

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

Syllabus
Course description

Course title	Project PD – A4 Planting. Tending. Picking. Tools for Gardeners.
Course code	97083
Scientific sector	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: ING-IND/22 Module 3: SPS/08
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Summer semester 2019/2020
Year	2 nd or 3 rd
Credits	19
Modular	Yes

Teaching language	Module 1: German Module 2: Italian Module 3: Italian
Total lecturing hours	180 (Module 1: 90, Module 2: 60, Module 3: 30)
Total hours of self-study and / or other individual educational activities	295 (Module 1: about 110, Module 2: about 90, Module 3: about 95)
Attendance	not compulsory but recommended
Prerequisites	To have passed the WUP project and all the WUP courses; to have certified the language level proficiency B1 in the 3 rd language

Project description and specific educational objectives	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" (module 1), "di base" (module 2) and "affine integrativa" (module 3) in the curriculum in Design.</i></p> <p>PROJECT DESCRIPTION Course description module 1 – Product Design:</p> <p>Planting. Tending. Picking. Tools for Gardeners.</p> <p>1. The word culture is derived from agriculture, from arable farming and horticulture. It is based on those primeval activities that man had to carry out if he wanted to keep himself alive or to make the earth his subject. It is in this spirit that agriculture, landscaping and horticulture are</p>
--	--

practised, but today they are rational, mechanised and fully automated according to the latest scientific findings.

2.

The culture of private gardening, however, is the result of a passion, a passion to create spaces with plants that are both aesthetically real and illusionary. In every true gardener there is therefore also the creator of a small paradise and this creative spirit is known to be inexhaustible. For that reason the gardener's work is caring and versatile, and the multitude of garden tools required bear witness to this.

3.

Garden tools represent design in the original sense of the word: "draft" to solve a specific task. They have played a major role in shaping garden culture, but were not, as today, created in design studios - according to the specifications of market researchers - but rather according to individual requirements in the workshops of local craftsmen and tinkerers, and later also in the construction department of the factory.

According to the garden historian C. A. Wimmer, "The innovation was therefore easy and the variety great."

4.

In the summer semester, we will look into the question why some basic types of garden equipment have hardly changed over time, while others have almost completely disappeared and been replaced by new ones. We will examine the interrelationships between their origin and typological development, the context of their production, use and handling, and will tackle the difficult task of designing tools for today's gardeners.

This project is developed in cooperation with Dr. Waltraud Kofler and supported by the "Plattform Kulturerbe und Kulturproduktion".

Educational objectives module 1 – Product Design:

- the acquisition of a design methodology in the field of product design
- the development of an independent and rigorous study pathway
- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of product design
- the acquisition of the basic knowledge concerning the cultural of design in all its aspects
- the acquisition of a design methodology in the field of product design from the initial idea phase to the

final completion phase of the project

- the acquisition of the knowledge and understanding of:
 - ✓ design processes in the field of public design
 - ✓ design processes for industrial products for mass consumption
- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects

Course description module 2 – Material Science and Technologies:

The purpose of the module is to develop a basic knowledge of materials and transformation processes that can be useful during the design process. On one side lectures will be held on the main characteristics of materials and transformation technologies, in order to provide the notions and methods preparatory to the development of their project. On the other short practical and collective activities will be run, in order to increase the ability to identify problems, to define the project, to interact with materials and processes and to take advantage of the university workshops.

Field trips to local manufacturers and talks with material experts will provide further inspirations and practical suggestions to students.

Educational objectives Module 2 – Material Science and Technologies:

- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of product design
- 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:
 - limited edition products

	<ul style="list-style-type: none"> • 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><i>Course description module 3 – Theories of Cultural Consumption:</i></p> <p>Together with a reflection on what consumption is and an overview on consumption theories, this module will be a deepening of the use practices issue, highlighting important processes like that of appropriation and domestication of objects into everyday life, with particular attention to gardening as a social practice. The course will provide students with terms, categories and social research tools useful to observe and describe the artifacts into the concrete world of practices after the design and production process.</p> <p><i>Educational objectives module 3 – Theories of Cultural Consumption:</i></p> <p>For this module, the general goal is students to become able to look at artifacts through the different dimensions of the social world in which they take part, but even to integrate this perspective into their own work. Specifically, students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> • basic knowledge to carry out their own design activities with critical awareness; • knowledge of main aspects of consumption as social phenomenon; • ability to combine the theoretical reflection to their design skills; • ability to read and take into account scientific studies about consumption and social practices of use at an international level; • basic skills in applying some social research methods useful in a design or art project realization; • ability to work in an interdisciplinary team of professionals developing a project; • skills necessary to support argumentatively their design choices through a theoretical perspective.
--	---

Module 1	Product Design
Lecturer	Klaus Hackl office F1.06.a, e-mail: klaus.hackl@unibz.it ,

	webpage: info@klaushackl.de
Teaching language	German
Assistance/Office hours	Mondays: 14.00 - 19.00 Tuesdays: 09.00 - 18.00
List of topics covered	This project covers many methodological aspects of contemporary, and multifaceted design processes, from: <ul style="list-style-type: none"> - raising initial questions to profound investigation, - hypothetical assumptions to the formulation of concepts, - inspiration to ideation, - diversifying sketches to strategic project planning, - mock-up creation to serious model making, - final presentation to attention-grabbing communication.
Teaching format	Field studies, guided walks and excursions, lectures, exercises, individual and group reviews, discussions and workshops.

