Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Design del Prodotto 1.c
Codice insegnamento	97154
Titolo aggiuntivo	Waiting is not waisting. Time as a design matter.
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	dott. Emanuele Magini, https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/54877 prof. dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815
Assistente	dott. Gabriele Lucchitta
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	1st and 2nd
CFU	19
Ore didattica frontale	180
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	295
Ore di ricevimento previste	57
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	Il corso introduce i fondamenti del processo progettuale attraverso

dell'insegnamento	tre fasi: Learn to Generate, dedicata alla produzione di idee attraverso ricerca, sperimentazione e manipolazione; Learn to Observe, focalizzata sull'osservazione di persone, comportamenti, oggetti e contesti; Learn to Design, orientata alla trasformazione di idee e osservazioni in proposte concrete di prodotto. Il progetto finale assume il tempo e l'esperienza dell'attesa come campo d'indagine, esplorando nuove possibilità d'uso, esperienza e relazione attraverso il design.
Parole chiave	Concept generation, user-centred design, learning by doing
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	Il corso adotta un approccio modulare e multidisciplinare, combinando formati di apprendimento pratici, teorici e riflessivi su misura per l'argomento trattato in ciascun modulo.
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	La valutazione finale terrà conto del lavoro svolto nel corso del semestre. Verranno prese in considerazione la capacità degli studenti di spiegare e giustificare le proprie scelte progettuali, la coerenza del risultato finale con il tema del semestre e la qualità dei modelli e del prototipo finale. N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.
Criteri di valutazione	La valutazione si baserà su: •Motivazione personale, impegno, partecipazione e curiosità, dimostrati e applicati dallo studente durante il semestre. •Quantità e prolificità progettuale, intese come capacità di generare numerose idee e alternative progettuali, anche divergenti, e di sviluppare elaborati, schizzi, modelli e sperimentazioni finalizzati alla loro esplorazione, verifica e validazione. •Autonomia, intesa come capacità di procedere lungo l'iter progettuale organizzando autonomamente le diverse fasi di ricerca, elaborazione, verifica e sviluppo del progetto. •Capacità di giudizio e sintesi, intesa come capacità di riconoscere, selezionare e sviluppare le idee, le procedure e le soluzioni formali più valide e coerenti rispetto agli obiettivi progettuali prefissati. •Qualità e coerenza di quanto elaborato e proposto, valutate attraverso il modo in cui il progetto viene sviluppato, visualizzato, argomentato e comunicato durante le diverse fasi del corso, fino alla presentazione finale d'esame.
Bibliografia obbligatoria	**Norman D.A., La caffettiera del masochista, Editore: Giunti, Anno edizione: 1997** **Munari Bruno ,** *Da cosa nasce cosa*, **Laterza , 2017** **Barker Peter ,Product Design for Students , Routledge , 2025** **Maeda J., Le leggi della semplicità, Editore: Mondadori, 2006**

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	97154A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Docenti	dott. Emanuele Magini, https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/54877
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	24
Sintesi contenuti	Il corso illustra i fondamenti, le competenze, le modalità operative, i metodi e le teorie del design di prodotto per i più svariati ambiti di applicazione, sia funzionali che sperimentali.
Argomenti dell'insegnamento	Il modulo affronta i principali strumenti e metodi del progetto di design di prodotto, attraverso l'osservazione, la ricerca, la generazione e lo sviluppo di proposte progettuali, dalla definizione del concept alla realizzazione di modelli e prototipi di verifica. Il progetto principale assume il tempo come campo d'indagine, esplorando il rapporto tra oggetti, persone, comportamenti e dimensione temporale e sviluppando possibili risposte progettuali a partire da tale relazione.

