



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Architettura		
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2023/2024		
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2023/2024		
<b>CORSO DILAUREA</b>	DISEGNO INDUSTRIALE		
<b>INSEGNAMENTO</b>	LABORATORIO DI DESIGN DI PRODOTTO E DI COMUNICAZIONE		
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	B		
<b>AMBITO</b>	50234-Design e comunicazioni multimediali		
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	19548		
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	ICAR/13		
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	DE SALVO VERONICA	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
	INZERILLO BENEDETTO	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
	EMANUELE DIEGO	Professore a contratto	Univ. di PALERMO
	DEL PUGLIA SERENA	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
<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>	Annuale		
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Obbligatoria		
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi		
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<p><b>DE SALVO VERONICA</b> Mercoledì 15:00 17:00</p> <p><b>DEL PUGLIA SERENA</b> Lunedì 17:00 19:00 Viale delle Scienze - Edificio 8 (Stanza personale)</p> <p><b>INZERILLO BENEDETTO</b> Lunedì 10:00 13:00 Dipartimento di architettura   Edificio 14</p>		

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza del laboratorio.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p><b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>                      Il corso si pone l'obiettivo di fornire le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un artefatto comunicativo e di un oggetto producibile sotto l'aspetto ideativo, costruttivo, tecnologico e prestazionale in termini di impatto ambientale, sociale ed economico.                      Il corso porta lo studente alla conoscenza sia degli ambiti teorici sia delle metodologie progettuali del design e propone un percorso critico finalizzato alla comprensione e all'elaborazione dei processi progettuali per sviluppare artefatti di prodotto e di comunicazione appartenenti all'ambiente contemporaneo. Gli studenti acquisiranno una consapevolezza progettuale legata al ruolo sociale del designer oggi, capace con gli strumenti progettuali di essere attore nel processo di trasformazione della società.</p> <p><b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b>                      Il corso prevede un percorso metodologico di ricerca con analisi, definizione degli obiettivi e generazione del concept. Tale approccio consente l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze specifiche, di capacità di comprensione e di strumenti per sviluppare l'attività metaprogettuale e progettuale orientata al design di prodotto e della comunicazione visiva.                      Il corso fornirà le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un prodotto fisico e digitale sotto l'aspetto ideativo, costruttivo e implementativo. Si vuole attivare una modalità didattica 'aperta', in grado di integrare diverse conoscenze e competenze, sviluppando nello studente la capacità ideativa e pratica per la progettazione e realizzazione di un artefatto comunicativo e del prototipo di un oggetto riproducibile.</p> <p><b>Autonomia di giudizio</b>                      Attraverso la rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi e attraverso le discussioni in aula, il corso svilupperà nello studente la capacità di prendere consapevolezza degli oggetti e dei segni che costituiscono il suo quotidiano scenario di vita e di porre le basi di un proprio percorso scientifico e professionale. Si svilupperà la capacità di valutare autonomamente le relazioni fra l'aspetto tecnico-costruttivo (tecnologie, materiali, processi produttivi) e gli altri aspetti del progetto (innovazione, configurazione, prestazione, aspetti ambientali e sociali) del prodotto che si intende realizzare.                      Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito la capacità di raccogliere, analizzare e interpretare i dati nel campo della disciplina ritenuti utili a determinare giudizi autonomi indispensabili per sviluppare progetti consapevoli; avranno sviluppato quelle capacità di apprendimento per leggere e interpretare criticamente situazioni e contesti, senza tralasciare l'attenzione verso le problematiche ambientali, sociali ed economiche.</p> <p><b>Abilità comunicative</b>                      Le abilità comunicative, sviluppate parallelamente sui diversi registri del testo, dell'immagine, del disegno espressivo e della rappresentazione informatizzata, sono proposte nel corso come un elemento costitutivo dell'idea del progetto di design e attentamente verificate nelle esercitazioni e nelle prove. Le abilità comunicative vengono così acquisite dagli studenti nel Corso attraverso le diverse attività svolte durante il corso a cui sono chiamati a partecipare attivamente attraverso l'esposizione di relazioni teoriche, la discussione pubblica e condivisa dei propri lavori, sia di studio sia di progetto, la presentazione degli stati di avanzamento del proprio percorso progettuale.</p> <p><b>Capacità d'apprendimento</b>                      Il corso offrirà agli studenti gli strumenti teorici e le attività pratiche (bibliografie, lezioni, attività seminariali) per sviluppare la capacità di implementare autonomamente le proprie conoscenze e competenze, attraverso esercitazioni finalizzate all'acquisizione di capacità di ricerca così come a spingere verso processi di auto-apprendimento. Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito gli strumenti critici, metodologici e operativi necessari per proseguire il loro percorso formativo con un buon grado di autonomia, attraverso l'apprendere ad apprendere, passaggio essenziale in preparazione all'esercizio della professione.</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<p>Al voto finale concorrono i risultati delle prove in itinere, degli esercizi progettuali e di un colloquio volto ad accertare i risultati di apprendimento attesi.                      Le prove in itinere, individuali e in gruppo, riguardano attività di ricerca e progettuali.                      La valutazione di tali attività terrà conto della capacità dello studente, in autonomia e in gruppo, di identificare percorsi progettuali nei contesti proposti, di difendere le scelte effettuate, di visualizzare le idee e comunicare il progetto, di gestire il lavoro in gruppo.</p>

