

-> [*Syllabus in lingua italiana*](#)

Syllabus Course description

Course title	Project A3 bastoni da passeggio
Course code	97082
Scientific sector	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: ING-IND/22 scienze e tecnologie dei materiali Module 3: SPS/08 sociologia dei processi culturali e comunicativi
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Summer semester 2018/19
Year	1 st
Credits	19
Modular	Yes

Teaching language	Module 1: Italian Module 2: Italian Module 3: English
Total lecturing hours	180 (Module 1: 90, Module 2: 60, Module 3: 30)
Total hours of self-study and / or other individual educational activities	about 295 (Module 1: about 110, Module 2: about 90, Module 3: about 95)
Attendance	not compulsory but highly recommended
Prerequisites	have passed the WUP project

Project description and specific educational objectives	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" (module 1), "di base" (module 2) and "affine o integrativa" (module 3) in the curriculum in Design.</i></p> <p>PROJECT DESCRIPTION Course description module 1 – Product Design we rediscover the pleasure of going for a walk, like the first generation of tourist's of the past.</p> <p>there are technical sticks made of ultralight materials, telescopic sticks for extreme use, Nordic-walking sticks, but they are disappearing, or the traditional walking sticks have already disappeared. the simple ones are curved core to the very sophisticated ones in ebony with knobs / handles in silver or ivory cleverly carved. The stick was also a sign through which power was expressed, a social state. Great walkers during the summer vacation are often reported with their stick on paintings or photos of the time, sticks that they held in their hands with pride also expressing a certain superiority.</p>
--	---

	<p>The aim of the project is to revive the desire and passion for walking, the pleasure of being in contact with nature, to learn to observe it allowing ourselves the necessary time. Calmness, tranquility to contrast with the continuous running through everyday life, an attitude from which we would like to escape when we go on holiday but that too often we take with us even in those days that should be those of rest, where we "charge the batteries".</p> <p>A stick that we carry with us could express our personality, interests and values.</p> <p>Module 1 training objectives - Product design:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquire a design methodology in the field of product design • development of an autonomous and rigorous path • acquire the basic knowledge necessary for the realization of a project in the field of product design • acquire a design methodology in the field of product design, from the conception phase to the realization phase of the project • acquisition of basic knowledge related to the project culture in all its components <p>Course description module 2 – Material sciences and technologies:</p> <p>The course is composed by a range of parallel activities, referred to two main groups: On one hand some practical exercises, related to the main topic and aimed to the creation of ideas and objects that can be manufactured in series by local manufacturers or artisans. On the other hand, a series of lectures on production technologies and systems.</p> <p>In particular, you will be introduced to the main types of materials, to their physical and mechanical properties, and you will get a general overview of the production technologies commonly adopted to transform them. We will deal with the life cycle design of an industrial product, with the tools chosen by the designer while working; we will analyse the main techniques regarding metals, wood and plastic, with a special focus on the logic of construction of the objects surrounding us and to the typologies, techniques and materials more adequate to the field of walking, namely to the walking stick.</p> <p>These lectures will turn out useful during the single workshops, as well as in the realization of the final project.</p> <p>Educational objectives module 2 – Material sciences and technologies:</p> <ul style="list-style-type: none"> • the acquisition of the essential basic knowledge to be
--	---

	<p>able to carry out a project in the field of product design</p> <ul style="list-style-type: none"> • the acquisition of the basic knowledge concerning the technical and scientific related to the materials and production systems. • the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects • the acquisition of the essential basic knowledge concerning handcrafted products, their materials and production systems. • to have the ability to finalise the implementation of a project undertaken in the field of product design with the basic knowledge acquired in the technical and scientific subjects. • know how to analyse, design and develop: <ul style="list-style-type: none"> • limited edition products • industrial projects for mass consumption • packaging projects from a product design and graphical perspective • communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view. <p>Course description module 3 – Theories of cultural consumption:</p> <p>The aim of the course is to provide students with terms, categories, models and methods in order to observe, describe and compare everyday practices related to consumption of ordinary goods, focusing on the practice of walking, the various artifacts through and with which walking is unfolded, especially walking sticks and canes and the practices related to these objects. In order to do so, the course will privilege methodology over theory.</p> <p>After an introduction to what is consumption, seen mainly through the lenses of “domestication theory” and the “theory of social practice” and an introduction to walking as a practice, students will be accompanied in observing, describing and comparing the consumption of specific goods related to walking thanks to ethnography and the method of de-scription, which allows to describe-analyse in detail the contribution of artifacts to social practices.</p> <p>Whereas the other modules of the course will focus on how the designing of artifacts is carried out, this module aims to sensitize to what happens to artifacts once they leave the hands of their designers and makers.</p> <p>Educational objectives module 3 – Theories of cultural consumption:</p> <ul style="list-style-type: none"> • the acquisition of the basic knowledge so as to be able
--	---

