

CORSO DI LAUREA IN DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA NAUTICA L-4

Classe	Curricula	Anno di corso	Codice	Attività formativa	SSD	CFU	Docente	Obiettivi	Contenuti
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	56090	MATEMATICA APPLICATA A	MAT/05	8	GIULINI SAVERIO	Il corso si propone di fornire una formazione di base, approfondendo la conoscenza degli insiemi numerici, delle funzioni e delle funzioni elementari; affrontando il problema dell'approssimazione di una funzione reale tramite polinomi: calcolo differenziale in una variabile; il problema della misura: calcolo integrale; l'utilizzo di un foglio elettronico per lo studio analitico delle funzioni e la loro realizzazione grafica.	Gli insiemi numerici. Le funzioni. Funzioni elementari. Il problema dell'approssimazione di una funzione reale tramite polinomi: calcolo differenziale in una variabile. Il problema della misura: calcolo integrale. L'utilizzo di un foglio elettronico per lo studio analitico delle funzioni e la loro realizzazione grafica (Excel).
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	56090	MATEMATICA APPLICATA B	MAT/05	8	SORRENTINO ALBERTO (6 cfu) GIULINI SAVERIO (2 cfu)	Il corso si propone di fornire una formazione di base, approfondendo la conoscenza degli insiemi numerici, delle funzioni e delle funzioni elementari; affrontando il problema dell'approssimazione di una funzione reale tramite polinomi: calcolo differenziale in una variabile; il problema della misura: calcolo integrale; l'utilizzo di un foglio elettronico per lo studio analitico delle funzioni e la loro realizzazione grafica.	Gli insiemi numerici. Le funzioni. Funzioni elementari. Il problema dell'approssimazione di una funzione reale tramite polinomi: calcolo differenziale in una variabile. Il problema della misura: calcolo integrale. L'utilizzo di un foglio elettronico per lo studio analitico delle funzioni e la loro realizzazione grafica (Excel).
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	56095	FISICA TECNICA	ING-IND/11	6	LAZZARI STEFANO	Il corso si propone di fornire le conoscenze di base necessarie alla comprensione dei principali fenomeni fisico-tecnici riscontrabili nei processi di progettazione e produzione industriali. Scopo del corso è fornire agli studenti gli strumenti necessari per affrontare problemi semplici di termodinamica e scambio termico, favorendo contemporaneamente l'acquisizione di un adeguato linguaggio tecnico-scientifico. Nel corso vengono presi in considerazione i principali temi della meccanica, della termodinamica e della trasmissione del calore, con particolare interesse all'analisi della proprietà termofisiche dei materiali.	I principali argomenti trattati sono i seguenti. RICHIAMI DI FISICA GENERALE: meccanica, statica dei fluidi, cenni di elettricità. TERMODINAMICA TECNICA: sistemi termodinamici, temperatura, calore, lavoro, primo principio della termodinamica per sistemi chiusi e aperti, secondo principio della termodinamica (cenni), proprietà termodinamiche delle sostanze pure, dinamica dei fluidi. TRASMISSIONE DEL CALORE: conduzione, convezione, irraggiamento, meccanismi combinati di scambio termico.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	56096	STORIA DEL DESIGN	ICAR/13	6	ANTONUCCI ROCCO	Scopo del corso è offrire una comprensione approfondita della teoria e della storia del design, attraverso la quale lo studente è messo nelle condizioni di capire il senso delle forze che nella cultura contemporanea creano le condizioni per il design del presente. Obiettivo del corso è anche quello di generare una consapevolezza che senza la comprensione del valore dei concetti e delle produzioni del passato non è possibile garantire la qualità dei prodotti di oggi.	