	<p>Votazioni: La valutazione è formulata sulla media dei risultati delle prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardante il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguarda sia gli argomenti teorici sviluppati sia la presentazione del progetto di design realizzato durante il corso.</p> <p>La valutazione è in trentesimi, secondo i seguenti parametri: Eccellente (30 -30 e lode): Ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprietà di linguaggio, buona capacità analitica e interpretativa; lo studente è pienamente in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Molto buono (26-29): Buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio; lo studente è in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Buono (24-25): Conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio; lo studente mostra una limitata capacità di utilizzare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Soddisfacente (21-23): Conoscenza basilare di alcuni argomenti, soddisfacente proprietà di linguaggio; scarsa capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Sufficiente (18-20): Minima conoscenza di alcuni argomenti e proprietà di linguaggio; scarsissima o nulla capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Insufficiente: Lo studente non possiede una conoscenza accettabile degli argomenti affrontati nel corso.</p> <p>Gli studenti che hanno maturato la frequenza negli anni precedenti sono valutati come quelli frequentanti.</p>
<p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p>	<p>I Laboratorio ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici, metodologici ed etici essenziali per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, di servizi e artefatti comunicativi (fisici e digitali) dell'ambiente contemporaneo.</p> <p>Il corso di durata annuale è articolato in lezioni teoriche, esercitazioni e attività progettuali di laboratorio.</p> <p>Nella prima parte saranno introdotte metodologie di progettazione, nozioni di percezione e comunicazione visiva, di rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi.</p> <p>Nella prima parte sono previste esercitazioni: - esercizi di rappresentazione e descrizione degli oggetti, con il supporto di testi e immagini; - attività di ricerca e di comunicazione su temi inerenti la cultura del design; - lo sviluppo di un progetto di comunicazione.</p> <p>Nella seconda parte sono previste esercitazioni che avranno come temi la progettazione di un oggetto producibile industrialmente, contraddistinto da una tecnologia semplice, e di un servizio intangibile. Per entrambi gli esercizi sarà proposta e sperimentata la nozione di progetto come successione di scelte, che mira ad esprimere e a mettere in relazione l'innovazione tecno-scientifica e i mutamenti socio-culturali; quindi si svilupperanno le fasi essenziali nell'elaborazione progettuale di un prodotto e di un servizio: - ricerca relativa a materiali di riferimento per il progetto e alla configurazione di uno scenario dell'azione progettuale (progetti, immagini, ricognizioni ambientali, testi);</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- definizione del concept di progetto;</li> <li>- dimensionamento, sviluppo tecnico e rappresentazione del prodotto;</li> <li>- comunicazione del prodotto, attraverso rappresentazioni bi-tridimensionali.</li> </ul> <p>Il Laboratorio sarà arricchito da comunicazioni di altri docenti o esperti su tematiche specifiche e da incontri con aziende.</p>
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	<p>Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti.</p> <p>Prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del laboratorio.</p> <p>Sono previsti inoltre seminari di approfondimento su temi specifici anche con il coinvolgimento di esperti e professionisti esterni.</p>
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	<p>Federico M. Butera, "Affrontare la complessità. Per governare la transizione ecologica", Edizioni Ambiente (2021).</p> <p>Enzo Mari, "25 modi per piantare un chiodo", Mondadori (2020).</p> <p>Bruno Munari, "Da cosa nasce cosa", Electa (2010).</p> <p>Don Norman, "La caffettiera masochista", Giunti Editore (1990).</p> <p>Victor Papanek, "Design for the real world: Human Ecology and Social Change", Thames &amp; Hudson (2019).</p> <p>Massimo Vignelli, "Il canone Vignelli", Postmedia, Milano 2012.</p> <p>Paul Watzlawick, "Change: la formazione e la soluzione dei problemi", Astrolabio Ubaldini (1978).</p>

