Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Design del Prodotto 2.a
Codice insegnamento	97164
Titolo aggiuntivo	ATELIERprojekte_WS25/26
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. Kuno Prey, Kuno.Prey@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/900 Sig. Ofer Kristal, Ofer.Kristal@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49270 dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
Assistente	
Semestre	Primo 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	Modulo 1 Progettazione di oggetti di uso quotidiano per la casa, l'ufficio, la persona, i viaggi, ecc. Prodotti da realizzare in materiali ecosostenibili che possono essere prodotti per la maggior parte con sistemi di produzione a bassa complessità tecnologica. Modulo 2 Il corso si propone di stabilire una connessione efficace tra ricerca, analisi, disegno a mano libera, modellazione digitale e fabbricazione digitale. Le principali fasi del percorso sono: • Ricercare e analizzare vasi per piante esistenti in termini di forma, funzione e relazione con la pianta che ospitano. • Sviluppare un linguaggio di intervento sistematico attraverso la scrittura, il disegno e lo schizzo, per descrivere la logica alla base del linguaggio formale del vaso. • Utilizzare strumenti di visual scripting (Grasshopper) o modellazione 3D (Rhino) per definire la logica formale e parametrica dell'oggetto e della sua fabbricazione. • Generare un modello digitale (parametrico) che consenta variazioni e personalizzazioni secondo vincoli definiti. • Esplorare geometrie tridimensionali espressive e complesse tramite tecniche di progettazione computazionale. • Utilizzare metodi di fabbricazione digitale per realizzare un prototipo del modello digitale. • Affinare il progetto in base a vincoli materiali, funzionali e costruttivi. • Finalizzare il vaso come oggetto funzionale, progettato parametricamente, che integri geometrie espressive e utilizzo pratico. Modulo 3 Gli argomenti sono organizzati secondo fasi selezionate dei processi di progettazione e delle pratiche professionali quotidiane riguardanti, ad esempio: l'empatia (rapporto personale con l'argomento del progetto), l'inter- e la transdisciplinarità (ingegneria culturale, storytelling), esempi rilevanti / modelli di

	ruolo (contesto, carattere, contenuto, metodologia), WYSIWYG - What You See Is What You Get, l'impatto e la qualità dei progetti di design, la presentazione e la comunicazione dei progetti, il metodo di progettazione, l'analisi del design.
Parole chiave	Design del prodotto, lavoro di progetto nell'atelier
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	Lavoro di progetto in atelier, lezioni, esercitazioni, casi di studio, revisioni personali
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 proprio lavoro attraverso elaborati grafici, un modello, fotografie, un testo sintetico e un concentrato del proprio lavoro in sedicesimo. Verranno valutati il percorso progettuale, il risultato finale e tutti i materiali consegnati. La presentazione del progetto sarà pubblica. Materiali da consegnare: tre giorni prima della data d'esame dovranno essere consegnati all'assistente di progetto i seguenti documenti: 1. disegni costruttivi; 2. modello di proporzioni o modello funzionale (possibilmente in scala 1:1); 3. Max. 3 foto che evidenzino le caratteristiche dell'elaborato finale; formato 10cm x 15cm, 72 dpi, RGB, jpg e 300 dpi, CMYK, tif; 4. breve testo riassuntivo in cui viene presentato l'elaborato finale (max 500 caratteri, doc o rtf); 5. i dati devono essere concentrati in un sedicesimo in formato A5 del percorso progettuale e con il risultato finale. Il facsimile della sedicesima sarà consegnato e spiegato agli studenti un mese prima della fine del progetto. NB: La consegna puntuale di tutto il materiale oggetto d'esame è indispensabile per l'ammissione all'esame stesso. Modulo 2 La valutazione finale sarà il risultato del lavoro svolto durante l'intero semestre. Verranno valutati i seguenti aspetti: - La capacità di esprimere idee attraverso rappresentazioni tecniche (disegni 2D / 3D - modelli). - La motivazione e l'impegno dimostrati durante il modulo e nell'atelier. - Lo spirito di osservazione e la curiosità dimostrata. - La capacità di sviluppare idee funzionali. - La capacità di creare un quadro metodico e di lavorare in modo sistematico. Materiale da consegnare: tre giorni prima della data d'esame devono essere consegnati i seguenti documenti: - Modelli 3D / Codici

	- Disegni 2D - Modelli fisici del vaso - Schizzi concettuali e diagrammi - Libretto (Sedicesimo) Modulo 3 L'esame è inserito come parte integrante nelle presentazioni finali relative al progetto PD-2a con particolare riferimento - da un lato - ai contenuti che sono stati esplorati, presentati e discussi in aula e - dall'altro - a quelli documentati nella Reserve Collection digitale di "Teorie e linguaggi del Product Design: Progetto 2a". Le valutazioni degli esami si concentreranno in particolare sulla capacità e sull'originalità degli studenti nell'integrare argomenti e caratteristiche teoriche concettuali e teoriche nelle presentazioni finali dei progetti. 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 La qualità e la chiarezza della ricerca, la creatività e l' originalità del concetto di design, la qualità e la chiarezza del processo di design, dello sviluppo e della realizzazione del progetto, come la professionalità e la coerenza della presentazione e della documentazione. Contribuiranno alla valutazione finale anche l'iniziativa e l'impegno personale nell'atelier, nella ricerca e nello studio e nella partecipazione al progetto o la continuità, l'attenzione e la curiosità dimostrate. Modulo 2 - (15/100) Partecipazione, puntualità, capacità di apprendimento. - (25/100) Capacità di ricerca, osservazione, analisi e creazione di collegamenti logico-concettuali. - (25/100) Capacità di esprimere idee attraverso modelli 3D / disegni 2D. - (35/100) Qualità della presentazione finale Modulo 3 - correttezza degli argomenti, dei concetti e dei contenuti

