

<b>STRUTTURA</b>	<b>SCUOLA POLITECNICA - Dipartimento di Architettura</b>
<b>ANNO ACCADEMICO</b>	<b>2016/2017</b>
<b>CORSO DI LAUREA (o LAUREA MAGISTRALE)</b>	LM-4 - LAUREA MAGISTRALE IN ARCHITETTURA A CICLOUNICO SEDE DI AGRIGENTO
<b>INSEGNAMENTO</b>	<b>LABORATORIO DI DISEGNO INDUSTRIALE</b>
<b>TIPO DI ATTIVITÀ</b>	AFFINE
<b>AMBITO DISCIPLINARE</b>	DESIGN INDUSTRIALE
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	04296
<b>ARTICOLAZIONE IN MODULI</b>	NO
<b>NUMERO MODULI</b>	-
<b>SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI</b>	ICAR/13
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	<b>Da definire</b>
<b>CFU</b>	8
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	72
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE</b>	128
<b>PROPEDEUTICITÀ</b>	NESSUNA
<b>ANNO DI CORSO</b>	III
<b>SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI</b>	CONSULTARE IL SITO <a href="http://politecnica.unipa.it">politecnica.unipa.it</a>
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	LEZIONI FRONTALI, ESERCITAZIONI IN AULA, VISITE IN CAMPO
<b>MODALITÀ DI FREQUENZA</b>	FACOLTATIVA
<b>METODI DI VALUTAZIONE</b>	PROVA ORALE, PRESENTAZIONE DI UN PROGETTO
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	VOTO IN TRENTESIMI
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	CONSULTARE IL SITO <a href="http://politecnica.unipa.it">politecnica.unipa.it</a>
<b>CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE</b>	CONSULTARE IL SITO <a href="http://politecnica.unipa.it">politecnica.unipa.it</a>
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	Da definire

<p><b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b></p> <p><b>Conoscenza e capacità di comprensione:</b>  Il Laboratorio introduce lo studente alla conoscenza degli ambiti teorici e delle metodologie progettuali di competenza del design e propone un percorso critico finalizzato alla comprensione dei processi di elaborazione progettuale inerenti oggetti, sistemi di oggetti e artefatti comunicativi anche digitali dell'ambiente contemporaneo in rapporto alle risorse territoriali e ai Beni Culturali.</p> <p><b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione:</b>  Il Laboratorio è finalizzato principalmente allo sviluppo di abilità pratico-progettuali da applicare nell'analisi e nella progettazione di strategie per la valorizzazione e fruizione di risorse territoriali e beni culturali, attraverso lo sviluppo di prodotti e artefatti comunicativi/interattivi.</p> <p><b>Autonomia di giudizio:</b>  Attraverso dimostrazioni, presentazione di esempi, casi studio e <i>best practices.</i>, analisi e descrizione critica di oggetti e artefatti digitali già esistenti, il Laboratorio sviluppa nello studente</p>
---

la capacità di prendere consapevolezza dei prodotti “immateriali” che costituiscono il suo quotidiano scenario di vita e di porre le basi per un proprio percorso scientifico e professionale. Il Laboratorio mira a potenziare quindi, la coscienza critica degli studenti che, una volta acquisiti gli strumenti necessari, saranno in grado di porsi in maniera autonoma rispetto alle tematiche affrontate e all’esperienza progettuale e saranno in grado di valutare quale sistema di produzione e quali materiali sono più adatti alla realizzazione di un manufatto/artefatto digitale. □ L’acquisizione da parte dello studente dell’autonomia di giudizio sarà verificata valutando il grado di maturità dimostrato nell’affrontare i diversi percorsi progettuali proposti e l’originalità di pensiero esplicitata anche in termini d’innovatività dei prodotti progettuali finali.

