DIPL02 - Diploma ISIA di Primo Livello in DESIGN

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI DESIGN
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI DISEGNO INDUSTRIALE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Design del Prodotto - Product Design*
Codicione	A1IS15847N000010
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 tris - Riferimento del Decreto Ministeriale con cui l'Istituzione è stata autorizzata al rilascio del titolo di primo/secondo livello oggetto di modifica	DD: 162 Data: 13/03/2013
A8 - Tipologia	Modifica corso
A9 - Estremi Biennio Sperimentale	Numero del decreto Data del decreto:
A11 - Sito internet del corso	https://www.iaad.it/
Visibile su Universitaly	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio
Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Primo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ISDC/01 - Scienze della comunicazione	Semiotica del design	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISDC/07 - Tecniche informatiche multimediali	Elaborazione digitale dell'immagine	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISDC/07 - Tecniche informatiche multimediali	Elementi di informatica per il design	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISDR/02 - Metodi e strumenti per la rappresentazione	Geometria descrittiva e proiettiva	8	84/116	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISSC/01 - Storia e cultura del design	Storia e cultura del design	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISST/01 - Scienze matematiche e fisiche	Fisica per il design	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/01 - Design del prodotto	Progettazione	10	105/145	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDR/01 - Analisi e rappresentazione della forma e del progetto	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISME/02 - Basic design	Basic design	8	84/116	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISME/03 - Scienze e linguaggi della percezione	Teoria della percezione 1	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ISSE/02 - Gestione dell'attività professionale	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ISDC/07 - Tecniche informatiche multimediali	Tecnologie della comunicazione	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISSC/01 - Storia e cultura del design	Storia e critica del design contemporaneo	6	45/105	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ISSU/04 - Ergonomia	Ergonomia	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDC/03 - Progettazione grafica dell'immagine	Progettazione grafica dell'immagine	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDC/04 - Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	3	31.5/43.5	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/01 - Design del prodotto	Design del prodotto 1	8	84/116	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/03 - Design dei sistemi	Design del sistema prodotto 1	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/04 - Ingegnerizzazione del prodotto	Progettazione integrata di prodotto 1	5	52.5/72.5	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDR/03 - Tecniche di rappresentazione e comunicazione del progetto	Rendering	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDR/03 - Tecniche di rappresentazione e comunicazione del progetto	Disegno operativo	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISME/03 - Scienze e linguaggi della percezione	Teoria della percezione 2	5	37.5/87.5	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISST/03 - Tecnologie della produzione	Processi e materiali innovativi	5	37.5/87.5	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISST/03 - Tecnologie della produzione	Valutazione del ciclo di vita del prodotto	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/01 - Design del prodotto	Design del prodotto 2	8	84/116	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/02 - Design degli ambienti	Design degli ambienti	5	52.5/72.5	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/03 - Design dei sistemi	Design del sistema prodotto 2	8	84/116	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/03 - Design dei sistemi	Design dei sistemi	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/04 - Ingegnerizzazione del prodotto	Progettazione integrata di prodotto 2	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISDE/04 - Ingegnerizzazione del prodotto	Ingegnerizzazione del prodotto	4	42/58	10.5	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ISSE/02 - Gestione dell'attività professionale	Gestione dell'attività professionale	4	30/70	7.5	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			9				Obbligatorio		
Prova finale	Prova finale			5				Obbligatorio		
	Tirocinio			9				Obbligatorio		

Totale esami: 30

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	44	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ISDC/01 - Scienze della comunicazione ISDC/07 - Tecniche informatiche multimediali ISDR/02 - Metodi e strumenti per la rappresentazione ISSC/01 - Storia e cultura del design ISST/01 - Scienze matematiche e fisiche ISSU/04 - Ergonomia	4 12 8 12 4 4	4 8 8 6 4 0	0 4 0 6 0 4	0 0 0 0 0 0
Attività Caratterizzanti	109	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ISDC/03 - Progettazione grafica dell'immagine ISDC/04 - Progettazione multimediale ISDE/01 - Design del prodotto ISDE/02 - Design degli ambienti ISDE/03 - Design dei sistemi ISDE/04 - Ingegnerizzazione del prodotto ISDR/01 - Analisi e rappresentazione della forma e del progetto ISDR/03 - Tecniche di rappresentazione e comunicazione del progetto ISME/02 - Basic design ISME/03 - Scienze e linguaggi della percezione ISSE/02 - Gestione dell'attività professionale ISST/03 - Tecnologie della produzione	4 3 26 5 16 13 4 8 8 9 4 9	0 0 10 0 0 0 4 0 8 4 0 0	4 3 8 0 4 5 0 8 0 5 0 9	0 0 8 5 12 8 0 0 0 0 4 0
A scelta dello studente	9	A scelta dello studente	-	9	0	0	9
Conoscenza lingua straniera	4	Conoscenza lingua straniera	ISSE/02 - Gestione dell'attività professionale	4	4	0	0

