

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Design del Prodotto 1.c
Codice insegnamento	97154
Titolo aggiuntivo	
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	Signora Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808 dott. Gabriele Lucchitta, Gabriele.Lucchitta@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51151 prof. dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815
Assistente	
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	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	Il corso introduce gli studenti a un processo di progettazione integrato che combina pensiero concettuale, esplorazione dei materiali e riflessione teorica. Il semestre inizia con una serie di esercizi pratici e ludici che stimolano l'osservazione, la creatività e la sperimentazione collettiva intorno alla materialità e alla circolarità. Partendo da queste esplorazioni, gli studenti sviluppano un progetto di design incentrato sul filo metallico o altri materiali semplici e dal potenziale espressivo, trasformando idee astratte in prototipi tangibili. I moduli complementari su Materiali e Produzione forniscono conoscenze tecniche essenziali su processi, strumenti e produzione sostenibile, mentre Teorie del consumo culturale offrono un quadro socioculturale più ampio per comprendere come il design interagisce con il consumo, la cultura e il cambiamento tecnologico. Insieme, i moduli incoraggiano un approccio critico, incentrato sull'uomo e responsabile al design contemporaneo dei prodotti.
Parole chiave	Esplorazione dei materiali, progettazione incentrata sull'uomo, processi produttivi, consumo culturale
Prerequisiti	Aver superato il progetto WUP e tutti i corsi WUP.
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	<p>Conoscenza e comprensione</p> <p>aver acquisito una metodologia progettuale nel campo del design del prodotto dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto.</p> <p>aver acquisito le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design del prodotto</p> <p>aver acquisito le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea</p> <p>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</p>

	<p>laurea magistrale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Capacità di apprendimento</p>
--	---

	<p> 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. </p> <p> sviluppare un'attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni. </p> <p> 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. </p>
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	<p>Modulo 1</p> <p>La valutazione si baserà su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la motivazione personale, la curiosità e le competenze progettuali complessive acquisite, riflesses e applicate dallo studente durante il semestre. - la qualità, l'autonomia e la coerenza del risultato del progetto così come visualizzato, argomentato e comunicato durante le revisioni individuali, le riunioni di gruppo, la presentazione di metà semestre e la presentazione dell'esame finale. <p>Modulo 2</p> <p>La valutazione finale sarà il risultato del lavoro svolto durante l'intero semestre e si baserà su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la motivazione personale, la curiosità e l'impegno dimostrati durante il modulo e nell'atelier; - la qualità, l'autonomia e la coerenza del risultato del progetto; - la capacità di visualizzare e comunicare il progetto durante le revisioni individuali, le riunioni di gruppo, le presentazioni di metà semestre e di fine semestre; - capacità di mettere in dialogo il design con i materiali e le tecnologie di produzione; - competenze progettuali complessive acquisite, riflesses e applicate dallo studente. <p>Modulo 3</p>

	<p>Agli studenti sarà chiesto di svolgere compiti in classe e a casa: 1) una presentazione in cui gli studenti discutono le letture e un lavoro empirico correlato; e 2) la presentazione finale del progetto tenendo conto della capacità di integrare gli aspetti teorici nel processo di progettazione.</p> <p>N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.</p>
Criteri di valutazione	<p>Modulo 1 e 2</p> <p>I criteri di valutazione (100% in totale) saranno distribuiti nel modo seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - È possibile assegnare un massimo del 20% per la motivazione personale, lo spirito di squadra e le competenze progettuali complessive acquisite e applicate durante l'intero semestre. - È possibile assegnare un massimo del 30% per la qualità e l'originalità del lavoro di progettazione svolto e presentato nella presentazione di metà semestre. - È possibile assegnare un massimo del 50% per la qualità complessiva e l'autonomia del risultato finale del progetto semestrale, così come è stato sviluppato, realizzato, visualizzato, argomentato e comunicato nella presentazione d'esame e nell'opuscolo di documentazione del progetto allegato. <p>Modulo 3</p> <p>Gli studenti saranno valutati sulla base della loro presentazione orale e del loro lavoro empirico, nonché sulla capacità di integrare i concetti teorici nel processo di progettazione durante la presentazione d'esame.</p>
Bibliografia obbligatoria	<p>Module 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenya Hara, Designing design, Lars Müller Publishers. - Miquel Sicart, Play matters / Playful thinking, MIT Press. - Naoto Fukasawa and Jasper Morrison, Super Normal -sensations of the ordinary, Lars Müller Publishers. - Kim Collins and Sam Hecht, Usefulness in Small Things, Rizzoli International. - Klaus Thomas Elemann and Gerrit Terstiege, Gestaltung denken,

Birkhäuser Verlag.