Modalità di insegnamento	Il modulo combina lezioni frontali, esercitazioni individuali e di gruppo, attività di ricerca e sperimentazione, revisioni collettive e verifiche progressive, con particolare attenzione all'apprendimento attraverso il fare, il confronto e lo sviluppo iterativo delle proposte progettuali.
Bibliografia obbligatoria	**Norman D.A., La caffettiera del masochista, Editore: Giunti, Anno edizione: 1997** **Munari Bruno** , *Da cosa nasce cosa*, **Laterza , 2017** **Barker Peter ,Product Design for Students , Routledge , 2025** **Maeda J., Le leggi della semplicità, Editore: Mondadori, 2006**
Bibliografia facoltativa	**Alessi C., Giacomazzi P., Dopo gli anni zero. Il nuovo design italiano. , Editore: Laterza, Bari, 2014** **Mari, Enzo. 25 modi per piantare un chiodo. Mondadori, 2011.**

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Materials and production
Codice insegnamento	97154B
Settore Scientifico-Disciplinare	IMAT-01/A
Lingua	Inglese
Docenti	dott. Gabriele Lucchitta, Gabriele.Lucchitta@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51151
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	The course should provide fundamentals, methods, theories and techniques referred to materials, technologies and production processes for the creation of three-dimensional objects.
Argomenti dell'insegnamento	The purpose of the module is to provide a basic knowledge of materials, technologies and production processes useful for the development of design projects. The lectures will analyse and compare the main characteristics of materials and transformation processes, examining various historical and contemporary objects from the world of design and research. In the evolution of product design language, they have always been a key element in determine the final artefact. Taking into account the needs of the project that each student will have to carry out, specific practical and experimental activities will be run in the University workshops. The knowledge acquired will allow them to define their own working methodology, translating their ideas into physical objects, developing drawings and interacting with materials, tools and machines with their own hands. The students will have the opportunity to discover and critically engage with different design approaches and production dynamics, contaminating their research with insights from other fields and their own personal interests.
Modalità di insegnamento	Short Lectures, experimentation, workshops, case studies, individual and group reviews.
Bibliografia obbligatoria	- Chris Lefteri, Materials for Design, Laurence King Publishing, London, 2013. - Chris Lefteri, Making It. Manufacturing Techniques for Product Design, Laurence King Publishing, London, 2012.
Bibliografia facoltativa	- Kate Franklin and Caroline Till, Radical Matter. Rethinking Materials for a Sustainable Future, Thames & Hudson, London, 2018. - Seetal Solanki, Why Materials Matter. Responsible Design for a Better World, Prestel, Munich, 2018. - Philip Howes and Zoe Laughlin, Material Matters. New Materials in Design, Black Dog Publishing, London, 2012. - Rob Thompson, Manufacturing processes for design professionals, Thames & Hudson, New York, 2010.

	- Gerrit Terstiege, The making of design. From the first sketches to the final product, Birkhauser Architecture, Basel, 2009. - Hella Jongerius, I don't have a favourite colour. Creating the Vitra colour & material library, Gestalten, Berlin, 2016. - Giulio Ridolfo and Jane Withers, Materialising colour journeys with Giulio Ridolfo, Phaidon, New York, 2020.

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Teorie dei consumi culturali
Codice insegnamento	97154C
Settore Scientifico-Disciplinare	GSPS-06/A
Lingua	Tedesco
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	This course provides an introduction to theories of cultural consumption. Students will explore the primary theories and concepts of cultural consumption, examining their historical emergence and critically considering their implications within consumer culture. Emphasizing 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.
Modalità di insegnamento	Lectures, exercises, discussions, presentations.
Bibliografia obbligatoria	Hellmann, Kai-Uwe. Der Konsum Der Gesellschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2013. Konsumsoziologie Und Massenkultur. Web. Warde, A. (2015). The sociology of consumption: Its recent development. *Annual Review of Sociology*, *41*, 117-134 *Complete listing will be provided at the start of the course*
Bibliografia facoltativa	*Additional Readings for the oral presentation will be introduced and selected from the students during lectures.*