Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Design del Prodotto 2.d
Codice insegnamento	97167
Titolo aggiuntivo	A Tavola!
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	Sig. Sebastian Camerer, Sebastian.Camerer2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/28444 dr. Mila Stepanovic, Mila.Stepanovic@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52991 dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	2nd - 3rd
CFU	19
Ore didattica frontale	90+60+30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	295
Ore di ricevimento previste	93
Sintesi contenuti	Il corso trasmette agli studenti e alle studentesse conoscenze e competenze sugli approcci operativi del progetto, i metodi e le

	teorie del design di prodotto per vari campi di applicazione funzionali e sperimentali con una particolare attenzione ai processi di produzione digitale.
Argomenti dell'insegnamento	Il progetto è dedicato al tavolo come oggetto di progettazione e punto di partenza per esplorare in modo sperimentale, processuale e creativo aspetti e tematiche essenziali del design. Ci approcciamo al tavolo innanzitutto come elemento architettonico, osservando come interagisce con l'ambiente circostante, gli oggetti e le persone, come definisce lo spazio e come noi ci relazioniamo con esso. Esploriamo le abitudini quotidiane, le tradizioni, i rituali e le regole sociali che si formano attorno ai tavoli e quali spunti ne derivano per il design. Come luogo di interazione, consideriamo il ruolo della forma, delle proporzioni, dell'ergonomia, della maneggevolezza e della trasformabilità. Come elemento d'arredo e componente costruttivo, sperimentiamo l'interazione tra elementi statici, connessioni, materiali e processi di produzione.
Parole chiave	Design di prodotto, sviluppo di prodotto, processo di design, tavolo, cultura della tavola, arredamento, oggetto nello spazio, artefatti culturali, strumenti sociali, rituali, oggetti politici, semantica del prodotto, design interfaccia, esperienza utente, ergonomia, accessibilità, usabilità, statica, costruzione, struttura, materiali, processo di produzione, trasformazione, assemblaggio, prototipazione, design parametrico, design digitale, fabbricazione digitale.
Prerequisiti	Il superamento con esito positivo del progetto Product Design 1 nonché la dimostrazione della competenza linguistica a livello B1 nella lingua del corso negli anni successivi al primo anno di studi.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Modulo 1: lezioni frontali, workshop, discussioni, lavoro sul campo, escursioni, revisioni personali. Modulo 2: lezioni frontali, esercitazioni, casi di studio, progetto semestrale, revisioni personali. Modulo 3: lezioni frontali, casi di studio, seminari, workshop.

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 prodott 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	MODULO 1: Presentazione del progetto: ogni candidato presenterà il suo lavoro attraverso disegni grafici, un modello fisico, fotografie, un testo sintetico e una sintesi del suo lavoro in un opuscolo. Verranno valutati il percorso progettuale, il risultato finale e tutti i materiali forniti. La presentazione del progetto sarà pubblica. Materiali da fornire, tre giorni prima della data dell'esame: 1. disegni costruttivi

	2. modello in scala o modello funzionale (possibilmente in scala 1:1) 3. 3-5 foto che mettano in risalto le caratteristiche del concetto progettuale finale elaborato. formato: 10cm x 15cm, 72 dpi, RGB, jpg e 300 dpi, CMYK, tif 4. breve testo di sintesi in cui viene presentato il concetto finale (max 500 caratteri, doc o rtf) 5. sintesi del processo di sviluppo del progetto attraverso immagini, grafici e note di osservazioni rilevanti, modelli, test e decisioni che hanno portato al progetto finale. 6. i dati devono essere raccolti in un libretto in formato A5. Il facsimile del libretto sarà consegnato e spiegato agli studenti un mese prima della fine del progetto. NB: La consegna puntuale di tutto il materiale da esaminare è essenziale per l'ammissione all'esame stesso. MODULO 2: La valutazione finale sarà basata sul lavoro svolto durante l'intero semestre. Saranno valutati i seguenti aspetti: 1. La capacità di analizzare, visualizzare e comunicare le idee attraverso rappresentazioni tecniche (modelli 3D, disegni 2D, tecniche di rendering e prototipazione). 2. La capacità di osservazione e di pensiero analitico, inclusa l'abilità di costruire un quadro metodologico e di lavorare in modo sistematico. 3. La capacità di sviluppare idee funzionali, comprendendo la gestione dell'intero processo — dallo schizzo al modello 3D fino al prototipo — e la comprensione delle logiche alla base della scelta dei materiali e dei processi di fabbricazione digitale. 4. La motivazione e l'impegno dimostrati durante il modulo e nell'atelier. Materiali da fornire: 1. Modelli 3D 2. Disegni 2D 3. Rendering e modelli fisici (prototipi) del prodotto (progetto di un