	<p>to look critically at their own work and to deal with the complexities of contemporary society</p> <ul style="list-style-type: none"> • to have the ability to grasp the main phenomena that characterise today's society and to know how to look at these comparatively, • knowledge of the important sociological, semiotic and anthropological aspects • knowledge of the important sociological aspects of consumption • know how to apply methods of empirical research coming from the socio-cultural sciences within design or artistic projects • know how to present analysis of social phenomena, in written or oral form • know how to apply the research methods and results in the project to the various areas of the project itself • developed a good independent judgment, both in the critical evaluation of their work and in the ability to use the appropriate descriptive/analytical tools with respect to the contexts where they are going to apply their own practice • communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view
--	---

Module 1	Product Design
Lecturer/Designer	<p>Kuno Prey atelier F2.01 office F2.01.a e-mail Kuno.Prey@unibz.it, tel. +39 0471 015110, webpage https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/900-kuno-prey</p>
Scientific sector of the lecturer	ICAR/13
Teaching language	Italian
Office hours/Assistance	Mo – Tu: 12:00 – 14:00 by appointment
List of topics covered	Design of everyday objects for the home, office, person, travel, etc. Products to be produced in eco-sustainable materials that can be produced for the most part with production systems with low technological complexity.
Teaching format	Lavoro di progetto in atelier. Varie escursioni.

Module 2	Material Science and Technologies
Lecturer	<p>Luca Martorano office F2.01.b, e-mail luca.martorano@unibz.it, tel. +39 0471 015225, webpage https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34972-luca-martorano</p>

Teaching language	Italian
Office hours/Assistance	Mo – Tu: 12:30 – 14:00 by appointment
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> - intro: product functionality, materials and production systems in local and sparse culture - spontaneity, problem solving, technical approach, general vision, product details in local and sparse culture - comparison between local and sparse culture and mass production features - democratic design vs. elite design: technique, production, accessibility, diffusion - craftsmanship vs. mass production, technique vs. technology - new product development and life cycle design - ecological footprint and sustainable development - product requirements and design decisions (shape, material, production process, finishing) - functions, constrains, goals of the product - must and plus requirements - main material properties - introduction to the main production processes: - manufacturing techniques of plastics; examples and design tips - manufacturing techniques of metals; examples and design tips - manufacturing techniques of wood; examples and design tips
Teaching format	lectures, exercises, workshops, case studies, on-site visits

Module 3	Theories of Cultural Consumption
Lecturer	Alvise Mattozzi office F4.04, e-mail Alvise.Mattozzi@unibz.it , tel. +39 0471015227, webpage https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/11597-alvise-mattozzi
Scientific sector of the lecturer	SPS/08
Teaching language	English
Office hours	Thursday 18-19
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> - what is consumption - consumption as practice - walking as practice - the social role of artifacts - how to study the social role of artifacts <ul style="list-style-type: none"> o the <i>script</i> approach and <i>de-scriptio</i>n o the theory of social practices o domestication theory - ethnography as a research method shared by social sciences and design
Teaching format	Frontal lectures, discussions on issue related to the