Problemi metodologici: la storia del design come ambito disciplinare autonomo. Il Positivismo e la nascita delle prime teorie del design. Henry Cole e le figure più rappresentative del suo gruppo: Owen Jones, Richard Redgrave e Gottfried Semper. Le idee di William Morris. L'opera e le idee di Christopher Dresser. Teorie per una Sachliche Schönheit (bellezza oggettiva): le idee e i progetti di Adolf Loos, Ludwig Wittgenstein, Herman Muthesius. Le teorie e le fasi più significative che portano all'affermazione del funzionalismo tedesco, sino alla Scuola di Ulm (HfG). L'invenzione del futuro: il design americano degli anni '30. I prodotti e le utopie di Norman Bel Geddes, Raymond Loewy, Walter Dorwin Teague e altri. Il design e la filosofia vitalistica di Alvar Aalto. Il Giappone: la tradizione dell'artigianato anonimo e l'innovazione tecnologica. L'Italia tra le due guerre: movimenti artistici e design. Il secondo dopoguerra in Italia: i prodotti e gli stili più rappresentativi. Alcuni protagonisti del design italiano: Giò Ponti, Franco Albini, Carlo Mollino, Corradino D'Ascanio, Joe Colombo. La Scuola di Ulm (HfG). Il movimento Radical in Italia. La mostra del MOMA del 1972 (Italy: the new domestic landscape). Ettore Sottsass, Alessandro Mendini. I gruppi Alchimia (1976) e Memphis (1981). Una nuova estetica del semplice: prodotti in stile neominimale, neorazionale.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	56097	MATERIALI E COMPONENTI PER IL DESIGN	ICAR/13	8	CASIDDU NICCOLO' (6 cfu) BARCO LUIGI (2 cfu)	Il corso ha l'obiettivo di introdurre alla conoscenza dei materiali nel progetto di design in ordine alle loro proprietà tecniche, prestazionali e alle modalità di impiego, assumendo la dimensione tecnologica e produttiva quale variabile dinamica e autentica risorsa in mano al progettista per ottenere risultati qualitativamente significativi negli ambiti del prodotto industriale e della nautica.	L'attività didattica metterà a confronto gli studenti con l'esperienza di aziende e professionisti, sia operanti nel contesto locale sia inseriti nei circuiti del mercato globale in relazione all'approccio al progetto che è costantemente influenzato dalla ricerca sui materiali e dallo sviluppo di tecnologie innovative da applicare ai materiali tradizionali. Il materiale è inteso non solo come dato certo di riferimento, ma anche come variabile in costante divenire. Saranno trattate la struttura e la proprietà dei materiali metallici, ceramici, i vetri, i legni, i polimeri, i materiali compositi. Il corso prevedrà lezioni frontali, interventi seminariali di esperti, visite guidate a mostre e fiere di settore, prove di verifica intermedie, workshop conclusivo. Tutti gli abstract delle lezioni (compresi gli interventi esterni) verranno resi disponibili nell'apposito spazio di AULAWEB. Per sostenere l'esame è necessario: 1 - Presenza/consegna esercitazione 2 - Presenza/consegna WORKSHOP di fine corso 3 - Colloquio orale di verifica
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	64938	TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE	ICAR/17	6	TORTI RUGGERO	Il corso intende fornire una panoramica degli strumenti base per la comunicazione di idee e progetti che permetta di interagire con il mondo dell'automazione e fornisca gli strumenti e i metodi necessari per organizzare, memorizzare, elaborare dati grafici bi e tridimensionali.	Costruzione e manipolazione di disegni vettoriali bidimensionali e realizzazione di modelli digitali 3d utilizzando i principali strumenti della grafica computerizzata legati al mondo del design e della nautica.