

Biennio di secondo livello in Design – Industrial and research design - 1° anno

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
--------	------------	---------	--------------------------	-----



ABST48	STORIA DEL DESIGN	Prof. Marco Antonio Migliari	<p>il corso vuole trasferire allo studente l'utilizzo di una metodologia di ricerca storica, che insegni a considerare in modo sistemico la storia, con un approccio di tipo evolutivo, dove dalle primitive configurazioni di un oggetto si arriva alla forma e alle prestazioni attuali. il punto di vista privilegiato è quello dell'approfondimento delle ragioni della comparsa di innovazioni. il corso si avvale di lezioni teoriche e di esercitazioni. il corso ha l'obiettivo di promuovere l'utilizzo della storia ai fini della progettazione dell'innovazione, in quanto dalla ricerca storica, con opportune metodologie, è possibile identificare possibili logiche di mutazione delle tipologie degli oggetti. la prima parte del corso ha il compito di mostrare come la ricerca storica metta in evidenza alcune logiche fondamentali per capire l'evoluzione delle cose: da utensile a macchina, l'acquisizione di nuove prestazioni, lo sviluppo o l'estinzione di alcune tipologie di oggetti in relazione alle nuove tecnologie. il design italiano viene portato ad esempio e messo a confronto con la storia delle cose, che spesso è indipendente dalla fama e dalla provenienza del designer. l'esercitazione consiste nella scelta di una problematica della vita dell'uomo (per esempio: illuminare, comunicare, sedersi, scrivere, ecc.) e nello svolgere una ricerca su come gli oggetti abbiano costituito delle risposte parziali a queste necessità, trovando in questa inadeguatezza le ragioni della loro successiva trasformazione. la rappresentazione grafica della ricerca,</p>	6
--------	-------------------	------------------------------	--	---



ABPR30	TECNOLOGIA DEI NUOVI MATERIALI	Prof. Enrico Bassi	<p>I contenuti scientifico-disciplinari trattano in modo specifico la storia, la qualità e la specificità propria dei materiali. Le competenze si incentrano sul concetto di materialità del fare artistico unitamente agli aspetti e alle conoscenze delle tecniche classiche e moderne e dei "vecchi" e "nuovi" materiali, sul fare artistico come "conoscere facendo", da cui nasce l'esigenza di approfondire la conoscenza dei materiali e delle tecniche specifiche, senza trascurare le informazioni sulla tossicità degli stessi, le relative precauzioni e norme da rispettare. Comprendono anche attività laboratoriali tecnico-pratiche, nell'ambito delle quali si sviluppa l'attenzione ai diversi materiali dell'arte in sede laboratoriale come stimolo ad una consapevole comprensione sia delle proprietà, sia delle potenzialità tecniche espressive, in funzione della ricerca e della sperimentazione.</p>	6
--------	--------------------------------	--------------------	--	---



ABPR17	DESIGN	Prof.ssa Emma Chiari	<p>Obiettivo del corso è trasmettere un metodo progettuale per la progettazione di un prodotto o di un sistema di prodotti per una produzione industriale.</p> <p>La docenza suggerisce un tema progettuale per la progettazione di un prodotto di media complessità pensato per la produzione industriale.</p> <p>Gli studenti, attraverso una ricerca approfondita individuano un brief di progetto ed elaborano dei concepts. Segue la scelta del concept che meglio risponde agli obiettivi del brief e lo sviluppo del progetto di prodotto in ogni dettaglio individuando materiali e tecnologie di realizzazione, esistenti o futuribili. Lo studente elabora dei file di presentazione perseguendo l'obiettivo di una comunicazione efficace attraverso, schemi, mappe, moodboard, storyboard, modellazioni 3D, rendering e disegni esecutivi comprensivi di esplosi, viste d'assieme e delle parti con quote e sezioni. Il progetto si conclude con la realizzazione di un modello e/o prototipo del prodotto progettato.</p> <p>Lo studente deve dimostrare la capacità di esporre oralmente le varie fasi del suo progetto argomentando e motivando ogni scelta progettuale dall'idea al dettaglio di prodotto, cercando di dare risposte ragionevolmente condivisibili alle esigenze del mercato e dell'industria.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Bruno Munari, Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizione Laterza, 2010</p>	12
--------	--------	----------------------	--	----



