

[Group A it](#) & [Group B dt](#)

SYLLABUS

course description

The course belongs to the class “caratterizzante” (obbligatoria) in the MA in Eco-Social Design (LM-12). This course is a compulsory subject in the area “Projects”

Course title	ESSEN / ALIMENTARE / FOOD Area: Projects 1 – Design 1
Course code	96000
Scientific sector	ICAR/13 – Disegno industriale
Degree	Master in Eco-Social Design (LM-12)
Semester	I
Year	1st and 2nd
Credits	12
Modular	No
Lecturer Group A	Karl Emilio Pircher office F4.02, e-mail karl.pircher@unibz.it , tel. +39 0471 015329 Webpage https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37175-karl-pircher
Lecturer Group B	Christian Krois office F4.06.a, e-mail kris.krois@unibz.it , tel. +39 0471 015224, designdisaster.unibz.it https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/893-christian-krois
Scientific sector of the lecturer	Prof. Pircher: ICAR/13 Prof. Krois: ICAR/13
Teaching language	Group A: Italian Group B: German
Total lecturing hours	90
Total hours of self-study and/or other individual educational activities	about 210

Attendance	not compulsory but recommended
Prerequisites	-
Course page	http://pro2.unibz.it/projects/blogs/essen/

Course description

Project description group A (Prof. Pircher) & Project description group B (Prof. Krois):

The students work on projects inspired by the annual theme [ESSEN / ALIMENTARE / FOOD – from agriculture to table culture](https://goo.gl/DIRDm8) <<https://goo.gl/DIRDm8>>. The general aim of the projects is to contribute to good ways to produce, to distribute and/or to consume food – good for us and for the rest of the world. Therefore, we design communications, services, spaces, products, events and more – in order to create awareness, inspiration and things for food that does not only taste good, but does good for everyone involved: farmers, animals, the environment, merchants, craftsmen, vendors, consumers, ...

The semester is structured into phases, each concentrating on specific aspects of the topic and of design:

Introduction weeks

2 weeks of introductions into divers aspects of the study: organization & collaboration, contents & concepts, location & spaces, labs, etc.

Workshop 1: VIVO – the community garden at unibz and beyond

Design, communication and construction for the community garden of unibz

Workshop 2: Eating

Fucus: eating in unibz / eating in mensa

Workshop 3: Agricultures, Distribution & Sharing

Workshop 4: Get Public

Exhibiting and communicating the works of the semester (using divers media)

The process is enriched by the interplay with the courses of the area *Skills & Technologies* and of *Sciences & Discourse*. It is accompanied by excursions and interventions by external experts.

Educational objectives

the educational objectives need to refer to the Dublin Descriptors: please confirm or delete/adapt

Group A (Prof. Pircher) and Group B (Prof. Krois)

Students will be able to:

- create and develop in an integrated way products, services and/or cross-media communication, moreover (at least partially) implement the project and be able to coordinate it;
- collaborate with experts and other designers to develop and implement an integrated project;
- prototype and partially implement projects;
- propose and develop projects which will contribute to local development while considering the global context, starting from a “glocal” vision, which “focuses on the global and planetary dimension and the local one at the same time” (from the Dizionario Treccani);
- take into account the environmental, social and economic impacts occurring within the tension between global and local dimensions;
- integrate socio-economic aspects and sustainability requirements in project design while considering the tension, which occurs between the local and the global dimensions;
- adopt and invent project methods that comply with the requirements and with the needs of the project and its stakeholders;
- work with interdisciplinary, international and multidisciplinary teams;
- organize and manage creative processes;
- organize, manage and motivate a team;
- develop an individual way of thinking, leading to critical judgements and self-assessments;
- balance inspiration and systematic planning;
- balance more intuitive ways of working with more analytical ones;
- balance both emotions and functions in design and communication;
- communicate, multilingually in a convincing way, through a variety of modalities (written, oral, visual);
- design products, services, web platforms or other interactive applications, communication campaigns, visualization of information and/or other types of visual communication and multimedia in an integrated way;
- design by taking into account the needs and desires of a given territory, of a situation/set of circumstances, of a specific group of people, thanks to the ability of observing, listening, interacting and mediating amongst various stakeholders involved in the project;
- talk to experts about the project;
- read experts’ articles, studies and reports related to one’s own project issues and integrate those analysis with one’s own project design;
- take into account the sustainability requirements of a product, a service, an application or an interactive system; integrate the sustainability requirements in the project and in one’s own design;
- organize a research project while identifying relevant studies and researches, experts to collaborate with, methods and instruments to adopt;
- work with others in interdisciplinary, international and multidisciplinary teams;
- organize and manage creative processes and adopt appropriate and relevant methods for their development (for example participatory design, user-centered design, action research, large group facilitation, project management);