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	84620	FONDAMENTI DI DESIGN	ICAR/13	8	VANNICOLA CARLO	Obiettivo del corso è fornire gli strumenti per comprendere il significato dei concetti base del progetto di design del prodotto e della nautica e per sperimentare la dimensione del processo progettuale. Momenti formativi fondamentali sono le comunicazioni dedicate all'apprendimento degli elementi del processo che va dall'analisi dei bisogni all'ideazione e alla realizzazione dei prodotti; le esercitazioni teorico-pratiche, con momenti brainstorming collettivi per indirizzare	L'attività sarà organizzata mediante lezioni frontali, seminari ed esercitazioni: - le lezioni e i seminari hanno lo scopo di far conoscere le problematiche generali della progettazione; - le esercitazioni mirano a sviluppare la creatività come capacità di definire processi logici e progettuali. Il corso è organizzato per tematiche settimanali o quindicinali: ogni settimana – o in alcuni casi ciclo di più settimane – sarà trattato un tema che sia dal punto di vista teorico descrittivo tramite le lezioni e i seminari che dal punto di vista sperimentale tramite esercitazioni. Le esercitazioni saranno finalizzate a sviluppare le capacità di: - lettura di testi, oggetti e progetti ovvero capacità di interpretare criticamente un oggetto, un testo, un progetto;

								l'esperienza creativa; le esercitazioni grafiche per la sperimentazione delle tecniche e per lo studio e l'analisi dei prodotti esistenti e delle tipologie delle imbarcazioni.	- disegno ovvero capacità di dare forma alle proprie idee, di rappresentazione del progetto; - modello ovvero capacità di creare e sperimentare nelle tre dimensioni come strumento del progetto; - concept/progetto ovvero capacità di gestire il processo ideativo e progettuale (secondo i parametri descritti negli obiettivi del corso). Le esercitazioni si svolgeranno in aula, singolarmente o a gruppi. In alcuni casi saranno presentate pubblicamente, in una sorta di confronto dibattito collettivo. Alla presentazione devono partecipare attivamente tutti i componenti del gruppo. Ogni esercitazione sarà una tappa del percorso che porterà all'esame finale.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	1	56092	FONDAMENTI DI DISEGNO	ICAR/17	8	COGORNO LUISA (4 cfu) PELLEGRINI GIULIA (4 cfu)	Il laboratorio propone una didattica finalizzata a far acquisire allo studente abilità espressive appropriate nel campo della rappresentazione. L'impostazione di natura pratico-sperimentale permette di sviluppare congiuntamente ricerche e progetti grafici verificandone progressivamente i risultati. Particolare cura è dedicata alla conoscenza e al controllo degli oggetti, di diverse dimensioni, perseguiti attraverso l'analisi grafica delle forme, dei meccanismi e dei colori dei materiali.	Organizzato con lezioni frontali alle quali fanno seguito esercitazioni assistite, il corso fornisce con suggerimenti tecnici le modalità espressive del disegno manuale applicando i tre canonici e fondamentali metodi della rappresentazione: proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettive. Al termine di ogni lezione-esercitazione l'elaborato giornaliero viene ritirato, impegnando così lo studente a partecipare fattivamente al laboratorio. L'esame finale consiste nella discussione tavole svolte all'interno del laboratorio.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	56092	MECCANICA DELLE STRUTTURE	ICAR/08	6	STERPI ENRICO	Fornire le conoscenze di base della meccanica delle strutture, particolareggiando gli aspetti legati all'equilibrio dei corpi rigidi, dei sistemi di fune e dei sistemi di trave isostatici. Saranno trattati gli elementi fondamentali della geometria delle masse e della verifica delle sezioni. Sarà dato rilievo alle applicazioni che la materia ha nel campo del design.	Statica del punto materiale e del corpo rigido, sistemi di funi, travi e sistemi di travi vincolati, le caratteristiche di sollecitazione, geometria delle aree, criteri di verifica delle sezioni.