	<p>course, discussions based on readings, exercises based on assignments (class and home assignments)</p>
<p>Learning outcomes</p>	<p>Learning outcomes for module 1 – Product Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • to have the ability to design, develop and implement a project in the field of product design • know how to analyze, design and develop limited edition products in the craft industry • know how to carry out packaging projects from a product design and graphical perspective • present at a professional level their own projects realized in the field of product design • communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view <p>Learning outcomes for Module 2 – Material Science and Technologies:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of product design with the basic knowledge acquired in the technical and scientific subjects • know how to analyze, design and develop interiors • know how to analyze, design and develop industrial projects for mass consumption • know how to analyze, design and develop projects for the mechanical engineering industry • know how to analyze, design and develop limited edition products in the craft industry • know how to analyze, design and develop packaging projects from a product design and graphical perspective • knowledge of the technical and scientific aspects of interior design • knowledge of the technical and scientific aspects of the design of industrial products for mass consumption • knowledge of the technical and scientific aspects of design in the mechanical engineering industry • know how to analyze, design and develop packaging projects from a product design and graphical perspective • communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view <p>Learning outcomes for module 3 – Theories of Cultural Consumption: <i>Knowledge and understanding</i> Students will learn to comparatively discuss social science's categories related to consumption and to</p>

	<p>understand how these categories can be applied for descriptions within qualitative methods of social research.</p> <p><i>Applying knowledge and understanding</i> At the end of the course students will know how to describe practices of consumption and how to use knowledge about these practices in order to design and/or create artifacts that can take part or subvert those practices.</p> <p><i>Making judgements</i> Students will learn to assess the empirical adequacy of certain concepts and the empirical grounding of certain projects</p> <p><i>Communication skills</i> Student will learn how to communicate results of a qualitative social science research in relation to a design or art project</p> <p><i>Learning skills</i> Students will be able to autonomously deepen the knowledge of social research methods in order to use them within design or art research</p>
<p>Assessment</p>	<p>Assessment details for module 1 – Product Design:</p> <p>presentation of the project: each candidate will present his work through graphic drawings, a model, photographs, a synthetic text and a concentrate of his work in a sixteenth. The design path, the final result and all the materials delivered will be evaluated. The presentation of the project will be public.</p> <p>Materials to be delivered: three days before the examination date the following documents must be delivered to the project assistant:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. research on top crafts in south tyrol (sixteenths), 2. construction drawings, 3. model of proportions or functional model (possibly in 1:1 scale), 4. Max. 3 photos that highlight the characteristics of the final elaborate format 10cm x 15cm, 72 dpi, RGB, jpg and 300 dpi, CMYK, tif, 5. short summary text where the final paper is presented (max 500 characters, doc or rtf), 6. PDF with extensive documentation of the project path, 7. concentrated in a sixteenth in the A5 format of the design path and with the final result. The facsimile of the sixteenth will be delivered and explained to the students one month before the end of the project.

	<p>NB: The timely delivery of all the materials being examined is essential for admission to the exam itself.</p> <p>Assessment details for Module 2 – Material Science and Technologies: The final assessment will be the result of the work carried out during the whole semester. Motivation, commitment, teamwork and participation in all activities are crucial.</p> <p>Assessment details for module 3 – Theories of Cultural Consumption: Students will be asked to carry out class and home assignments. The assessment will be based on the results of those assignments, on participation in class and on the final presentation of the project, by considering especially the ability to integrate social research terms, categories, model and methods in the presentation of the project and in the development of the project.</p>
Assessment language	The same as the teaching language
Evaluation criteria and criteria for awarding marks	<p><i>The evaluation of the single modules does not result in three separate marks, but will add up to the overall project evaluation. There is only one final overall mark for the project which is agreed by the three professors, who evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 1 – Product Design The quality and clarity of the research, the creativity and the originality of the design concept, the quality and clarity of the design process, of the development and realization of the project such as the professionalism and consistency of the presentation and documentation.</p> <p>Also contributing to the final evaluation will be the initiative and the personal commitment in the atelier, in the research and the study and the participation in the project or the continuity, the attention and the curiosity demonstrated.</p> <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Material Science and Technologies: The evaluation criteria will be distributed as follows: > Up to 30% for attendance, punctuality, commitment and team spirit applied during the whole semester. > Up to 20% for the quality of the design process and autonomy of the work shown during the whole semester. > Up to 20% for the final interview (15 minutes for each student on lectures contents). > Up to 30% for the quality of the final output (final</p>

