

|   |                         |
|---|-------------------------|
| <b>SCUOLA</b>                                     | Interior e Urban Design |
| <b>ANNUALITA'</b>                                 | II BIENNIO - 2025/2026  |
| <b>DISCIPLINA</b>                                 | 1465 Product Design     |
| <b>TIPOLOGIA DISCIPLINA</b>                       | TEORICO-PRATICA         |
| <b>NUMERO ORE LEZIONE</b>                         | 3                       |
| <b>NUMERO CFA</b>                                 | 6                       |
| <b>DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'</b> | PRIMO SEMESTRE          |

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Il corso si propone di guidare gli studenti nella progettazione di oggetti destinato alla produzione industriale o artigianale, con particolare attenzione alla relazione tra funzione, linguaggio formale e contesto di riferimento. L'attività didattica assume la forma di un laboratorio progettuale, finalizzato alla definizione di un allestimento composto da elementi d'arredo concepiti per spazi urbani ed esterni — piazze, borghi, parchi e aree periferiche — in grado di rispondere a specifiche esigenze d'uso e di valorizzare l'identità dei luoghi. L'esercitazione conclusiva prevede lo sviluppo di una serie di oggetti coerenti e funzionali, capaci di instaurare un dialogo con il contesto urbano e di interpretarne le caratteristiche materiali, culturali e atmosferiche, traendo ispirazione dal territorio e dalle sue peculiarità locali.

|  |   |
|--|---|
| <b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>           | Il corso mira a fornire agli studenti una metodologia di lavoro che integri l'analisi formale e la ricerca con competenze progettuali, pratiche e di problem solving. Questo approccio accompagna l'intero processo creativo, dall'ideazione del concept allo sviluppo di un prodotto concreto, destinato alla produzione industriale e/o artigianale. Particolare attenzione sarà dedicata alla scelta consapevole di materiali e tecnologie adeguate, favorendo un dialogo coerente tra progetto, fattibilità produttiva e contesto d'uso.  |
| <b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b> | Gli studenti svilupperanno la capacità di applicare le conoscenze sul panorama del design contemporaneo, integrandole con l'analisi critica della forma e della funzione degli oggetti. Una parte del corso sarà dedicata allo studio dei prodotti per capirne la componente estetica e all'etica strettamente collegata. Il percorso didattico prevede anche l'approfondimento delle proprietà dei materiali e delle tecnologie produttive, con attività di sperimentazione diretta finalizzate a sviluppare competenze di stima dei costi e di analisi preliminare di fattibilità, con l'obiettivo di coniugare creatività e concretezza. |
| <b>Autonomia di giudizio</b>                           | Gli studenti saranno guidati a sviluppare una capacità critica che consenta loro di individuare soluzioni progettuali coerenti con la propria visione e con il contesto di riferimento. Durante le revisioni dovranno dimostrare flessibilità nel riconsiderare o, se necessario, abbandonare idee iniziali qualora risultino eccessivamente ambiziose o non realizzabili, mostrando consapevolezza dei limiti e delle potenzialità del progetto. L'obiettivo è elaborare proposte idonee a essere concretizzate, con particolare attenzione agli aspetti tecnici e funzionali in vista della fase di prototipazione.                       |
| <b>Abilità comunicative</b>                            | Lo studente dovrà essere in grado di condurre un'autovalutazione critica delle proprie proposte progettuali, considerando i principali fattori di rischio, i tempi di sviluppo e la fattibilità produttiva complessiva. Tale valutazione sarà supportata da un'analisi dei costi elaborata a partire dal prototipo realizzato, comprendente le voci relative a materie prime, semilavorati, attrezzaggi e lavorazioni. Il progetto conclusivo sarà presentato personalmente in aula come momento di sintesi e verifica delle competenze acquisite.  |
| <b>Capacità di apprendimento</b>                       | La capacità di applicare correttamente e interiorizzare il metodo progettuale, articolandone le diverse fasi, è fondamentale.   |

