



ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti n. 198 - 65123 - Pescara

Codice fiscale 91137250683 Tel. 085.2059763 / 867

PEO: isiape@isiadesign.pe.it - PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it - www.isiadesign.pe.it



Scheda Attività Didattica a.a. 2021/22

Corso di Studio: “Design del prodotto e della comunicazione”

Denominazione insegnamento: INNOVAZIONE TIPOLOGICA

SAD (Settore Artistico Disciplinare): ISDE/3

Durata del corso: corso annuale

Crediti: 6

Ore di lezione: 72

Tipo di corso: Teorico/Pratico

Prof.: Carlo Di Pascasio

Presentazione:

L’innovazione tipologica costituisce quell’area progettuale, situata tra metaprogetto e design del prodotto, nella quale è possibile ricercare e verificare con la metodologia creativa propria del progettista designer, le mutazioni e i cambiamenti di stato dei “tipi” di oggetti, sistemi, servizi, al cambiamento dei rapporti con l’utente o con il contesto, al trasferimento di materiale, di tecnologia, di concetto.

Obiettivi formativi:

Il Corso di Innovazione Tipologica vuole sviluppare con la progettazione la creatività e la consapevolezza degli Studenti utilizzando le conoscenze acquisite negli anni di Corso precedenti. .

Il progetto tendente all’innovazione tipologica dovrà interpretare e dare adeguate risposte in termini materiali/immateriali a nuovi contenuti, materiali e tecniche produttive.

Rispetto per l’ambiente, coscienza individuale, estetica e qualità della vita sono alcuni dei contenuti a cui dare forma, alla ricerca di nuove espressività dei segni delle funzioni e riscoprendo le funzioni dei segni.

Prerequisiti: frequenza ed esami dei Corsi del 1° e 2° anno.

Programma:

Dalla prima rivoluzione industriale della fine del 700 l’organizzazione del lavoro e della produzione hanno avuto uno sviluppo lineare, legato solo all’ottimizzazione della meccanizzazione e dello sfruttamento delle risorse umane, oltre che materiali, e all’allargamento dei mercati.

Alla progressiva scomparsa nei paesi ad industrializzazione avanzata della tradizionale catena di montaggio, con lo svolgimento di operazioni ripetitive ed alienanti compiute centinaia di volte dall’operaio addetto e della fatica fisica corrisponde l’impiego di robot e interfacce per lo svolgimento delle varie lavorazioni, con l’operaio in funzione di programmatore e controllore.

Nei tempi recenti abbiamo assistito ad una serie di grandi trasformazioni dei modi di produzione e distribuzione delle merci: dalla macchina utensile intesa come ottusa “operaia” si è passati alla macchina “intelligente”.

L’informatica, cambiando il concetto di merce, propone l’informazione stessa come “merce immateriale”.

La rivoluzione industriale 4.0 sta connettendo in un unico sistema planetario produzione-distribuzione-vendita dei prodotti, sempre più smart e collegati dalla IoT, l'internet delle cose, che comunicano tra di loro e con noi.

I comportamenti dell'individuo e delle società in genere sono sottoposti ad accelerazioni che divengono sempre più frenetiche: competizione tra individui e sistemi, sviluppo non più sostenibile e i conseguenti fenomeni negativi per il pianeta, costituiscono l'orizzonte all'interno del quale l'efficienza tende a diventare l'unico metro di giudizio dell'efficacia delle nostre azioni.

Il telelavoro è la nuova forma di asservimento dell'uomo alla macchina: con il pc si può lavorare comodamente al proprio domicilio, diminuendo la quantità di strumenti e materiali utilizzati ed eliminando i tempi di percorrenza casa-posto di lavoro, ma con il rischio di prolungare di fatto il tempo di lavoro ben oltre il normale orario.

Lavoro, tempo libero, relazioni possibili h 24 online, a svantaggio delle relazioni interpersonali "fisiche".