	<p>object, study models, presentation, visual materials).</p> <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 3 – Theories of Cultural Consumption:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assignments will be assessed through a 0 to 2,5 scale and it will count for a 40% of the final mark. - The presentation of the project will count for another 40% of the final mark. - participation in class count for 20% of the final mark. <p>Evaluation criteria change for every home assignment but tend to always consider the ability to show differences and analogies among readings, described-analyzed situations or described-analyzed artifacts. More in general evaluation criteria consider not only the way in which the assignment brief has been fulfilled but also the capacity to take into account other parts of the course and to make connections among them, as well as with eventual personal experience as design or art students.</p> <p>Participation in class is not the mere presence in class, but the engagement in class activities, through questions, discussions, contributions to the Forum related to the course in OLE-Moodle and the delivery on time of the assignments.</p>
--	---

Required readings	<p>Module 3 – Theories of Cultural Consumption: Required readings will be communicated the first day of class and will be made available through OLE-Moodle</p>
Supplementary readings	<p>Module 1 – Product Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>“spaziergangswissenschaften”, Lucius burckhardt, martin schmitz verlag (berlin),</i> - <i>“Lucius Burckhardt - Il falso è l'autentico”, a cura di Gaetano e Martin Schmitz, edito da Quodlibet</i> - <i>various books on arts and crafts in general and on that in Alto Adige; all available from the unibz library and the tessman billiotheque.</i> - <i>catalogues of the talente competition (IHM - münchen) and of the grassipreis competitions - grassimesse leipzig</i> - <i>catalogues of manufactum, muji, magazin.</i> <p>Module 2 – Material Science and Technologies:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rob Thompson, “Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi”. Zanichelli, Milano 2012 • Ezio Manzini, Carlo Vezzoli, “Lo sviluppo di prodotti sostenibili. I requisiti ambientali dei prodotti industriali”. Maggioni Editore, San Marino 2002

- Autori Vari, "Materiali per il design. Introduzione ai materiali e alle loro proprietà". Casa Editrice Ambrosiana, Milano 2008
- Maurizio Pallante, "Meno e meglio". Bruno Mondadori Torino 2012.

Other readings will be suggested during the course.

Module 3 – Theories of Cultural Consumption:
About consumption as practice of domestication

Berker, Thomas, Maren Hartmann, Yves Punie and Katie J. Ward (eds.). *Domestication of Media and Technology*. Open University Press, 2006.

Sassatelli, Roberta. *Consumer Culture. History, Theory and Politics*. Sage, 2007.

Shove, Elizabeth, Mika Pantzar, and Matt Watson. *The Dynamics of Social Practice: Everyday Life and How It Changes*. SAGE Publications, 2012.

Silverstone Roger and Haddon Leslie. "Design and the domestication of information and communication technologies: technical change and everyday life". In R. Mansell, and R. Silverstone (eds.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*. Oxford, Oxford University Press, pp. 44-74.

Ward, Alan. "Consumption and theories of practice". *Journal of Consumer Culture*, 5(2), 2005, pp. 131-153.

About the de-description of artifacts

Akrich, Madeleine. "The De-Description of Technical Objects." In *Shaping Technology/Building Society*, edited by Wiebe E. Bijker and John Law. Cambridge, Mass., MIT Press, 1992, pp. 205-224.

Akrich, Madeline, and Bruno Latour. 1992. "A Summary of Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies." In *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, edited by Wiebe E Bijker and John Law. Cambridge, Mass., MIT Press, 1992, pp. 259-264.

Latour, Bruno. "Where are the missing masses? Sociology of few mundane artifacts". In W. Bijker and J. Law (eds.), *Shaping Technolgies / Building Societies*. The MIT Press, 1992, pp. 225-258.

Mattozzi, Alvise and Piccioni, Tiziana. "A Depasteurization of Italy? Mediations of Consumption and the Enrollment of

