

Scheda Attività Didattica a.a. 2021/22

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

Denominazione insegnamento: Design del Prodotto 1

SAD (Settore Artistico Disciplinare): ISDE/01

Durata del corso: corso annuale

Crediti: 10

Ore di lezione: 120

Tipo di corso: Teorico/Pratico

Prof.: Mancini Marco

Presentazione:

Il corso è incentrato sul progetto di prodotto, intendendo questo come una sintesi di aspetti funzionali, formali, sensoriali, in grado di soddisfare gli input progettuali, le caratteristiche dello scenario sociale, i limiti di tipo economico. Tramite questo approccio multi-disciplinare emerge la consapevolezza del ruolo fondamentale del designer di prodotto come mediatore di competenze e punti di vista anche differenti sul progetto.

Obiettivi formativi:

Lo scopo del corso è quello di fornire agli studenti gli strumenti metodologici utili per un approccio progettuale che sia in grado di portare alla soluzione di problemi e a fornire risposte in maniera creativa, innovativa, consapevole, critica e autonoma.

Prerequisiti:

La consuetudine con gli strumenti informatici di rappresentazione grafica (Photoshop, Illustrator, InDesign) è requisito richiesto.

La consuetudine con gli strumenti informatici di disegno tecnico 2D e 3D è requisito richiesto.

L'aver svolto esperienza pregressa di progetto è requisito desiderato.

Programma:

Il corso si sviluppa con la presentazione di contenuti teorici affiancati ad esercitazioni inerenti metodologie di analisi e progettazione.

I contenuti riguardano:

Cultura e pratica del progetto di prodotto.

- Significato e ruolo attuale all'interno della disciplina design, il Physical Product Design
- Gli ambiti consolidati ed i confini disciplinari: il prodotto d'uso, il prodotto tecnologico, il prodotto di ambito musicale, i legami con arte e artigianato artistico, il prodotto come moltiplicatore di performance (protesi e ausili per la persona), il prodotto per lo sport, ...
- Le tecniche consolidate di lavorazione e le nuove frontiere delle possibilità tecnologiche
- Il tema della sostenibilità

- La Product experience e le tematiche dell'interazione sensoriale (le sensazioni tattili ed il loro controllo, il suono e/o il rumore delle componenti di un prodotto, la dimensione olfattiva, l'approccio multisensoriale multisensoriale)
- Le norme unificate e gli standard (ISO, EN, UNI) come vincolo e strumento di progettazione
- Il tema della protezione intellettuale, industriale e la tutela dell'invenzione (cenni)
- Obsolescenza pianificata, programmata e simbolica: letture critiche
- Il troppo design, il non-design, il design del non necessario: letture critiche

Metodologia di analisi e progettazione.

All'interno di questo macro-tema verrà trattato il legame tra analisi (ricerca preliminare, studio dello stato dell'arte,...) e sintesi (proposte di progetto e loro valutazione), pensiero convergente (fare scelte) e divergente (proporre alternative) con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza nelle scelte progettuali.

- Consigli dai maestri del metodo ed evoluzione delle metodologie di progetto con il contributo di filosofia, scienza e discipline umanistiche (Vitruvio, Cartesio, Eco, Munari, ...)
- Il design thinking e i principali tool utilizzati
- Come si analizza approfonditamente un prodotto:
 - o identificazione (il nome, la sua evoluzione, i milestones, assestamento del modello dominante, ...)
 - o caratteristiche tecniche (principi tecnici, funzionamento, componenti, materiali, cromatismi, ...)
 - o società ed economia (benefici e vantaggi per l'utente, impatto e ruolo nella società e nel costume, interessi economici ed esternalità, ...)
 - o lo stato dell'arte e l'analisi di benchmark
 - o i fattori chiave (Grip Factors) del progetto: valutazione dei pro e contro dei prodotti in commercio, ricerca delle criticità e prime proposte progettuali
- il progetto e la sua valutazione

Altre informazioni:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrum exercitationem ullamco laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur. Duis aute irure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Testi di riferimento:

Ashby M. F., Johnson K. (2005), Materiali e design. L'arte e la scienza della selezione dei materiali per il progetto, Cea, Milano (Ed. Or. 2002).

Best K. (2016), Design Management, Zanichelli, Bologna.

Baumann Z. (2002), Modernità liquida, Laterza, Roma-Bari (Ed. Or. 2000).

Brown T. (2015), Change By Design, Harper Collins, New York (1st Ed. 2009).

Bürdek B. E. (2008), Design. Storia, teoria e pratica del design del prodotto, Gangemi, Roma (Ed. Or. 1991).

Dalcacio R. (2010), Product design in the sustainable era, Taschen, Colonia.

Del Curto B., Marano C., Pedferri M. (2015), Materiali Per Il Design, Casa Editrice Ambrosiana, Milano.

Ferrara M. (2004), Materiali e innovazione nel design, Gangemi, Roma.

Latouche S. (2015), Usa e getta. Le follie dell'obsolescenza programmata, Bollati Boringhieri, Torino (Ed. Or. 2012).

Lewrick M., Link P., Leifer L. (2020), The design thinking toolbox: a guide to mastering the most popular and valuable innovation methods, John Wiley & Sons Inc.

Lockton D. J. G. (2017), Design with intent. Insights, methods and patterns for designing with people, behaviour and understanding, O'Reilly.

Mancini M. (2018), Innovazione: scenari per il design, Carocci Editore, Roma.

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

Norman D. (2017), *La Caffettiera Del Masochista – Il Design Degli Oggetti Quotidiani*, Giunti, Firenze (Ed. Or. 2013).

Radjou N., Prabhu J., Ahuja S. (2014), *Jugaad Innovation*, Rubbettino, Soveria Mannelli.

Schifferstein H. N. J., Hekkert P. (a cura di) (2007), *Product Experience*, Elsevier Science.

Weinschenk S. M. (2017), *100 nuove cose che il designer deve sapere sulle persone*, Pearson.

Criteri, regole e procedure d'esame:

Particolare importanza verrà data alla maturità dimostrata dallo studente, intesa come crescita, volontà di miglioramento, ascolto dei consigli del docente. In particolar modo sarà importante evidenziare il senso del proprio lavoro, da un punto di vista culturale, funzionale, sociale, ...

La presenza alle lezioni verrà registrata, e farà parte del criterio di valutazione.

In sede di esame, lo studente dovrà presentare tutti i lavori svolti durante il corso (ex-tempore in aula, esercitazioni svolte a casa, modelli reali realizzati).

La procedura di esame prevede un tempo di esposizione uguale per ciascuno studente.

La valutazione verrà effettuata in maniera comparativa, al termine dei colloqui con gli studenti presenti all'appello.

Modalità d'esame:

L'esame consiste nella valutazione delle esercitazioni e dei progetti svolti dagli studenti durante il corso e presentati in un dossier. Durante la presentazione lo studente dovrà dimostrare di aver acquisito i contenuti teorici proposti nel corso.

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