

Offerta formativa 2022 / 2023

Per informazioni tecniche: [supporto tecnico](#)



DAPL06- SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA

Documenti MUR e CNAM

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione corso	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
A2 - Proporzione	1/25
A5 - Indirizzi	PRODUCT DESIGN
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	www.rm-modadesign.it

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: PRODUCT DESIGN

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
Primo anno cfa: 60								
Base	Attività formative base	ABPR 15	Metodologia della progettazione - METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABPR 16	Disegno tecnico e progettuale - DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABPR 21	Modellistica - MODELLISTICA 1	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABPR 30	Tecnologia dei nuovi materiali - TIPOLOGIA DEI MATERIALI 1	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABST 47	Stile, storia dell'arte e del costume - STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABST 48	Storia del design - STORIA DEL DESIGN 1	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 17	Product design - PRODUCT DESIGN 1	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Graphic design - GRAPHIC DESIGN 1	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale -	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame

	caratterizzanti		computer 3D - TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D					
Affini	Attività affini e integrative	ABST 55	Antropologia culturale	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori attività formative		- WORKSHOP, SEMINARI E CONFERENZE	2	25/25	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
Altre	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità

Secondo anno cfa: 60

Base	Attività formative base	ABPR 21	Modellistica	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABPR 30	Tipologia dei materiali	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABST 48	Storia del design - STORIA DEL DESIGN 2	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
Base	Attività formative base	ABST 50	Storia dell'architettura contemporanea - STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 17	Product design - PRODUCT DESIGN 2	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Graphic design - GRAPHIC DESIGN 2	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D 2	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABA V01	Fenomenologia del corpo - FENOMENOLOGIA DEL CORPO	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	A scelta dello studente			4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
	Ulteriori attività formative		- WORKSHOP, SEMINARI E CONFERENZE	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
Altre	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71	Inglese	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità

Terzo anno cfa: 60

Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 17	Design - PRODUCT DESIGN 3	12	150/150	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 19	Graphic design - LAYOUT E TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABST 51	Fenomenologia delle arti contemporanee - FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D -	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame

TECNICHE DELLA
MODELLAZIONE
DIGITALE -
COMPUTER 3D 3

Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69	Design management - DESIGN MANAGEMENT	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42	Sistemi interattivi - INTERACTION DESIGN	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	A scelta dello studente			6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
	Ulteriori attività formative		- WORKSHOP, SEMINARI E CONFERENZE	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Idoneità
	Prova finale			10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame

Riepilogo

Attività di Base	48
Attività Caratterizzanti	74
Attività Affini e integrative	20
Conoscenza lingua straniera	8
Prova finale	10
Ulteriori attività formative	10
A scelta dello studente	10
Tirocinio	0
Totale	180

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi

Il Product Designer è un professionista in grado di gestire la progettazione di prodotti di grande serie e di piccola serie, dalla loro ideazione alla realizzazione finale. È la figura di riferimento dei diversi saperi e delle specializzazioni necessarie per dare forma compiuta e finale al processo di progettazione. Dove per forma compiuta s'intende l'armonizzazione dei contenuti sociali, creativi, estetici da una parte e la qualità tecnologica di processo e di prodotto dall'altra. Compito del designer è tradurre l'innovazione tecnologica della ricerca di base in applicazioni progettuali innovative che siano al contempo utili e funzionali sia alla competitività delle imprese committenti sia alle necessità dei consumatori. Perciò, il Product designer deve avere una cultura multidisciplinare che gli permetta di dialogare con tutte i soggetti che cooperano alla buona riuscita del progetto; dalle esigenze dell'azienda, alle indicazioni del marketing e ricerca e sviluppo dell'impresa, al dialogo con gli ingegnerizzatori e i prototipisti, fino al packaging grafico e pubblicitario. In sintesi: il Product designer deve sapere gestire i diversi livelli di complessità dalla fase ideativa, progettuale ed esecutiva per soddisfare le richieste della committenza da una parte, con un linguaggio estetico che riveli la sua personale ricerca dall'altra. Per quanto scritto, il corso ha come obiettivo la formazione di una figura professionale a tutto campo con competenze anche specialistiche che gli permettano di intervenire nelle diverse fasi esecutive del processo industriale. Poiché dal suo lavoro dipende il lavoro di molti, il corso lo metterà in grado di conoscere e mettere in pratica i metodi e gli strumenti, le tecniche e le tecnologie di progettazione di prodotti industriali e di sistemi prodotto. Oltre alle tecniche relative alla rappresentazione formale e funzionale del prodotto (dal disegno manuale al disegno tecnico, fino alla produzione della modellistica del prodotto), il Product designer deve sapere usare le tecniche di elaborazione delle immagini digitali, dei linguaggi visivi e dei meccanismi percettivi, che concorrono nell'elaborazione dei linguaggi artistici. Non solo, il corso provvede a dotare gli studenti della necessaria conoscenza dei processi tecnologici di lavorazione dei diversi materiali, dei differenti contesti aziendali ed economici, e di quegli apparati storico-teorico-critici che gli permetteranno di operare in modo consapevole nei più avanzati contesti sociali e culturali del mondo del design.