### PROGRAMMA

ORE	Lezioni
10	Definizione, metodi e strumenti fondamentali del design di prodotto e della comunicazione.
10	Gli elementi fondamentali del design della comunicazione (caratteri tipografici, colori, formati, materiali, layout, media...); la grafica editoriale e la tipografia; il progetto di un artefatto grafico, la GUI (Graphical User Interface)
ORE	Esercitazioni
20	Esercitazioni: grafiche; tipografiche; fotografiche; di grafica pubblicitaria; di graphical user interface (GUI)
ORE	Laboratori
80	Analisi e rilievo di un prodotto di design; il concept, il disegno, il progetto, la comunicazione di un prodotto di design della comunicazione visiva; il concept, il disegno, il progetto, la comunicazione di un prodotto di design.

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza del laboratorio.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p><b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>          Il corso si pone l'obiettivo di fornire le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un artefatto comunicativo e di un oggetto producibile sotto l'aspetto ideativo, costruttivo, tecnologico e prestazionale in termini di impatto ambientale, sociale ed economico.          Il corso porta lo studente alla conoscenza sia degli ambiti teorici sia delle metodologie progettuali del design e propone un percorso critico finalizzato alla comprensione e all'elaborazione dei processi progettuali per sviluppare artefatti di prodotto e di comunicazione appartenenti all'ambiente contemporaneo. Gli studenti acquisiranno una consapevolezza progettuale legata al ruolo sociale del designer oggi, capace con gli strumenti progettuali di essere attore nel processo di trasformazione della società.</p> <p><b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b>          Il corso prevede un percorso metodologico di ricerca con analisi, definizione degli obiettivi e generazione del concept. Tale approccio consente l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze specifiche, di capacità di comprensione e di strumenti per sviluppare l'attività metaprogettuale e progettuale orientata al design di prodotto e della comunicazione visiva.          Il corso fornirà le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un prodotto fisico e digitale sotto l'aspetto ideativo, costruttivo e implementativo. Si vuole attivare una modalità didattica 'aperta', in grado di integrare diverse conoscenze e competenze, sviluppando nello studente la capacità ideativa e pratica per la progettazione e realizzazione di un artefatto comunicativo e del prototipo di un oggetto riproducibile.</p> <p><b>Autonomia di giudizio</b>          Attraverso la rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi e attraverso le discussioni in aula, il corso svilupperà nello studente la capacità di prendere consapevolezza degli oggetti e dei segni che costituiscono il suo quotidiano scenario di vita e di porre le basi di un proprio percorso scientifico e professionale. Si svilupperà la capacità di valutare autonomamente le relazioni fra l'aspetto tecnico-costruttivo (tecnologie, materiali, processi produttivi) e gli altri aspetti del progetto (innovazione, configurazione, prestazione, aspetti ambientali e sociali) del prodotto che si intende realizzare.          Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito la capacità di raccogliere, analizzare e interpretare i dati nel campo della disciplina ritenuti utili a determinare giudizi autonomi indispensabili per sviluppare progetti consapevoli; avranno sviluppato quelle capacità di apprendimento per leggere e interpretare criticamente situazioni e contesti, senza tralasciare l'attenzione verso le problematiche ambientali, sociali ed economiche.</p> <p><b>Abilità comunicative</b>          Le abilità comunicative, sviluppate parallelamente sui diversi registri del testo, dell'immagine, del disegno espressivo e della rappresentazione informatizzata, sono proposte nel corso come un elemento costitutivo dell'idea del progetto di design e attentamente verificate nelle esercitazioni e nelle prove. Le abilità comunicative vengono così acquisite dagli studenti nel Corso attraverso le diverse attività svolte durante il corso a cui sono chiamati a partecipare attivamente attraverso l'esposizione di relazioni teoriche, la discussione pubblica e condivisa dei propri lavori, sia di studio sia di progetto, la presentazione degli stati di avanzamento del proprio percorso progettuale.</p> <p><b>Capacità d'apprendimento</b>          Il corso offrirà agli studenti gli strumenti teorici e le attività pratiche (bibliografie, lezioni, attività seminariali) per sviluppare la capacità di implementare autonomamente le proprie conoscenze e competenze, attraverso esercitazioni finalizzate all'acquisizione di capacità di ricerca così come a spingere verso processi di auto-apprendimento. Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito gli strumenti critici, metodologici e operativi necessari per proseguire il loro percorso formativo con un buon grado di autonomia, attraverso l'apprendere ad apprendere, passaggio essenziale in preparazione all'esercizio della professione.</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<p>Al voto finale concorrono i risultati delle prove in itinere, degli esercizi progettuali e di un colloquio volto ad accertare i risultati di apprendimento attesi.          Le prove in itinere, individuali e in gruppo, riguardano attività di ricerca e progettuali.          La valutazione di tali attività terrà conto della capacità dello studente, in autonomia e in gruppo, di identificare percorsi progettuali nei contesti proposti, di difendere le scelte effettuate, di visualizzare le idee e comunicare il progetto, di gestire il lavoro in gruppo.</p>

