



ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Design dei Servizi
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDE/03
Corso di Studio:	Multimedia Design – indirizzo <i>Comunicazione e Servizi per l’Ambiente, il Territorio e il Turismo</i>
Nome del docente titolare dell’insegnamento:	Prof.ssa Giulia Romiti
Obiettivi formativi:	<ul style="list-style-type: none">- Acquisire una modalità di analisi volta all’indagine valoriale, dei contesti e delle tipologie di servizio esistenti;- Saper sintetizzare e rappresentare graficamente le mappe che descrivono il servizio;- Saper avanzare ipotesi progettuali nell’ambito del service design e delle sue applicazioni nei vari contesti esistenti;- Saper ideare e progettare interazioni tra gli attori del servizio e tra servizi diversi posti in relazione fra loro;- Saper individuare proposte innovative legate alla comunicazione, all’ambiente, al territorio e al settore turistico.
Contenuti (descrizione del corso):	Il corso di Design dei Servizi si propone di insegnare agli studenti ad analizzare e progettare servizi complessi per la collettività.
Programma esteso:	<p>A partire da un’analisi dei servizi esistenti a livello locale e globale, gli studenti dovranno analizzarne le interazioni, gli attori principali, la natura e la struttura del servizio e la fruizione da parte degli utenti finali. La fase di ricerca sarà sintetizzata grazie all’utilizzo di mappe di sistema e di servizio che avranno l’obiettivo di rendere evidenti i valori, gli attori, le tipologie e i contesti del servizio già esistente. A partire da questa approfondita analisi gli studenti dovranno evidenziare le criticità del servizio esistente e le relative “emergenze”; esse diverranno lo spunto progettuale per avanzare soluzioni innovative, in grado di modificare e migliorare la vita degli utenti e la vita della società.</p> <p>Gli studenti opereranno con una modalità progettuale fortemente rivolta alla sperimentazione, al confronto di idee, al dibattito sulle proposte emerse; saranno anche sperimentate strategie di team building che avranno l’obiettivo di insegnare ai futuri giovani designer a lavorare in gruppo, armonizzando le idee, confrontandosi apertamente e orientando le strategie verso il risultato atteso. Queste attività sono largamente usate e diffuse nel panorama aziendale del design dei servizi proprio perché sono in grado di far emergere ipotesi progettuali innovative.</p> <p>L’area di ricerca assegnata al corso sarà legata alla comunicazione innovativa e non convenzionale, all’ambiente, al territorio e al turismo; le ipotesi progettuali costituiranno anche un primo spunto per stringere contatti con enti e aziende che</p>

	operano nei settori individuati e nell'ambito dei servizi per la collettività.
Metodi didattici:	Una prima parte del corso si articolerà in lezioni frontali per illustrare agli studenti la metodologia didattica e gli interventi da progettare. La seconda e più corposa parte del corso sarà articolata nelle fasi di ricerca e progettuali che avranno luogo sia in aula che in modo autonomo.
Altre informazioni:	-----
Prerequisiti:	Aver sostenuto l'esame di Sistemica e aver maturato una sufficiente capacità di analisi dei sistemi esistenti e della complessità in generale.
Testi di riferimento:	<ul style="list-style-type: none"> - "From products to services" L. Young, Ed. Wiley; - "Design-Driven innovation. Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi" R. Verganti, Ed. Rizzoli; - "Design e Innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata" F. Celaschi, A. Deserti, Ed. Carocci.
Modalità di verifica dell'apprendimento:	L'esame si svolgerà attraverso la presentazione digitale e/o cartacea degli elaborati progettuali finali. Tali elaborati dovranno contenere anche gli approfondimenti legati alla fase di ricerca, di individuazione delle "emergenze" del servizio analizzato e le prime fasi di ipotesi progettuale (concept). Il progetto finale dovrà essere presentato attraverso un mockup per i progetti digitali e/o di un modello fisico nel caso di un progetto che richieda il supporto di un oggetto. Trattandosi di progetti legati al design dei servizi sarà fondamentale che gli studenti si avvicinino quanto più possibile alla realizzazione del servizio progettato in modo da poterlo anche sottoporre ad eventuali partner e investitori.