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	56094	LABORATORIO DI DESIGN 2 A	ICAR/13	10	SPADOLINI MARIA BENEDETTA	L'attività di laboratorio si basa sull'integrazione interdisciplinare dei saperi che gravitano intorno al progetto di design del prodotto e della nautica e propone un intenso esercizio sperimentale volto all'acquisizione delle competenze del design di prodotto. Il corso ha un duplice obiettivo: da una parte stimolare gli studenti a indagare e interpretare la trasformazione dei comportamenti, le principali problematiche ambientali e sociali connesse al tema del cambiamento demografico in atto e le relazioni tra individui, artefatti ed ambienti, finalizzati alla definizione di un approccio al progetto di tipo user-centred, e dall'altro impegnare gli studenti nella definizione di un iter progettuale volto a individuare concrete innovazioni progettuali per una migliore vivibilità nei settori del product design per l'ambiente domestico, nell'ambito del design per la nautica e per l'ambiente urbano a misura di tutte le utenze.	Temi progettuali: 1) SOCIAL DESIGN: MORE YEARS, BETTER LIFE. E' possibile pensare ad un design in grado di aumentare la qualità della vita delle persone? Gli scenari in atto impongono al progetto un ruolo critico capace di nuove visioni finalizzate ad un cambiamento culturale necessario per una società realmente inclusiva. La piena comprensione delle esigenze degli utenti è presupposto per un processo progettuale consapevole e capace di interpretare i nuovi scenari possibili. 2) RECYCLE: RE_DESIGN Una nuova strategia efficace, capace di inglobare le più diverse modalità di trasformazione dello spazio, dei dispositivi e dei prodotti che siano in grado di rispondere alle necessità legate al mutamento in atto degli scenari sociali. Il ridisegno ed il riadattamento di prodotti ed oggetti già esistenti, per ampliare il bacino di utilizzo rimane il punto nodale e fondamentale per il corso. Criteri formativi: attraverso il processo progettuale del design che passa attraverso la definizione dello scenario (quadro dei vincoli e delle opportunità d'innovazione), del brief, del concept e del progetto, il corso intende accrescere la sensibilità e l'attenzione degli studenti per un design pienamente fruibile da tutte le tipologie di utenti e pensato per essi, portando al contempo lo sviluppo dell'iter progettuale fino ad un livello di dettaglio per affrontare le problematiche legate alla realizzazione e alla produzione di oggetti e artefatti.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	56094	LABORATORIO DI DESIGN 2 B	ICAR/13	10	PERICU SILVIA	L'attività di laboratorio si basa sull'integrazione interdisciplinare dei saperi che gravitano intorno al progetto di design del prodotto e della nautica e propone un intenso esercizio sperimentale volto all'acquisizione delle competenze del design di prodotto. Il corso ha un duplice obiettivo: da una parte stimolare gli studenti a indagare e interpretare la trasformazione dei comportamenti, le principali problematiche ambientali e sociali connesse al tema del cambiamento demografico in atto e le relazioni tra individui, artefatti ed ambienti, finalizzati alla definizione di un approccio al progetto di tipo user-centred, e dall'altro impegnare gli studenti nella definizione di un iter progettuale volto a individuare concrete innovazioni progettuali per una migliore vivibilità nei settori del product design per l'ambiente domestico, nell'ambito del design per la nautica e per l'ambiente urbano a misura di tutte le utenze.	Temi progettuali: 1) SOCIAL DESIGN: MORE YEARS, BETTER LIFE. E' possibile pensare ad un design in grado di aumentare la qualità della vita delle persone? Gli scenari in atto impongono al progetto un ruolo critico capace di nuove visioni finalizzate ad un cambiamento culturale necessario per una società realmente inclusiva. La piena comprensione delle esigenze degli utenti è presupposto per un processo progettuale consapevole e capace di interpretare i nuovi scenari possibili. 