- convince others of one's own concept, ideas and projects through presentations;
- integrate knowledge techniques and production systems, the knowledge of materials, of their processing and of the related sustainability requirements in the design process;
- set up participatory and decision making processes which will contribute to the project development and the design, as well as to designing instruments and devices which will facilitate participation and decision making (in collaboration with experts);

List of topics covered

Shared part:

Project description group A (Prof. Pircher) & Project description group B (Prof. Krois):

Design and Communication for Eco-Social Transformations

Specific part (Object–Space–Services)

Project description group A (Prof. Pircher):

Product-, Event- and Exhibition Design

Specific part (Communication–Interaction–Services)

Project description group B (Prof. Krois):

Visual Communication, Strategic Design and Communication, Media Tactics

Teaching format

Project group A (Prof. Pircher) & Project group B (Prof. Krois):

Project-work with a balanced mix of lectures, exercises, labs, workshops, presentations and reviews (individually and in groups);

Additionally: at least one excursion; interventions by external experts.

Learning outcomes

Group A (Prof. Pircher) & Group B (Prof. Krois)

Knowledge and understanding

- understand the potential and restrictions of given settings, the connected issues and actors / stakeholders, considering available capacities, recourses, instruments and technologies
- understand the requirements of a project, including all the above mentioned

Applying knowledge and understanding

- be able to co-create original ideas for effective projects, aiming at desirable and viable Eco-Social transitions
- be able to develop effective projects in given situations (see above) with the above mentioned aims

- setup and organize a project according to its requirements
- be able to design and build mockups, functional models and/or other artifacts, which make the project tangible and testable

Making judgments

- be able to critically assess potentials and restrictions of given situations and settings (see above), and estimate strength, challenges, risks and prospects
- be able to review projects critically, to understand what is working, what could be improved (and how)

Communication skills

- be able to present and discuss the own project successfully (in diverse setting, using diverse media and modes)
- be able to communicate and collaborate with partners, stakeholders and potential users or audiences

Learning skills

- be able to learn quickly the knowledge and skills necessary for the own project
- understand own capacities and limitations, and understand, where, when and how to involve other experts / partners, for certain competences, roles and tasks

Group A (Prof. Pircher)

Knowledge and understanding

- understand basic methods and strategies of product design, the design of objects and spaces

Group B (Prof. Krois)

Knowledge and understanding

- understand basic methods and tactics of media communication, of brand design and of visual communication

Assessment

Each of the workshops (see description) ends with a presentation, where the students present and critically discuss their work.

At the end of the semester students present, discuss and exhibit their works of the whole semester.

All presentations include the demonstration of mock-ups, functional models, documentation of interventions or events, and/or other designed artefacts. For the presentation students are asked to use media and speech in convincing and attractive ways, that motivate understanding and interest among the audience of the presentation. The presentation has to be done in a way that would also work for external partners and stakeholders.

Additionally, a documentation has to be submitted, which communicates in concise and attractive ways the project to interested audiences (fellow designers and practitioners, partners and stakeholders of the project, potential audiences, participants, users and/or consumers of the project, etc.). The format of the documentation will be defined and communicated two weeks before the end of the semester at latest.

Assessment language: the same as the teaching language or English

Evaluation criteria and criteria for awarding marks

Group A (Prof. Pircher) & Group B (Prof. Krois)

General criteria for a project in Eco-Social Design:

1. Eco-Social potential (presumed social, economic and environmental effects)
2. Design qualities (novelty & originality, form & function, etc; in relation to the state of the art in the respective design disciplines), and how the qualities of the design contribute to the Eco-Social potential.

within both:

- level of challenge (how challenging and complex are the addressed issues? Is the challenge appropriate? It should be realistically feasible, but not trivial)
- cost/benefit ratio (gain more with less is better; costs are not necessarily monetary, but can be all kind of effort or resources)
- critical reflection of the own work and of the working process, learnings and future prospects, including the recognition of weaknesses, limitations, risks, and/or failures as well as points of strengths and potentials.
- the individual development of the student (making progress in the course of the semester, in relation to the competences and knowledge the individual student started from)

additionally, the following specific qualities are considered:

- Aesthetic and technical quality of the designed artefacts (mock-ups, models, media, etc.)
- Ability to integrate aspects from multiple disciplines (including the courses in Sciences & Discourse)
- Quality of teamwork and of the individual contribution to the teamwork
- Ability to manage the own project
- Ability to collaborate with partners and stakeholders
- Clearness and convincingness of the presentation
- Quality of the discussion
- Continuity of the development during the semester (among other visible by the progresses shown in the regular reviews)
- Contribution to the shared events and activities of the project group

Required readings

Group A (Prof. Pircher) & Group B (Prof. Krois)

Manzini, Ezio, and Rachel Coad. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015.

