



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	DESIGN E CULTURA DEL TERRITORIO		
INSEGNAMENTO	LABORATORIO DI DESIGN PER L'AGRO-ALIMENTARE C.I.		
CODICE INSEGNAMENTO	21458		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ICAR/13, M-FIL/05		
DOCENTE RESPONSABILE	CATANIA CARMELINA ANNA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	PUCA DAVIDE	Professore a contratto	Univ. di PALERMO
	CATANIA CARMELINA ANNA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
CFU	15		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	1		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	CATANIA CARMELINA ANNA Mercoledì 11:30 13:30 Dipartimento di Architettura Ed.14 I stanza 133 previo appuntamento		

PREREQUISITI	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. Buone conoscenze di semiotica
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	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. Conoscerà e comprenderà i principali processi e meccanismi di significazione relativi alla cultura e alla comunicazione del gusto. Saprà esporre il punto di vista semiotico sul cibo e l'alimentazione come linguaggio. Il corso consentirà di acquisire le conoscenze e la sensibilità adatta alla progettazione di identità territoriali con particolare riferimento alla cultura gastronomica Capacita' di applicare conoscenza e comprensione Il laboratorio fornirà le nozioni per affrontare lo sviluppo progettuale per la valorizzazione e la fruizione delle risorse del territorio. Lo studente sarà 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. Attraverso i principi base della semiotica del gusto e attraverso molteplici esempi che nel corso dell'insegnamento saranno presentati, gli studenti saranno in grado di maneggiare e applicare alla progettazione criteri e nozioni che possono rendere più chiara e pertinente la promozione di un territorio. Capacità di applicare principi di narratività, di semiotica dell'enunciazione, di semiotica visiva 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. Alla fine del corso, gli studenti saranno in grado di riconoscere, valutare e giudicare una vasta tipologia di fenomeni relativi alla cultura del gusto. 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. Capacità di esporre le principali questioni relative alla cultura e alla comunicazione del gusto. Capacità di analizzare ed esporre casi di design del territorio in ambito gastronomico, grazie alla presentazione e discussione in aula di numerosi casi ed esempi. Gli studenti saranno in grado di presentare e raccontare progetti di identità territoriale in ambito gastronomico, con un linguaggio pertinente e adatto anche a un pubblico di non esperti. Capacita' d'apprendimento Il corso offrirà 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 attività di progettazione sul territorio. Capacità di aggiornarsi orientandosi all'interno del panorama delle pubblicazioni scientifiche proprie del settore. Capacità di seguire, utilizzando le conoscenze acquisite nel corso, master di secondo livello, corsi d'approfondimento e seminari specialistici nel settore della comunicazione.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	La valutazione si svolgera' sulla base di due prove: una prova orale e una prova pratico-progettuale. La prova orale prevede domande che mirano a valutare le competenze e le conoscenze acquisite durante il corso. Le domande verificheranno: le conoscenze acquisite; la capacita' di fornire giudizi autonomi in merito ai contenuti disciplinari; la capacita' di collocare i contenuti disciplinari all'interno del contesto professionale e tecnologico di riferimento. 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 La valutazione finale prevede un voto in trentesimi secondo i criteri sotto riportati: 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 proposti 26-29: buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio, lo studente è in grado di applicare le conoscenze per risolvere i problemi progettuali proposti 24-25: conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio, con limitata capacità di applicare autonomamente le conoscenze alla soluzione dei problemi progettuali proposti. 21-23: non ha piena padronanza degli argomenti principali dell'insegnamento ma ne possiede le conoscenze, soddisfacente proprietà di linguaggio, scarsa capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite per risolvere i problemi progettuali proposti 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 per risolvere i problemi progettuali proposti. La prova non sarà 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.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezione frontale, esercitazione, laboratorio, workshop