2) RECYCLE: RE_DESIGN Una nuova strategia efficace, capace di inglobare le più diverse modalità di trasformazione dello spazio, dei dispositivi e dei prodotti che siano in grado di rispondere alle necessità legate al mutamento in atto degli scenari sociali. Il ridisegno ed il riadattamento di prodotti ed oggetti già esistenti, per ampliare il bacino di utilizzo rimane il punto nodale e fondamentale per il corso. Criteri formativi: attraverso il processo progettuale del design che passa attraverso la definizione dello scenario (quadro dei vincoli e delle opportunità d'innovazione), del brief, del concept e del progetto, il corso intende accrescere la sensibilità e l'attenzione degli studenti per un design pienamente fruibile da tutte le tipologie di utenti e pensato per essi, portando al contempo lo sviluppo dell'iter progettuale fino ad un livello di dettaglio per affrontare le problematiche legate alla realizzazione e alla produzione di oggetti e artefatti.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	56110	DESIGN MULTIMEDIALE	ICAR/13	8	GARUTI CARLO	Il corso fornisce una panoramica degli strumenti per la comunicazione di idee e progetti attraverso l'uso del calcolatore, partendo dalle conoscenze che regolano la rappresentazione realistica di modelli tridimensionali per arrivare a studiare in modo critico i vari aspetti della simulazione di scene animate e la preparazione di pagine Web attraverso i linguaggi comunemente usati nel dialogo a distanza della rete internazionale InterNet.	Il corso fornisce una panoramica degli strumenti per la comunicazione di idee e progetti attraverso l'uso del calcolatore, partendo dalle conoscenze che regolano la rappresentazione realistica di modelli tridimensionali per arrivare a studiare in modo critico i vari aspetti della simulazione di scene animate e la preparazione di pagine Web attraverso i linguaggi comunemente usati nel dialogo a distanza della rete internazionale Internet.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	60981	SOCIOLOGIA DELL'AMBIENTE E DELLA COMUNICAZIONE	SPS/10	6	GAZZOLA ANTIDA	Il corso si propone di fornire alcune nozioni di base, relative alle teorie e ai metodi della sociologia volti a chiarire le principali dinamiche presenti nell'ambiente di vita, secondo specifiche variabili spazio-temporali, con una particolare attenzione alle connessioni teoriche ed applicative con la sociologia della comunicazione, al fine di consentire agli studenti di comprendere i principali elementi della socializzazione e la loro influenza sul comportamento individuale e di gruppo, le più rilevanti linee evolutive del cambiamento sociale e del rapporto tra società, cultura e comunicazione.	Il corso si articolerà in due parti: la prima parte comprenderà elementi di Sociologia generale preliminari alla trattazione di aspetti della Sociologia della comunicazione; la seconda parte riguarderà argomenti più specificamente attinenti la Sociologia degli ambienti abitativi e la Sociologia degli oggetti con particolare riguardo per i profili sociali degli oggetti. Le lezioni comprenderanno trattazioni teoriche, seminari, esercitazioni pratiche in aula
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	65410	STORIA DELL'ARCHITETTURA	ICAR/18	8	NASER ESLAMI ALIREZA	Obiettivo del corso è introdurre lo studente alla conoscenza sistematica della storia dell'architettura contemporanea, attraverso letture critico-interpretative sulle figure e sui movimenti più	Il corso si articola in un ciclo di lezioni relative ai temi centrali e fondamentali dell'architettura contemporanea. Inoltre, è prevista un'attività di ricerca didattica sviluppata dallo studente che, dopo aver scelto un argomento - in accordo con il docente che fornirà la relativa bibliografia- è tenuto a redigere una

