



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Architettura
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2018/2019
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2018/2019
<b>CORSO DILAUREA MAGISTRALE</b>	DESIGN E CULTURA DEL TERRITORIO
<b>INSEGNAMENTO</b>	LABORATORIO DI DESIGN PER L'AGROALIMENTARE
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B
<b>AMBITO</b>	50317-Design e comunicazioni multimediali
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	19502
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	ICAR/13
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	CATANIA CARMELINA Professore Associato Univ. di PALERMO ANNA
<b>ALTRI DOCENTI</b>	
<b>CFU</b>	10
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	130
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA</b>	120
<b>PROPEDEUTICITA'</b>	
<b>MUTUAZIONI</b>	
<b>ANNO DI CORSO</b>	1
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	2° semestre
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Obbligatoria
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	CATANIA CARMELINA ANNA Mercoledì 11:30 13:30 Dipartimento di Architettura Ed.14 I stanza 133 previo appuntamento

DOCENTE: Prof.ssa CARMELINA ANNA CATANIA

<b>PREREQUISITI</b>	Per comprendere i contenuti e gli obiettivi di apprendimento del Laboratorio, lo studente, deve possedere conoscenze sulla storia del Design, sul progetto e sulle caratteristiche dei materiali e dei processi produttivi
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p>Conoscenza e capacita' di comprensione Lo studente al termine del Corso avra' conoscenza delle metodologie progettuali di competenza del design e comprensione dei processi di elaborazione progettuale inerenti oggetti e artefatti dell'ambiente contemporaneo, ponendo particolare attenzione alle tecnologie innovative, alle tecnologie di utilizzo degli scarti (output) in rapporto ai sistemi naturali, ai materiali e ai cicli di lavorazione sostenibili</p> <p>Capacita' di applicare conoscenza e comprensione Il laboratorio fornira' le nozioni per affrontare lo sviluppo progettuale per la valorizzazione e la fruizione delle risorse del territorio. Lo studente sara' in grado di progettare nuovi scenari produttivi e di consumo basati sui principi del Food design e del Design Sistemico per progettare sistemi inerenti al concetto di uno sviluppo innovativo orientato verso un'economia circolare.</p> <p>Autonomia di giudizio Il Corso mira a potenziare la coscienza critica degli studenti che, una volta acquisiti gli strumenti necessari, saranno in grado di porsi in maniera autonoma rispetto alle tematiche affrontate, all'esperienza progettuale e saranno in grado di valutare e gestire progetti di prodotti e servizi di innovazione ambientale e sociale che creino nuove relazioni e buone pratiche per il territorio.</p> <p>Abilita' comunicative Gli studenti saranno in grado di comunicare le competenze per lo sviluppo di innovazioni nel design sia attraverso la realizzazione di schizzi, disegni e della comunicazione visiva, sia con l'ausilio di tecniche di disegno assistito. Saranno in grado anche di evidenziare problemi relativi al ciclo di produzione di un manufatto, al ciclo di vita di un prodotto e di attivare il concetto di sistema aperto in una filiera produttiva.</p> <p>Capacita' d'apprendimento Il corso offrira' agli studenti gli strumenti necessari per sviluppare uno studio autonomo e critico, attraverso i concetti forniti durante le lezioni frontali, e la capacita' di affrontare e risolvere le problematiche incontrate durante l'esercizio della pratica progettuale. Al termine del corso gli studenti avranno acquisito le conoscenze relative alle tecniche per relazionarsi con l'innovazione tecnica e produttiva, con la progettazione sistemica e con gli strumenti utili a comprendere i cambiamenti di scenario, di mercato e organizzativi per lo sviluppo delle attivita' di progettazione sul territorio</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<p>La valutazione si svolgera' sulla base di due prove: una prova orale e una prova pratico-progettuale.</p> <p>La prova orale prevede domande che mirano a valutare le competenze e le conoscenze acquisite durante il corso.</p> <p>Le domande verificheranno: le conoscenze acquisite; la capacita' di fornire giudizi autonomi in merito ai contenuti disciplinari; la capacita' di comprendere le applicazioni legate agli ambiti della disciplina; la capacita' di collocare i contenuti disciplinari all'interno del contesto professionale e tecnologico di riferimento.</p> <p>La prova pratica prevede lo sviluppo di un oggetto su un tema assegnato all'inizio del corso in cui lo studente dovra' applicare le nozioni apprese per produrre un elaborato progettuale con prototipo</p> <p>La valutazione finale prevede un voto in trentesimi secondo i criteri sotto riportati:</p> <p>30- 30 e lode: ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprieta' di linguaggio, buona capacita' analitica, lo studente e' in grado di applicare le conoscenze per risolvere i problemi progettuali;</p> <p>26-29: buona padronanza degli argomenti, piena proprieta' di linguaggio, lo studente e' in grado di applicare le conoscenze per risolvere i problemi progettuali proposti</p> <p>24-25: conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprieta' di linguaggio, con limitata capacita' di applicare autonomamente le conoscenze alla soluzione dei problemi progettuali proposti.</p> <p>21-23: non ha piena padronanza degli argomenti principali dell'insegnamento ma ne possiede le conoscenze, soddisfacente proprieta' di linguaggio, scarsa capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite per risolvere i problemi progettuali proposti</p> <p>18-20: minima conoscenza di base degli argomenti principali dell'insegnamento e del linguaggio tecnico, scarsissima o nulla capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite per risolvere i problemi progettuali proposti.</p> <p>La prova non sara' superata nel caso in cui l'esaminando dimostri di non possedere una conoscenza accettabile dei contenuti degli argomenti trattati per risolvere i problemi progettuali proposti.</p>
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	Il laboratorio ha l'obiettivo di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici per l'elaborazione progettuale di oggetti, servizi e artefatti, in rapporto alle risorse dell'agro-alimentare. Attraverso lezioni frontali ed esperienze progettuali gli studenti avranno la possibilita' di sperimentare nuovi modelli e strategie di