|  |  |
|--|--|
| <b>CONTENUTI</b>                             | <p>PRIMA PARTE Presentazione del corso e introduzione all'approccio progettuale per spazi urbani ed esterni: piazze, borghi, parchi e aree periferiche. Discussione sul ruolo del designer nel dialogo con il territorio e con le atmosfere locali, attraverso la progettazione di una linea di arredi dedicata a un architetto o a un'architettura scelta dallo studente. L'obiettivo è tradurre l'ispirazione in progetto e comprendere come disegnare oggetti appartenenti a una stessa famiglia. Analisi di esempi di design provenienti dal panorama internazionale, con un focus particolare sul contributo italiano, approfondendo le fonti di ispirazione e i criteri di sostenibilità. SECONDA PARTE Propedeutica – Materiali e rappresentazione per l'outdoor Studio dei materiali specifici per l'arredo urbano ed esterno: legno trattato, metalli, cemento, materiali compositi, riciclati e sostenibili. Analisi tecnica: proprietà meccaniche, resistenza agli agenti atmosferici, durabilità, manutenzione e sostenibilità dei materiali. Esercizi di rappresentazione: dallo schizzo a mano libera per proporzioni, ergonomia e impatto ambientale, al disegno tecnico manuale e alla realizzazione di esecutivi specifici per l'arredo urbano. Tecniche costruttive: approfondimento delle tecniche di assemblaggio e fissaggio adatte per esterni. Esperienza sul campo: possibile uscita didattica presso aziende specializzate in arredo urbano o presso artigiani per osservare i processi produttivi e le soluzioni tecniche. Metodo &amp; L'anima del luogo – Storie e concept Metodo di progetto: applicazione di un metodo progettuale dal problema alla soluzione, con attenzione alla contestualizzazione e all'identità del luogo. Dispensa digitale con documenti e contenuti di supporto. Analisi storica e contemporanea: studio di allestimenti urbani, designer e aziende che hanno innovato il settore dell'arredo per esterni, inclusi esempi di interventi temporanei o di riqualificazione. Oggetti iconici per l'outdoor: osservazione e analisi per individuare regole costruttive, funzionali ed estetiche essenziali in relazione al contesto. Esercitazione intermedia: dalla struttura storica al concept contemporaneo L'obiettivo è identificare il principio strutturale (Regula) di un oggetto storico (di design o architettonico) e applicarlo a un nuovo prodotto o elemento di arredo urbano contemporaneo, sviluppando un concept che dialoghi con il contesto. Elaborato intermedio con prototipazione: progettazione individuale di una piccola linea di arredi urbani o elementi di allestimento, con scheda progetto e primi prototipi in scala. TERZA PARTE Costruzione dell'elaborato finale – Lavoro personale Laboratorio progettuale in cui gli studenti saranno chiamati a disegnare un allestimento composto da oggetti pensati su misura per spazi urbani ed esterni: frammenti di arredo per piazze, borghi, parchi di periferia. L'obiettivo è sviluppare una serie di oggetti funzionali, capaci di dialogare con il contesto in cui verranno inseriti, ispirati alla città, al territorio e alle atmosfere locali. Sviluppo dell'idea e trasformazione in progetto: sketch preliminari, modellazione 3D con viste generali e particolari significativi. Compilazione delle schede esecutive, complete di indicazioni su materiali, finiture, assemblaggi e stima dei costi. Prototipazione e collaborazione con artigiani Realizzazione in aula di un primo prototipo grezzo in scala, utile per testare l'idea e le proporzioni, utilizzando cartoncino, balsa, cutter, piani di taglio, squadre e materiali di recupero. Successivamente, produzione di un pezzo o di un dettaglio rifinito affidata a un artigiano, da usare come prototipo dimostrativo, pronto per la presentazione a un cliente o a un'amministrazione.</p> |
| <b>METODOLOGIA ADOTTATA</b>                  | <p>[X] IN PRESENZA<br/>Le lezioni frontali saranno integrate con supporti audiovisivi — immagini, video e presentazioni — appositamente predisposti dalla docente per favorire la comprensione e l'approfondimento dei contenuti. Sono previste esercitazioni in aula per stimolare un dialogo critico e costruttivo tra docente e studenti, promuovendo un coinvolgimento attivo e consapevole. Alla fase teorica seguirà una parte pratica dedicata allo sviluppo e alla prototipazione di un progetto di Urban Design, realizzato in collaborazione con artigiani locali selezionati dagli studenti, con l'obiettivo di rafforzare il legame tra progetto, territorio e competenze produttive. Attività previste: Progetto personale: ideazione e sviluppo di un allestimento composto da oggetti per spazi urbani ed esterni. Percorso completo: dal concept alla scelta dei materiali, fino alla stima dei costi. Prototipo in scala significativa: un pezzo che comunichi chiaramente le scelte tecniche ed estetiche. Catalogo della linea di oggetti: documentazione del percorso con schede, schizzi, disegni esecutivi e narrazione.</p>   |
| <b>BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA</b> | <p>Dispensa a cura della docente Una bellezza critica – Giuseppe Lotti – FrancoAngeli Editore Design in 1000 oggetti – La Biblioteca di Repubblica – L'Espresso Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto – Francesco Zurlo</p>   |
| <b>MODALITA' DI VALUTAZIONE</b>              | <p>È prevista un'esercitazione intermedia da svolgere in aula, concepita come fase propedeutica alla discussione finale. L'elaborato conclusivo sarà il risultato di un lavoro individuale sviluppato con la collaborazione di artigiani locali selezionati dagli studenti. La valutazione terrà conto della capacità di: comprendere e applicare correttamente il metodo progettuale studiato; svolgere il lavoro in autonomia; utilizzare in modo appropriato i materiali, in relazione alla funzione del sistema analizzato; rappresentare correttamente il progetto sia con strumenti 2D che 3D. L'esercitazione in aula concorrerà alla valutazione finale con un punteggio fino a 6 punti. La presentazione finale del prototipo, corredata dalla discussione degli aspetti tecnici, economici e produttivi, sarà valutata con un massimo di 25 punti. Il voto d'esame sarà determinato dalla somma dei punteggi ottenuti; i risultati superiori a 30 saranno considerati "con lode".</p>  |