Pfeffer, Florian. *To Do: Die neue Rolle der Gestaltung*, in einer veränderten Welt: Strategien | Werkzeuge | Geschäftsmodelle. Mainz: Schmidt, H, Mainz, 2014.

Welzer, Harald, and Bernd Sommer. *Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne*. EA,. München: oekom verlag, 2014

IDRV – Institute of Design Research Vienna, Harald Gruendl, Marco Kellhammer, Christina Nägele (ed.) [*Tools for the Design Revolution. A handbook for sustainable design strategies*](#), niggli, Sulgen (CH) 2014, English Edition: ISBN 978-3-7212-0903-7

Supplementary readings

Group A (Prof. Pircher)

Borka, Max / FORM FOLLOWS FOCO – 100 SNAPSHOTS OF GUERILLA SURVIVAL PROPS

Group B (Prof. Krois)

SYLLABUS

descrizione del corso

Il corso fa parte dell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzante" (obbligatorio) del corso di laurea magistrale in Design eco-sociale (LM-12). Si tratta di un corso obbligatorio nell'area "progetti".

Titolo del corso	Area: Progetto 1 – Design 1 (Gruppo A, Prof. Pircher)
Codice del corso	96000
Settore scientifico	ICAR/13 – Disegno industriale
Corso di studio	Master in Eco-Social Design (LM-12)
Semestre	I
Anno	I
Crediti formativi	12
Modulare	No
Docente	Karl Emilio Pircher office F4.02, e-mail karl.pircher@unibz.it, tel. +39 0471 015329 Webpage https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37175-karl-pircher
Settore scientifico del docente	ICAR 13
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Collaboratore didattico (<i>se previsto</i>)	-
Orario di ricevimento	-
Numero totale di ore di lezione	90
Numero totale di ore di studio individuale o di altre attività didattiche individuali	circa 210
Frequenza	Non obbligatoria ma raccomandata
Prerequisiti	-

Sito web del corso

<https://next.unibz.it/it/faculties/design-art/master-eco-social-design/>

Descrizione del progetto

Gli studenti lavorano su progetti in base al tema annuale CIBO / GENERE ALIMENTARE dall'agricoltura alla cultura da tavola. L'obiettivo generale dei progetti è di sensibilizzare e trovare nuovi modi di produrre, distribuire, consumare cibo buono e sano per loro e per il mondo. Design della comunicazione, servizi, spazi, prodotti, eventi e molto altro, a fine di creare consapevolezza, l'ispirazione e soluzioni per la produzione di cibo che non solo ha un buon sapore, ma rispettano tutti i soggetti coinvolti: agricoltori, gli animali, l'ambiente, i commercianti, artigiani, fornitori, consumatori ...

Il semestre è strutturato in varie fasi, ciascuna concentrandosi su aspetti specifici del tema e del design:

Introduzione settimane

2 settimane di introduzioni in subacquei aspetti dello studio: organizzazione e collaborazione, contenuti e concetti, posizione e spazi, laboratori, ecc.

Workshop 1: VIVO - il giardino della comunità alla unibz va oltre il Design di comunicazione e di prodotto, perché sarà anche per la comunità di UniBz

Workshop 2: Mangiare

Focus: mangiare in unibz / mangiare in mensa.

Workshop 3: Agricolture, distribuzione e condivisione

Workshop 4: Fare pubblico

Esporre e comunicare le opere del semestre (utilizzando diversa media)

Il processo è arricchito dall'interazione con i corsi delle competenze e tecnologie di area e di Scienze e discorso. Esso è accompagnato da escursioni e interventi di esperti esterni.