	teorici/analisi/conclusioni presentati - chiarezza degli argomenti, dei concetti e dei contenuti teorici/analisi/conclusioni - padronanza del linguaggio e della terminologia del corso - dimostrazione di conoscenza e comprensione - capacità di riassumere, valutare e stabilire relazioni tra gli argomenti (capacità di contestualizzazione) - capacità di pensiero critico - capacità di riassumere con parole proprie
Bibliografia obbligatoria	----
Bibliografia facoltativa	
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Parità di genere, Utilizzo responsabile delle risorse, Ridurre le disuguaglianze

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Design del prodotto
Codice insegnamento	97164A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Tedesco
Docenti	prof. Kuno Prey, Kuno.Prey@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/900
Assistente	
Semestre	Primo 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	Generally, a young designer who approaches the reality of the profession is not forced to wait for a company to give him a direct assignment but can, on his own initiative, come forward proposing new projects. However, he must have clear ideas and first of all identify his fields of interest and the sector in which he wishes to enter and then which companies he would like to collaborate with. He needs to develop a particular sensitivity to understand the different philosophies of the companies he is considering and to perceive the "gaps" within the existing collections. ATELIERprojekte_WS25/26 aims to hone these skills and to tackle the necessary path step by step: - to define one's own field of intervention after a careful; - investigation into the world of objects and services that surround us; - understand how a company builds a collection, if and with which designers it collaborates and how it presents itself on the market; - perceive the "empty" spaces to fill in the collections/catalogues; - think and define a concrete project or service; - visualize it through models of proportion, function or mock-up; - prepare an appropriate presentation, also in writing. Each student will have the task of defining his or her own theme and developing it during the semester. The points from which to start can be the most varied: from the exploration of urban spaces to the reinterpretation of one's own personal environment. In any case, students will be encouraged to take a critical look at the reality in which they live. This very open and free form of project is an exercise in self-employment that requires particular attention to the organization of one's work and a good and responsible management of one's time.
Modalità di insegnamento	Project work in the atelier.
Bibliografia obbligatoria	---
Bibliografia facoltativa	---

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Digital fabrication
Codice insegnamento	97164B
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Docenti	Sig. Ofer Kristal, Ofer.Kristal@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49270
Assistente	
Semestre	Primo 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	Il corso si propone di stabilire una connessione efficace tra ricerca, analisi, disegno a mano libera, modellazione digitale e fabbricazione digitale. Le principali fasi del percorso sono: • Ricercare e analizzare vasi per piante esistenti in termini di forma, funzione e relazione con la pianta che ospitano. • Sviluppare un linguaggio di intervento sistematico attraverso la scrittura, il disegno e lo schizzo, per descrivere la logica alla base del linguaggio formale del vaso. • Utilizzare strumenti di visual scripting (Grasshopper) o modellazione 3D (Rhino) per definire la logica formale e parametrica dell'oggetto e della sua fabbricazione. • Generare un modello digitale (parametrico) che consenta variazioni e personalizzazioni secondo vincoli definiti.

	• Esplorare geometrie tridimensionali espressive e complesse tramite tecniche di progettazione computazionale. • Utilizzare metodi di fabbricazione digitale per realizzare un prototipo del modello digitale. • Affinare il progetto in base a vincoli materiali, funzionali e costruttivi. • Finalizzare il vaso come oggetto funzionale, progettato parametricamente, che integri geometrie espressive e utilizzo pratico.
Modalità di insegnamento	Lezioni frontali, esercitazioni, attività di progetto, casi di studio, valutazioni personali
Bibliografia obbligatoria	---
Bibliografia facoltativa	Arturo Tedeschi, *My AAD – Algorithms Aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper,* Le Penseur Publisher, Brienza 2014 Carlos Alberto Montana Hoyos, *Bio-ID4S: Biomimicry in Industrial Design for Sustainability,* VDM Verlag, Brienza 2010

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Teorie e linguaggi del design di prodotto
Codice insegnamento	97164C
Settore Scientifico-Disciplinare	PHIL-04/B
Lingua	Inglese
Docenti	dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
Assistente	
Semestre	Primo 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	• What is a product and what is a company in the sector of industrial design; • What is a collection; • What is a catalogue; • What is corporate culture, for design companies today; • Case studies of companies: materials, products, catalogues, distribution, extra production activities; • Typologies of products and their solutions: research on products and companies; • How to prepare and present projects and research on a professional level; • How – and what – to write and choose the correct iconography in order to present a personal project.
Modalità di insegnamento	Frontal lectures, research work and discussions on topics related to the course, individual and group exercises.
Bibliografia obbligatoria	- AA. VV., La fabbrica del design. Conversazioni con protagonisti del design italiano, Skira, Milano 2007 - Inventario, Corraini Edizioni, Mantova from 2010 - Beppe Finessi (ed), Il design italiano oltre la crisi, Corraini Edizioni, Mantova 2014 - Michele De Lucchi, I miei orribili e meravigliosi clienti / My horrible wonderful clients, Quodlibet Habitat, Macerata 2015 - Kuno Prey (ed), Designing Designers, Corraini Edizioni, Mantova

	2022.
Bibliografia facoltativa	