	<p>Consumers within the Raw-Milk Network". <i>Sociologica</i>, 3, 2012.</p> <p><u>About walking</u></p> <p>Amato, Joseph. <i>On Foot: A History of Walking</i>. NYU Press, 2004.</p> <p>Baecque, Antoine De. <i>Une histoire de la marche</i>. Place des éditeurs, 2016.</p> <p>Burckhardt, Lucius. <i>Why Is Landscape Beautiful?</i> Basel, Switzerland: Birkhäuser, 2015.</p> <p>Careri, Francesco. <i>Walkscapes. Camminare come pratica estetica</i>. Torino: Einaudi, 2006.</p> <p>De Certeau, Michel. <i>The Practice of Everyday Life</i>. University of California Press, 2011. (original edition 1980)</p> <p>Edensor, Tim. "Walking in Rhythms: Place, Regulation, Style and the Flow of Experience." <i>Visual Studies</i> 25, no. 1 (March 23, 2010): 69–79.</p> <p>Eslambolchilar, Parisa, Mads Bødker, and Alan Chamberlain. "Ways of Walking : Understanding Walking's Implications for the Design of Handheld Technology via a Humanistic Ethnographic Approach." <i>Human Technology</i> 12 (2016).</p> <p>Fulton, Hamish. "Walk." <i>Visual Studies</i> 25, no. 1 (March 23, 2010): 8–14.</p> <p>Gianotti, Luca. <i>L'arte del camminare. Consigli per partire con il piede giusto</i>. Portogruaro: Ediciclo, 2011.</p> <p>Ingold, Tim. "Ways of Mind-Walking: Reading, Writing, Painting." <i>Visual Studies</i> 25, no. 1 (March 23, 2010): 15–23.</p> <p>Ingold, Tim, and Jo Lee Vergunst. <i>Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot</i>. Ashgate Publishing, Ltd., 2008.</p> <p>Jones, Claire Blundell. "Walking, the Western and the Tumbleweed." <i>Visual Studies</i> 25, no. 1 (March 23, 2010): 87–88.</p> <p>Lefebvre, Henri. <i>Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life</i>. Translated by Gerald Moore and Stuart Elden. London ; New York: Bloomsbury Academic, 2013 (original edition 1992).</p>
--	---

Macpherson, Hannah. "Articulating Blind Touch: Thinking through the Feet." *The Senses and Society* 4, no. 2 (July 1, 2009): 179–93.

Picq, Pascal. *La Marche: Sauver le nomade qui est en nous*. Autrement, 2015.

Radley, Alan, Kerry Chamberlain, Darrin Hodgetts, Otilie Stolte, and Shiloh Groot. "From Means to Occasion: Walking in the Life of Homeless People." *Visual Studies* 25, no. 1 (March 23, 2010): 36–45.

Solnit, Rebecca. *Wanderlust: A History of Walking*. London: Granta, 2014.

Taniguchi, Jiro. *The Walking Man*. Ponent Mon Ltd, 2014.

Vergunst, Jo. "Technology and Technique in a Useful Ethnography of Movement." *Mobilities* 6, no. 2 (May 1, 2011): 203–19.

Walker, Rob. "Developing Skill, Developing Vision – Practices of Locality at the Foot of the Alps." *Visual Studies* 25, no. 1 (March 23, 2010): 105–105.

About walking sticks, canes and other artifacts for walking

Anderson, Scott T., and Nicholas Capozzoli. "Walking Cane Use in Prison: A Medical and Cultural Analysis." *Journal of Correctional Health Care* 17, no. 1 (January 1, 2011): 19–28.

Deshen, Shlomo, and Hilda Deshen. "On Social Aspects of the Usage of Guide-Dogs and Long-Canes." *The Sociological Review* 37, no. 1 (February 1, 1989): 89–103.

Michael, Mike. "Walking boots: distributing the environment". In *Reconnecting Culture, Technology and Nature: From Society to Heterogeneity*. London ; New York: Routledge, 2000, pp. 45-70.

Pantzar, Mika, and Elizabeth Shove. "Understanding Innovation in Practice: A Discussion of the Production and Re-Production of Nordic Walking." *Technology Analysis & Strategic Management* 22, no. 4 (May 1, 2010): 447–61.

Shove, Elizabeth, and Mika Pantzar. "Consumers, Producers and Practices: Understanding the Invention and Reinvention of Nordic Walking." *Journal of Consumer Culture*, August 11, 2016.

