



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2025/2026		
CORSO DILAUREA	DISEGNO INDUSTRIALE		
INSEGNAMENTO	LABORATORIO DI DESIGN DI PRODOTTO E COMUNICAZIONE INTEGRATA		
TIPO DI ATTIVITA'	B		
AMBITO	50234-Design e comunicazioni multimediali		
CODICE INSEGNAMENTO	21124		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ICAR/13		
DOCENTE RESPONSABILE	RUSSO DARIO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
	TRAPANI VITA MARIA	Professore Ordinario	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	10		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	130		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	120		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	RUSSO DARIO Lunedì 10:00 13:00 Dipartimento di Architettura Edificio 14 Corpo C stanza 204		
	TRAPANI VITA MARIA Venerdì 11:00 13:00 Edificio 8, stanza del docente, piano 2°		

PREREQUISITI	Conoscenze metodologiche e capacità di elaborazione progettuale nell'ambito del design e della comunicazione visiva e di visualizzazione di idee e concetti attraverso i metodi della rappresentazione e modellazione tridimensionale.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Lo studente svilupperà la conoscenza degli ambiti teorici e delle metodologie progettuali di competenza del designer inerenti sistemi di oggetti e artefatti comunicativi anche digitali.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione Le attività ideative e pratiche del laboratorio permetteranno agli studenti di sperimentare il modo in cui le diverse conoscenze e competenze concorrono all'elaborazione e verifica del progetto per la configurazione di prodotti e artefatti comunicativi all'interno di una strategia orientata alla sostenibilità e pensata per un'azienda o una produzione culturale.</p> <p>Capacità di giudizio Attraverso l'attuazione di un percorso di ricerca individuale e le letture critiche di esempi di progettazione strategica di oggetti e artefatti comunicativi e digitali, il corso mira a potenziare la capacità critica degli studenti che, una volta acquisiti gli strumenti necessari, saranno in grado di porsi in maniera autonoma e originale rispetto alle tematiche affrontate e in grado di spiegare compiutamente ogni fase del processo progettuale.</p> <p>Abilità comunicative Gli allievi saranno in grado di comunicare efficacemente le proprie competenze nello sviluppo di innovazioni nel progetto di prodotti materiali e immateriali. Saranno in grado di utilizzare tecniche di comunicazione visiva per veicolare contenuti progettuali.</p> <p>Capacità d'apprendimento Il corso fornirà agli allievi gli strumenti necessari per sviluppare un percorso di formazione sufficientemente autonomo e critico; attraverso concetti ed esempi forniti dalla docenza durante le lezioni frontali, si punterà a costruire una buona capacità di organizzare un proprio percorso di apprendimento, atto ad affrontare e risolvere problemi emerse durante l'esercizio progettuale.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Alla votazione finale concorrono i risultati delle prove in itinere e dell'esercizio progettuale e di un colloquio volto ad accertare i risultati di apprendimento attesi. Alla valutazione concorreranno: la qualità innovativa del progetto, l'applicazione di un corretto processo metodologico, la capacità di descrizione e rappresentazione del progetto, l'impegno nella ricerca e nell'acquisizione teorica dimostrato durante il corso. Si richiede inoltre che lo studente sia in grado di comunicare verbalmente il processo progettuale in termini appropriati alla cultura e all'etica del design e ai suoi aspetti più innovativi.</p> <p>Votazioni: 30-30 e lode : a) ottima capacità di ideare e sviluppare un progetto originale e strategico in tutti i suoi aspetti (prodotto, comunicazione, sviluppo di servizi tecnologici, interazione e multimedialità); b) ottima capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite nel corso e di formulare giudizi originali; c) eccellenti proprietà nell'uso di linguaggi specifici delle discipline del design e della rappresentazione; d) ottime capacità comunicative su diversi registri (testi, visualizzazioni grafiche, disegni bi-tridimensionali, comunicazione interattiva e multimediale).</p> <p>26-29 : a) esauriente capacità di ideare e sviluppare un progetto con valenze strategiche e contenuti innovativi; b) buona capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite e di formulare giudizi; c) buona capacità nell'uso di un linguaggio specialistico; d) soddisfacenti capacità comunicative, anche attraverso visualizzazioni grafiche e i metodi della rappresentazione avanzata.</p> <p>22-25 : a) soddisfacente capacità di ideare e sviluppare un progetto con elementi di innovazione; b) discreta capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite e di formulare giudizi; c) adeguate capacità nell'uso di un linguaggio specialistico; d) discreta capacità comunicativa, anche attraverso visualizzazioni grafiche e metodi della rappresentazione avanzata.</p>