**Abilità comunicative:**

Gli allievi saranno in grado di comunicare efficacemente le proprie competenze per lo sviluppo di significative innovazioni nel design di prodotti materiali e immateriali. Saranno in grado di interagire nell’organizzazione e nel coordinamento di gruppi di progettazione su tematiche sperimentali e innovative che richiedano il contributo di molteplici competenze. Saranno in grado di utilizzare svariate tecniche di comunicazione visiva per veicolare contenuti progettuali utilizzando anche i linguaggi innovativi propri dell’ICT. La verifica dell’acquisizione da parte dello studente delle abilità comunicative avverrà in ogni fase attraverso la richiesta di specifici elaborati grafici, testuali e multimediali, testando in particolare la capacità di interagire con contesti aziendali e industriali.

**Capacità d’apprendimento:**

Il Laboratorio fornirà agli allievi gli strumenti necessari a sviluppare uno studio autonomo e critico, attraverso i concetti forniti durante le lezioni frontali, e la capacità di affrontare e risolvere le problematiche incontrate durante l’esercizio della pratica progettuale.

**OBIETTIVI FORMATIVI**

Il Laboratorio di Disegno Industriale ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici avanzati per l’elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti e artefatti comunicativi (anche digitali) dell’ambiente contemporaneo in rapporto alle risorse del territorio e in particolare ai Beni Culturali. Il Laboratorio si propone di introdurre gli studenti alla conoscenza degli aspetti tecnici e comunicativi del design per il territorio e del design per i beni culturali, illustrando ed applicando le principali metodologie di ricerca e lavoro sviluppate nell’ambito della disciplina. Verranno fornite le competenze chiave per la formazione di un professionista che sappia operare nella complessità di un progetto strategico e che sappia sviluppare concettualmente produzioni culturali, curandone l’aspetto narrativo, comunicativo, interattivo, multimediale, attraverso un’efficace metodologia di progettazione. Il Laboratorio svilupperà nella prima parte un’indagine inerente strutture e istituzioni che si occupano di promuovere, valorizzare e comunicare le risorse territoriali e i beni culturali, evidenziandone criticità e potenzialità, mediante tecniche di visualizzazione innovative e tecnologicamente avanzate. Nella seconda parte si svilupperanno - anche attraverso apporti interdisciplinari - uno o più aspetti di un progetto di design strategico (design del prodotto, allestimento, comunicazione) in relazione ad un obiettivo individuato anche in collaborazione con istituzioni, associazioni ed enti del territorio. Il Laboratorio, di durata semestrale, prevede lezioni teoriche e attività di laboratorio, incontri con professionisti e rappresentanti di istituzioni culturali.

<b>INSEGNAMENTO</b>	<b>LABORATORIO DI DISEGNO INDUSTRIALE</b>
<b>ORE FRONTALI</b>	<b>LEZIONI FRONTALI</b>
<b>10</b>	Definizione e ambiti del design applicato ai Beni Culturali
<b>20</b>	Il progetto di design (prodotto, allestimento, comunicazione), casi studio
<b>40</b>	Strumenti e tecniche di rappresentazione e progettazione per la complessità (mappe concettuali, infografiche e visual storytelling)
	<b>ESERCITAZIONI</b>

<b>58</b>	Progetti di artefatti (materiali e immateriali) per un bene/istituzione culturale
<b>128</b>	
TESTI CONSIGLIATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chris Anderson, <i>Makers. Il ritorno dei produttori</i>, Rizzoli, Milano 2013.</li> <li>- Daverio Philippe, Trapani Viviana (a cura di), <i>Il design per i beni culturali. Crisi, territori, identità</i>, Rizzoli, Milano 2013.</li> <li>- F. Monterosso, <i>Open design. Pratiche di progetto e processi di conoscenza</i>, LetteraVentidue, Siracusa 2013.</li> <li>- C. Ferrara, <i>La Comunicazione Dei Beni Culturali</i>, Lupetti, Milano 2007.</li> <li>- Bruce Sterling, <i>La forma del futuro</i>, Apogeo, 2006.</li> <li>- Manzini Ezio, Bertola Paola, <i>Design Multiverso. Appunti per una fenomenologia del design</i>, Polidesign, Milano 2004.</li> <li>- S. Settis, <i>Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale</i>, Ed. Einaudi - 2002.</li> </ul> <p>Altri testi e articoli di riviste di settore saranno consigliati durante lo svolgimento del Laboratorio.</p>