	tavolo) 4. Presentazione (le istruzioni saranno fornite a tempo debito) MODULO 3: La valutazione si basa sulla partecipazione attiva, sull'impegno critico e sullo sviluppo del progetto. La valutazione tiene conto dei contributi alle discussioni e ai seminari condotti dagli studenti, della qualità della ricerca e della sperimentazione durante le attività di laboratorio, nonché della coerenza e della profondità del progetto di design finale. Materiali da fornire: 1. Una raccolta di saggi relativi al progetto di design dello studente, che riflettono la ricerca, l'analisi critica e i riferimenti teorici N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.
Criteri di valutazione	MODULO 1: 1. La qualità e la chiarezza della ricerca 2. La creatività, l'originalità e la parte innovativa del concetto di design 3. La Spiegazione dei valori, dei vantaggi, degli aspetti funzionali e della fattibilità tecnica del concetto 4. La qualità e la chiarezza del processo di progettazione, dello sviluppo e della realizzazione del progetto, come la professionalità e la coerenza della presentazione e della documentazione. 5. Impegno personale e iniziativa dimostrati durante il progetto: partecipazione a eventi ed esercitazioni, nonché tempestività nel lavoro, continuità, attenzione, spirito critico e curiosità dimostrati nel progetto. MODULO 2:

	1. Partecipazione, capacità di pensiero analitico e puntualità nella consegna. 2. Capacità di esprimere idee attraverso modelli 3D / disegni 2D e rendering. 3. Capacità di comprendere le potenzialità della fabbricazione digitale e le logiche alla base della modellazione 3D per i processi e i materiali di fabbricazione digitale. 4. Qualità della presentazione finale. MODULO 3: 1. Concetto e ricerca: chiarezza, coerenza e integrazione di teoria e pratica 2. Comunicazione visiva e di progettazione: qualità di saggi visivi, schizzi, modelli e presentazioni 3. Partecipazione e creatività: coinvolgimento in seminari, discussioni ed esplorazione della progettazione sperimentale.
Bibliografia obbligatoria	Descritto nei singoli moduli
Bibliografia facoltativa	
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Design del prodotto
Codice insegnamento	97167A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Tedesco
Docenti	Sig. Sebastian Camerer, Sebastian.Camerer2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/28444
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	A place to pause, concentrate and rest, we come together there, exchange ideas, negotiate, seal deals, shed light, pray, dine, work, craft, celebrate, store, decorate and organise, want to perform and present, separate, stand by it, hold on to it, sit or dance around, climb or hold on to it, or hide underneath. Inside – outside – on the move. A symbol of status, power and community. An embodiment of the creation of education, ideas, discourse, negotiation, encounter, consensus and dissent. This is where things, stories and memories are created, decisions are made, competitions are fought or to simply put down a cup. "Simply" put down? A table is a table is NOT a table. In the world of design, the table is a frequently cited piece of furniture for depicting new forms of expression, technological and social zeitgeist, exploring the limits of feasibility and, yes, it is also an indispensable part of a product family. It is an archetype, always the same – and yet always different. Depending on its purpose, it takes on its form and meaning, and its attributes, requirements and rules change. The project is dedicated to the table as a design object and starting point for exploring essential aspects and themes of design in an experimental, process-oriented and creative way. We will initially approach the table as an architectural element, where we encounter it, how it relates to its surroundings, objects and people, how it defines space and how we relate to it. We will explore everyday practices, traditions, rituals, and social rules that develop around tables, and what insights this provides for design. As a

	place of interaction, we will consider the role of form, proportion, ergonomics, handling, and transformability. As a piece of furniture and a structural component, we will test the interplay of static elements, connections, materials and manufacturing processes. Whether round or square, technically functional, self-growing, flying or transparent, fluffy or 'The Wishing Table'.... – we will roll out the field and play with it creatively, question the conventional, create new connections and redefine supposed 'table boundaries'.
Modalità di insegnamento	lectures, workshops, discussions, field-work, excursions, personal reviews
Bibliografia obbligatoria	-
Bibliografia facoltativa	reserve-collection in the unibz-library