Syllabus

Descrizione del corso

Titolo del corso	PROGETTO PD – A3 bastoni da passeggio
Codice del corso	97082
Settore scientifico disciplinare del corso	Modulo 1: ICAR/13 disegno industriale Modulo 2: ING-IND/22 scienze e tecnologie dei materiali Modulo 3: SPS/08 sociologia dei processi culturali e comunicativi
Corso di studio	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semestre	Semestre estivo 2018/19
Anno del corso	1°
Crediti formativi	19
Modulare	Si

Numero totale di ore di lezione	180 (Modulo 1: 90, Modulo 2: 60, Modulo 3: 30)
Monte ore totale di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti	Circa 295 (Modulo 1: circa 110, Modulo 2: circa 90, Modulo 3: circa 95)
Corsi propedeutici	aver superato il progetto wup.
Frequenza	non obbligatoria ma raccomandata

Descrizione ed obiettivi formativi specifici	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzanti" (modulo 1), "di base" (modulo 2) e "affine integrativa (modulo 3) del curriculum in Design.</i></p> <p>Descrizione del corso modulo 1 – design del prodotto: riscopriamo il piacere di andare a passeggio, come i villeggianti di una volta.</p> <p>esistono bastoni tecnici in materiali ultraleggeri, telescopici per un uso estremo, bastoni per il nordic-walking, ma stanno scomparendo, o sono già scomparsi i tradizionali bastoni da passeggio. quelli semplici di nocciolo curvato a quelli molto sofisticati in ebano con i pomoli/impugnature in argento o avorio abilmente intagliati.</p> <p>il bastone era anche un segno attraverso il quale si esprimeva potere, uno stato sociale. grandi passeggiatori durante la villeggiatura estiva spesso vengono riportati con il loro bastone su dipinti o foto d'epoca, bastoni che tenevano nella mano con orgoglio esprimendo anche una certa superiorità.</p>
---	---

obbiettivo del progetto e tentare di far rinascere la voglia e la passione per il passeggiare, il piacere di stare a contatto con la natura, di imparare ad osservarla concedendosi il tempo necessario. la calma, tranquillità da contrapporre al continuo correre attraverso il quotidiano, atteggiamento dal quale vorremo scappare quando andiamo in vacanza ma che troppo spesso ci portiamo dietro anche in quei giorni che dovrebbero essere quelli del riposo, dove ci "carichiamo le batterie".

un bastone che portiamo con noi potrebbe esprimere la propria personalità, gli interessi, i propri valori.

Obiettivi formativi modulo 1 – Design del prodotto:

- acquisire una metodologia progettuale nel campo del design di prodotto
- sviluppo di un percorso autonomo e rigoroso
- acquisire le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design di prodotto
- acquisire una metodologia progettuale nel campo del design di prodotto, dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto
- acquisizione delle conoscenze di base relative alla cultura di progetto in tutte le sue componenti

Descrizione del corso modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:

Il corso prevede lo sviluppo di diverse attività parallele, riferite a due macro gruppi principali:

Da una parte delle esercitazioni pratiche, allineate al tema principale e finalizzate alla generazione di idee e oggetti che possano essere prodotti in serie da produttori o artigiani locali; dall'altra una serie di contributi più strettamente legati alle tecnologie e ai sistemi di produzione. In particolare verrà offerta un'introduzione alle principali classi di materiali, alle loro caratteristiche fisiche e meccaniche e una panoramica delle tecnologie produttive comunemente adottate per trasformarli. Studieremo inoltre il ciclo di vita di un prodotto industriale, le decisioni e gli strumenti che il progettista adotta in corso d'opera per rispondere agli obiettivi attribuiti al prodotto su cui si cimenta; analizzeremo alcune tecniche di trasformazione dei metalli, del legno e della plastica, e presteremo particolare attenzione alla logica costruttiva insita negli oggetti, con un occhio particolare alle tipologie, alle tecniche e ai materiali più consoni all'ambito del passeggiare e in particolare al bastone da passeggio.