Module 2	Material Science and Technologies
Lecturer	Riccardo Berrone office F1.06.b, email: riccardo.berrone@unibz.it
Teaching language	Italian
Office hours/Assistance	Tuesday 16:00-19:00
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction: why materials matter - Multidimensionality of materials - material selection criteria - 1-10-100-1000: design between craftsmanship and serial production <ul style="list-style-type: none"> ● A. Glass: history, characteristics and transformation processes ● B. Wood: history, characteristics and transformation processes ● C. Ceramics: history, characteristics and transformation processes ● D. Polymers: history, characteristics and transformation processes ● E. Metals: history, characteristics and transformation processes
Teaching format	lectures, exercises, workshops, case studies, on-site visits

Module 3	Theories of Cultural Consumption
Lecturer	Tiziana Piccioni office F1.06.b, e-mail: tiziana.piccioni2@unibz.it
Teaching language	Italian
Office hours	On Wednesday, by appointment
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> - social dimensions of consumption - theoretical perspectives on consumption - artifacts in social practices

	<ul style="list-style-type: none"> - artifacts and unexpected uses - artifacts, appropriation and domestication - methods to observe and describe artifacts into practices of use
Teaching format	Frontal lectures, discussions based on readings and lectures topics, exercises based on class and home assignments.
Learning outcomes	<p><i>Learning outcomes for module 1 – Product Design:</i></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 industrial projects for mass consumption • know how to analyze, design and develop limited edition products in the craft industry • know how to analyze, design and develop projects concerning museums and exhibitions • knowledge of the technical and scientific aspects of the design of industrial products for mass consumption • know how to produce visualizations of virtual and physical scenarios for interior and exhibition design • present at a professional level their own projects realized in the field of product design, visual communication and / or visual arts in the form of an installation, both oral and written • communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view <p><i>Learning outcomes for module 2 – Material Science and Technologies:</i></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

	<p>of the design of industrial products for mass consumption</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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><i>Learning outcomes for module 3 – Theories of Cultural Consumption:</i></p> <p>Students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> - basic knowledge of social science categories to understand and discuss consumption; - basic knowledge necessary for the integration of a theoretical point of view in a project in the field of product design, visual communication and/or visual arts; - basic knowledge to grasp the socio-cultural dimension of the project and to familiarize with the related disciplines; - ability to observe and describe artifacts in consumption practices; - a good autonomy in assessing the adequacy of certain descriptions of consumption practices and the empirical grounding of their own work; - ability to present at a professional level the theoretical and empirical grounding of their own project orally and in written form; - ability to take into account relevant social studies related to their own work and to deepen their knowledge of social science methods in order to apply them in design or art projects.
--	--

<p>Assessment</p>	<p><i>Assessment details for module 1 – Product Design:</i></p> <p>Central assessment criteria are: The personal motivation, curiosity and overall design skill acquired, reflected, and applied during the semester. The quality, autonomy, and coherence of the project output as visualised, argued, and communicated during</p>
--------------------------	--

	<p>individual reviews, group meetings, intermediate presentations and the final exam presentation.</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: The assessment will be grounded on personal motivation and commitment expressed in carrying out class and home assignments, on effective participation in class and on the integration in the project of the skills acquired through this module.</p>
<p>Assessment language</p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</p>	<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 defined by the average of the three marks, weighted according to the credits of the individual modules.</i></p> <p><i>The professors evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p>By the end of the semester, each student must upload on the Microsite of the faculty detailed documentation of the semester work. http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin Documentation is an integral part of the exam. The documentation must include visual documentation and an abstract of the project.</p> <p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 1 – Product Design:</p> <p>The evaluation criteria (100% in total) in product design will be distributed in the following way:</p> <p>A maximum of 20% can be awarded, for the personal motivation, team spirit, and overall design skills acquired, and applied during the entire semester.</p> <p>A maximum of 30% can be awarded, for the quality and autonomy of design work exercised and presented in an intermediate short-project.</p> <p>A maximum of 50% can be awarded, for the quality and autonomy of the semester project output as developed,</p>

	<p>visualised, argued, communicated and documented in the final exam presentation.</p> <p><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Material Science and Technologies:</i></p> <p>The evaluation criteria will be distributed as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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 object, study models, presentation, visual materials). <p><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 3 – Theories of Cultural Consumption:</i></p> <p>Assignments will count for 40% of final mark; the presentation of project will count 40% of it; the presence and engagement in class activities will count the remaining 20%.</p>
--	---

<p>Required readings</p>	<p><i>Module 1 – Product Design:</i></p> <p>Antonelli, Paola; Tannir, Ala: Broken Nature. XXII Triennale di Milano. Mondadori Electa, 2019</p> <p>Clivio, Franco: Verborgene Gestaltung. Dinge sehen und begreifen. Birkhäuser, 2009 (e.: Hidden Forms. Seeing and Understanding Things. Birkhäuser, 2009) (it.: Hidden Forms. Vedere e capire le cose. Skira, 2014)</p> <p>Erni, Peter; Marchand, Christophe: transfer. erkennen und bewirken. Lars Müller, 2006</p> <p>Kubler, George: The Shape of Time. Remarks on the History of Things. Yale University Press, 2008 (1962) (dt.: Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge. Suhrkamp, 1982)</p> <p>Laws, Bill: Die Geschichte des Gartens in 50 Werkzeugen. Haupt</p>
---------------------------------	--

Verlag, 2016.
(e.: A History of the Garden in Fifty Tools. 2014).