	<p>Votazioni: La valutazione è formulata sulla media dei risultati delle prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardante il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguarda sia gli argomenti teorici sviluppati sia la presentazione del progetto di design realizzato durante il corso.</p> <p>La valutazione è in trentesimi, secondo i seguenti parametri: Eccellente (30 -30 e lode): Ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprietà di linguaggio, buona capacità analitica e interpretativa; lo studente è pienamente in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Molto buono (26-29): Buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio; lo studente è in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Buono (24-25): Conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio; lo studente mostra una limitata capacità di utilizzare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Soddisfacente (21-23): Conoscenza basilare di alcuni argomenti, soddisfacente proprietà di linguaggio; scarsa capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Sufficiente (18-20): Minima conoscenza di alcuni argomenti e proprietà di linguaggio; scarsissima o nulla capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Insufficiente: Lo studente non possiede una conoscenza accettabile degli argomenti affrontati nel corso.</p> <p>Gli studenti che hanno maturato la frequenza negli anni precedenti sono valutati come quelli frequentanti.</p>
<p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p>	<p>I Laboratorio ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici, metodologici ed etici essenziali per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, di servizi e artefatti comunicativi (fisici e digitali) dell'ambiente contemporaneo.</p> <p>Il corso di durata annuale è articolato in lezioni teoriche, esercitazioni e attività progettuali di laboratorio.</p> <p>Nella prima parte saranno introdotte metodologie di progettazione, nozioni di percezione e comunicazione visiva, di rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi.</p> <p>Nella prima parte sono previste esercitazioni: - esercizi di rappresentazione e descrizione degli oggetti, con il supporto di testi e immagini; - attività di ricerca e di comunicazione su temi inerenti la cultura del design; - lo sviluppo di un progetto di comunicazione.</p> <p>Nella seconda parte sono previste esercitazioni che avranno come temi la progettazione di un oggetto producibile industrialmente, contraddistinto da una tecnologia semplice, e di un servizio intangibile. Per entrambi gli esercizi sarà proposta e sperimentata la nozione di progetto come successione di scelte, che mira ad esprimere e a mettere in relazione l'innovazione tecno-scientifica e i mutamenti socio-culturali; quindi si svilupperanno le fasi essenziali nell'elaborazione progettuale di un prodotto e di un servizio: - ricerca relativa a materiali di riferimento per il progetto e alla configurazione di uno scenario dell'azione progettuale (progetti, immagini, ricognizioni ambientali, testi);</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- definizione del concept di progetto;</li> <li>- dimensionamento, sviluppo tecnico e rappresentazione del prodotto;</li> <li>- comunicazione del prodotto, attraverso rappresentazioni bi-tridimensionali.</li> </ul> <p>Il Laboratorio sarà arricchito da comunicazioni di altri docenti o esperti su tematiche specifiche e da incontri con aziende.</p>
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	<p>Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti.</p> <p>Prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del laboratorio.</p> <p>Sono previsti inoltre seminari di approfondimento su temi specifici anche con il coinvolgimento di esperti e professionisti esterni.</p>
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	<p>Federico M. Butera, "Affrontare la complessità. Per governare la transizione ecologica", Edizioni Ambiente (2021).</p> <p>Enzo Mari, "25 modi per piantare un chiodo", Mondadori (2020).</p> <p>Enzo Mari, "La valigia senza manico. Arte. design e Karaoke. Conversazione con Francesca Alfano Miglietti", Bollati Boringhieri, (2004).</p> <p>Bruno Munari, "Da cosa nasce cosa", Electa (2010).</p> <p>Donald Norman, "La caffettiera masochista. Psico-patologia degli oggetti quotidiani", Giunti Editore (1990).</p> <p>Donald Norman, "Emotional Design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana", Apogeo (2004).</p> <p>Victor Papanek, "Design for the real world: Human Ecology and Social Change", Thames &amp; Hudson (2019).</p> <p>Sergio Polano, Pierpaolo Vetta, "Abecedario. La grafica del Novecento", Electa (2002).</p> <p>Massimo Vignelli, "Il canone Vignelli", Postmedia, Milano 2012.</p> <p>Paul Watzlawick, "Change: la formazione e la soluzione dei problemi", Astrolabio Ubaldini (1978).</p>