Obiettivi formativi

Gli studenti saranno in grado di:

- ideare e sviluppare in modo integrato il design di prodotti, servizi e/o comunicazioni cross-mediali, nonché allestirne (almeno in parte) il progetto esecutivo e/o coordinarlo;

- collaborare con esperti e con altri designer per sviluppare e realizzare un progetto integrato;
- realizzare prototipi e/o progetti concreti;
- proporre e sviluppare progetti che contribuiscano allo sviluppo locale tenendo conto del contest globale, sviluppando così il progetto a partire da una vision “glocale” che, cioè, “si concentra contemporaneamente sulla dimensione globale o planetaria e su quella locale” (dal Dizionario Treccani);
- tener conto dell'impatto ambientale, sociale ed economico all'interno della tensione che si pone tra dimensione locale e dimensione globale;
- integrare gli aspetti socio-economici e i requisiti di sostenibilità nella progettazione tenendo conto della tensione che si pone tra dimensione locale e dimensione globale;
- adottare e inventare metodi progettuali adeguati ai requisiti e alle esigenze del progetto e dei suoi portatori di interesse;
- collaborare all'interno di team di lavoro interdisciplinari, internazionali, multiculturali;
- organizzare e gestire processi creativi;
- organizzare, gestire e motivare un team;
- elaborare una propria riflessione che permetta di sviluppare giudizi critici e autocritici;
- bilanciare ispirazione e sistematicità;
- bilanciare modalità di lavoro più intuitive con modalità di lavoro più analitiche;
- bilanciare l'aspetto emozionale e quello funzionale del design e della comunicazione;
- comunicare in modo convincente in più lingue e attraverso più modalità (scritte, orali, visive);
- progettare in modo integrato prodotti, servizi, piattaforme web o altre applicazioni interattive, campagne di comunicazione, visualizzazioni di informazione e/o altri lavori di comunicazione visiva e multimediale;
- progettare tenendo conto di esigenze e desideri di un dato territorio, di una data situazione o di un dato gruppo, grazie all'osservazione, ascolto e dialogo nonché alla capacità di mediare tra i vari portatori di interesse coinvolti dal progetto;
- confrontarsi con esperti riguardo al progetto;
- comprendere la letteratura di settore riguardo ai temi del proprio progetto e integrarne i risultati nella progettazione;
- tener conto dei requisiti di sostenibilità per un prodotto, un servizio o un'applicazione o un sistema interattivo; integrare i requisiti di sostenibilità nel progetto e nel lavoro progettuale;
- impostare una ricerca progettuale individuando studi e ricerche di cui tener conto, esperti con cui collaborare, metodi e strumenti da adottare;
- lavorare con altri in team interdisciplinari, internazionali e multidisciplinary teams;
- organizzare e gestire processi creativi e adottare nel corso di essi metodi appropriati al loro sviluppo (ad esempio dagli ambiti del Participatory Design, dello user-centered design, dell'action research, della large group facilitation, del project management);
- convincere attraverso la presentazione di propri concetti, idee, progetti;
- integrare nel processo progettuale le conoscenze relative alle tecniche e ai sistemi di produzione, ai materiali e al loro processamento, nonché i requisiti di sostenibilità ad essi connessi;
- impostare processi partecipativi e decisionali che possano contribuire alla progettazione, così come progettare strumenti e dispositivi che facilitino la partecipazione e la decisione (in collaborazione con esperti);

Lista degli argomenti trattati

Design e comunicazione per ecologia, sostenibilità e trasformazioni sociali

Attività didattiche previste

Lavoro progetto con un mix equilibrato di lezioni frontali, esercitazioni, laboratori, workshop, presentazioni e recensioni (individualmente e in gruppo)

Risultati di apprendimento attesi*Conoscenza e comprensione*

- comprendere le potenzialità e le limitazioni di date impostazioni, i problemi e gli attori connesse / parti interessate, considerando capacità disponibili, strumenti e tecnologie
- comprendere le esigenze di un progetto, compresi tutti i suddetti

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- essere in grado di co-creare idee originali per i progetti efficaci, che mira a transizioni desiderabili e sostenibili
- essere in grado di sviluppare progetti efficaci in determinate situazioni (oltrepassare) con i suddetti scopi
- messa a punto e organizzare un progetto in base alle sue esigenze
- essere in grado di progettare e realizzare prototipi, modelli funzionali e / o di altri manufatti, che rendono il progetto tangibile e verificabile

Autonomia di giudizio

- essere in grado di riconoscere le limitazioni di determinate situazioni e delle impostazioni e la forza stima, le sfide, i rischi e le prospettive
- essere in grado di rivedere i progetti in modo critico, per capire ciò che funziona, ciò che potrebbe essere migliorata (e come)