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Prova finale	5	Prova finale	-	5	0	0	5
	9	Tirocinio	-	9	0	0	9
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in Design del Prodotto si propone di fornire allo studente la capacità di gestire la trasversalità di linguaggio oggi richiesta dal mercato. Nel corso del triennio sono approfonditi i molteplici aspetti che definiscono il DESIGN del PRODOTTO oggi, offrendo diverse esperienze finalizzate a comprenderne la complessità. Oltre ad apprendere i meccanismi legati più strettamente alla scelta dei materiali e relativi processi produttivi, sono introdotti corsi che rispecchiano una nuova metodologia di progettazione, connotata da attenzione ad aspetti quali comunicazione del prodotto, valorizzazione del know how manifatturiero del territorio, integrazione di componenti tecnologiche che facilitino l'interazione con l'oggetto. Infine verranno affrontati gli aspetti che riguardano la componente di user experience nel prodotto, per comprendere come spesso oggi questo aspetto rappresenti un vero e proprio obbiettivo progettuale finalizzato a creare affezione all'oggetto. In questo processo l'obbiettivo è quello di fornire allo studente gli strumenti per affrontare di volta in volta un progetto correttamente, per i diversi ambiti di riferimento: una metodologia che costituisca uno strumento scientifico in grado di relazionarsi ai diversi interlocutori, comprendendo e parlando la stessa lingua. Gli studenti inizieranno il percorso imparando a produrre sketch che possano tradurre la propria idea iniziale, per arrivare ad affrontare complessità tecniche via via maggiori con l'obbiettivo di validare il proprio concept tecnicamente e rispetto al processo produttivo di riferimento. Una componente importante che viene maturata nel corso del terzo anno riguarda infatti l'ingegnerizzazione, che fornisce allo studente i mezzi scientifico-tecnici per tradurre la propria idea in un manufatto concretamente producibile in funzione della filiera a cui si è fatto riferimento. Un aspetto di particolare importanza nel processo di ideazione di un prodotto riguarda l'analisi del contesto produttivo e di vendita, partendo da una considerazione legata alla provenienza dei materiali e a quanto questa condizioni la sostenibilità di un prodotto, per arrivare successivamente a considerare aspetti legati alla facilità di smaltire o dare nuova vita a quanto progettiamo. Aspetti che rivestono oggi un ruolo fondamentale nel progettare in modo più sostenibile. Il piano di studi così strutturato può essere sintetizzato nel rilievo dato alle quattro tematiche in coda. COMUNICAZIONE La componente comunicazione oggi è di fondamentale importanza nel racconto del proprio progetto, per questo motivo ci sarà un focus dedicato a comprendere quali siano i punti di forza del progetto, e a capire successivamente come questi possano essere comunicati al meglio tramite la propria presentazione. Ogni studente avrà come obbiettivo quello di definire durante il triennio una propria identità progettuale, che culminerà con la redazione di un portfolio personale dove verranno raccolti i progetti che lo studente riterrà più significativi nel racconto. KNOW HOW Durante il percorso di studi ci saranno diverse occasioni per sviluppare esercizi che coinvolgano maestranze sul territorio, con il fine, da un lato, di instaurare una sinergia che possa concretamente generare possibilità di scambio e di crescita, e dall'altro di tradurre concretamente gli sforzi progettuali in risultati concreti, offrendo un'esperienza formativa che costituisce una prima possibilità per lo studente di vedere realizzata la propria idea. In questo senso l'obbiettivo formativo è finalizzato a comprendere la relazione con il territorio, puntando a valorizzarne le specificità ed innescando un dialogo finalizzato alla crescita dei saperi. USER INTERFACE Un altro aspetto di fondamentale importanza riguarda come oggi ci rivolgiamo agli oggetti che ci circondano. Per questo motivo all'interno del percorso formativo saranno affrontati i diversi aspetti che definiscono la relazione fra essere umano e oggetto. Dalla componente antropometrica, quindi di tipo ergonomico, alla componente di interfaccia oggi offerta dalla tecnologia e che ha rivoluzionato i canoni estetici di oggetti presenti sul mercato. USER EXPERIENCE Dal prodotto all'unboxing, la relazione con l'oggetto che progettiamo riguarda sempre più il tipo di esperienza che desideriamo che l'utente faccia nella fruizione dell'oggetto. Per questo è importante che gli studenti maturino la capacità di progettare un certo tipo di esperienza precisa, con il fine di integrare quest'ultima come una parte ben definita nell'oggetto che svilupperanno.	
C2 - Prova Finale	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
La prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi - progetto completo di design corredato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di riferimento (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.	
C3 - Prospettive occupazionali	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in Design del Prodotto permette di inserire nuove risorse qualificate nel mondo del lavoro come liberi professionisti, come progettisti e uffici tecnici di aziende operanti nei diversi settori merceologici. Gli sbocchi professionali sono riferibili in particolare alle seguenti figure professionali: • Product designer. Progettista di nuovi sistemi e prodotti in grado di integrare l'innovazione di prodotto con le dinamiche tecnologiche, produttive e sociologiche del mercato; • Management designer. Figura in grado di seguire la finalizzazione strategica e gestionale del progetto, dalla fase ideativa allo sviluppo e realizzazione del prodotto fino all'inserimento di questo nel mercato; svolge un'attività completa a tutti i livelli di performance aziendali (da quella strategica a quella operativa); è l'interfaccia fra gestione e progettazione; rappresenta il mercato e la prospettiva customer-oriented; • Direttore creativo. Figura professionale responsabile dell'immagine e del brand e della sua comunicazione, capace di padroneggiare gli strumenti e le tecniche della produzione e comunicazione del prodotto; • Ricercatore di tendenze. Figura eclettica continuamente informata sui cambiamenti socio-economici e di stili di vita che hanno influenza diretta e indiretta sul sistema prodotto; • Ufficio tecnico. Figura in grado di sviluppare i diversi progetti con l'obbiettivo di quantificare le risorse necessarie e definire quali debbano essere i processi produttivi.	
C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il titolo di studio è conferito a studenti che: - abbiano acquisito sufficienti conoscenze in ambito produttivo, sociologico, semiotico e psico-cognitivo, utili a interpretare correttamente i contesti operativi; - abbiano sviluppato una conoscenza dei principali materiali e delle relative tecnologie di lavorazione utilizzate in ambito manifatturiero ed industriale; - abbiano sviluppato sufficienti competenze di pianificazione progettuale, comprendendo approcci sistemici finalizzati alla creazione di network; - siano in grado di gestire le diverse fasi del percorso progettuale con l'obiettivo di produrre elaborati che consentano loro di trasmettere efficacemente i contenuti del progetto ai diversi possibili interlocutori (azienda, mercato, fornitore).	
C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**