McCarty, Cara; McQuaid, Matilda:
Tools. Extending Our Reach. Cooper-Hewitt, 2015.

Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto:
Super Normal. Sensations of the Ordinary Lars Müller Publishers, 2007.

Morrison, Jasper:
The Hard Life. Lars Müller Publishers, 2017.

Wimmer, C. Alexander:
Hippe, Krail und Rasenpatsche. Zur Geschichte der Gartengeräte. VDG, 2012.

Module 2 – Material Science and Technologies:

- Chris Lefteri, "Making It. Manufacturing techniques for product design". Laurence King Publishing, London 2019
- Mike Ashby Kara Johnson "Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design". Butterworth-Heinemann, Oxford 2014

Module 3 - Theories of Cultural Consumption:

The course is based on the following texts:

- Akrich, M. (1992). The De-Description of Technical Objects. In W. E. Bijker, & J. Law (Eds.), *Shaping Technology/Building Society* (205–224). MIT Press.
- Bhatti, M. & Church, A. (2001). Cultivating Natures: Homes and Gardens in Late Modernity. In *Sociology* 35(2):365-383.
- Bartoletti, R. (2014). Critical Nature: Regenerating Human Experience and Society Through Gardening. In *Sociologia Italiana*, 3(2014):9-32.
- Brandes, U. et al. (2009). *Design by use*. Birkhauser Verlag.
- Degli Esposti, P. et al. (2019). *Sociologia dei consumi*. UTET.
- Latour, B. (1992). Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In W.E. Bijker, & J. Law (Eds.), *Shaping Technology/Building Society* (225–258). MIT Press
- Mattozzi, A. (2019). Cycles of Dispositions–

	<p>Unfoldings. A Retro-ANT View of Practices. In <i>Sociologica</i> 13(3): 87:105.</p> <ul style="list-style-type: none"> - de Précy, J. (1912). <i>The Lost Garden</i> (only Italian translation available: <i>E il giardino creò l'uomo</i>, 2012. Ponte alle Grazie) - Shove, E. et al. (2007). <i>The Design of Everyday Life</i>. BERG. - Warde, A. (2005). Consumption and Theories of Practice. In <i>Journal of Consumer Culture</i> 5(2), 131–153. - Silverstone, R. & Haddon, L. (1996). Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life. In R. Mansell & R. Silverstone (Eds.), <i>Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies</i> (44–74). Oxford University Press. - Wilkie, A. (2010). <i>User Assemblages in Design: An Ethnographic Study</i>. Goldsmith Research on Line.
<p>Supplementary readings</p>	<p>Module 1 – Product Design:</p> <p>Aicher, Otl; Kuhn, Robert: Greifen und Griffe. Köln, 1987.</p> <p>Design Center Stuttgart (Hrsg.): Sauzahn, Spaten, Turbotrimmer. Design internationaler Gartengeräte. Stuttgart, 1993</p> <p>Hamann, Heinrich: Wo die Zitronen blühen. Orangerien - Historische Arbeitsgeräte, Kunst und Kunsthandwerk. Stiftung Preußische Schlösser und Gärten. Potsdam, 2001.</p> <p>Hundbiss, W.; Kettemann, O.: Künstlicher Regen. Eine Annäherung an die Gießkanne. Kronburg – Illerbeuren, 2002.</p> <p>Hundbiss, W.; Götz, K.: Vom Samenkorn zum Setzling. Alte Gartengeräte zum Säen und Pflanzen. Manuscriptum, 2007.</p> <p>Hundbiss, W.; Götz, K.: Scharfe Sachen. Die Geschichte der gärtnerischen Schneidgeräte. Ludwigsburg, 2005.</p> <p>Huxley, Anthony: An Illustrated History of Gardening. Paddington, 1978.</p> <p>Lichtenstein, Claude: Unbekannt - Vertraut. Anonymes Design im Schweizer</p>

Gebrauchsgerät seit 1920. Zürich, 1987.

Logan, William Bryant:
Das große Buch der Gartengeräte. Könemann, 1998.
(e.: The Tool Book. A Compendium of Over 500 Tools for the Well-Tended Garden. Workman, 2001)

Ostermayer, Georg:
Gartenwerkzeugführer. Köln, 1997.

Ottagono: March-May 1996, pages 34-96,
Design senza "firma" - unlabelled design.

Outwater, Myra Yellin:
Antique Garden Tools and Accessories. Schiffer, 2002

Pozzana M.C.; Pinferi S.:
Gli attrezzi storici del giardino di Boboli. Sillabe, 2011.
Scholtz, Andrea:
Hand und Griff. Ausstellung Wien 1951. Köln, 1995.

Schütze, Paul:
Handbuch der Gartengeräte. Mönchengladbach, 1928.

Slesin, Suzanne; Pellerin, Guillaume:
Vom Zauber alter Gartengeräte 160 S. DuMont Köln 1997
(e.: Garden Tools. Abbeville Press, 1996)

Robinson, Heath:
How to Make a Garden Grow. Oxford, 2016.

Wimmer, C. Alexander:
Geschichte der Gartenkultur. L&H Verlag, 2015.

Module 2 – Material Science and Technologies:

- Chris Lefteri, "Making It. Manufacturing techniques for product design". Laurence King Publishing, London 2019
- Mike Ashby Kara Johnson "Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design". Butterworth-Heinemann, Oxford 2014

Module 3 - Theories of Cultural Consumption

In addition to the essential core of volumes and scientific articles on which the lectures will be based, listed above, other references will be gradually provided during the course.