### **PROGRAMMA**

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
15	Definizione, metodi e strumenti fondamentali del design di prodotto e della comunicazione.
15	Gli elementi fondamentali del design della comunicazione (caratteri tipografici, colori, formati, materiali, layout, media...); la grafica editoriale e la tipografia; il progetto di un artefatto grafico, la GUI (Graphical User Interface)
<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
20	Esercitazioni: grafiche; tipografiche; fotografiche; di grafica pubblicitaria; di graphical user interface (GUI)
<b>ORE</b>	<b>Laboratori</b>
70	Analisi e rilievo di un prodotto di design; il concept, il disegno, il progetto, la comunicazione di un prodotto di design della comunicazione visiva; il concept, il disegno, il progetto, la comunicazione di un prodotto di design.

<b>PREREQUISITI</b>	Non sono richiesti pre-requisiti per la frequenza del laboratorio.
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Il corso si pone l'obiettivo di fornire le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un artefatto comunicativo e di un oggetto producibile sotto l'aspetto ideativo, costruttivo, tecnologico e prestazionale in termini di impatto ambientale, sociale ed economico.</p> <p>Il corso porta lo studente alla conoscenza sia degli ambiti teorici sia delle metodologie progettuali del design e propone un percorso critico finalizzato alla comprensione e all'elaborazione dei processi progettuali per sviluppare artefatti di prodotto e di comunicazione appartenenti all'ambiente contemporaneo. Gli studenti acquisiranno una consapevolezza progettuale legata al ruolo sociale del designer oggi, capace con gli strumenti progettuali di essere attore nel processo di trasformazione della società.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <p>Il corso prevede un percorso metodologico di ricerca con analisi, definizione degli obiettivi e generazione del concept. Tale approccio consente l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze specifiche, di capacità di comprensione e di strumenti per sviluppare l'attività metaprogettuale e progettuale orientata al design di prodotto e della comunicazione visiva.</p> <p>Il corso fornirà le nozioni di base per affrontare il processo progettuale di un prodotto fisico e digitale sotto l'aspetto ideativo, costruttivo e implementativo. Si vuole attivare una modalità didattica 'aperta', in grado di integrare diverse conoscenze e competenze, sviluppando nello studente la capacità ideativa e pratica per la progettazione e realizzazione di un artefatto comunicativo e del prototipo di un oggetto riproducibile.</p> <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Attraverso la rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi e attraverso le discussioni in aula, il corso svilupperà nello studente la capacità di prendere consapevolezza degli oggetti e dei segni che costituiscono il suo quotidiano scenario di vita e di porre le basi di un proprio percorso scientifico e professionale. Si svilupperà la capacità di valutare autonomamente le relazioni fra l'aspetto tecnico-costruttivo (tecnologie, materiali, processi produttivi) e gli altri aspetti del progetto (innovazione, configurazione, prestazione, aspetti ambientali e sociali) del prodotto che si intende realizzare.