Tali contributi saranno necessari sia per lo svolgimento

	<p>delle singole esercitazioni, sia per il compimento del progetto finale.</p> <p>Obiettivi formativi modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design di prodotto. • acquisire le conoscenze di base relative alle discipline di carattere tecnico, scientifico relative ai materiali e ai sistemi di produzione. • acquisizione delle conoscenze di base relative alla cultura di progetto in tutte le sue componenti • acquisire le conoscenze di base della produzione artigianale e dei relativi materiali. • acquisire l'abilità di gestire e finalizzare un progetto di product design negli ambiti tecnici e scientifici. • Acquisire la capacità di analizzare, progettare e sviluppare: <ul style="list-style-type: none"> - edizioni limitate - prodotti per la produzione di massa - imballaggi da un punto di vista produttivo e grafico • Comunicare il proprio progetto ad un livello professionale argomentando le relative scelte e gasificandole da un punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico.
--	---

Modulo 1	Design del prodotto
Docente	Kuno Prey atelier F2.01 stuido F2.01.a e-mail kuno.prey@unibz.it , tel. +39 335.29 69 67, sito web: https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/900-kuno-prey
Settore scientifico disciplinare del docente	ICAR/13
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Orario di ricevimento/Assistenza	Lun – Ma: 12:00 – 14:00 su appuntamento
Lista degli argomenti trattati	Progettazione di oggetti di uso quotidiano per la casa, l'ufficio, la persona, il viaggio ecc. Prodotti da realizzare in materiali eco-sostenibili e producibili per la gran parte con sistemi di produzione a bassa complessità tecnologica.
Attività didattiche previste	Lavoro di progetto in atelier. Varie escursioni.

Modulo 2	Scienze e tecnologie dei materiali
Docente	Luca Martorano ufficio F2.01.b, e-mail luca.martorano@unibz.it , tel. +39 0471 015225,

	sito web https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34972-luca-martorano
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Orario di ricevimento/Assistenza	Lun – Ma: 12:30 – 14:00 su appuntamento
Lista degli argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - intro: funzionalità, sistemi produttivi e materiali nella cultura materiale locale e diffusa - spontaneità, problem solving, approccio tecnico, visione generale ed elaborazione dei dettagli di prodotto nella cultura materiale locale e diffusa - confronto tra cultura materiale locale e diffusa e caratteristiche della produzione di massa - design democratico vs design d'élite: tecnica, produzione, accessibilità, diffusione - artigianato vs produzione di serie, tecnica vs tecnologia - sviluppo di un nuovo prodotto vs ciclo di vita del prodotto - impronta ecologica e sviluppo sostenibile - requisiti di prodotto e scelte progettuali (geometria, materiale, processo produttivo, finitura) - funzioni vincoli e obiettivi di progetto - principali proprietà dei materiali - introduzione ai principali processi produttivi: - tecniche di trasformazione dei materiali plastici esempi e indicazioni progettuali - tecniche di trasformazione dei materiali metallici esempi e indicazioni progettuali - tecniche di trasformazione del legno esempi e indicazioni progettuali
Attività didattiche previste	lezioni, esercitazioni, casi studio, attività di officina, visite
Modulo 3	-> <i>vedi syllabus in lingua inglese</i>
Risultati di apprendimento attesi	<p>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 1 – Design del prodotto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere in grado di ideare, sviluppare, realizzare un progetto nel campo del design di prodotto in modo più autonomo possibile • sapere analizzare, ideare e sviluppare prodotti in serie limitata nell'ambito dell'artigianato • sapere realizzare progetti d'imballaggio nei suoi aspetti di prodotto e di grafica • presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo del design di prodotto • comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico <p>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo</p>