Syllabus

Beschreibung der Lehrveranstaltung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt PD – A4 Pflanzen. Pflegen. Pflücken. Arbeitsgeräte für Gärtner.
Code der Lehrveranstaltung	97083
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung	Modul 1: ICAR/13 Industriedesign Modul 2: ING-IND/16 Technologie und Verarbeitungssysteme Modul 3: SPS/08
Studiengang	Bachelor in Design und Künste (L-4)
Semester	Sommersemester 2020
Studienjahr	2., 3.
Kreditpunkte	19
Modular	Ja
Gesamtanzahl der Vorlesungsstunden	180 (Modul 1: 90, Modul 2: 60, Modul 3: 30)
Gesamtanzahl der Stunden für das Eigenstudium und andere individuelle Bildungstätigkeiten	ca. 295 (Modul 1: ca. 110, Modul 2: ca. 95, Modul 3: ca. 95)
Anwesenheit	nicht verpflichtend, aber empfohlen
Voraussetzungen	Ab dem 3. Semester das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse belegt zu haben. Sprachkenntnisse auf Niveau B1 (laut Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen oder Bescheinigung des Sprachenzentrums der unibz) in der dritten Sprache nachgewiesen haben.

Spezifische Bildungsziele

Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich der kennzeichnenden Fächer (Modul 1), der Grundfächer (Modul 2) sowie der verwandten und ergänzenden Fächer

Kursbeschreibung Modul 1 – Produktdesign:

Pflanzen. Pflegen. Pflücken. Arbeitsgeräte für Gärtner.

1.

Das Wort Kultur leitet sich von Agrikultur, von Acker- und Gartenbau ab. Es basiert auf jenen Urtätigkeiten des Menschen, die er ausüben musste, wollte er sich am Leben erhalten oder sich die Erde Untertan machen. In diesem Geist werden Acker-, Landschafts- und Gartenbau bis heute betrieben, derzeit nach modernsten wissenschaftlichen Erkenntnissen rationell, mechanisiert und vollautomatisiert.

2.

Die Kultur des privaten Gärtnerns hingegen ist das Resultat einer Passion, einer Leidenschaft, mit Pflanzen ästhetisch ebenso reale wie illusionäre Räume zu schaffen. In jedem wahren Gärtner steckt daher auch der Schöpfer eines kleinen Paradieses und dieser Schöpfergeist ist bekanntlich unerschöpflich. Fürsorglich und vielseitig ist also des Gärtners Tun und die Vielzahl der hierfür notwendigen Werkzeuge, der Gartengeräte, kündigt davon.

3.

Gartenwerkzeuge stellen Design im ursprünglichen Sinn des Wortes dar: "Entwurf" zur Lösung einer bestimmten Aufgabe. Sie haben die Gartenkultur wesentlich mit geformt, entstanden aber nicht wie heute - nach Vorgaben von Marktforschern - in Designateliers, sondern nach individuellen Wünschen in den Werkstätten örtlicher Handwerker und Tüftler, später auch im Konstruktionsbüro der Fabrik. "Die Innovation war dadurch leicht und die Vielfalt groß.", so der Gartenhistoriker C. A. Wimmer.

4.

Im Sommersemester gehen wir der Frage nach, warum sich einige grundlegende Gerätearten im Laufe der Zeit kaum verändert haben, andere jedoch fast vollständig verschwunden und durch neue ersetzt worden sind. Wir durchleuchten die Zusammenhänge ihrer Entstehung und typologischen Entwicklung, den Kontext ihrer Herstellung, Verwendung und Handhabung und stellen uns der schwierigen Aufgabe, Arbeitsgeräte für Gärtner von heute zu entwerfen.

	<p>Dieses Projekt wird in Zusammenarbeit mit Dr. Waltraud Kofler entwickelt und von der "Plattform Kulturerbe und Kulturproduktion" unterstützt.</p> <p>Bildungsziele Modul 1 – Produktdesign:</p> <p>Die Studierende werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine eigene Entwurfsmethodologie in den Bereichen des Produktdesigns, der visuellen Kommunikation und/oder im Bereich der künstlerischen Produktion entwickelt haben; - ein solides kulturelles Wissen erworben haben, das technisch-mediale Kompetenz mit theoretischer Reflexion verbindet; - die Fähigkeit erworben haben, die zeitgenössischen kulturellen und sozialen Phänomene, die Design und Kunst prägen, wahrzunehmen und zu analysieren. - zertifizierte sprachliche Kompetenzen erlangt haben, die ihnen eine internationale Ausrichtung ihrer Berufs- und/oder Forschungstätigkeit ermöglichen. - die methodisch-gestalterische Ausbildung im Bereich der visuellen Kommunikation, des Produktdesigns und der Kunst erworben haben; - die technisch-wissenschaftliche Ausbildung in den Bereichen der visuellen Kommunikation, des Produktdesigns, der Kunst, und aller anderen, ergänzend angebotenen Fächer, die die technischen Werkzeuge für die Realisierung der Projekte und das dafür notwendige interdisziplinäre wissenschaftliche Wissen liefern sollen, erworben haben; - die soziokulturelle-theoretische Ausbildung, die darauf abzielt ein fundiertes Grundwissen zu vermitteln, hier vereinen sich die technisch-medialen Fachkompetenzen mit der theoretischen Reflexion.
--	--

Modul 1	Produktdesign
Dozent	Klaus Hackl office F1.06.a, e-mail Klaus.Hackl@unibz.it , info@klaushackl.de
Unterrichtssprache	Deutsch
Assistenz/Sprechzeiten	Montags: 14:00 - 19:00 Dienstags: 09:00 - 18:00
Auflistung der behandelten Themen	Das Projekt behandelt die unterschiedlichen methodischen Aspekte zeitgemäßer, fassettenreicher Designprozesse, von: <ul style="list-style-type: none"> - ersten Fragestellungen bis zu qualitativen Recherchen. - ersten Hypothesen bis zur Konzeptverfassung. - der ersten Inspiration bis zur Generierung von Ideen.