ABPR17	DESIGN	Prof. Marco Ribola	<p>L' Industrial Designer è il progettista di oggetti di grande serie dalle significative implicazioni tecnico realizzative, capace di individuare nuove funzionalità e di sviluppare soluzioni innovative a partire da tecnologie.</p> <p>Le particolari competenze, definite da una buona conoscenza dei sistemi di progettazione CAD, lo rendono capace di interagire e dialogare con altre importanti figure aziendali quali quella dell' ingegnere e dello specialista dei processi produttivi e delle tecnologie di produzione.</p> <p>Obiettivo generali dei Corsi di Industrial Design 1 e 2 è fornire allo studente le competenze necessarie per affrontare la progettazione nei suoi aspetti tecnico funzionali ed estetici. Il corso comprende lezioni tecnico pratiche relative ai programmi di visualizzazione 2D, e aspetti della modellazione 3D. Inoltre verranno effettuate esercitazioni relative alla conoscenza e applicazione dei materiali ed esercitazioni relative alla creazione di modelli estetici e funzionali realizzati con materiali leggeri.</p>	12
ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	Prof. Andrea Gallina	<p>Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.</p>	4



ABPR17	DESIGN	Prof. Daniele Bresciani	<p>Il settore raccoglie una serie di percorsi progettuali nelle diverse scale di intervento, da quella dell'oggetto a quella dell'ecodesign, della progettazione dell'arte sacra. E' inoltre oggetto del settore il recupero della tradizione memoriale nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana (cultura del progetto). Lo studio presuppone uno sviluppo attento ai vincoli posti dalla specificità economica, tecnologica, merceologica, commerciale e distributiva della committenza, considerando il progetto sia dal punto di vista economico che da quello etico e artistico. L'elemento portante delle metodologie didattiche unisce all'aspetto teorico e metodologico una prassi estesa alle differenti specificità del settore.</p>	7
--------	--------	-------------------------	--	---



ABPR17	ECODESIGN	Prof. Paolo Gasparini	<p>Il Corso si caratterizza nell'essere teorico pratico: il progetto come strumento analitico della contemporaneità. La metodologia biomimetica come presa di coscienza della correlazione con il mondo</p> <ul style="list-style-type: none"> •La bioispirazione come orientamento progettuale •La ricerca di correlazione attraverso il progetto •Indagine simbolica per la riconfigurazione tipologica Indagine sulla condizione contemporanea per ricercare soluzioni verso la sostenibilità. <p>Le esperienze progettuali proposte hanno come riferimento: il rapporto con il mondo naturale e una ricerca di connessione con lo stesso allo scopo di provare a dare soluzioni che vadano nella direzione della sostenibilità. Attraverso il percorso progettuale lo studente svilupperà ricerche volte alla individuazione di nuove soluzioni ai bisogni della contemporaneità e acquisirà una competenza nella formulazione di ipotesi evolutive del prodotto documentate, coerenti e scientificamente rigorose. Impostazioni metodologiche per sviluppo di proposte progettuali che partano dall'analisi fenotipica della Natura per ricercare una riconnessione con il mondo di cui facciamo parte.</p> <p>1_Progetto "La struttura tessile" 2_Progetto "La Natura come ispirazione" 3_Analisi teorica:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Il Bello Naturale: l'approccio simbolico _ Approccio storiografico relativo alla biomimesi/bioispirazione _ Il Design generativo/parametrico _ Il Design Resiliente <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Salvia, Rognoli, Levi, "Il progetto della natura" ed. FRANCOANGELI, Milano, 2014; Sean B. Carroll, "Infinite forme bellissime", ed. CODICE, Torino, 2006; Silvana Galassi, "Astronave Terra", ed. Aracne, Roma, 2006.</p>	7
--------	-----------	-----------------------	--	---