	<p>2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere in grado di finalizzare alla realizzazione di un progetto compiuto nel campo del design di prodotto le conoscenze di base acquisite in campo tecnico e scientifico riguardo a materiali e processi produttivi. • sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti industriali per il consumo di massa • sapere analizzare, ideare e sviluppare prodotti in serie limitata nell'ambito dell'artigianato • sapere realizzare progetti di imballaggio nei suoi aspetti di prodotto e grafica • comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico
<p>Metodo d'esame</p>	<p>presentazione del progetto: ogni candidato presenterà il suo lavoro attraverso elaborati grafici, un modello, fotografie, un testo sintetico e un concentrato del proprio lavoro in un sedicesimo. Saranno oggetto di valutazione il percorso progettuale, il risultato finale e tutti i materiali consegnati. La presentazione del progetto sarà pubblica.</p> <p>Materiali da consegnare: tre giorni prima della data dell'esame dovranno essere consegnati all'assistente di progetto i seguenti elaborati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ricerca sull'alto artigianato in alto adige (sedicesimi), 2. disegni costruttivi, 3. modello di proporzioni o modello funzionale (possibilmente in scala 1:1), 4. max. 3 foto che mettano in risalto le caratteristiche dell'elaborato finale in formato 10cm x 15cm, 72 dpi, RGB, jpg e 300 dpi, CMYK, tif, 5. breve testo sintetico dove viene presentato l'elaborato finale (max. 500 battute, doc o rtf), 6. PDF con una ampia documentazione del percorso progettuale, 7. concentrato in un sedicesimo nel formato A5 del percorso progettuale e con il risultato finale. Il facsimile del sedicesimo verrà consegnato e spiegato agli studenti un mese prima della conclusione del progetto. <p>NB: La consegna puntuale di tutti i materiali oggetto dell'esame è fondamentale per l'ammissione all'esame stesso.</p> <p>Metodo d'esame relativo al modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali: La valutazione finale sarà il risultato del lavoro svolto</p>

	<p>durante tutto il semestre. Motivazione, impegno, propensione al lavoro in team e partecipazione a tutte le attività proposte, sono fattori decisivi.</p>
Lingua dell'esame	<p>corrisponde alla lingua d'insegnamento</p>
Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto	<p><i>La valutazione dei singoli moduli non costituisce un voto a sé stante, ma è parte integrante della votazione complessiva del progetto. Il voto finale del progetto è unico ed è definito sulla base del coordinamento tra i tre docenti che valutano il progetto secondo questi criteri:</i></p> <p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 1 – Design del prodotto La qualità e la chiarezza della ricerca, la creatività e l'originalità del design concept, la qualità e la chiarezza del percorso progettuale, dello sviluppo e della realizzazione del progetto come la professionalità e la coerenza della presentazione e della documentazione.</p> <p>Contribuiranno alla valutazione finale anche l'iniziativa e l'impegno personale in atelier, nella ricerca e nello studio e la partecipazione al progetto ovvero la continuità, l'attenzione e la curiosità dimostrata.</p> <p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali: I criteri di attribuzione del voto vengono pesati come segue: > Fino al 30% per frequenza e partecipazione, puntualità, impegno e spirito di gruppo dimostrati durante tutto il semestre. > Fino al 20% per la qualità del processo creativo e l'autonomia nel lavoro dimostrati durante tutto il semestre. > Fino al 20% per il colloquio finale (15 minuti per ciascuno studente con domande riguardanti i contenuti delle lezioni) > Fino al 30% per la qualità del progetto di fine semestre (oggetto finale, modelli di studio, presentazione orale, materiale esplicativo prodotto dallo studente).</p>
Bibliografia fondamentale	<p>Modulo 1 – Design del prodotto:</p> <p>-</p> <p>Modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</p> <p>-</p>
Bibliografia consigliata	<p>Modulo 1 – Design del prodotto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "spaziergangswissenschaften", Lucius burckhardt, martin schmitz verlag (berlin), - "Lucius Burckhardt - Il falso è l'autentico", a cura di Gaetano e Martin Schmitz, edito da Quodlibet - diversi libri sull'alto artigianato in generale e su

	<p><i>quello in alto adige; tutti reperibili presso la biblioteca unibz e la biblioteca tessman.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>cataloghi concorsi talente (IHM – münchen) e concorsi grassipreis – grassimesse leipzig</i>- <i>cataloghi manufactum, muji, magazin.</i> <p>Altre letture verranno proposte durante lo svolgimento del progetto.</p> <p>Modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rob Thompson, “Il manuale per il design dei prodotti industriali. Materiali, tecniche, processi produttivi”. Zanichelli, Milano 2012• Ezio Manzini, Carlo Vezzoli, “Lo sviluppo di prodotti sostenibili. I requisiti ambientali dei prodotti industriali”. Maggioli Editore, San Marino 2002• Autori Vari, “Materiali per il design. Introduzione ai materiali e alle loro proprietà”. Casa Editrice Ambrosiana, Milano 2008• Maurizio Pallante, “Meno e meglio”. Bruno Mondadori Torino 2012. <p>Altre letture verranno proposte durante lo svolgimento del corso.</p>
--	---