</p> <p>Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito la capacità di raccogliere, analizzare e interpretare i dati nel campo della disciplina ritenuti utili a determinare giudizi autonomi indispensabili per sviluppare progetti consapevoli; avranno sviluppato quelle capacità di apprendimento per leggere e interpretare criticamente situazioni e contesti, senza tralasciare l'attenzione verso le problematiche ambientali, sociali ed economiche.</p> <p>Abilità comunicative</p> <p>Le abilità comunicative, sviluppate parallelamente sui diversi registri del testo, dell'immagine, del disegno espressivo e della rappresentazione informatizzata, sono proposte nel corso come un elemento costitutivo dell'idea del progetto di design e attentamente verificate nelle esercitazioni e nelle prove. Le abilità comunicative vengono così acquisite dagli studenti nel Corso attraverso le diverse attività svolte durante il corso a cui sono chiamati a partecipare attivamente attraverso l'esposizione di relazioni teoriche, la discussione pubblica e condivisa dei propri lavori, sia di studio sia di progetto, la presentazione degli stati di avanzamento del proprio percorso progettuale.</p> <p>Capacità d'apprendimento</p> <p>Il corso offrirà agli studenti gli strumenti teorici e le attività pratiche (bibliografie, lezioni, attività seminariali) per sviluppare la capacità di implementare autonomamente le proprie conoscenze e competenze, attraverso esercitazioni finalizzate all'acquisizione di capacità di ricerca così come a spingere verso processi di auto-apprendimento. Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito gli strumenti critici, metodologici e operativi necessari per proseguire il loro percorso formativo con un buon grado di autonomia, attraverso l'apprendere ad apprendere, passaggio essenziale in preparazione all'esercizio della professione.</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<p>Al voto finale concorrono i risultati delle prove in itinere, degli esercizi progettuali e di un colloquio volto ad accertare i risultati di apprendimento attesi.</p> <p>Le prove in itinere, individuali e in gruppo, riguardano attività di ricerca e progettuali.</p> <p>La valutazione di tali attività terrà conto della capacità dello studente, in autonomia e in gruppo, di identificare percorsi progettuali nei contesti proposti, di difendere le scelte effettuate, di visualizzare le idee e comunicare il progetto, di gestire il lavoro in gruppo.</p> <p>Votazioni:</p> <p>La valutazione è formulata sulla media dei risultati delle prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardante il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguarda sia gli argomenti teorici sviluppati sia la presentazione del progetto di design realizzato durante il corso.</p>