ABAV06	CROMATOLOGIA	Prof.ssa Olga Salvoni	<p>Il colore fa parte della nostra vita e ne siamo influenzati costantemente nella quotidianità, attraverso le sue caratteristiche emozionali, culturali e simboliche.</p> <p>Grazie ad un percorso sia teorico che pratico, attraverso la sperimentazione, lo studente approfondirà il mondo del colore legato alla progettazione nel design, affrontando aspetti fondamentali legati alla sua gestione. Alla fine del corso sarà in grado di svolgere un completo progetto CMF.</p> <p>Le prime lezioni saranno costituite da un percorso di analisi comune sia per il corso di Interior, che per il corso di Industrial. Le successive lezioni saranno diversificate a seconda dell'indirizzo di specializzazione. Durante le prime lezioni verranno affrontati argomenti legati alla teoria del colore, i significati dei colori, il legame tra colori e le emozioni in relazione alla cultura.</p> <p>Verrà poi affrontato il colore come sensazione, messaggio, con tutte le sue caratteristiche e le sue applicazioni nel progetto di design, dal prodotto all'architettura. Particolare attenzione sarà dedicata all'analisi delle finiture e delle superfici con riferimento al trattamento cromatico e alle texture, ponendo attenzione al rapporto tra il colore ed il suo supporto.</p> <p>Verranno analizzati esempi di progetti colore nell'interior design, urban design e industrial design.</p> <p>Con lo scopo di comprendere che il colore presente in uno spazio o su un prodotto è una forma di comunicazione non verbale. Dopo aver assimilato le caratteristiche dei singoli colori saranno spiegati i diversi modi di organizzarli nel progetto, facendo diverse prove di codifica e rilievo del colore. Si passerà poi alla gestione del colore ed al suo utilizzo spiegando la</p>	6
--------	--------------	-----------------------	--	---



ABPR15	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE – STARTUP E NUOVI MODELLI ECONOMICI	Prof. Marco Pardo	<p>L'imprenditoria nel XXI secolo sta mutando radicalmente. I cambiamenti tecnologici, quelli relativi ai mercati di capitali, e ancora quelli sociali e culturali hanno consentito lo sviluppo di un numero consistente di startup legate all'innovazione sia tecnologica che sociale, anche in paesi emergenti. Le startup sono diventate quindi un importante fattore di sviluppo economico e di occupazione. Seppur non esista una ricetta per diventare imprenditori innovativi, il corso intende approfondire il processo di creazione di una nuova impresa, dall'analisi del mercato allo sviluppo del prodotto, alla scelta dei partner, ai concetti di vendita e marketing, cercando soluzioni ai problemi che si porranno. Si analizzeranno inoltre gli elementi del nuovo ecosistema dell'imprenditoria. Il quadro concettuale di riferimento che verrà utilizzato sarà il business model canvas, il value proposition canvas e il lean startup canvas. Si tratta di un corso che aggiunge al quadro concettuale un percorso operativo. Gli studenti, in gruppo, dovranno lavorare per preparare il lancio di una startup, percorrendo tutti i passi necessari. Le lezioni 4 e 5 saranno tenute in inglese. Il corso consente di acquisire competenze la generazione delle idee e il processo di costruzione di un'ipotesi di startup. Lo studente, attraverso un lavoro di gruppo, sarà coinvolto nello sviluppo operativo di un'idea sperimentando l'intero processo. La finalità del corso è quindi quella di affrontare i passi, incluso la preparazione del pitch, per presentare l'idea innovativa su cui si basa il possibile sviluppo della startup.</p> <p>a. Un mondo di opportunità? (lezione 1) Presentazione del percorso: testi e articoli di riferimento, modalità dell'esame, project work I macrotrend tecnologici Culture emergenti Il problema? Le grandi sfide del</p>	6
--------	---	-------------------	---	---



Biennio di secondo livello in Design – Industrial and research design - 2° anno

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
--------	------------	---------	--------------------------	-----