- Louise Schouwenberg and Hella Jongerius, *Beyond the New on the agency of things*, Koenig Books London.

- Rob Thompson, *Manufacturing Processes for Design Professionals*, Thames & Hudson, London, 2007.

Module 2

- Chris Lefteri, *Materials for Design*, Laurence King Publishing, London, 2013.

- Chris Lefteri, *Making It. Manufacturing Techniques for Product Design*, Laurence King Publishing, London, 2012.

Module 3

- Eric. J. Arnould et al. (2018): Introduction: What is Consumer Culture Theory? In book: *Consumer Culture Theory*, free download at: https://us.sagepub.com/sites/default/files/upm-assets/93533_book_item_93533.pdf.

- Roland Benedikter (2022): Abschied vom Fernsehen? Warum das Fernsehen niemand mehr braucht: Eine kritische Zwischenbilanz. 3 Teile. In: *Telepolis. Zeitschrift für Neue Medien, Netzkultur und Politik / Journal of Media, Technology, Art and Society*, herausgegeben von Harald Neuber, 25. Jahrgang, Heinz Heise Verlag Hannover 2022, September 2022, accessible for free at: <https://www.heise.de/tp/features/Warum-sich-das-Fernsehen-ueberlebt-hat-7257566.html>

- Roland Benedikter (2023): Künstliche Intelligenz und Mensch. Ab wann gestaltet KI den Menschen um – statt in seinem Dienst zu stehen? 3 Teile. In: *Telepolis. Zeitschrift für Neue Medien, Netzkultur und Politik / Journal of Media, Technology, Art and Society*, herausgegeben von Harald Neuber, 26. Jahrgang, Heinz Heise Verlag Hannover 2023, Februar-März 2023, accessible for free

at: <https://www.telepolis.de/features/Kuenstliche-Intelligenz-und-Mensch-7489096.html>.

- Jörg Roßsel et al. (2017): Cultural Consumption. In book: *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences* (pp.1-14), free download at: https://www.researchgate.net/publication/320941138_Cul

	<p>tural_Consumption</p> <p>- Jan Teunen (2023): Der Stuhl. U"ber die Unmo"glichkeit des Sitzens (will be distributed and staged in a joint and participatory scenic read)</p> <p>- Kenya</p>
Bibliografia facoltativa	
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Innovazione e infrastrutture, Utilizzo responsabile delle risorse, Città e comunità sostenibili

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Design del prodotto
Codice insegnamento	97154A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Tedesco
Docenti	Signora Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808
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	This summer semester will be divided into two parts – a warm-up part where we will nourish & develop our collective creative power

	<p>by a series of smaller playful projects that involve material challenges, creative play and hands-on workshop around circularity.</p> <p>During the main project the students will explore a material: metal wire.</p> <p>We will dive into this simple, indispensable and versatile industrial material that can be found with its diverse application in various fields of our daily life: From fundamental structures such as bridges and buildings to everyday items such as household products etc.</p> <p>We will discover and analyse this material and its various processes and playfully experiment and explore its characteristics to discover its full potential.</p> <p>By careful observation we will analyse daily objects and question their typology, materiality and function.</p> <p>As metal wire is a simple – almost classic – material, it is open to a lot of interpretation and freedom during our creative process. The way we work and manipulate it makes the transition from the idea to the real object very natural. At the same time the simplicity of this material pushes the students to reduce their concept / final object to its essence. During this transfer process we will push boundaries and seek strength within simplicity.</p> <p>The students will develop concepts where the use of metal wire “makes sense”. They will question and rethink typologies based on new behaviours or personal interests and sharpen their design language through their critical & human centred approach and “thinking” hands.</p>
Modalità di insegnamento	Short projects + main project, field studies, impuls lectures, exercises, individual and group review, discussions and workshops.
Bibliografia obbligatoria	<ul style="list-style-type: none"> - Kenya Hara, Designing design, Lars Müller Publishers. - Mìgues Sicart, Play matters / Playful thinking, MIT Press. - Naoto Fukasawa and Japser Morrison, Super Normal - sensations of the ordinary, Lars Müller Publishers. - Kim Collins and Sam Hecht, Usefulness in Small Things, Rizzoli International.

