Tim: Thinking - Objects. Contemporary Approaches to Product Design. AVA Publishing, 2009 Rachewiltz, Siegfried de: Flickwerk. Flicker und Wiederverwerten im historischen Tirol. Arunda 88, 2014 Sudjic, Deyan: The Language of Things. Penguin, 2009 Welzbacher, Christian: Das totale Museum. Über Kulturklitterung als Herrschaftsform. Matthes & Seitz Berlin, 2017 Yanagi, Soetsu: The Unknown Craftsman. A Japanese Insight into Beauty. Kodansha, 1990
--	---

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Materials and production
Codice insegnamento	97155B
Settore Scientifico- Disciplinare	IMAT-01/A
Lingua	Italiano
Docenti	dr. Camilo Ayala Garcia, Camilo.AyalaGarcia@unibz.it

	https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/47021
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	6
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	60
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	90
Ore di ricevimento previste	18
Sintesi contenuti	Il corso deve fornire fondamenti, metodi, teorie e tecniche riferite a materiali, tecnologie e processi produttivi per la creazione di oggetti tridimensionali.
Argomenti dell'insegnamento	Il modulo introduce la scienza dei materiali e le tecnologie di trasformazione nel design, esplorando sia approcci project-driven sia material-driven. Attraverso lezioni e attività pratiche, gli studenti sviluppano una comprensione delle proprietà dei materiali, degli strumenti di selezione e dei processi produttivi, applicandoli allo sviluppo iterativo di modelli e prototipi. I principali argomenti trattati includono: - la storia dei materiali per il design; - la generazione di idee progettuali attraverso le proprietà e le qualità dei materiali; - gli strumenti per la selezione dei materiali nei progetti di design; - i processi di produzione e trasformazione industriale.
Modalità di insegnamento	Il modulo è articolato in brevi lezioni teoriche, attività di sperimentazione, workshop pratici, analisi di casi studio e revisioni del lavoro.
Bibliografia obbligatoria	Ashby, M., & Johnson, K. (2002). <i>Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Ashby, M. F. (2013). <i>Materials and the Environment: Eco-informed Material Choice</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann.

	Thompson, R. (2017). <i>The Materials Sourcebook for Design Professionals</i>. London: Thames & Hudson. Thompson, R. (2007). <i>Manufacturing Processes for Design Professionals</i>. London: Thames & Hudson. Karana, E., Pedgley, O., & Rognoli, V. (Eds.). (2014). <i>Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Karana, E., Pedgley, O., & Rognoli, V. (Eds.). (2021). <i>Materials Experience 2: Materials and Design Experience</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Vezzoli, C. (2018). <i>Design for Environmental Sustainability: Life Cycle Design of Products</i> (2nd ed.). London: Springer.
Bibliografia facoltativa	

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Teorie dei consumi culturali
Codice insegnamento	97155C
Settore Scientifico-Disciplinare	GSPS-06/A
Lingua	Inglese
Docenti	prof. dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
CFU	5
Docente responsabile	

Ore didattica frontale	30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	95
Ore di ricevimento previste	15
Sintesi contenuti	The module introduces students to issues related to material culture, consumption practices, their values and how these have been theorised in sociology, but not only, to the role of consumption in globalisation processes.
Argomenti dell'insegnamento	The module introduces students to issues related to material culture, consumption practices, their values and how these have been theorised in sociology, but not only, to the role of consumption in globalisation processes. This course provides an in-depth introduction to theories of cultural consumption, framed within the overarching semester theme. Students will explore the primary theories and concepts of cultural consumption, examining their historical emergence and critically considering their implications within consumer culture. Emphasising a multi-disciplinary perspective, the course addresses consumption as a socially embedded practice within specific socio-historical contexts, with a particular focus on everyday life. They will learn to: Understand the causes and consequences of both material and cultural consumption at micro and macro levels. Develop a critical understanding of the historical emergence of consumption and consumer culture theories. Reflect on design practice and the role of design in cultural consumption. Apply theoretical insights to actual consumption practices through empirical experiences. This course aims to equip students with a comprehensive understanding of cultural consumption, fostering critical thinking and practical skills to analyse and influence consumption practices in their future.

Modalità di insegnamento	Lectures, discussions and group works.
Bibliografia obbligatoria	Katz-Gerro, T. (2004). Cultural consumption research: review of methodology, theory, and consequence. <i>International Review of Sociology</i>, 14(1), 11–29 Sassatelli, R. (2007). <i>Consumer culture: History, theory and politics</i>. London, Sage Warde, A. (2015). The sociology of consumption: Its recent development. <i>Annual Review of Sociology</i>, 41, 117-134. <i>Additional Readings for the oral presentation will be introduced and selected from the students during lectures.</i>
Bibliografia facoltativa	