	sviluppo innovativi e sostenibili, considerando l'eccellenza dell'agro-alimentare come risorsa locale sia per promuovere e veicolare i luoghi del territorio e sia per avviare innovazioni sul territorio dalla valorizzazione degli scarti, alla promozione dell'artigianato e dei beni locali. Il corso, partendo dall'analisi di un ambito territoriale specifico e identificando una eccellenza dell'agro-alimentare, approfondirà le tecniche di progettazione che possono nascere dal connubio design/cibo per stimolare l'elaborazione di idee che innovino il cibo tradizionale nel rispetto dell'ambiente; per lo scopo di sviluppare nuovi processi: per preparare, distribuire, conservare e consumare il cibo; per gli accessori da tavola/cucina per la preparazione, la conservazione e la degustazione del cibo; per il packaging, tenendo in considerazione le proprietà dei materiali e le loro possibili combinazioni rispetto alle diverse tipologie di prodotto. Il laboratorio, attraverso l'approccio del Food Design, dei Metodi e Strumenti per la sostenibilità ambientale e del Design Sistemico, fornirà agli studenti, in collaborazione anche con attori, enti, istituzioni e aziende locali e non, le competenze per configurare un nuovo modello di sviluppo economico, sociale e ambientale, fondato sull'economia circolare.
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	Lezione frontale, esercitazione, laboratorio, workshop
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	<p>A. Bassi, "Food design in Italia. Progetto e comunicazione del prodotto alimentare", Mondadori Electa, Milano, 2015</p> <p>L. Bistagnino, "Il Design Sistemico", Slow Food Editore, Bra (CN) 2011</p> <p>V. Bucchetti, "Packaging design: storia, linguaggi, progetto", Franco Angeli, Milano, 2005</p> <p>R. De Fusco, "Il design che prima non c'era", Franco Angeli, Milano, 2008</p> <p>G. Pauli, "Blue Economy", Edizioni Ambiente, Milano, 2010</p> <p>Testi di approfondimento</p> <p>A. Catania (a cura di), "Design, territorio e sostenibilità. Ricerca e innovazione per la valorizzazione delle risorse locali", Franco Angeli, Milano, 2011</p> <p>F. Capra, "La scienza della vita. Le connessioni nascoste fra la natura e gli esseri viventi", Bur, Milano, 2012</p> <p>D. Mangano, "Che cosa è il food design", Carocci, Roma, 2014</p> <p>E. Manzini, P. Bertola, "Design Multiverso. Appunti per una fenomenologia del design", Polidesign, Milano 2004.</p> <p>V. Papanek, "Progettare per il mondo reale", Mondadori, Milano, 1973</p>

### PROGRAMMA

ORE	Lezioni
6	Design, territorio e i principali fattori di innovazione nel design contemporaneo
4	Metodi e criteri per la produzione sostenibile
6	Il sistema agro-alimentare e il design
6	Design sistemico
4	Food design
4	Packaging design
ORE	Laboratori
80	L'esercitazione progettuale avrà come tema la progettazione di un sistema-prodotto, collocato in un contesto territoriale. Il sistema-prodotto si svilupperà dall'ideazione alla definizione tecnico costruttiva fino al prototipo/modello
ORE	Altro
10	Visite presso aziende, istituzioni culturali, seminari