ABPR30	TECNOLOGIA DEI NUOVI MATERIALI	Prof. Enrico Bassi	<p>I contenuti scientifico-disciplinari trattano in modo specifico la storia, la qualità e la specificità propria dei materiali. Le competenze si incentrano sul concetto di materialità del fare artistico unitamente agli aspetti e alle conoscenze delle tecniche classiche e moderne e dei "vecchi" e "nuovi" materiali, sul fare artistico come "conoscere facendo", da cui nasce l'esigenza di approfondire la conoscenza dei materiali e delle tecniche specifiche, senza trascurare le informazioni sulla tossicità degli stessi, le relative precauzioni e norme da rispettare. Comprendono anche attività laboratoriali tecnico-pratiche, nell'ambito delle quali si sviluppa l'attenzione ai diversi materiali dell'arte in sede laboratoriale come stimolo ad una consapevole comprensione sia delle proprietà, sia delle potenzialità tecniche espressive, in funzione della ricerca e della sperimentazione.</p>	5
--------	--------------------------------	--------------------	--	---



ABPR17	DESIGN	Prof.ssa Emma Chiari	<p>Obiettivo del corso è trasmettere un metodo progettuale per la progettazione di un prodotto o di un sistema di prodotti per una produzione industriale.</p> <p>La docenza suggerisce un tema progettuale per la progettazione di un prodotto complesso pensato per la produzione industriale.</p> <p>Gli studenti, attraverso una ricerca approfondita individuano un brief di progetto ed elaborano dei concepts. Segue la scelta del concept che meglio risponde agli obiettivi del brief e lo sviluppo del progetto di prodotto in ogni dettaglio individuando materiali e tecnologie di realizzazione, esistenti o futuribili. Lo studente elabora dei file di presentazione perseguendo l'obiettivo di una comunicazione efficace attraverso, schemi, mappe, moodboard, storyboard, modellazioni 3D, rendering e disegni esecutivi comprensivi di esplosi, viste d'assieme e delle parti con quote e sezioni. Il progetto si conclude con la realizzazione di un modello e/o prototipo del prodotto progettato.</p> <p>Lo studente deve dimostrare la capacità di esporre oralmente le varie fasi del suo progetto argomentando e motivando ogni scelta progettuale dall'idea al dettaglio di prodotto, cercando di dare risposte ragionevolmente condivisibili alle esigenze del mercato e dell'industria.</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Bruno Munari, Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizione Laterza, 2010</p>	11
--------	--------	----------------------	---	----



ABPR17	DESIGN	Prof. Mauro Martinuz	<p>Obiettivi del Corso</p> <p>Il Corso si caratterizza per i seguenti orientamenti di progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innovazione tecnologica e Innovazione tipologica • Tecnologie, scenari ed evoluzione del prodotto • Rapporto tra processi produttivi e creatività • Indagine semiotica dell'innovazione • Rapporto tra culture del design e azione compositiva. • Scansione ottica 3, stampa 3D, Sensoristica e Robotica • Ricerca e progetti per la sostenibilità <p>Le esperienze progettuali proposte hanno come riferimento: aziende caratterizzate da uno specifico know-how tecnologico e di processo produttivo, centri di ricerca e agenzie culturali; contesti culturali specifici, indagine relativa a tecnologie emergenti.</p> <p>Attraverso il percorso progettuale lo studente svilupperà ricerche volte alla individuazione di nuove soluzioni ai bisogni della contemporaneità e acquisirà una competenza nella formulazione di ipotesi evolutive del prodotto documentate, coerenti e scientificamente rigorose.</p> <p>Il Corso si avvale del Laboratorio di Prototipazione dal Prof M. Ribola</p> <p>Programma del Corso</p> <p>Impostazioni metodologiche per sviluppo di concept/oggetti tipologicamente innovativi</p> <p>1_Progetto in collaborazione con l'azienda Cropelli</p> <p>Ricerca relativa a nuove tipologie di sistemi per doccia</p> <p>2_I.O.T. Design Workshop</p> <p>3_Oggetti della sopravvivenza. Un</p>	11
--------	--------	----------------------	--	----



