



## PRODUCT DESIGN INFORMAZIONI GENERALI

---

**INDIRIZZI**

Product Design

---

**DIPARTIMENTO**

Progettazione e Arti Applicate

---

**SEDE DEGLI STUDI**

Nuova Accademia di Belle Arti

---

**ACCREDITAMENTO**

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

---

**QUALIFICA CONSEGUITA**

Diploma Accademico di Secondo Livello

---

**CREDITI FORMATIVI ACCADEMICI**

120

---

**ANNO ACCADEMICO**

2016/2017

---

**LINGUA DI INSEGNAMENTO**

Italiano o Inglese

---

**DURATA DEL CORSO**

Due anni

---

### INTRODUZIONE

Il mondo della progettazione e della produzione dei beni materiali subisce continue mutazioni e attraversa profonde trasformazioni, riflettendo costantemente nuovi bisogni, forme di comunicazione e rinnovati stili di vita. L'accelerazione dei cambiamenti che coinvolge il modello economico, sociale, politico e ambientale, pone importanti interrogativi, stimolando un'ampia riflessione sul modello di società e ambiente in cui vogliamo vivere.

All'interno di questo dibattito la figura del designer assume un ruolo fondamentale se è in grado di avere una visione il più ampia possibile sulle grandi questioni che coinvolgono prodotti e metropoli.

Il programma del Biennio Specialistico in Product Design rappresenta il percorso evolutivo dei corsi di laurea di Design e si propone di preparare i futuri professionisti che vogliono approfondire la cultura del design contemporaneo.

Grazie alla continua interazione con docenti e professionisti, gli studenti diventano progettisti in grado di gestire lo sviluppo di un prodotto dall'idea iniziale fino alla produzione finale, passando attraverso lo sviluppo di una strategia di progettazione e la ricerca materiale.

### CRITERI DI AMMISSIONE

Il profilo dello studente ideale è caratterizzato dall'abilità di elaborare strategie progettuali complesse, dove sono necessarie la maturazione e il consolidamento dei riferimenti culturali, degli strumenti concettuali e metodologici e delle abilità tecniche propri della cultura del progetto di prodotto, fortemente orientati all'esplorazione di opportunità innovative e alla costruzione di una capacità di valutazione critica delle ricadute della progettazione sul contesto sociale, culturale ed economico, nonché della competenza nella pianificazione e gestione del progetto. Gli studenti devono possedere una formazione nell'ambito delle discipline di progetto, una visione strategica dei processi di innovazione, delle implicazioni degli atti progettuali e delle azioni di progettazione complessa nella definizione di nuovi sistemi di prodotti e di nuovi scenari d'uso.

Si rimanda al Regolamento dell'Accademia per le procedure di ammissione.

### FINALITÀ DEL CORSO

Il corso si propone di:

- › Indagare valori e bisogni di nuove umanità, da cui derivare il linguaggio di oggetti in grado di ristabilire un rapporto sostenibile con la natura e con l'ambiente.
- › Governare le implicazioni sociali, economiche, ambientali e di senso che il progetto produrrà e le dinamiche di contesto che andrà a modificare.
- › Definire scenari progettuali per il medio e lungo termine, prefigurando le possibili evoluzioni dei sistemi tecnologici e la loro potenziale integrazione nel quadro complesso delle dinamiche sociali e culturali.
- › Sperimentare le nuove possibilità tecnologiche capaci di flessibilizzare l'attività produttiva e parallelamente

la progressiva frammentazione dei mercati di massa in segmenti di consumo sempre più personalizzati con i nuovi processi legati al nuovo artigianato, alle esperienze dei makers e del rapid manufacturing.

- › Definire gli strumenti che consentono di operare progettualmente non solo alla scala del prodotto ma anche a quella del sistema, passando dal *concept* alla *vision*.
- › Sviluppare una propria identità progettuale e visione del progetto attraverso un'intensa attività progettuale in stretta e concreta collaborazione di professionisti e aziende.

## OBIETTIVI FORMATIVI

### CONOSCENZA E COMPrensIONE

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Analizzare** i nuovi scenari di riferimento sulla base di una buona conoscenza dei modelli storici sviluppati dalla cultura del progetto.

**Spiegare** i linguaggi dei materiali e delle tecnologie collocandoli in una corretta prospettiva produttiva ed economica.

