Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Design di prodotto
Codice insegnamento	42609
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Corso di Studio	Corso di laurea professionalizzante in Tecnologie del Legno
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	dott. Simone Bellan, Simone.Bellan@unibz.it
Assistente	
Semestre	Primo semestre
Anno/i di corso	1
CFU	4
Ore didattica frontale	30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	70
Ore di ricevimento previste	12
Sintesi contenuti	Introduzione al Design di prodotto Metodologia progettuale - dall'idea al prodotto finito - materiali e design di prodotto Design e processi - brief, concept, scelta dei materiali, CMF, strumenti di lavoro, mock-up e modello estetico, valutazione delle tecnologie di produzione e lavorazione, prototipo, sostenibilità nella filiera produttiva, packaging, trasporto, tracciabilità, comunicazione, vendita, smaltimento - processi di branding Designer e prodotti

	- il Maestro nel Disegno Industriale - designer contemporanei - case history.
Argomenti dell'insegnamento	Introduzione al Design di prodotto - Setup generale del corso, indicazioni sulle esercitazioni previste e sulle modalità di lavoro del corso di "Design di Prodotto e del "Laboratorio di Design di Prodotto". - Presentazione programmi (Syllabus), bibliografia fondamentale e consigliata. - Lezioni in DAD (Teams, OLE), modalità di ricevimento a distanza; indicazioni sui materiali on-line OLE. - Case studies: esempi di Design di prodotto nella didattica "imparare facendo". Metodologia progettuale - Lezione frontale sull'approccio progettuale del Designer Industriale. - Materiali e design del prodotto: Dieter Rams, il processo di design ed i materiali, dal brief al prodotto. LCA Life Cycle Assessment, il ciclo di vita del prodotto sostenibile. Design e processi L'approccio del Designer alla progettazione. Strumenti, materiali e processi per la definizione del giusto Design di prodotto. La selezione delle tecnologie produttive adatte allo sviluppo del progetto, i passaggi evolutivi per la generazione del prodotto (dei modelli di studio al modello estetico o prototipo). L'attenzione alla filiera, all'imballaggio e alla movimentazione (trasporto) del prodotto, includendo un approccio in grado di valutare il prodotto all'interno di un iter complesso (produzione, comunicazione, vendita, dismissione, riparazione, riciclo). Designer e prodotti - Cenni storici sui Maestri del Design Industriale, con esempi eminenti. - I Designer contemporanei: focus sulle figure professionali dell'attualità legate al Design di prodotto - Casi studio di prodotti di Design Industriale
Parole chiave	Metodologia Progettuale, Design e Processi, Sostenibilità,

	Circolarità
Prerequisiti	Consigliato ma non obbligatorio: disegno a mano, disegno tecnico 2D, utilizzo di un software di presentazione (Power Point o Keynote), basi di impaginazione grafica.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Lezioni, esercitazioni, ospiti professionali, visite didattiche (opzionali).
Obbligo di frequenza	La frequenza è consigliata ma non obbligatoria. Le modalità d'esame per gli studenti non frequentanti sono indicate di seguito, nei campi "Valutazione" e "Criteri di valutazione e criteri di assegnazione del voto".
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Il corso si propone di fornire allo studente gli strumenti critici di base per la formazione di una propria metodologia progettuale nell'ambito del Design di prodotto, avendo come tema principale il legno. Lo studente verrà gradualmente introdotto alla disciplina, con lezioni mirate di metodologia progettuale, supportate dall'analisi di casi studio reali. L'invito di esperti del settore (aziende e/o professionisti operanti nei campi del product design o nel mondo del design) ed eventuali visite didattiche esterne completeranno i contenuti delle lezioni. L'assegnazione di esercitazioni teorico-pratiche, che presenteranno problematiche di complessità crescente, vedrà il corso "42609 Design di prodotto" integrato con il corso "42610 Laboratorio di Design di prodotto", per l'applicazione pratica delle metodologie teoriche affrontate durante il semestre. Conoscenza e comprensione: • D1.1 – Conoscenza dei concetti e delle tecnologie chiave della disciplina dei dati scientifici. Conoscenza dei fondamenti del design industriale e del design di prodotto che consentono di comprendere, analizzare e valutare la qualità oggettiva di un artefatto. • D1.2 – Comprensione delle competenze, degli strumenti e delle tecniche necessarie per un utilizzo efficace dei dati scientifici. Capacità di comprendere le diverse fasi di ideazione, progettazione, sviluppo, presentazione e creazione di un prodotto di design. • D1.11 – Conoscenza dei principali algoritmi per l'analisi dei dati e di elementi della teoria della complessità.