Il titolo è conferito a studenti che: - abbiano acquisito spiccate capacità di lavoro in gruppo (teamwork) e familiarità con gli strumenti (concettuali e applicativi) di project management. - Abbiano acquisito capacità finalizzate alla moderazione tridimensionale del proprio progetto, finalizzata sia alla rappresentazione dello stesso, sia alla produzione di un modello che possa essere utile in fase di realizzazione del manufatto. A tal fine dovranno aver appreso le logiche di modellazione di tipo parametrico (tramite solidworks), così come quelle legate alla modellazione di superfici complesse di tipo più organico (tramite Rhinoceros). - Abbiano acquistato capacità di rappresentazione, suddivise in: - Rappresentazione tramite sketch, con l'obbiettivo di comunicare in modo efficace e rapido la propria idea di progetto tramite schizzi. Questi ultimi potranno essere realizzati sia tramite tecniche tradizionali (matita o pennarelli), sia tramite schizzo in digitale. - Rappresentazione geometrica. Si richiede agli studenti la capacità di rappresentazione finalizzata alla definizione delle caratteristiche tecniche e dimensionali del manufatto, con l'obbiettivo di poter comunicare in modo efficace queste componenti del progetto ai vari interlocutori (fornitori o clienti) - Rappresentazione fotorealistica. Si richiede agli studenti la capacità di rappresentazione tramite render finalizzata alla comunicazione degli aspetti legati alle finiture, materiali, colori con cui si pensa di realizzare il proprio oggetto. - Rappresentazione grafica. Agli studenti viene richiesta la capacità ci definire un contenitore grafico efficace, al fine di comunicare al meglio le caratteristiche del proprio progetto.	
C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il titolo è conferito a studenti che abbiano maturato la capacità di analisi preliminare del contesto di progetto, nonché la capacità di valutare, attraverso una serie di variabili, la qualità complessiva del progetto o di un prodotto. Tra queste variabili: Processo produttivo - gli studenti devono sapere identificare quale sia il processo produttivo più idoneo rispetto al prodotto da realizzare; Materiali - gli studenti devono essere in grado di valutare quale sia il materiale che meglio risponde alle proprie esigenze progettuali; Costo - gli studenti dovranno essere in grado di valutare un costo di massima dell'oggetto sviluppato; Mercato - gli studenti dovranno identificare un mercato di riferimento all'interno del quale ipotizzare di collocare l'oggetto progettato. Dovranno quindi definire un benchmark di riferimento per valutare quanto il proprio oggetto rientri nel range di costo definito dal benchmark stesso; Lessico del prodotto - agli studenti viene richiesta una padronanza nella definizione dell'aspetto formale del progetto, con il preciso fine di definire quale debba essere l'identità estetica del prodotto finale. Gli studenti dovranno quindi dimostrare di amministrare tali variabili con il fine di valutare la qualità complessiva di quanto presente sul mercato o relativa al proprio progetto.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il titolo è conferito a studenti che siano in grado di amministrare al meglio spazio e tempo nel comunicare i loro intenti progettuali, sia dal punto di vista visivo che verbale. Il titolo è conferito a studenti che abbiano appreso le componenti base nella comunicazione dei propri intenti progettuali, suddivise in: Componente visuale Componente testuale Componente verbale Gli studenti dovranno quindi dimostrare di amministrare correttamente le sopra citate variabili al fine di valorizzare al meglio l'esposizione del proprio progetto.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Il titolo è conferito a studenti che abbiano assimilato le competenze loro fornite finalizzate alla capacità di riassumere in punti chiave quanto gli viene trasmesso, con l'obbiettivo di tradurre successivamente quanto appreso in spunti progettuali.	