**Decifrare** le strategie estetiche dei prodotti individuandone implicazioni storiche, antropologiche e culturali.

**Interpretare** i modelli sociologici per l'individuazione dei mutamenti dei mercati e dei nuovi target di consumo.

**Valutare** l'impatto sociale e ambientale dei prodotti.

### COMPETENZE ARTISTICHE, CONCETTUALI E COGNITIVE

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Interpretare** relazioni e contaminazioni dei prodotti al fine di tradurre le istanze di nuovi bisogni per la costruzione di rinnovati valori ed estetiche e nuovi modelli di industrializzazione.

**Rielaborare** la relazione con materiali e tecnologie nelle produzioni artigiane ed industriali, per lo sviluppo di nuove logiche sostenibili e avvicinarsi alle possibilità di "customizzazione" con i nuovi sistemi di produzione digitale.

**Usare** la teoria della forma, della luce, del colore delle superfici e dei codici espressivi, per la creazione di prodotti con rinnovate estetiche, sensi e significati.

**Interpretare** i brief progettuali per modulare il livello di innovazione ad una corretta interpretazione delle possibilità tecnologiche, dei target e dei livelli economici individuati.

### COMPETENZE PRATICHE E PROFESSIONALI

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Sviluppare** la ricerca e la definizione del concept, il suo sviluppo e la sua rappresentazione fino alla comunicazione del progetto.

**Elaborare** una visione strategica e di contestualizzazione socio-economica del prodotto attraverso la conoscenza delle tecniche di programmazione dei prodotti aziendali e identificazione di possibili scenari di sviluppo tecnologico, d'uso e di consumo.

**Usare** i sistemi di rappresentazione del disegno e della modellazione manuale e digitale, dai software di base a quelli più evoluti.

**Gestire** le tecniche multimediali, per la rappresentazione del progetto di prodotto, di servizi e di interazione.

**Organizzare** la relazione con le imprese finalizzando le strategie dell'azione progettuale alle ricadute degli atti progettuali, in coerenza con l'offerta complessiva dell'azienda sul mercato e con le condizioni di contesto.

### COMPETENZE GENERALI

Gli studenti che termineranno con successo il corso di studi saranno in grado di:

**Lavorare** individualmente e in gruppo con profitto dialogando con diverse figure professionali.

**Comunicare** efficacemente le proprie idee e opinioni sia in forma scritta che verbale.

**Valutare** la propria preparazione e identificare eventuali aree formative o percorsi di approfondimento.

**Utilizzare** efficacemente i principali strumenti informatici professionali.

**Individuare** e indirizzare correttamente le proprie aspirazioni professionali.

## METODOLOGIA DIDATTICA

Durante il corso gli studenti intraprendono diversi tipi di attività didattiche a seconda dell'obiettivo formativo da raggiungere, tra cui:

- › Lezioni frontali in aula
- › Coinvolgimento attivo degli studenti in aula tramite discussioni, presentazioni e peer assessment
- › Utilizzo di tutorial, video o altro materiale multimediale
- › Dimostrazioni in aula
- › Esercitazioni e revisioni
- › Laboratori
- › Seminari e workshop in cui intervengono professionisti o rappresentanti dell'industria
- › Seminari intensivi su argomenti specifici
- › Sviluppo di progetti individuali o di gruppi
- › Studio e ricerca svolti individualmente o di gruppo
- › Uscite didattiche presso realtà pertinenti il settore professionale
- › Colloqui individuali e tutoring

## VALUTAZIONE

Il raggiungimento degli obiettivi formativi viene generalmente valutato al termine delle attività didattiche, in alcuni casi integrando con valutazioni intermedie. Le modalità di esame dipendono dallo specifico obiettivo formativo da valutare, e includono:

- › Esame orale
- › Esame scritto
- › Dimostrazione pratica
- › Esercitazione valutata
- › Revisione valutata
- › Realizzazione di elaborati
- › Realizzazione di progetti completi
- › Presentazione di elaborati, progetti o ricerche

## STRUTTURA DEL CORSO

Il corso fornisce una solida formazione di base nell'ambito delle discipline del progetto, sia a livello teorico che operativo.

In particolare, durante i due anni gli studenti avranno modo di approfondire:

- › le metodologie e le strategie per operare con competenza in tutte le fasi esecutive del progetto di prodotti industriali;
- › le discipline storico-critiche relative all'evoluzione dei prodotti;
- › le discipline umanistiche per l'interpretazione dei contesti sociali e culturali nei quali vengono immessi i prodotti progettati: dalla semiotica all'estetica, dalla psicologia alla sociologia;
- › le espressioni di identità aziendali attraverso il mondo dei prodotti e dei "luoghi" della loro comunicazione. L'immaginario dei prodotti e le loro evocazioni sono parte integrante della costruzione di marchi aziendali;
- › gli strumenti e le tecniche relativi alla rappresentazione morfologica, materica e funzionale del prodotto: dal disegno manuale al disegno tecnico e alla rappresentazione digitale, dalla fotografia alla produzione tridimensionale di modelli di studio e di prototipi del prodotto;
- › le basi concettuali e le tecniche della disciplina dell' Interaction design attraverso l'ideazione, la progettazione e la realizzazione di prodotti interattivi;
- › gli strumenti tecnici e teorici per sviluppare presentazioni di progetti a formato multimediale ad alto livello di impatto comunicativo, attraverso l'utilizzo di software digitali dedicati alla post-produzione e montaggio video;