Abilità comunicative

- essere in grado di presentare e discutere il proprio progetto con successo (in ambiente eterogeneo, utilizzando diversi mezzi)
- essere in grado di comunicare e collaborare con i partner, le parti interessate e con potenziali utenti

Capacità di apprendimento

- essere in grado di imparare rapidamente le conoscenze e le competenze necessarie per il proprio progetto
- comprendere proprie capacità e limiti, e capire, dove, quando e come coinvolgere altri esperti / partner, per alcune competenze, ruoli e compiti

Metodo d'esame

Ognuno dei workshop (vedi descrizione) finisce con una presentazione, dove gli studenti presenti criticamente discutono il loro lavoro.

Al termine del semestre gli studenti presenti, espongono e presentano le proprie opere dell'intero semestre.

Tutte le presentazioni sono con mock-up, modelli funzionali, la documentazione degli interventi o eventi, e / o altri manufatti progettati. Per la presentazione gli studenti sono invitati a utilizzare i media e il discorso in modo convincente e attraente, che motivano la comprensione e l'interesse tra il pubblico. La presentazione deve essere fatta in modo tale da funzionare anche per i partner esterni.

Inoltre una documentazione deve essere presentata in modo conciso e attraente a un pubblico interessato (colleghi progettisti e professionisti, i partner, i potenziali "utenti" e "gruppo target" del progetto, etc.). Il formato della documentazione sarà definito e comunicato due settimane prima della fine del semestre al più tardi.

Lingua dell'esame: Italiano

Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto

Criteri generali di un progetto in Design Eco-sociale:

1. potenziale eco-sociale (presunti effetti sociali, economici e ambientali)
2. qualità di design (la novità e l'originalità, la forma e la funzione, ecc.), sullo stato dell'arte nelle relative discipline del design

all'interno di entrambi:

- livello di sfida (come impegnativo e complesso sono le questioni affrontate? È la sfida appropriata? Dovrebbe essere realisticamente fattibile, ma non banale)
- il rapporto costi / benefici (generando maggior beneficio con meno risorse è meglio)

- lo sviluppo individuale dello studente (facendo progressi nel corso del semestre, in relazione alle competenze e conoscenze del singolo studente iniziato da)

inoltre le seguenti qualità specifiche sono considerate:

- estetica e la qualità tecnica dei manufatti progettati (mock-up, i modelli, i media, ecc.)
- Capacità di integrare gli aspetti di diverse discipline (tra cui i corsi in Scienze & Discorso)
- Qualità del lavoro di squadra e del contributo individuale al lavoro di squadra
- Capacità di gestire il proprio progetto
- capacità di collaborare con i partner e le parti interessate
- Chiarezza e convincimento di presentazione
- Qualità della discussione
- La continuità

Bibliografia fondamentale

Si prega di inserire eventuale lista oppure specificare se per gli studenti è reperibile nella riserve collection: <http://pro.unibz.it/rc/>

Bibliografia consigliata

Max Borka / FORM FOLLOWS FOCO – 100 SNAPSHOTS OF GUERILLA SURVIVAL PROPS

SYLLABUS

Beschreibung der Lehrveranstaltung

Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich der kennzeichnenden Fächer und ist Teil des Masters in Ökosozialem Design (LM-12). Die Lehrveranstaltung ist Pflichtfach im „Projektenbereich“.

Titel der Veranstaltung	S. ENGLISH VERSION Area: Projekt 1 – Design 1 (Gruppe B, Prof. Krois)
Code der Lehrveranstaltung	96000
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung	ICAR/13 – Industriedesign
Studiengang	Master in Ökosozialem Design (LM-12)
Semester	1.
Studienjahr	1.
Kreditpunkte	12
Modular	Nein
Dozent	Christian Krois office F4.06.a, e-mail kris.krois@unibz.it, tel. +39 0471 015224, designdisaster.unibz.it https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/893-christian-krois
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich des Dozenten	ICAR 13
Unterrichtssprache	Deutsch
Wissenschaftlicher Mitarbeiter (<i>wenn vorgesehen</i>)	-
Sprechzeiten	-
Gesamtzahl der Vorlesungsstunden	90
Gesamtzahl der Stunden für das Eigenstudium und	ca. 210

andere individuelle Bildungstätigkeiten	
Anwesenheit	Nicht verpflichtend, aber empfohlen
Voraussetzungen	-
Link zur Veranstaltung	

Für alles: S. ENGLISCHE VERSION