	<ul style="list-style-type: none"> - ersten Skizzen bis zur strategischen Projektplanung. - ersten Modellen bis zum Prototypen. - der finalen Präsentation bis zur Projektkommunikation.
Unterrichtsform	Feldstudien, geführte Spaziergänge und Exkursionen, Vorlesungen, Übungen, Einzel- und Gruppengespräche sowie workshops.
Modul 2	-> siehe Syllabus in englischer und italienischer Sprache
Modul 3	-> siehe Syllabus in englischer und italienischer Sprache
Erwartete Lernergebnisse Modul 1: Produktdesign	<p><i>Erwartete Lernergebnisse für Modul 1 – Produktdesign:</i></p> <p>Wissen und Verstehen (knowledge and understanding)</p> <p>Die Studierenden werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – eine eigene Projektmethodik im Bereich des Produktdesigns von der Phase der Planung bis zur Phase der Realisierung des Projekts erworben haben; – die technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse erworben haben, die zur Verwirklichung eines Projektes im Bereich des Produktdesigns notwendig sind; – die Grundkenntnisse erworben haben, um ein kritisches Augenmerk auf die eigene Arbeit zu richten und sich mit der zeitgenössischen Komplexität auseinanderzusetzen; – die für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Fächern erworben haben; – Sprachkenntnisse erworben haben, die ihnen erlauben, sich neben der eigenen Sprache auch fließend in einer zweiten und in korrekter Weise in einer dritten Sprache zu verständigen, um in einem internationalen Umfeld einen Berufsweg einschlagen und/oder ein Masterstudium besuchen zu können. <p>Anwenden von Wissen und Verstehen (applying knowledge and understanding)</p> <p>Die Studierende werden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ein Projekt im Bereich des Produktdesigns zu entwickeln und zu verwirklichen; – die erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur

- Realisierung eines ausgereiften Projektes einzusetzen;
- die Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft zu erkennen, kritisch zu beobachten, auch aus ethischer und sozialer Sicht und geeignete Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen Vorschlags/Antwort auszuarbeiten;
- sich der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich Design zu bedienen und diese weiterzuentwickeln.

Urteilen (making judgements)

Die Studierende werden:

- selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen (technischer, wissenschaftlicher und theoretischer Natur), die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen;
- selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte.

Kommunikationsfähigkeit (communication skills)

Die Studierende werden imstande sein:

- ein im Bereich des Produktdesigns eigenständig realisiertes Projekt in Form einer Installation, mündlich sowie schriftlich professionell zu präsentieren.;
- eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und wissenschaftlichen Standpunkt aus zu begründen;
- ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache zu kommunizieren und zu präsentieren.

Lernfähigkeit (learning skills)

Die Studierende werden:

- auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme zu ermitteln, zu entwickeln und zu realisieren, indem die erlernten

	<p>Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen;</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet; - Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik; - neben der eigenen Sprache, eine weitere Sprache fließend erworben haben, und sich in einer dritten Sprache korrekt ausdrücken können; <p>Die Studierende Anwenden von Wissen im Bezug für die Gestaltung von:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produkte für die industrielle Massenproduktion - Produkte in limitierter Auflage, die im Handwerk produziert werden - Reinzeichnungen und / oder CAD (Computer Aided Design) - 3D-Modelle - virtuelle und physische Prototypen und Funktionsmodelle - virtuelle und physische Visualisierung und Szenografie <p>Anwenden von Wissen im Bezug für die Gestaltung von:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reinzeichnungen und / oder CAD (Computer Aided Design) - 3D-Modelle - virtuelle und physische Prototypen und Funktionsmodelle - virtuelle und physische Visualisierung und Szenografie <p>Verpackungen unter der Betrachtungsweise als Produkt und unter dem Gesichtspunkt des Grafikdesigns</p> <ul style="list-style-type: none"> - CAD (Computer-Aided Design) - 3D Rendering - Erstellung von Prototypen
--	---

Art der Prüfung	Art der Prüfung – Modul 1 –Produktdesign:
Prüfungssprache	entspricht der Unterrichtssprache
Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung	<i>Die Bewertung der einzelnen Module führt nicht zu einer getrennten Benotung, sondern fließt in die Gesamtbewertung des Projektes ein. Es wird eine Note für das gesamte Projekt zugewiesen. Diese ergibt sich aus dem Notendurchschnitt, gewichtet nach den</i>

Kreditpunkten der einzelnen Module. Die drei Lehrenden bewerten das Projekt aufgrund folgender Kriterien:

Zentrale Bewertungskriterien sind:

1.
Die persönliche Motivation und der Teamgeist, die Neugierde und allgemeine Gestaltungsfähigkeit, die während des Semesters erworben, reflektiert und angewendet wurden.
2.
Die Qualität, Autonomie und Kohärenz der Projektergebnisse, wie sie in den einzelnen Reviews, Gruppensitzungen, Zwischenpräsentationen und der Abschlusspräsentation visualisiert, argumentiert und kommuniziert wurden.