				CONTEMPORANEA				emblematici dell'architettura moderna, dall'Art nouveau e l'Espressionismo alle più recenti tendenze del High Tech e del Decostruttivismo.	relazione.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	65413	LABORATORIO DI GRAFICA PER IL PRODOTTO 1 A	ICAR/17	10	FALCIDIENO MARIA LINDA (7 cfu) CASTELLANO ALESSANDRO (3 cfu)	Il laboratorio intende avvicinare gli studenti al mondo dell'immagine editoriale e pubblicitaria, analizzando quei sistemi di visualizzazione che traducono un messaggio in segno attraverso i canali di comunicazione. Si basa sull'analisi dei mezzi e dei prodotti grafici, sull'apprendimento di tecniche e strumenti di visualizzazione, sulla formulazione di sintesi progettuali per la realizzazione e l'invenzione di modi e modelli espressivi innovativi.	L'obiettivo principale del laboratorio consiste nel fornire i metodi, gli strumenti e le tecniche per la conoscenza e il progetto dei prodotti della comunicazione grafica. Secondo questa finalità, i contenuti didattici, erogati attraverso lezioni frontali e attività esercitative, sono articolati rispetto a una mappa concettuale che "scompone/struttura" i temi della comunicazione grafica in tre componenti fondamentali (testo, immagine e componenti visive di natura accessoria) e funzionali alla lettura dei prodotti esistenti, così come al loro progetto. I contenuti didattici sono riconducibili alle seguenti tematiche: storia e cultura della comunicazione visiva; strumenti e tecniche per la lettura, l'ideazione e lo sviluppo dell'idea progettuale; teorie, metodi e strumenti per il progetto.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	65413	LABORATORIO DI GRAFICA PER IL PRODOTTO 1 B	ICAR/17	10	BISTAGNINO ENRICA (7 cfu) CASTELLANO ALESSANDRO (3 cfu)	Il laboratorio intende avvicinare gli studenti al mondo dell'immagine editoriale e pubblicitaria, analizzando quei sistemi di visualizzazione che traducono un messaggio in segno attraverso i canali di comunicazione. Si basa sull'analisi dei mezzi e dei prodotti grafici, sull'apprendimento di tecniche e strumenti di visualizzazione, sulla formulazione di sintesi progettuali per la realizzazione e l'invenzione di modi e modelli espressivi innovativi.	L'obiettivo principale del laboratorio consiste nel fornire i metodi, gli strumenti e le tecniche per la conoscenza e il progetto dei prodotti della comunicazione grafica. Secondo questa finalità, i contenuti didattici, erogati attraverso lezioni frontali e attività esercitative, sono articolati rispetto a una mappa concettuale che "scompone/struttura" i temi della comunicazione grafica in tre componenti fondamentali (testo, immagine e componenti visive di natura accessoria) e funzionali alla lettura dei prodotti esistenti, così come al loro progetto. I contenuti didattici sono riconducibili alle seguenti tematiche: storia e cultura della comunicazione visiva; strumenti e tecniche per la lettura, l'ideazione e lo sviluppo dell'idea progettuale; teorie, metodi e strumenti per il progetto.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	65427	IGIENE APPLICATA ED ERGONOMIA	MED/42	8	CRISTINA MARIA LUISA	Il corso intende fornire, assumendo come prioritario l'approccio ergonomico finalizzato a evidenziare la complessità delle relazioni che si stabiliscono nel rapporto uomo- oggetto ambiente, le conoscenze igienistiche che consentano al designer di progettare ambienti di lavoro o componenti in armonia con il benessere dei loro utenti e che siano in grado di agevolare lo svolgimento del lavoro e i compiti di ciascun operatore, consentendo di conseguire livelli più elevati di qualità della vita lavorativa.	Il corso analizzerà i fattori legati alle caratteristiche dell'uomo: la variabilità delle caratteristiche biologiche, le misure antropometriche, i percentili e la misura della variabilità, gli strumenti statistici e i questionari di gradimento. La postura seduta: caratteristiche della colonna vertebrale e funzioni, caratteristiche di progetto delle postazioni Le articolazioni mano-polso gomito La percezione sensoriale: la visione: la percezione visiva; rapporto figura sfondo, le illusioni spaziali; il colore: aspetti fisiologici e psicologici Le norme tecniche e la certificazione europea L'ambiente confinato: la percezione termica dell'ambiente, caratteristiche fisiche, indici di benessere termoigroventilatorio; illuminazione degli ambienti confinati: illuminazione naturale, illuminazione artificiale. Inquinamento indoor: caratteristiche chimiche e biologiche; cause dell'inquinamento indoor; i materiali di arredo e la sicurezza; indoor e salute: sindrome da edificio malato e allergie respiratorie; le soluzioni progettuali inquinamento acustico: caratteristiche del rumore i riflessi sanitari: fastidio, disturbo, danno La normativa antincendio, normativa sulla sicurezza; normativa sulla disabilità.