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Digital fabrication
Codice insegnamento	97167B
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Docenti	dr. Mila Stepanovic, Mila.Stepanovic@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52991
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 mira a trasmettere conoscenze/competenze del mondo emergente della fabbricazione digitale dal CAD al CAM e del suo impatto sugli attuali sistemi di produzione artigianale e di massa.
Argomenti dell'insegnamento	La modellazione e il design 3D sono un linguaggio che connette il designer prima di tutto con le proprie idee e, successivamente, con un'intera rete di designer, aziende e produttori. Questo significa che un designer deve saper leggere, comprendere e scrivere le regole della progettazione tridimensionale. La modellazione digitale non è solo programmazione; è qualcosa di molto più ampio: è parte integrante del processo progettuale ed è strettamente legata a ogni fase della creatività. Attraverso lezioni, casi studio, workshop e un esercizio semestrale, gli studenti impareranno a osservare, concettualizzare, razionalizzare, modellare e concretizzare le proprie idee in modo sistematico, logico e orientato alla produzione. L'infinita libertà geometrica del design parametrico fornirà loro non solo uno strumento di modellazione, ma un nuovo modo di pensare e creare prodotti e sistemi.
Modalità di insegnamento	lezioni frontali, esercitazioni, casi di studio, progetto semestrale, revisioni personali.
Bibliografia obbligatoria	-
Bibliografia facoltativa	van den Dool, A., Martinez Castro, J., Song, W., Ozdemir, M., Doubrovski, Z., & Huysmans, T. (2024). *Computational design for (industrial) designers using Rhino Grasshopper* (W. Elkhuizen, Ed.). TU Delft OPEN Books. (https://interactivetextbooks.tudelft.nl/rhino-grasshopper/Grasshopper_Rhino_course/intro.html) Arturo Tedeschi, *My AAD – Algorithms Aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper,* Le Penseur Publisher, Brienza 2014 Edited By Gheorghe Oancea, Panagiotis Kyratsis: "Digital Product Design and Manufacturing", CRC Press

	Silva, D., (2019). "Digital fabrication: From tool to a way of thinking". Ed. Haeusler, M. H., Schnabel, M. A. and Fukuda, T.24th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia: Intelligent and Informed, CAADRIA 2019, vol 2, 463 – 470, ISBN 978-988-78917-2-7 ***Rhino and Grasshopper tutorials will be provided regularly in class

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Teorie e linguaggi del design di prodotto
Codice insegnamento	97167C
Settore Scientifico-Disciplinare	PHIL-04/B
Lingua	Inglese
Docenti	dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076
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 contents of the integrated theoretical module refer to the role and status of products in our material culture and, in particular, how products take part in networks of meanings: how they contribute to producing meanings, through their configuration given by shapes, colours, textures and consistencies, and how they are given meanings in the course of the everyday practices in which they take part. The module refers to research areas such as

	product semiotics, design semiotics, object semiotics, product language, product semantics.
Argomenti dell'insegnamento	The course introduces the theoretical foundations and design languages through the study and design of the table as an archetypal object. The table is analyzed as a functional, cultural, and symbolic artifact, allowing students to explore relationships between form and function, materials, production processes, and meaning. The course combines lectures with student-led seminars and hands-on workshop activities, where participants actively discuss case studies, present critical readings, and develop design concepts.
Modalità di insegnamento	lectures, case studies, seminars, workshops
Bibliografia obbligatoria	1. Floch, Jean-Marie 1983 “Sèmiotique et design. La scénographie du pouvoir dans le mobilier de haute direction”, Protée, 21, pp. 89-95 (trad. it. “Scrivanie per dirigenti. Una sceno grafia del potere”, in Id., Bricolage. Lettere ai semiologi della terra ferma, a cura di Agnello M. e Marrone G., Roma, Meltemi, 2006, pp. 170-183). 2. Beyaert-Geslin, Anne, Sémiotique du design, Ch. 3 (about the table), Limoges, PuLim, 2012. 3. Attfield, J., "Design as a practice of modernity. A Case for the Study of the Coffee Table in the Mid-century Domestic Interior", Journal of Material Culture, 2(3), 1997. 4. Hall, S., selected pages from "The Hidden Dimension".
Bibliografia facoltativa	Supplementary readings will be proposed during the course.