	Applicare la conoscenza e la comprensione: • D2.2 – Capacità di affrontare e risolvere un problema utilizzando metodi scientifici. Rielaborazione delle conoscenze acquisite per la formazione di una propria metodologia progettuale di base nel contesto del design di prodotto. Applicazione pratica del design per la creazione di un prodotto di design contemporaneo. • D2.4 – Capacità di sviluppare programmi e utilizzare strumenti per l'analisi e la gestione dei dati e delle relative infrastrutture. Esprimere giudizi: • D3.2 – Capacità di selezionare autonomamente la documentazione (libri, web, riviste, ecc.) necessaria per mantenersi aggiornati in un determinato settore. Capacità di valutare criticamente e oggettivamente i fattori che determinano la qualità estetica, percettiva (appeal), tecnica e produttiva di un prodotto di design, sia esso industriale o di alto artigianato. Abilità comunicative: • D4.1 – Capacità di utilizzare l'italiano a livello avanzato, con particolare riferimento alla terminologia disciplinare. Autonomia nella presentazione di un progetto progettuale con metodi e linguaggio tecnico appropriati. Capacità di apprendimento: • D5.3 – Capacità di affrontare i problemi in modo sistematico e creativo e di utilizzare tecniche appropriate di risoluzione dei problemi. Capacità di ricercare, aggiornare e ampliare in modo autonomo e proattivo le conoscenze acquisite e gli argomenti trattati durante il corso. Sviluppo di capacità organizzative e di lavoro di squadra.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	Apprendimento della basi teorico/progettuali e metodologiche legate al Design di prodotto.
Modalità di esame	Valutazione / Studenti frequentanti L'esame consiste nella valutazione complessiva del lavoro svolto durante il corso (sia individuale che di gruppo). In particolare, saranno valutati la qualità progettuale dei progetti

	realizzati in conformità ai brief assegnati, la capacità di rielaborare e applicare le nozioni teoriche apprese, l'impegno dimostrato durante tutta la durata del "42610 Laboratorio di Design di prodotto". L'autonomia nella presentazione di un progetto di design con metodi e linguaggio tecnico appropriati e il rispetto delle scadenze nella consegna dei documenti richiesti contribuiscono alla definizione del voto finale. Modalità di esame / Studenti non frequentanti L'esame consiste nella valutazione complessiva del lavoro svolto durante il corso (sia individuale che di gruppo). In particolare, saranno valutati la qualità progettuale dei progetti realizzati in conformità ai brief assegnati, la capacità di rielaborare e applicare le nozioni teoriche apprese, l'impegno dimostrato durante tutta la durata del "42610 Laboratorio di Design di prodotto". L'autonomia nella presentazione di un progetto di design con metodi e linguaggio tecnico appropriati e il rispetto delle scadenze nella consegna dei documenti richiesti contribuiscono alla definizione del voto finale. Sono previste revisioni con il docente sui progetti assegnati durante il semestre, secondo modalità da concordare e secondo il calendario del corso, con consegna degli elaborati richiesti su OLE. I progetti devono essere valutati DURANTE il corso e PRIMA dell'esame finale, altrimenti l'esame non potrà essere verbalizzato. Anche se la frequenza a questo corso è vivamente consigliata, si prega di informare il docente all'inizio del corso se si intende sostenere l'esame come studente non frequentante.
Criteri di valutazione	Criteri di valutazione per Studenti frequentanti e per Studenti non frequentanti Le scadenze per la presentazione del progetto sono tassative. Progetti parziali o scadenze non rispettate determinano una valutazione parziale che contribuirà al voto finale dello studente. La presentazione del progetto finale è obbligatoria per l'ammissione all'esame finale.
Bibliografia obbligatoria	• B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza, Bari 2018 • B. Munari, *Arte come mestiere,* Bari 2018 • B. Munari, *Good design*, Corraini Editore, Mantova 2007 • W. Lidwell, K. Holden, J. Butler, *Universal Principles of*