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	56476	PSICOLOGIA GENERALE	M-PSI/01	8	BERTIOTTI ALESSANDRO	Il corso intende fornire le basi epistemologiche, teoriche e metodologiche della disciplina, con particolare riferimento ai processi cognitivi legati all'interazione comunicativa tra utenti e tecnologie, al fine di introdurre ai temi fondamentali dell'ergonomia cognitiva.	I cinque sensi; la percezione; la formazione e l'utilizzazione della coscienza; il linguaggio: la sua nascita, il suo sviluppo, la sua funzione, il pensiero; la motivazione: come si alimenta, a cosa serve, come funziona; le emozioni; l'intelligenza e l'amore; l'identità personale e plurale; il concetto di salute; il disagio psicologico e culturale; le intenzioni: cosa sono, come si formano, a cosa servono; le rappresentazioni socio-culturali. Parte seminariale obbligatoria: La mente ama. Per capire ciò che siamo con gli affetti e la propria storia – La testa, i piedi, le braccia e le mani (quando entriamo nel mondo abbiamo già tutto quello che ci serve) – Doloranti e complessi (appena entriamo nel mondo impariamo a esistere) – Più veloci del tempo (correre e correre per arrivare dove dimenticheremo noi stessi) – La geografia dell'amore (impariamo la differenza fra il bene e il male solo se amiamo) Diventare quello che siamo o rimanere così (abbiamo creduto nel progresso dimenticando la nostra umanità) - La nostra umana natura, ossia la dimensione bio-logico-evolutiva e culturale della nostra esistenza. Analisi e sintesi degli argomenti del corso, in relazione al Design.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	2	65413	LABORATORIO DI GRAFICA PER IL PRODOTTO 2 (codocenza)	ICAR/17	10	FALCIDIENO MARIA LINDA (6 cfu) BARDOLA DURI (4 cfu)	Il laboratorio intende avvicinare gli studenti al mondo dell'immagine editoriale e pubblicitaria, analizzando quei sistemi di visualizzazione che traducono un messaggio in segno attraverso i canali di comunicazione. Si basa sull'analisi dei mezzi e dei prodotti grafici, sull'apprendimento di tecniche e strumenti di visualizzazione, sulla formulazione di sintesi progettuali per la realizzazione e l'invenzione di modi e modelli espressivi innovativi.	L'obiettivo principale del laboratorio consiste nel fornire i metodi, gli strumenti e le tecniche per la conoscenza e il progetto dei prodotti della comunicazione grafica. Secondo questa finalità, i contenuti didattici, erogati attraverso lezioni frontali e attività esercitative, sono articolati rispetto a una mappa concettuale che "scompone/struttura" i temi della comunicazione grafica in tre componenti fondamentali (testo, immagine e componenti visive di natura accessoria) e funzionali alla lettura dei prodotti esistenti, così come al loro progetto. I contenuti didattici sono riconducibili alle seguenti tematiche: storia e cultura della comunicazione visiva; strumenti e tecniche per la lettura, l'ideazione e lo sviluppo dell'idea progettuale; teorie, metodi e strumenti per il progetto.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	56477	LABORATORIO DI DESIGN 3 A	ICAR/13	10	FAGNONI RAFFAELLA	Nella fase conclusiva del percorso formativo, il laboratorio ha lo scopo di testare "nella pratica sperimentale" le capacità progettuali dello studente, attivando esplorazioni tematiche di industrial design del prodotto e della nautica all'interno di una visione ampia del termine e introducendo una intensa varietà di stimoli utili alla sua elaborazione. I casi studio applicati alla nautica approfondiranno temi di ergonomia e morfologia delle imbarcazioni di taglia prossima ai 24 metri.	