ABTEC41	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	Prof. Andrea Gallina	Il settore comprende l'insieme dei saperi relativi al trattamento digitale delle immagini in ambiente 3D. Le possibili applicazioni di tali tecnologie vanno dalla realizzazione e ricostruzione di ambienti tridimensionali, alla progettazione e rappresentazione di oggetti e manufatti, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito professionale e alla prototipazione industriale.	3
---------	--	-------------------------	--	---



ABPR17	DESIGN – DESIGN RESEARCH	Prof. Marco Valente	<p>La finalità del corso è l'insegnamento del metodo di Design Research, che permette di sviluppare progetti ad alto valore innovativo, con un livello di fattibilità che consente la valutazione della credibilità industriale e finanziaria.</p> <p>Fase 1</p> <p>Obiettivi</p> <p>In questa prima fase gli studenti indagheranno le tematiche sottoelencate, per sviluppare una loro visione del settore di riferimento.</p> <p>In questa prima fase gli studenti dovranno individuare, utilizzando i risultati dell'analisi, l'ambito del loro intervento progettuale, il relativo Brief con i relativi punti di forza e debolezza.</p> <p>Successivamente individueranno e descriveranno i concept per mezzo di: frasi, immagini evocative, schizzi, story board etc.</p> <p>In oltre gli studenti dovranno realizzare un timing accurato per il controllo del processo progettuale.</p> <p>Ambiti di analisi:</p> <p>La tecnologia</p> <p>L'utente</p> <p>Il mercato</p> <p>Le tendenze</p> <p>Materiale di presentazione</p> <p>Al termine di questa fase gli studenti dovranno presentare i risultati del loro lavoro agli altri studenti.</p> <p>Fase 2</p> <p>Obiettivi</p> <p>In questa seconda fase, gli studenti dovranno generare una serie di concept product in grado di esprimere le caratteristiche innovative del prodotto dal punto di vista tecnico, funzionale, estetico, di sistema, avvalorando le innovazioni con citazioni derivate dalle opportunità, punti di forza e di debolezza individuate nella fase 1.</p> <p>Alla fine di questa fase verranno</p>	8
--------	--------------------------	---------------------	---	---



ABPR17	PRODUCT DESIGN	Prof. Gianluca Giordano	<p>Obiettivi del Corso</p> <p>Il Corso si caratterizza per i seguenti orientamenti di progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione, raccolta informazioni e prima elaborazione dei temi di ricerca • Definizione dei potenziali scenari di progetto • Valutazione dei plus&minus • Formulazione di concept e del loro posizionamento sulla mappa progettuale • Individuazione del concept di sviluppo • Evoluzione della forma, scelta del linguaggio, materiali e finiture • Rispondenza alla precondizione di sostenibilità <p>L'esperienza è basata su una simulazione di progetto professionale dove gli studenti adottano dinamiche e sistemi propri di un project team mantenendo una connotazione legata alla ricerca e all'esplorazione con un orizzonte temporale leggermente avanzato.</p> <p>Negli ultimi due anni la tematica è quella del "From product to Service" e del fenomeno della servitizzazione. Gli effetti della pandemia e della post-pandemia rappresentano il cambiamento delle abitudini e delle esigenze.</p> <p>Programma del Corso</p> <p>Impostazioni metodologiche per sviluppo di concept di prodotto e servizi</p> <p>1_Ricerca e analisi sul fenomeno della servitizzazione e delle conseguenze del post-pandemic</p> <p>2_Definizione degli scenari di progetto</p> <p>3_Formulazione di concept di progetto coerenti con i risultati della ricerca e basati sugli scenari Problema ecologico e atteggiamenti progettuali.</p> <p>4_Sviluppo e definizione di 2 concept finali (necessità, soluzione, servizi e sostenibilità).</p> <p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>Bibliografia obbligatoria</p>	4
--------	----------------	-------------------------	--	---