	<p>18-21</p> <p>a) sufficiente capacità di ideare e sviluppare un progetto con elementi di innovazione;</p> <p>b) sufficiente capacità di applicare le conoscenze acquisite e di formulare giudizi;</p> <p>c) basilari capacità di usare un linguaggio specialistico;</p> <p>d) sufficiente capacità comunicativa attraverso strumenti della grafica e della rappresentazione.</p> <p>Gli studenti che non frequentano le lezioni sono valutati come quelli che frequentano.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Il laboratorio di prodotto e comunicazione integrata ha come obiettivo quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, servizi e artefatti comunicativi e digitali. Il corso si propone di introdurre gli studenti alla conoscenza degli aspetti tecnici e comunicativi del design orientato alla sostenibilità, all'innovazione (sociale e tecnologica) e allo sviluppo del territorio, illustrando metodologie di ricerca e lavoro sviluppate nell'ambito della disciplina.</p> <p>Verranno fornite le competenze chiave per la formazione di un professionista che sappia operare nella complessità di un progetto strategico e sistemico. Si definiranno nella prima parte percorsi di ricerca e metodologie progettuali adeguate allo sviluppo di soluzioni innovative negli ambiti indicati. Nella seconda parte svilupperà un progetto che integrerà diversi approcci e strumenti del design in relazione a un obiettivo individuato anche in collaborazione con aziende ed enti.</p>
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<p>Il laboratorio prevede lezioni frontali, esercitazioni e attività laboratoriali, nonché incontri con progettisti e rappresentanti aziendali. A discrezione del docente, sarà possibile anche svolgere un workshop conclusivo.</p>
TESTI CONSIGLIATI	<p>Tim Brown, "Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation", Harper business (2019).</p> <p>Bruno Munari, "Da cosa nasce cosa", Electa, (2010).</p> <p>Jesse James Garrett, "The Elements of User Experience User-Centered Design for the Web and Beyond", Peachpit, (2011).</p> <p>Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, "Manuale di design thinking", Edizioni LSWR (2018).</p> <p>Ezio Manzini, "Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation", MIT Press (2015).</p> <p>Dario Russo, "Vanità e socialità nel design. Icone e paradossi", Mimesis (2021).</p>

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
20	Definizione, metodi e strumenti del design di prodotto e servizio.
20	Cenni su design sistemico, UX&UI, game design, branding e comunicazione digitale.
ORE	Esercitazioni
24	Design Sprints: brevi laboratori intensivi di progetto.
ORE	Laboratori
80	Design di prodotto/servizio e di comunicazione integrata

PREREQUISITI	Conoscenze metodologiche e capacità di elaborazione progettuale nell'ambito del design e della comunicazione visiva e di visualizzazione di idee e concetti attraverso i metodi della rappresentazione e modellazione tridimensionale.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Lo studente svilupperà la conoscenza degli ambiti teorici e delle metodologie progettuali di competenza del design inerenti sistemi di oggetti e artefatti comunicativi anche digitali.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione. Le attività ideative e pratiche del laboratorio permetteranno agli studenti di sperimentare il modo in cui le diverse conoscenze e competenze concorrono all'elaborazione e verifica del progetto per la configurazione di prodotti e artefatti comunicativi all'interno di una strategia orientata alla sostenibilità e pensata per un'azienda o una produzione culturale.</p> <p>Capacità di giudizio Attraverso l'attuazione di un percorso di ricerca individuale e le letture critiche di esempi di progettazione strategica di oggetti e artefatti comunicativi e digitali, il corso mira a potenziare la capacità critica degli studenti che, una volta acquisiti gli strumenti necessari, saranno in grado di porsi in maniera autonoma e originale rispetto alle tematiche affrontate e in grado di spiegare compiutamente ogni fase del processo progettuale.</p> <p>Abilità comunicative Gli allievi saranno in grado di comunicare efficacemente le proprie competenze nello sviluppo di innovazioni nel progetto di prodotti materiali e immateriali. Saranno in grado di utilizzare tecniche di comunicazione visiva per veicolare contenuti progettuali.</p> <p>Capacità d'apprendimento Il corso fornirà agli allievi gli strumenti necessari per sviluppare un percorso di formazione sufficientemente autonomo e critico; attraverso concetti ed esempi forniti dalla docenza durante le lezioni frontali, si punterà a costruire una buona capacità di organizzare un proprio percorso di apprendimento, atto ad affrontare e risolvere problemi emerse durante l'esercizio progettuale.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Alla votazione finale concorrono i risultati delle prove in itinere e dell'esercizio progettuale e di un colloquio volto ad accertare i risultati di apprendimento attesi. Alla valutazione concorreranno: la qualità innovativa del progetto, l'applicazione di un corretto processo metodologico, la capacità di descrizione e rappresentazione del progetto, l'impegno nella ricerca e nell'acquisizione teorica dimostrato durante il corso. Si richiede inoltre che lo studente sia in grado di comunicare verbalmente il processo progettuale in termini appropriati alla cultura e all'etica del design e ai suoi aspetti più innovativi.</p> <p>Votazioni: 30-30 e lode: a) ottima capacità di elaborare un progetto originale e innovativo (prodotto, comunicazione, servizi, interazione e multimedialità); b) ottima capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite e di formulare pensieri critici; c) ottima capacità nell'uso di linguaggi specifici delle discipline del design e della rappresentazione; d) ottima capacità comunicativa su diversi registri (testi, visualizzazioni grafiche, disegni bi-tridimensionali, comunicazione interattiva e multimediale).</p> <p>26-29: a) buona capacità di elaborare un progetto con valenze strategiche e contenuti innovativi; b) buona capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite e di formulare pensieri critici; c) buona capacità nell'uso di un linguaggio specialistico; d) buona capacità comunicativa, anche attraverso visualizzazioni grafiche.</p> <p>22-25: a) discreta capacità di elaborare un progetto con elementi di innovazione; b) discreta capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite e di formulare giudizi; c) discreta capacità nell'uso di un linguaggio specialistico; d) discreta capacità comunicativa, anche attraverso visualizzazioni grafiche.</p> <p>18-21: a) sufficiente capacità di elaborare un progetto con elementi di innovazione; b) sufficiente capacità di applicare le conoscenze acquisite e di formulare pensieri critici; c) basilare capacità di usare un linguaggio specialistico; d) sufficiente capacità comunicativa attraverso strumenti della grafica e della rappresentazione.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	