Bis zum Ende des Semesters muss jeder Studierende auf der Microsite der Fakultät eine detaillierte Dokumentation der Semesterarbeit hochladen.

<http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin>

Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Prüfung. Die Dokumentation muss eine visuelle Dokumentation und eine Zusammenfassung des Projekts enthalten.

Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung für Modul 1 –Produktdesign:

Die Bewertungskriterien (Gesamtwertung ist 100%) zur Ermittlung der Noten, teilen sich folgendermaßen auf:

Max. 20% der Gesamtnote kann vergeben werden, für:
Die persönliche Motivation und den Teamgeist sowie für die erfolgreiche Anwendung der über den Zeitraum eines Semesters erworbenen Gestaltungskompetenzen.

Max. 30% der Gesamtnote kann vergeben werden, für:
Die Qualität und Eigenständigkeit in der Entwurfsarbeit, nachgewiesen durch die Präsentation eines Kurzprojekts.

Max. 50% der Gesamtnote kann vergeben werden, für:
Die Qualität und Eigenständigkeit des Semesterentwurfs, nachgewiesen durch anschauliche Visualisierung, schlüssige Argumentation, prägnante Kommunikation und umfassende Dokumentation während einer Abschlusspräsentation am Semesterende.

Bis zum Ende des Semesters muss jeder Studierende auf

	<p>der Microsite der Fakultät eine detaillierte Dokumentation der Semesterarbeit hochladen. http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Prüfung. Die Dokumentation muss eine visuelle Dokumentation und eine Zusammenfassung des Projekts enthalten.</p>
<p>Pflichtliteratur</p>	<p>Modul 1 – Produktdesign:</p> <p>Antonelli, Paola; Tannir, Ala: Broken Nature. XXII Triennale di Milano. Mondadori Electa, 2019</p> <p>Clivio, Franco: Verborgene Gestaltung. Dinge sehen und begreifen. Birkhäuser, 2009 (e.: Hidden Forms. Seeing and Understanding Things. Birkhäuser, 2009) (it.: Hidden Forms. Vedere e capire le cose. Skira, 2014)</p> <p>Erni, Peter; Marchand, Christophe: transfer. erkennen und bewirken. Lars Müller, 2006</p> <p>Kubler, George: The Shape of Time. Remarks on the History of Things. Yale University Press, 2008 (1962) (dt.: Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge. Suhrkamp, 1982)</p> <p>Laws, Bill: Die Geschichte des Gartens in 50 Werkzeugen. Haupt Verlag, 2016. (e.: A History of the Garden in Fifty Tools. 2014).</p> <p>McCarty, Cara; McQuaid, Matilda: Tools. Extending Our Reach. Cooper-Hewitt, 2015.</p> <p>Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto: Super Normal. Sensations of the Ordinary Lars Müller Publishers, 2007.</p> <p>Morrison, Jasper: The Hard Life. Lars Müller Publishers, 2017.</p> <p>Wimmer, C. Alexander: Hippe, Krail und Rasenpatsche. Zur Geschichte der Gartengeräte. VDG, 2012.</p>
<p>Weiterführende Literatur</p>	<p>Modul 1 –Produktdesign:</p> <p>Aicher, Otl; Kuhn, Robert:</p>

Greifen und Griffe. Köln, 1987.

Design Center Stuttgart (Hrsg.):
 Sauzahn, Spaten, Turbotrimmer. Design internationaler
 Gartengeräte. Stuttgart, 1993

Hamann, Heinrich:
 Wo die Zitronen blühen. Orangerien - Historische
 Arbeitsgeräte, Kunst und Kunsthandwerk. Stiftung
 Preußische Schlösser und Gärten. Potsdam, 2001.

Hundbiss, W.; Kettemann, O.:
 Künstlicher Regen. Eine Annäherung an die Gießkanne.
 Kronburg – Illerbeuren, 2002.

Hundbiss, W.; Götz, K.:
 Vom Samenkorn zum Setzling. Alte Gartengeräte zum
 Säen und Pflanzen. Manuscriptum, 2007.

Hundbiss, W.; Götz, K.:
 Scharfe Sachen. Die Geschichte der gärtnerischen
 Schneidgeräte. Ludwigsburg, 2005.

Huxley, Anthony:
 An Illustrated History of Gardening. Paddington, 1978.

Lichtenstein, Claude:
 Unbekannt - Vertraut. Anonymes Design im Schweizer
 Gebrauchsgerät seit 1920. Zürich, 1987.

Logan, William Bryant:
 Das große Buch der Gartengeräte. Könemann, 1998.
 (e.: The Tool Book. A Compendium of Over 500 Tools for
 the Well-Tended Garden. Workman, 2001)

Ostermayer, Georg:
 Gartenwerkzeugführer. Köln, 1997.

Ottagono: March-May 1996, pages 34-96,
 Design senza "firma" - unlabelled design.

Outwater, Myra Yellin:
 Antique Garden Tools and Accessories. Schiffer, 2002

Pozzana M.C.; Pinferi S.:
 Gli attrezzi storici del giardino di Boboli. Sillabe, 2011.

Scholtz, Andrea:
 Hand und Griff. Ausstellung Wien 1951. Köln, 1995.