- › le nozioni per integrare le più recenti conquiste tecnologiche nel campo dei nuovi dispositivi multimediali e dei social media con il tradizionale approccio alla progettazione di Product Design;
- › la capacità di operare con il progetto che si riferisce ai linguaggi delle “Qualità Soft” (qualità immateriali cioè: il colore, la luce, la superficie, il suono e l'odore) come rilevanti caratteristiche dell'identità del prodotto: le teorie Design Primario, e la pratica del CMF (colore, materiale, Finiture);
- › le competenze scientifiche e tecnologiche relative ai materiali, alle loro caratteristiche prestazionali, strutturali e funzionali, alle relative tecnologie di trasformazione, ai processi industriali di lavorazione, ai vincoli di produzione;
- › gli aspetti di cultura economica relativi ai contesti aziendali e ai mercati, unitamente all'analisi di fattibilità economica di prodotti e servizi e agli elementi che definiscono la coerenza d'impresa nei processi di innovazione guidata dal design.

## **PROSPETTIVE PROFESSIONALI E DI PROSEGUIMENTO DEGLI STUDI**

I diplomati nel Master di Product Design trovano possibilità professionali nell'ambito di tutte le attività professionali e aziendali operanti nel campo del design e nella progettazione di prodotto intesa in senso ampio, dai beni d'uso e di consumo ai trasporti, dai prodotti d'arredo ai sistemi di prodotto-servizio. In particolare potranno svolgere attività di:

- › professionisti autonomi
- › professionisti presso studi associati o come collaboratori e consulenti in studi professionali
- › responsabili o assistenti di progetto in aziende
- › consulenti per il design di prodotto presso aziende
- › responsabili di sviluppo prodotti presso uffici tecnici
- › design manager per conto di aziende
- › coordinamento delle attività di progettazione e produzione di prodotti
- › docenti presso istituti professionali e tecnici e di livello universitario

## PIANO DI STUDI

<b>I ANNO</b>			
<b>CODICE MINISTERIALE</b>	<b>AF</b>	<b>INSEGNAMENTI</b>	<b>CFA</b>
ABPR15	B	Project Methodology	10
ABTEC41	C	Rendering 3D	6
ABPR30	B	New Materials Technology	8
ABTEC43	A	Integrated New Media	6
ABST48	B	History Of Design	6
ABPR17	C	Product Design I	10
ABPR17	C	Project Culture	6
ABPR18	A	Light Design Theory Workshop	6
<b>CREDITI TOTALI I ANNO</b>			<b>58</b>
<b>II ANNO</b>			
ABLE69	B	Design Management	6
ABTEC37	C	Brand Design	10
ABTEC40	A	Multimedia Design	6
ABPR17	C	Product Design II	10
ABTEC42	A	Interaction Design	6
	A	Exhibition Design	6
ABAV11	A	Decoration	6
<b>CREDITI TOTALI II ANNO</b>			<b>50</b>
<b>ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI</b>			
Erasmus			4
Internship			4
Work Experience			1 to 3
Extra Curricular Project			2
Extra Courses			2
Conferences			2
Academic Training			4
Cross-disciplinary seminars			2
<b>CREDITI TOTALI ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI</b>			<b>6</b>
<b>ATTIVITÀ FORMATIVE OBBLIGATORIE</b>			
Thesis, Portfolio			6
<b>CREDITI TOTALI ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI E OBBLIGATORIE</b>			<b>12</b>
<b>CREDITI TOTALI</b>			<b>120</b>

A = Attività formative integrative o affini, B = Attività formative di base, C = Attività formative caratterizzanti

VISTO E APPROVATO

Prof. Guido Tattoni - Direttore Dipartimento Progettazione e Arti Applicate 16/03/2016  
 Prof. Dante Donegani - Course Leader Master in Product Design 16/03/2016  
 Prof. Alberto Bonisoli - Direttore Nuova Accademia di Belle Arti 16/03/2016  
 Dott. Annalisa Bottoni - Head of Academic Processes 16/03/2016