	<p>Il laboratorio di prodotto e comunicazione integrata ha come obiettivo quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, servizi e artefatti comunicativi e digitali. Il corso si propone di introdurre gli studenti alla conoscenza degli aspetti tecnici e comunicativi del design orientato alla sostenibilità, all'innovazione (sociale e tecnologica) e allo sviluppo del territorio, illustrando metodologie di ricerca e lavoro sviluppate nell'ambito della disciplina.</p> <p>Verranno fornite le competenze chiave per la formazione di un professionista che sappia operare nella complessità di un progetto strategico e sistemico. Si definiranno nella prima parte percorsi di ricerca e metodologie progettuali adeguate allo sviluppo di soluzioni innovative negli ambiti indicati. Nella seconda parte svilupperà un progetto che integrerà diversi approcci e strumenti del design in relazione a un obiettivo individuato anche in collaborazione con aziende ed enti.</p>
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Il laboratorio prevede lezioni frontali, esercitazioni e attività laboratoriali, nonché incontri con progettisti e rappresentanti aziendali. A discrezione del docente, sarà possibile anche svolgere un workshop conclusivo.
TESTI CONSIGLIATI	<p>Bibliografia essenziale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antonelli, P., Tannir, A. (eds.): Broken Nature. XXII Triennale di Milano, Electa, Milano 2019. - Manzini Ezio, Bertola Paola, Design Multiverso. Appunti per una fenomenologia del design, Polidesign, Milano 2006 - Manzini Ezio, Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation, The Mit Press, 2015 - Thackara John, In the bubble. Design per un futuro sostenibile, Allemandi, Torino 2008 - Trapani Viviana, Design e cultura, Letteraventidue, Siracusa 2016 - Micelli Stefano, Fare e' innovare. Il nuovo lavoro artigiano, Il Mulino 2016 - MDJournal 7/2019, Design & New Craft Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara- - Zurlo Francesco, Design Strategico, Treccani 2010 <p>https://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico_(XXI-Secolo)/</p>

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	- Definizioni, ambiti e connessioni del design del prodotto della comunicazione e dei servizi
4	Design e cultura, cultura del design
6	Made in Italy: sostenibilità, innovazione, identità
6	Definizione e ambiti design per la valorizzazione di beni e delle risorse territoriali
4	Strumenti e metodi del progetto strategico e sistemico
6	Information e interaction design: storia, mappe, architetture e interfacce, forme d'interazione
4	Linguaggi e tecniche della narrazione nella comunicazione multimediale
4	Progetto di spazi e percorsi evocativi per allestimenti ed eventi. Casi studio
4	Nuovi approcci e strategie per la sostenibilità: diritto alla riparazione
ORE	Esercitazioni
15	Seminari ed esercitazioni estemporanee in aula
ORE	Laboratori
15	Infografica narrativa : esercitazione di ricerca ed elaborazione di dati con aziende, enti culturali, comunità
62	Progettazione e prototipazione e comunicazione di un prodotto orientato alle nuove strategie della sostenibilità, in collaborazione con una struttura produttiva.
ORE	Altro
10	Visite in azienda e conferenze