Schütze, Paul:
 Handbuch der Gartengeräte. Mönchengladbach, 1928.

Slesin, Suzanne; Pellerin, Guillaume:
Vom Zauber alter Gartengeräte 160 S. DuMont Köln 1997
(e.: Garden Tools. Abbeville Press, 1996)

Robinson, Heath:
How to Make a Garden Grow. Oxford, 2016.

Wimmer, C. Alexander:
Geschichte der Gartenkultur. L&H Verlag, 2015.

Syllabus

Descrizione del corso

Titolo del corso	Project PD – A4 Piantare. Curare. Raccogliere. Strumenti per giardinieri.
Codice del corso	97083
Settore scientifico disciplinare del corso	Modulo 1: ICAR/13 disegno industriale Modulo 2: ING-IND/22 Modulo 3: SPS/08
Corso di studio	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semestre	Semestre estivo 2019/20
Anno del corso	2°, 3°
Crediti formativi	19
Modulare	Sì
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	295 (Modulo 1: circa 110, Modulo 2: circa 90, Modulo 3: circa 95)
Corsi propedeutici	aver superato il progetto e tutti i corsi wup. Aver certificato nella 3° lingua il livello B1
Frequenza	non obbligatoria ma raccomandata
Descrizione progetto ed obiettivi formativi specifici:	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzante" (modulo 1), "di base" (modulo 2) e "affine integrativa" (modulo 3) del curriculum in Design.</i></p> <p>DESCRIZIONE DEL PROGETTO <i>Descrizione del corso modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</i></p> <p>L'obiettivo del corso è sviluppare una conoscenza di base dei materiali e dei processi di trasformazione utile al percorso progettuale. Gli studenti verranno stimolati attraverso due diverse attività: una teorica, con lectures di approfondimento sulle principali caratteristiche di materiali e tecnologie di trasformazione, allo scopo di fornire le nozioni e i metodi propedeutici allo sviluppo del proprio progetto; l'altra esperienziale, attraverso brevi workshop pratici e laboratori collettivi, al fine di aumentare la capacità di identificazione dei problemi, di sistematizzazione del progetto, di interazione con la</p>

materia e con i laboratori dell'università .

Verranno inoltre organizzati incontri, visite guidate e talks con esperti per fornire ulteriori suggestioni pratiche agli studenti, spingendo il confronto diretto con il mondo al di fuori dell'università.

Obiettivi formativi modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:

- 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:
 - 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 giustificandole da un punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico.

Descrizione del corso modulo 3 – Teorie dei consumi culturali:

Unitamente a una riflessione su cosa sia il consumo e a una panoramica sulle teorie del consumo, il modulo consisterà nell'approfondimento della questione delle pratiche d'uso, mettendo in evidenza importanti processi come quello di appropriazione e domesticazione degli oggetti nella vita quotidiana, con particolare attenzione al giardinaggio come pratica sociale. Il corso fornirà agli studenti termini, categorie e strumenti di ricerca sociale utili per osservare e descrivere gli artefatti nel mondo concreto delle pratiche alle quali essi partecipano dopo il processo di progettazione e produzione. Dunque, l'obiettivo generale del modulo è che gli studenti acquisiscano competenze per guardare agli artefatti attraverso le diverse dimensioni del mondo sociale e siano

	<p>in grado di integrare questa prospettiva nel proprio lavoro.</p> <p>Obiettivi formativi modulo 3 – Teorie dei consumi culturali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscenze di base per svolgere le proprie attività di progettazione con consapevolezza critica; • conoscenza dei principali aspetti del consumo come fenomeno sociale; • capacità di combinare la riflessione teorica con le competenze di progettazione; • capacità di leggere e tenere in conto la letteratura scientifica di livello internazionale concernente i consumi e le pratiche sociali d'uso; • abilità di base nell'applicazione di alcuni metodi di ricerca sociale utili nella realizzazione di un progetto di design o di arte; • capacità di lavorare in un team interdisciplinare di professionisti coinvolti nello sviluppo di un progetto; • abilità necessarie per supportare con argomentazioni valide le proprie scelte progettuali attraverso una prospettiva teorica.
--	--

Modulo 1	-> vedi Syllabus in lingua inglese e tedesco
-----------------	--

Modulo 2	Scienze e tecnologie dei materiali
Docente	Riccardo Berrone office F1.06.b, email: riccardo.berrone@unibz.it
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Assistenza/Orario di ricevimento	Martedì 16:00-19:00
Lista degli argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - introduzione: perché i materiali sono importanti - La multidimensionalità dei materiali - criteri di selezione dei materiali - 1-10-100-1000: il design tra produzione artigianale e produzione seriale • A. Vetro: storia, caratteristiche e processi di trasformazione • B. Legno: storia, caratteristiche e processi di trasformazione • C. Ceramica: storia, caratteristiche e processi di trasformazione • D. Polimeri: storia, caratteristiche e processi di trasformazione • E. Metalli: storia, caratteristiche e processi di

	trasformazione
Attività didattiche previste	lezioni, esercitazioni, casi studio, attività di officina, visite
Modulo 3	Teorie dei consumi culturali
Docente	Tiziana Piccioni office F1.06.b, e-mail: tiziana.piccioni2@gmail.com
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Assistenza/Orario di ricevimento	Mercoledì 15:00-17:00 su appuntamento
Lista degli argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - dimensioni sociali del consumo - prospettive teoriche sul consumo - gli artefatti nelle pratiche sociali - artefatti e usi inattesi - artefatti, appropriazione e addomesticamento - metodi per l'osservazione e la descrizione degli artefatti nelle pratiche d'uso
Attività didattiche previste	Lezioni frontali, discussioni basate sulle letture assegnate e sugli argomenti affrontati a lezione, esercitazioni in classe e a casa.
Risultati di apprendimento attesi	<p><i>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</i></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><i>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 3 – Teorie dei consumi culturali:</i></p> <p>Gli studenti avranno acquisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza di base delle categorie delle scienze sociali utili a comprendere e discutere il fenomeno del consumo; - conoscenze di base necessarie per l'integrazione di un