	Design, Rockport, Massachussets 2003 • T. Hauffe, *Design. A concise history*, Barron's 1996S. • Micelli, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Marsilio Editori, Venezia 2011 Bibliotecari: David Nikola Gebhardi, David.Gebhardi@unibz.it e Ilaria Miceli, Ilaria.Miceli@unibz.it
Bibliografia facoltativa	Consigliati/suggeriti ma non obbligatori: Design • R. De Fusco, *Storia del design*, Editori Laterza 2009 • G. Castelli, P. Antonelli, F. Picchi, *La fabbrica del design*, Skira Editore, Milano 2007 • A. Bassi, *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Mondadori Electa 2007 • C. Anderson, *Makers. Il ritorno dei produttori*, Rizzoli Etas 2013 Designers • AA.VV., *Less and More Product Design. The Design Ethos of Dieter Rams*, Gestalten, Berlin 2009 • M. Neuhart, J. Neuhart, *The story of Eames furniture*, Gestalten, Berlin 2015 • AA.VV., *Alvar Aalto Second Nature*, Catalogue, Vitra Design Museum, DZA Druckerei zu Altenburg GmbH, 2018 • C. Larcher, M. Martignoni, U. Schnitzer, *Design from the Alps 1920 2020*, Merano Arte, Scheidegger & Spiess AG, 2019 • D. Dardi, *Il design di Alberto Meda. Una concreta leggerezza*, Electa, Milano 2005 • E. Barber, J. Osgerby, *The design work of Edwar Barber and Jay Osgerby*, Rizzoli, New York 2011 • F. Böhm, *Konstantin Grcic Industrial Design*, Phaidon, London 2007 • J. Morrison, *Jasper Morrison. Everything but the Walls*, Lars Müller Publishers, Italy 2006 • N. Fukasawa, *Naoto Fukasawa*, Phaidon, New York 2007 • R. Bouroullec, E. Bouroullec, *Ronan and Erwan Bouroullec*, Phaidon, London 2003
Altre informazioni	Software utilizzati: Consigliati/suggeriti ma non obbligatori: Browser • Safari, Chrome, Edge, Mozilla Firefox Operativi

	• Mac OS: Pages, Keynote, Numbers • Microsoft Office 365: Word, Excel, PowerPoint • OpenOffice Grafica - Foto - Vettoriale • Microsoft Foto / Windows (gratuito) • Foto / MacOS (gratuito) • Icecream Photo Editor / Windows (gratuito) • GIMP / Windows, MacOS, Linux (gratuito) • Inkskape / Windows, MacOS (gratuito) • Corel Draw / Windows, MacOS (15 giorni prova gratuita) • Adobe Photoshop / Windows, MacOS, Linux (7 giorni prova gratuita) • Illustrator / Windows, MacOS, Linux (7 giorni prova gratuita) • InDesign / Windows, MacOS, Linux (7 giorni prova gratuita) • Affinity Photo / Windows, MacOS, Linux (periodo prova gratuito) 2D - 3D • Autocad / Windows, MacOS (gratuito ver. Educational) • Rhinoceros / Windows, MacOS, Linux (90 giorni prova gratuita) • Solidworks / Windows, MacOS (UNIBZ license) • SolidEdge / Windows, MacOS (gratuito ver. Educational) Rendering • Keyshot / Windows, MacOS • Vray / Windows, MacOS
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Innovazione e infrastrutture, Utilizzo sostenibile della terra, Lotta contro il cambiamento climatico, Utilizzo responsabile delle risorse