	<ul style="list-style-type: none"> - Klaus Thomas Elemann and Gerrit Terstiege, Gestaltung denken, Birkhäuser Verlag. - Louise Schouwenberg and Hella Jongerius, Beyond the New on the agency of things, Koenig Books London. - Rob Thompson, Manufacturing Processes for Design Professionals, Thames & Hudson, London, 2007.
Bibliografia facoltativa	Deyan Sudjic, The Language of Things, Penguin design.

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Materials and production
Codice insegnamento	97154B
Settore Scientifico-Disciplinare	IMAT-01/A
Lingua	Italiano
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	Il corso mira a trasmettere basi, metodi, teorie e tecniche in riferimento a materiali, tecnologie e procedimenti produttivi per la realizzazione di oggetti tridimensionali.
Argomenti	L'obiettivo del modulo è di fornire una conoscenza di base dei

dell'insegnamento	<p>materiali, tecnologie e processi produttivi utili allo sviluppo di progetti di design.</p> <p>Le lezioni analizzeranno e confronteranno le principali caratteristiche dei materiali e processi di trasformazione, esaminando vari oggetti storici e contemporanei del mondo del design e della ricerca. Nell'evoluzione del linguaggio del design di prodotto, essi sono sempre stati un elemento chiave nel determinare l'artefatto finale.</p> <p>Tenendo conto delle esigenze del progetto che ogni studente dovrà realizzare, verranno svolte specifiche attività pratiche e sperimentali nei laboratori dell'Università. Le conoscenze acquisite consentiranno loro di definire una propria metodologia di lavoro, traducendo le proprie idee in oggetti fisici, sviluppando disegni e interagendo con materiali, strumenti e macchine con le proprie mani.</p> <p>Verranno inoltre proposte una serie di esperienze collettive, tra cui incontri e visite a enti esterni all'Università. Gli studenti avranno l'opportunità di scoprire e confrontarsi criticamente con diversi approcci, stimolandoli anche a contaminare la propria ricerca progettuale con nozioni provenienti da altri mondi e dai propri interessi personali.</p>
Modalità di insegnamento	Brevi lezioni, sperimentazioni, workshop, casi di studio, revisioni individuali e di gruppo.
Bibliografia obbligatoria	<p>- Chris Lefteri, <i>Materials for Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</p> <p>- Chris Lefteri, <i>Making It. Manufacturing Techniques for Product Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2012</p>
Bibliografia facoltativa	<p>- Kate Franklin and Caroline Till, <i>Radical Matter. Rethinking Materials for a Sustainable Future</i>, Thames & Hudson, London, 2018.</p> <p>- Seetal Solanki, <i>Why Materials Matter. Responsible Design for a Better World</i>, Prestel, Munich, 2018.</p> <p>- Philip Howes and Zoe Laughlin, <i>Material Matters. New Materials in Design</i>, Black Dog Publishing, London, 2012.</p>

Modulo del corso

Titolo della parte	Teorie dei consumi culturali
---------------------------	------------------------------

costituente del corso	
Codice insegnamento	97154C
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	<p>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. They will learn to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understand the causes and consequences of 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

	<p>empirical experiences.</p> <p>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.</p>
Modalità di insegnamento	Lectures, exercises, discussions.
Bibliografia obbligatoria	<p>- Sassatelli, R. (2007). Consumer culture: History, theory and politics. London, Sage</p> <p>- Warde, A. (2015). The sociology of consumption: Its recent development. <i>Annual Review of Sociology</i>, 41, 117-134</p> <p><i>Complete listing will be provided at the start of the course</i></p>
Bibliografia facoltativa	<p>- Katz-Gerro, T. (2004). Cultural consumption research: review of methodology, theory, and consequence. <i>International Review of Sociology</i>, 14(1), 11–29</p> <p><i>Complete listing will be provided at the start of the course</i></p>