



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA	DISEGNO INDUSTRIALE		
INSEGNAMENTO	ANTROPOLOGIA DEGLI ARTEFATTI		
TIPO DI ATTIVITA'	B		
AMBITO	50236-Scienze economiche e sociali		
CODICE INSEGNAMENTO	01349		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-DEA/01		
DOCENTE RESPONSABILE	DI GIOVANNI ELISABETTA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	8		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	136		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	64		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	1		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	DI GIOVANNI ELISABETTA Lunedì 09:00 11:00 Edificio 15, piano 7°, studio P015; e' possibile concordare un appuntamento scrivendo a elisabetta.digiovanni@unipa.it		

DOCENTE: Prof.ssa ELISABETTA DI GIOVANNI

PREREQUISITI	È sufficiente aver superato i test di accesso.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Descrittori di Dublino</p> <p>Conoscenza e capacita' di comprensione: lo studente acquisira' le competenze in merito alla prospettiva epistemologica, ai temi, ai problemi e al metodo dell'antropologia. Lo studente fara' proprio il linguaggio terminologico indispensabile all'analisi di sistemi, forme e significati del pensiero antropologico.</p> <p>Conoscenza e capacita' di comprensione applicate: Lo studente sara' in grado di comprendere problematiche relative alla "cultura materiale" contemporanea, di applicare la design ethnography e di comprendere valori, norme, usanze, abitudini, modi di rappresentare la relata' e la vita (Weltanschauung) di una comunita' o gruppo.</p> <p>Autonomia di giudizio: Capacita' di formulare un giudizio critico-riflessivo in modo autonomo. Capacita' di interpretare e di riflettere criticamente.</p> <p>Abilita' comunicative: Capacita' espositive mediante uso di un linguaggio corretto, di un registro linguistico medio-alto e il controllo della voce e delle emozioni. Capacita' di rielaborare e di esporre in forma orale e scritta a un pubblico differenziato, di specialisti e di non specialisti.</p> <p>Capacita' di apprendere: Saper ascoltare e saper selezionare concetti e contenuti principali. Saper prendere appunti. Consultare fonti bibliografiche, sitografiche, filmografiche, etc. Produrre mappe concettuali, schemi e testi di sintesi.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Gli studenti che non frequentano le lezioni sono valutati come quelli che frequentano - La prova orale consiste in un colloquio, volto ad accertare il possesso delle competenze e delle conoscenze disciplinari previste dal corso; la valutazione viene espressa in trentesimi. Le domande (input), sia aperte sia semi-strutturate, sono appositamente pensate per testare i risultati di apprendimento previsti e per verificare:</p> <p>a) le conoscenze acquisite; b) le capacita' elaborative, c) il possesso di un'adeguata capacita' espositiva.</p> <p>a) Per quanto attiene alla verifica delle conoscenze, sara' richiesta la capacita' di stabilire connessioni tra i contenuti (teorie, modelli, strumenti, ecc.) oggetto del corso.</p> <p>b) Per quanto attiene alla verifica di capacita' elaborative, essa vertera' su almeno uno dei tre seguenti obiettivi: fornire autonomi giudizi in merito ai contenuti disciplinari (design ethnography, metodologia della ricerca etnografica, alterita' e pluralismo culturale, user experience); comprendere le applicazioni o le implicazioni degli stessi nell'ambito dell'antropologia; collocare i contenuti disciplinari all'interno del contesto professionale, tecnologico o socioculturale di riferimento.</p> <p>Il punteggio massimo si ottiene se la verifica accerta il pieno possesso dei tre seguenti aspetti: una capacita' di giudizio in grado di rappresentare aspetti emergenti e/o poco esplorati della disciplina; una spiccata capacita' di rappresentare l'impatto dei contenuti oggetto del corso all'interno del settore/ disciplina nel quale i contenuti si iscrivono; infine, una padronanza nella capacita' di rappresentare idee e/o soluzioni innovative all'interno del contesto professionale, tecnologico o socioculturale di riferimento.</p> <p>c) Per quanto attiene alla verifica delle capacita' espositive, si otterra' una valutazione minima nel caso in cui l'esaminando dimostri si' una proprieta' di linguaggio adeguata al contesto professionale di riferimento ma questa non sia sufficientemente articolata, mentre la valutazione massima potra' essere conseguita da chi dimostri piena padronanza del linguaggio settoriale.</p> <p>Misurazione conclusiva della prova d'esame e suoi criteri: Eccellente (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 proposti.</p> <p>Molto buono (26-29): buona padronanza degli argomenti, piena proprieta' di linguaggio, lo studente e' in grado di applicare le conoscenze per risolvere i problemi proposti.</p> <p>Buono (24-25): conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprieta' di linguaggio, con limitata capacita' di applicare autonomamente le conoscenze alla soluzione dei problemi proposti.</p>

	<p>Soddisfacente (21-23): non ha piena padronanza ma ne possiede le conoscenze, soddisfacente proprietà linguaggio, scarsa capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite.</p> <p>Sufficiente (18-20): minima conoscenza di base degli argomenti principali dell'insegnamento e del linguaggio tecnico, scarsissima o nulla capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite.</p> <p>Insufficiente: non possiede una conoscenza accettabile dei contenuti degli argomenti trattati nell'insegnamento.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	Lo studente dovrà essere consapevole del fatto che, prima di progettare, occorre osservare, comprendere e comparare comunità, modelli di rappresentazione e culture. Lo studente dovrà cogliere il nesso epistemologico tra antropologia, etnografia e design. Il corso si propone di creare un percorso di analisi e di riflessione sui sistemi degli oggetti che circondano la quotidianità del vissuto e di far comprendere le dinamiche della trasmissione della cultura tradizionale, le dinamiche della cultura contemporanea e le metodologie della osservazione partecipante applicate al contesto degli artefatti (design ethnography e user experience).
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali e circolari (con ausilio di materiale audio-visuale), discussioni di gruppo, uscite didattiche sul campo, seminari con esperti in aula.
TESTI CONSIGLIATI	<p>1) Tassan M. (2020). Antropologia per insegnare, Zanichelli (solo capp. 1, 2, 3, 4, 5, 7 della prima parte).</p> <p>2) Lavazza C. (2014). Breve guida alle user experience map: cosa sono, a cosa servono, come farle (pdf disponibile al seguente indirizzo: https://www.mclavazza.it/breve-guida-alle-user-experience-map-cosa-cosa-servono-farle/).</p> <p>3) Aiga (2007). An ethnography primer (testo disponibile al seguente link: https://epi.aiga.org/ethnography-primer).</p> <p>***</p> <p>For incoming students only: Ventura J. (2013). Industrial Design, Ethnography and Anthropological Thought. In "Anthropology in action", 31-41.</p>

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	Incontro con gli studenti e presentazione del programma. Patto formativo.
3	Metodologia di studio della materia. Coaching sulle tecniche di studio e apprendimento universitario.
6	Come si consultano le fonti bibliografiche e gli e-journals.
10	Introduzione all'antropologia: concetti fondamentali, metodologia etnografica.
10	La ricerca sul campo; osservazione partecipante e metodi qualitativi.
10	Alterità e pluralismo culturale. Design ethnography.
3	Introduzione alla User Experience (UX): definizioni e metodologie.
3	Creazione di Personas e Scenari
9	User Experience mapping
ORE	Esercitazioni
7	Lettura, traduzione e analisi critica degli articoli scientifici suggeriti. Visite guidate sul territorio urbano, interviste agli esperti invitati in aula.