	<p>punto di vista teorico in un progetto nel campo della progettazione del prodotto, della comunicazione visiva e delle arti visive;</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenze di base per comprendere la dimensione socioculturale del progetto e familiarizzare con le relative discipline scientifiche; - capacità di osservare e descrivere gli artefatti nelle pratiche d'uso; - autonomia nel valutare l'adeguatezza sia delle descrizioni relative alle pratiche di consumo, sia della base empirica del proprio lavoro; - capacità di presentare a livello professionale i fondamenti teorici ed empirici del proprio progetto, oralmente e in forma scritta; - abilità nel prendere in considerazione studi sociali pertinenti l'oggetto del proprio lavoro e di approfondire la propria conoscenza dei metodi delle scienze sociali al fine di applicarli nei progetti di design o di arte.
<p>Metodo d'esame</p>	<p><i>Metodo d'esame relativo al modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</i> La valutazione finale sarà il risultato del lavoro svolto durante tutto il semestre. Motivazione, impegno, propensione al lavoro in team e partecipazione a tutte le attività proposte, sono fattori decisivi.</p> <p><i>Metodo d'esame relativo al modulo 3 – Teorie dei consumi culturali:</i> La valutazione complessiva si baserà sulla motivazione e l'impegno espressi nello svolgimento dei compiti assegnati in classe e a casa, sulla partecipazione effettiva alle lezioni e sull'integrazione nel progetto delle competenze acquisite attraverso questo modulo.</p>
<p>Lingua dell'esame</p>	<p>corrisponde alla lingua d'insegnamento</p>
<p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</p>	<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 è unico ed è definito dalla media dei tre voti, ponderata in base ai crediti dei singoli moduli. I docenti valutano il progetto secondo questi criteri:</i></p> <p>Entro la fine del semestre ogni studente dovrà caricare sul sito web della facoltà una documentazione dettagliata del lavoro semestrale. http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</p> <p>La documentazione è parte integrante dell'esame. La documentazione comprende obbligatoriamente una documentazione visiva e un abstract del progetto.</p>

	<p><i>Criteria di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 2 – Scienze e tecnologie dei materiali:</i></p> <p>I criteri di attribuzione del voto vengono pesati come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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><i>Criteria di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 3 - Teorie dei consumi culturali:</i></p> <p>I compiti svolti a casa e in classe peseranno per il 40% sul voto finale; la presentazione del progetto conterà il 40%; la presenza e l'impegno nelle attività di classe conterà il restante 20%.</p>
--	--

<p>Lecture</p>	<p><i>Modulo 2 – tecnologie e sistemi di produzione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chris Lefteri, "Making It. Manufacturing techniques for product design". Laurence King Publishing, London 2019 - Mike Ashby Kara Johnson "Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design". Butterworth-Heinemann, Oxford 2014 <p><i>Module 3 - Theories of Cultural Consumption:</i></p> <p>Il corso si basa sui seguenti testi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Akrich, M. (1992). The De-Scripton of Technical Objects. In W. E. Bijker, & J. Law (Eds.), <i>Shaping Technology/Building Society</i> (205–224). MIT Press. - Bhatti, M. & Church, A. (2001). Cultivating
-----------------------	--

Natures: Homes and Gardens in Late Modernity. In *Sociology* 35(2):365-383.

- Bartoletti, R. (2014). Critical Nature: Regenerating Human Experience and Society Through Gardening. In *Sociologia Italiana*, 3(2014):9-32.
- Brandes, U. et al. (2009). *Design by use*. Birkhauser Verlag.
- Degli Esposti, P. et al. (2019). *Sociologia dei consumi*. UTET.
- Latour, B. (1992). Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In W.E. Bijker, & J. Law (Eds.), *Shaping Technology/Building Society* (225–258). MIT Press
- Mattozzi, A. (2019). Cycles of Dispositions–Unfoldings. A Retro-ANT View of Practices. In *Sociologica* 13(3): 87:105.
- de Précy, J. (1912). *The Lost Garden* (only Italian translation available: *E il giardino creò l'uomo*, 2012. Ponte alle Grazie)
- Shove, E. et al. (2007). *The Design of Everyday Life*. BERG.
- Warde, A. (2005). Consumption and Theories of Practice. In *Journal of Consumer Culture* 5(2), 131–153.
- Silverstone, R. & Haddon, L. (1996). Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life. In R. Mansell & R. Silverstone (Eds.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies* (44–74). Oxford University Press.
- Wilkie, A. (2010). *User Assemblages in Design: An Ethnographic Study*. Goldsmith Research on Line.

Oltre al nucleo essenziale di volumi e articoli scientifici su cui si baseranno le lezioni, sopra elencati, durante il corso verranno via via forniti altri riferimenti bibliografici.