



ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Design del prodotto 1
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDE 01
Corso di Studio:	Design del Prodotto e della Comunicazione
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	Alessandra Galloppa
Obiettivi formativi:	Il corso è incentrato sull'acquisizione di un metodo flessibile che porti all'autonomia progettuale e alla capacità di confronto con un sistema industriale, lavorativo e sociale in continuo cambiamento.
Contenuti (descrizione del corso):	Capacità di gestione all'interno del progetto delle nuove tecnologie wearable per l'ideazione di una fenomenologia di nuovi prodotti multimediali quali estensione del concetto di vestizione e indossabilità. Altro obiettivo sarà quello di sviluppare una buona capacità di visione di nuovi contesti d'uso e/o bisogni attuali e futuri.
Programma esteso:	<p>Progettazione di un nuovo prodotto indossabile al fine di estendere le potenzialità del "corpo in movimento".</p> <p>Gli ambiti progettuali vanno dal dressing design per estendersi al wearable computing passando per la progettazione di nuovi accessori ibridi, che attraverso la sempre maggiore smaterializzazione dei volumi tecnici, possano essere concepiti come indossabili in modo da liberare e soddisfare bisogni e aspirazioni del fruitore immaginato.</p> <p>Le caratteristiche intrinseche dell'abito e dell'ornamento, come forma di comunicazione del se nell'ambiente, sommate alle aggiunte peculiarità date dalla wearable technology, ne fanno un oggetto multimediale di particolare rilievo: per queste caratteristiche può essere significativo condurre il progetto in collaborazione con alcune discipline del biennio di multimedia, in particolare</p>

le aree di progettazione e analisi dei sistemi. Questa collaborazione verticale tra docenze consentirebbe, oltre allo sviluppo di progetti di un livello più alto in termini di sistema, anche l'acquisizione da parte degli studenti del triennio di una maggiore conoscenza del biennio in multimedia, costituendo la cooprogettazione un ipotetico ponte alla specialistica.

Scenari: ambiti specifici di progetto

>> Design per il sociale:

progettare un abito* o ibrido polifunzionale per il benessere fisico e/o psicologico del fruitore

Macro obiettivi:

migliora la qualità di vita

favorisce l'autonomia

aumenta l'autostima

ES. scenario:

http://www.ansa.it/canale_saluteebenessere/notizie/salute_bambini/medicina/2017/11/02/un-pigiamino-luminoso-per-curare-littero-nei-neonati_8bb87839-f919-4fa2-9f0c-11f1e84d99bb.html

>> Design per il lavoro/sport professionale:

progettare un abito* o ibrido polifunzionale (abito da lavoro/divisa) per lavoratori in ambienti a rischio o per sportivi professionisti.

Macro obiettivi:

migliora la qualità di vita

crea connessioni

aumenta la sicurezza

ES. scenario:

<https://www.wired.it/economia/lavoro/2015/12/10/safety-wearables-sicurezza/>

>> Design per la creatività:

progettare un abito* o ibrido multimediale in ambito ludico/didattico, artistico/sociale

Contaminazione tra arte/tecnologia/design

Macro obiettivi:

favorisce l'interazione

stimola la creatività/riflessione

aumenta l'apprendimento/comunicazione

ES. scenario:

<https://iq.intel.com/smart-spider-dress-by-dutch-designer-anouk-wipprecht/>

<http://www.digicult.it/it/news/when-fashion-meets-technology/>

Ambiti teorici:

Smart wearable/ Moda senziante. Case history

Riflessioni sul corpo: progettare per un corpo in movimento.

	<p>Nanni Strada e l'abito performativo. Design vs Fashion: Case history Il nomade urbano Introduzione all'abito: la moda come rappresentazione del tempo, l'abito come oggetto duale, tra funzione e rappresentazione. >> Primo semestre: Modulo A (lezioni-laboratori-ricerca) 4 settimane : Lezioni e ricerca mirate alla comprensione del tema: cos'è lo smart wearable design, tecnologie wearable oggi, ambiti sociali di intervento. Laboratori per lo sviluppo e la comunicazione del progetto. Lezioni condivise con i docenti di comunicazione. 4° settimana Visualizzare la ricerca: presentazione ricerche di gruppo e definizione degli scenari Modulo B (lezioni + laboratori) 4 settimane: 4° settimana Presentazione idee di progetto (3 per studente o gruppo) Sviluppo delle idee: problem posing, approfondimento tecnologie indossabili Definizione delle nuove possibilità dell'abito, obiettivi funzionali: Cosa fa? Aiuta? Supporta? ...? Come lo fa? Analisi dello scenario e definizione di: capacità, bisogni, aspirazione, gestualità e relazione col corpo. >> Primo semestre: Modulo A (lezioni + laboratori) 4 settimane: Problem solving: Funzioni/tecnologia, modalità di fruizione-interazione, forma e vestibilità. Disegni progettuali e modelli di verifica. Revisioni disegni progettuali e modelli di verifica. Lezioni condivise con i docenti di tecnologia. Modulo B (revisioni+ laboratori): Modello finale e comunicazione del progetto.</p>
Metodi didattici:	Lezioni teoriche volte alla comprensione del tema attraverso l'utilizzo di case history. Lezioni pratiche finalizzate a sviluppare tecniche di progettazione e rappresentazione.
Altre informazioni:	
Modalità di verifica dell'apprendimento:	Revisioni volte a monitorare lo stato di avanzamento del progetto e di comprensione del lavoro da svolgere.
Prerequisiti:	Lo studente deve aver fatto esperienza del ragionamento volto all'analisi di un problema

	attraverso: ricerca del mercato e/o del contesto di progetto, problposing e problemsolving.
Testi di riferimento:	<p>Fashionable tecnologia [The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology], Editore: Gestalten, Autore: Jaime Hayon.</p> <p>“La moda nel consumo giovanile” Alessandro Gianicola, Franco Angeli.</p> <p>Fashion 2.0: Season of Change: A Forecast of Digital Trends Set to Disrupt the Fashion Industry, Yuli Ziv</p>
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<p>esame:</p> <p>scritto []</p> <p>orale []</p> <p>Altro: Presentazione del progetto attraverso elaborati grafici e modelli fisici volti a rappresentare il percorso progettuale di ragionamento sul prodotto.</p>