MODULO SEMIOTICA DELL'ALIMENTAZIONE E DEL GUSTO (MOD) <i>Prof. DAVIDE PUCA</i>	
TESTI CONSIGLIATI	
- G. Marrone, Gustoso e saporito. Introduzione al discorso gastronomico, Bompiani, Milano - I. Ventura Bordenca, Food Packaging. Narrazioni semiotiche e branding alimentare, FrancoAngeli, Milano Dispense fornite dalla docente: - Marrone G., "Il logo e il luogo. Genealogia di Fico", in Ocula, www.ocula.it - Marrone G., "Ritmi alimentari, dal fast allo slow", in Semiotica del gusto - Floch J.M., "Il piatto, il gusto, il mito. L'emblema aromatico nella cucina di Michel Bras", in La cucina del senso, a cura di A. Giannitrapani e G. Marrone, Mimesis, Milano - Mangano D. "L'anima del commercio alimentare", in Buono da pensare, a cura di G. Marrone, Carocci Milano	
TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50319-Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	85
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	40
OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO	
Il corso mira a fornire agli studenti l'insieme di nozioni fondamentali per comprendere le nozioni base della semiotica del gusto e dell'alimentazione. E mira a far sì che sappiano creare strategie coerenti per la concretizzazione di tali concetti per un'azienda o un territorio nel relativo ambiente culturale e di mercato. In particolare, relativamente ai singoli argomenti del corso, si approfondiranno i seguenti aspetti visti dal punto di vista della semiotica strutturale: -Cibo come linguaggio -Valore culturale dell'alimentazione -Studi pionieristici sulla semiotica del gusto e del cibo -Food design e semiotica -Logo e identità visiva -Pubblicità alimentare -Packaging alimentare - Branding alimentare	

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
8	Discorso gastronomico: cibo come linguaggio, principi di semiotica dell'alimentazione (il cibo come sistema modellizzante, il cibo nel linguaggio, il cibo come linguaggio)
8	Testualità e alimentazione; Narratività e discorsività nei processi culturali alimentari
8	La nozione di gusto: significati e accezioni del termine "gusto", dal gusto individuale ai gusti collettivi, dall'estetica alla società. Connessioni tra gusto e identità, gusto e brand. Sociosemiotica dell'alimentazione
6	cibo e identità visiva: logo, stili alimentari e filosofie gustative
10	food packaging: funzioni, strategie comunicative, valorizzazioni

MODULO
LABORATORIO DI DESIGN PER L'AGROALIMENTARE (MOD)

Prof.ssa CARMELINA ANNA CATANIA

TESTI CONSIGLIATI

A. Bassi, "Food design in Italia. Progetto e comunicazione del prodotto alimentare", Mondadori Electa, Milano, 2015
 L. Bistagnino, "Il Design Sistemico", Slow Food Editore, Bra (CN) 2011
 V. Bucchetti, "Packaging design: storia, linguaggi, progetto", Franco Angeli, Milano, 2015
 L. Bistagnino, "MicroMacro: The whole of micro systemic relations generates the new economic-productive mode", Edizione Ambiente, Milano, 2017
 G. Pauli, "Blue Economy", Paradigm Pubns, 2010
 J. Thackara, Designing in a complex world, The MIT Press, Cambridge, 2006

Testi di approfondimento

A. Catania (a cura di), "Design, territorio e sostenibilit . Ricerca e innovazione per la valorizzazione delle risorse locali", Franco Angeli, Milano, 2011
 A. Catania, Ri.pack design Progettare in carta e cartone, Aracne, Roma, 2015
 F. Capra, "La scienza della vita. Le connessioni nascoste fra la natura e gli esseri viventi, Bur, Milano, 2012
 E. Manzini, P. Bertola, "Design Multiverso. Appunti per una fenomenologia del design", Polidesign, Milano 2004.
 W. McDonough, M. Braungart Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things, North Point Press, 2002

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50317-Design e comunicazioni multimediali
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	130
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	120

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

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 possibilit  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, approfondir  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, con 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 propriet  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 sostenibilit  ambientale e del Design Sistemico, fornir  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.

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 avr� come tema la progettazione di un sistema-prodotto, collocato in un contesto territoriale. Il sistema-prodotto si svilupper� dall'ideazione alla definizione tecnico costruttiva fino al prototipo/modello
ORE	Altro
10	Visite presso aziende, istituzioni culturali, seminari