C2 - Prova Finale

Gli esami di profitto si svolgono in tre Sessioni annuali: - la prima sessione (invernale) ha luogo tra la seconda e la terza settimana di febbraio, dopo la conclusione del Primo Semestre, - la seconda sessione (estiva) ha luogo tra la seconda e la terza settimana di giugno, dopo la conclusione del Secondo Semestre, - la terza sessione (autunnale) tra la prima e la seconda settimana di settembre, prima della chiusura dell'Anno Accademico. Per sostenere gli esami di profitto, gli studenti devono essere in regola con la frequenza e il pagamento delle tasse. Gli studenti con più del 20% di assenze ingiustificate in un insegnamento durante il semestre non sono ammessi all'esame di profitto di quell'insegnamento. Gli esami sono valutati in trentesimi, la valutazione massima è 30/30; la votazione minima per considerare l'esame "sufficiente" è 18/30; in caso di votazione inferiore al 18/30 lo studente è tenuto a sostenere nuovamente l'esame in una Sessione successiva. La Commissione d'esame può assegnare, in aggiunta al voto massimo, la menzione "con lode". L'esame di profitto si svolge sempre alla presenza di una Commissione formata dal docente dell'insegnamento a cui si riferisce l'esame e da uno o più docenti dello stesso corso, o da uno o più cultori della materia, nominati dal Direttore Accademico. Inoltre è raccomandata la presenza di un testimone parte dei discenti del corso.

C3 - Prospettive occupazionali

Il Product designer è una figura professionale molto flessibile in grado di lavorare singolarmente come libero professionista, in team con altri designer, o come dipendente in aziende di piccole, medie e grandi dimensioni. La sua competenza si esercita nella progettazione ex novo di prodotti o servizi come, nel caso di progetti di altri designer, nella gestione ed esecuzione che porta al prodotto finale. È un professionista che dialoga e collabora a tutto campo con l'ufficio ingegnerizzazione, la produzione, il marketing e la comunicazione. Il Product designer è parte attiva dell'identità aziendale interpretando la cultura dell'impresa per cui o nella quale lavora. Per questo deve avere un background culturale specifico del mondo del design e delle sue implicazioni più generali con il contesto socio-economico nel quale o per il quale opera l'impresa. Designer di prodotto, di sistemi, designer applicativo, di materiali, concept designer, art director e designer di servizi sono solo alcuni dei diversi profili professionali che un Product designer può assumere.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

L'impostazione generale del corso di studi è fondata su un numero importante di discipline scientifico-culturali che fanno sì che lo studente maturi, anche grazie al congruo tempo che deve dedicare allo studio personale, competenze e capacità di comprensione tali da garantire una buona consapevolezza circa il periodo storico culturale nel quale agire per la sua specifica professione. L'approfondimento richiesto dagli insegnamenti fornisce allo studente un ulteriore strumento utile per ampliare le conoscenze e affinare la capacità di comprensione. I contatti con il mondo del lavoro specifici, previsti sia per la partecipazione alle attività di workshop, di stage e tirocini che per la preparazione della prova finale, costituiscono ulteriore banco di prova per il conseguimento delle capacità sopra indicate. Notevole importanza viene attribuita all'acquisizione da parte dello studente della capacità di raccogliere e interpretare i dati relativi al proprio campo di studio e ritenuti utili a trarre proprie conclusioni, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi. Nello specifico il corso di Product design, prevede una serie di insegnamenti teorici con lezioni frontali che stimolano l'apprendimento culturale e materiale legato al mondo del design e della produzione, che di anno in anno offrono uno strumento essenziale per affrontare tutte le fasi progettuali e per controllarne la complessità.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

L'impostazione didattica del corso di studi, prevalentemente concentrata in attività teorico-pratiche, garantisce allo studente la possibilità di potere applicare le conoscenze apprese lungo il percorso, sollecitando la sua partecipazione attiva, l'attitudine propositiva, la capacità di elaborazione autonoma e di comunicazione dei risultati del lavoro svolto. Notevole importanza viene poi assegnata alle attività tirocinio e stage, workshop di gruppo e che costituiscono il naturale completamento della formazione, inserendo lo studente in formazione in contesti professionali adeguati agli obiettivi formativi del percorso. Il Corso di studi prevede la puntuale verifica che gli studenti siano in grado di applicare le loro conoscenze e capacità di comprensione in maniera da dimostrare un approccio professionale al loro lavoro e possiedano competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi. Il corso di Product design affronta le attività progettuali con una forte connessione con le discipline di linguaggio e comunicazione del progetto e con le discipline di cultura materiale e tecnologica. Ogni progetto viene sviluppato attraverso una continua revisione con il docente che verifica le conoscenze acquisite e suggerisce ricerche ed approfondimenti. Vengono svolti numerosi workshop, concorsi e stage con la partecipazione di aziende che operano nel mondo del product design e che permettono agli studenti di avere una visione progettuale più vicina alla professione reale.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)