Il tempo appare così la merce virtuale più lussuosa e desiderabile. Delocalizzazione, come tendenza alla scomparsa di concentrazione e alla diffusione sui territori di risorse umane e mezzi di produzione, globalizzazione come interdipendenza a livello planetario delle economie e dei mercati sono fenomeni socioeconomici direttamente collegati anche alla possibilità di acquisire e trasmettere informazioni in tempo reale.

Alla rapida diffusione delle stampanti 3d e alla diminuzione del loro costo potrebbe corrispondere il loro uso "domestico" e le merci materiali potrebbero essere autoprodotte e fabbricate in casa.

La cultura maker, con l'obiettivo di rendere ogni persona consapevole delle proprie possibilità creative, offre l'opportunità di trasformare qualsiasi idea in oggetto o prodotto concreto mediante procedure di digital fabrication.

Artigiani digitali condividono idee e know-how, trasformano dati in oggetti reali e gestiscono la filiera dal progetto alla vendita dei loro prodotti reali o virtuali.

Il Corso di Innovazione Tipologica si configura come momento di sintesi delle conoscenze acquisite nelle varie discipline afferenti alla progettazione di oggetti, sistemi, servizi, destinati alla produzione industriale e tende a promuovere lo sviluppo delle capacità analitiche, della coscienza dello specifico, dell'atteggiamento progettuale inteso anche come ricerca costante di nuove risposte alle nuove esigenze ed alle evoluzioni dei contesti socioeconomici, con l'impiego delle tecniche operative connesse.

Il designer, come operatore culturale, lavora alla mediazione tra i bisogni dell'utente e la produzione industriale.

Il Corso di Innovazione Tipologica propone ogni anno agli Studenti un tema progettuale di riferimento dal quale ricavare il tema progettuale da svolgere individualmente o in gruppi composti al massimo da tre componenti.

L'obiettivo finale sarà la redazione del progetto di un oggetto, di un sistema di oggetti o di una interfaccia che sia espressione e dimostrazione di un concept derivato dal tema proposto.

Il corso si articola in due fasi, la prima dedicata alla ricerca sulle macroaree relative al tema proposto, svolta per gruppi di lavoro, con visite, seminari ed incontri, e si concluderà con la presentazione degli elaborati prodotti dalla ricerca e con l'analisi dei risultati, la formulazione del brief illustrato di progetto, prima configurazione della proposta progettuale individuale.

La seconda fase sarà dedicata allo svolgimento dell'iter progettuale, con la redazione di elaborati grafici e modelli, anche nell'ambito dell'orario delle lezioni, sufficienti alla descrizione e alla comunicazione del concept di progetto negli aspetti del rapporto con gli utenti ed il contesto, dei modi d'uso, delle

ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti n. 198 - 65123 - Pescara - Codice fiscale 91137250683

Tel. 085.2059763 - PEO: isiape@isiadesign.pe.it - PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it

www.isiadesign.pe.it

caratteristiche innovative, dei materiali e delle finiture, della completa definizione delle caratteristiche dimensionali.

Altre informazioni:

Il corso propone esercitazioni di breve durata come approccio progettuale al tema d'anno; negli anni precedenti: *"Piegoripiego"*, *"Macchine ad energia naturale"*, *"Con l'impiego di un elastico..."*, *"Mangiare con le mani"*.

Si riportano di seguito alcuni degli argomenti che verranno svolti nel corso delle lezioni: *"Le comunicazioni del progetto"*; *"I modi dell'Innovazione Tipologica"*; *"L'Innovazione tipologica nei progetti del corso"*; *"L'Ibrido, dalla Sfinge ad Alien"*; *"Fare leggero"*; *"Le ragioni della forma"*.

Testi di riferimento:

Vengono indicati annualmente i riferimenti letterari e sitografici in relazione al tema progettuale proposto.

Criteri, regole e procedure d'esame:

L'organizzazione del Corso tende ad avere al termine delle lezioni i progetti in fase avanzata di redazione, comunque pronti per la presentazione definitiva.

Dopo le frequenti revisioni il Corso si conclude con la presentazione dei progetti alla Commissione di Esame che interviene con domande specifiche e assegna la votazione finale.

Modalità d'esame:

Gli Studenti consegnano e presentano il file PDF dei loro progetti e i video relativi.