	<p>La valutazione è in trentesimi, secondo i seguenti parametri:</p> <p>Eccellente (30 -30 e lode): Ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprietà di linguaggio, buona capacità analitica e interpretativa; lo studente è pienamente in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Molto buono (26-29): Buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio; lo studente è in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Buono (24-25): Conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio; lo studente mostra una limitata capacità di utilizzare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Soddisfacente (21-23): Conoscenza basilare di alcuni argomenti, soddisfacente proprietà di linguaggio; scarsa capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Sufficiente (18-20): Minima conoscenza di alcuni argomenti e proprietà di linguaggio; scarsissima o nulla capacità di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti diversi attraverso l'attività progettuale del design di prodotto/servizio e del design della comunicazione visiva.</p> <p>Insufficiente: Lo studente non possiede una conoscenza accettabile degli argomenti affrontati nel corso.</p> <p>Gli studenti che hanno maturato la frequenza negli anni precedenti sono valutati come quelli frequentanti.</p>
<p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p>	<p>Il Laboratorio ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici, metodologici ed etici essenziali per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, di servizi e artefatti comunicativi (fisici e digitali) dell'ambiente contemporaneo.</p> <p>Il corso di durata annuale è articolato in lezioni teoriche, esercitazioni e attività progettuali di laboratorio.</p> <p>Nella prima parte saranno introdotte metodologie di progettazione, nozioni di percezione e comunicazione visiva, di rappresentazione e descrizione critica degli oggetti e degli artefatti comunicativi.</p> <p>Nella prima parte sono previste esercitazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esercizi di rappresentazione e descrizione degli oggetti, con il supporto di testi e immagini;</li> <li>- attività di ricerca e di comunicazione su temi inerenti la cultura del design;</li> <li>- lo sviluppo di un progetto di comunicazione.</li> </ul> <p>Nella seconda parte sono previste esercitazioni che avranno come temi la progettazione di un oggetto producibile industrialmente, contraddistinto da una tecnologia semplice, e di un servizio intangibile.</p> <p>Per entrambi gli esercizi sarà proposta e sperimentata la nozione di progetto come successione di scelte, che mira ad esprimere e a mettere in relazione l'innovazione tecno-scientifica e i mutamenti socio-culturali; quindi si svilupperanno le fasi essenziali nell'elaborazione progettuale di un prodotto e di un servizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ricerca relativa a materiali di riferimento per il progetto e alla configurazione di uno scenario dell'azione progettuale (progetti, immagini, ricognizioni ambientali, testi);</li> <li>- definizione del concept di progetto;</li> <li>- dimensionamento, sviluppo tecnico e rappresentazione del prodotto;</li> <li>- comunicazione del prodotto, attraverso rappresentazioni bi-tridimensionali.</li> </ul> <p>Il Laboratorio sarà arricchito da comunicazioni di altri docenti o esperti su tematiche specifiche e da incontri con aziende.</p>
<p><b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b></p>	<p>Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti.</p> <p>Prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del laboratorio.</p> <p>Sono previsti inoltre seminari di approfondimento su temi specifici anche con il coinvolgimento di esperti e professionisti esterni.</p>
<p><b>TESTI CONSIGLIATI</b></p>	<p>Alessi C., "Dopo gli anni Zero. Il nuovo design italiano", Laterza, Bari, 2014.</p> <p>Bandinelli A., Lussu G., Iacobelli R., "Farsi un libro. Propedeutica dell'autoproduzione: orientamenti e spunti per un'impresa consapevole. O per una serena rinuncia", Stampa Alternativa, 1993.</p> <p>Bassi A., "Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito",</p>

	<p>Mondadori Electa, Milano, 2007.</p> <p>Bonsiepe G., "Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualistica critica", Feltrinelli, Milano, 1975.</p> <p>Maldonado T., "La speranza progettuale. Ambiente e società", Feltrinelli, Milano, 2022.</p> <p>Maldonado T., "Disegno industriale: un riesame", Feltrinelli, Milano, 2013</p> <p>Papanek V., "Design for the real world: Human Ecology and Social Change", Thames &amp; Hudson, 2019.</p> <p>Trapani V., "Welcome to Design: riflessioni e percorsi di avvicinamento al progetto", Terra Ferma, Vicenza, 2008.</p> <p>Vignelli M., "Il canone Vignelli", Postmedia Books, Milano, 2012.</p>
--	---

## PROGRAMMA

ORE	Laboratori
120	<p>Lezioni</p> <p>15 ore - Definizione, metodi e strumenti fondamentali del design di prodotto e della comunicazione.</p> <p>15 ore - Gli elementi fondamentali del design della comunicazione (caratteri tipografici, colori, formati, materiali, layout, media...); la grafica editoriale e la tipografia; il progetto di un artefatto grafico, la GUI (Graphical User Interface).</p> <p>Esercitazioni:</p> <p>20 ore - Esercitazioni grafiche; tipografiche; fotografiche; di grafica pubblicitaria; di graphical user interface (GUI).</p> <p>Laboratori:</p> <p>70 ore - Analisi e rilievo di un prodotto di design; il concept, il disegno, il progetto, la comunicazione di un prodotto di design.</p>