Una buona capacità di selezionare, elaborare e interpretare dati viene acquisita in relazione alla gestione dei dati di interesse del proprio campo di studi; l'alternanza delle discipline teorico culturali a quelle pratiche previste dal corso di studi, permette una costante interazione e bilanciamento tra insegnamenti orientati all'analisi e insegnamenti in cui l'interpretazione del risultato è elemento essenziale. L'autonomia di giudizio viene perseguita stimolando il lavoro progettuale di gruppo nelle varie attività laboratoriali dove gli studenti possono confrontarsi, elaborano informazioni complesse e/o frammentarie, maturano idee e giudizi originali e autonomi, fanno scelte coerenti nell'ambito del proprio operato anche e soprattutto di fronte alle problematiche che il gruppo stesso può sollevare. Importante risulta infine l'acquisizione da parte dello studente della capacità di selezionare e intraprendere con un alto grado di autonomia l'eventuale percorso formativo successivo. Il corso di Product Design prevede durante le revisioni o le discussioni di progetto una costante interazione tra gli studenti che porta ricchezza progettuale ed insegna l'ascolto. Spesso gli studenti si cimentano in lavori di gruppo sia nei corsi progettuali che in quelli teorici ed affrontano il progetto in un confronto continuo che permette di esprimere il proprio parere progettuale ed accogliere altri punti di vista simulando il lavoro in team che li vedrà coinvolti del loro futuro professionale. Il susseguirsi di queste esperienze progettuali porta ciascuno studente alla consapevolezza del proprio percorso personale che lo indirizzerà, con la scelta della tesi, ad orientarsi su uno specifico segmento del vasto panorama del product design.

C7 - Abilità comunicative (communication skills)

Tra gli obiettivi prioritari è assicurare agli studenti le capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti. Le abilità comunicative trovano nel momento delle verifiche del profitto un importante esercizio. Inoltre, viene conferito ampio spazio, accanto alla didattica frontale dei corsi, il coinvolgimento attivo nella comunicazione delle attività dedicate ai seminari e ai laboratori, tanto sul fronte della più tradizionale comunicazione verbale e scritta, quanto attraverso l'impiego di mezzi multimediali. La prova finale offre allo studente un momento di sintesi e di verifica delle capacità di analisi, elaborazione e comunicazione del lavoro svolto. La partecipazione a stage e tirocini risulta essere un ulteriore strumento utile per lo sviluppo delle abilità comunicative del singolo studente. strumento utile per lo sviluppo delle abilità comunicative del singolo studente. Nel corso di Product Design i linguaggi tecnologici e multimediali, affiancati da un'ottima comunicazione verbale permettono agli studenti di presentare il progetto in tutta la sua complessità. L'uso di tutti gli strumenti di comunicazione progettuale (disegno, modelli fisici, render e linguaggi multimediali avanzati) insieme ad una buona capacità di public speaking accompagnano lo studente in ogni fase del progetto e vengono particolarmente affinati nel momento della presentazione finale. In occasione delle revisioni e degli esami che gli studenti affrontano sia individualmente che in gruppo vengono valutate tutte queste abilità comunicative e i docenti, se necessario, suggeriscono strumenti per migliorare e rendere più efficace e sicura la presentazione.

C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)

L'offerta formativa è strutturata al fine di fornire allo studente le conoscenze e le capacità di comprensione nel campo di studi prescelto, ad un livello che sia caratterizzato dall'uso di libri di testo avanzati e includa anche la conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nel proprio settore disciplinare. L'applicazione della metodologia didattica in alternanza tra le attività culturali e quelle teorico-pratiche unita all'applicazione delle competenze in ambito comunicativo, dovrebbero portare lo studente a sviluppare un ragionamento logico che applicato a temi di progetto sia in grado di

integrare metodologia e creatività. Altri strumenti utili al conseguimento di questa abilità sono le attività legate alla preparazione della prova finale e di tirocini/stage che prevedono che lo studente si misuri e comprenda informazioni nuove non necessariamente fornite dal docente di riferimento. Per il Corso di Product design vengono promossi progetti con aziende del settore che stimolano lo studente ad utilizzare tutti gli strumenti e le nozioni apprese nel corso del triennio per elaborare un progetto che abbia elementi di innovazione, di sostenibilità, di cultura e che possano essere interessanti nella realtà professionale. Queste sono le occasioni in cui lo studente ha la possibilità di utilizzare tutto il know out ricevuto durante il triennio in Raffles per elaborare progetti che lo proiettino nel loro futuro professionale.

Scheda chiusa il: 16/12/2022