I contenuti del corso riguardano le abilità tecnico-progettuali e saranno sviluppati su un percorso guidato e basato sulla sperimentazione con un brief assegnato. Essi riguardano: 1) - il concetto di design nello scenario contemporaneo e nella cultura del progetto, con particolare attenzione agli approcci del design sociale e del design activism. Molti dei termini più comuni - "mercato", "target", "designer" - sono cambiati con la rivoluzione digitale web 2.0. - la complessità delle relazioni prodotto/utente, prodotto/contesto. Anche la relazione fra azienda ed utente assume nuove configurazioni, che vedono l'utente spesso come soggetto attivo (pro-sumer /consum-autore) comportando nuove azioni progettuali e temporali. 2) - strumenti per il progetto - ricerca, analisi, ideazione, formalizzazione, modellizzazione, verifica. Le lezioni saranno supportate dall'illustrazione di casi di studio emblematici ed esemplificativi. Durante le ore di lezione saranno sviluppati temi che potranno essere affrontati con esercitazioni teorico pratiche, da svolgersi in parte in aula in parte a casa, in ragione della loro complessità. L'attività esercitativa è svolta individualmente o in gruppo. 3) - lettura: l'osservazione e la restituzione grafica di concetti, dati informazioni. Studiare, osservare, elaborare restituire visivamente sono competenze fondamentali del processo progettuale. Ciascuno studente, singolarmente o in gruppo, dovrà "leggere" una situazione, un concetto, un testo, un prodotto, elaborandone una sintesi infografica da presentare al gruppo. 4) - progetto: ciascuno studente, singolarmente o in gruppo, dovrà sviluppare un progetto all'interno di un tema assegnato, svolgendo tutte le fasi del processo, ed elaborandone la presentazione finale

L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	56477	LABORATORIO DI DESIGN 3 B	ICAR/13	10	SALE MUSIO MASSIMO	Oggetto del Corso sarà la progettazione di un'imbarcazione di circa 15 mt di lunghezza fuori tutto (a vela e/o a motore) secondo un piano di costruzione dato. Il Corso affronterà tutte le problematiche legate alla comprensione delle forme di carena alla loro modellazione e alla definizione dei vincoli che lo scafo impone nella progettazione. Altresì il Corso affronterà la progettazione completa degli esterni e degli interni partendo da un'approfondita analisi di mercato che puntualizzi la tipologia di imbarcazione da progettare e gli standard dotazionali richiesti. Saranno oggetto del corso il design degli esterni e degli interni, la distribuzione dell'imbarcazione, i flussi di percorrenza la definizione dei singoli ambienti, la strumentazione di bordo e l'attrezzatura di coperta necessarie al funzionamento e all'esercizio dell'imbarcazione stessa, nonché alcuni cenni sull'apparato propulsivo a motore e la sala macchine. Per quanto riguarda l'imbarcazione a vela una parte del progetto di massima sarà dedicato alla definizione generale del ponte di coperta e del piano velico.	- Esercitazione Gozzo - Indagine di mercato realizzata su tavole A3 verticali a mano libera (3 barche a vela e 3 barche a motore) - Prime scelte progettuali tramite schizzi a mano su fogli A3; - Progetto di massima completo di piani generali (piano di coperta, piano degli interni, profilo, sezione longitudinale, n°3 sezioni trasversali, vista da prua e vista da poppa) eventuali render Elaborati d'esame: - Album A3 sul percorso progettuale svolto durante il semestre; - Modello 3D delle imbarcazioni oggetto di valutazione (valutazione sia dell'elaborato grafico sia colloquio orale relativo l'apprendimento delle nozioni fondamentali di rinoceros); - Piani generali e renderizzazioni del progetto definitivo in scala 1:25 (piano di coperta, piano degli interni, profilo, sezione longitudinale, n°3 sezioni trasversali, vista da prua, vista da poppa) adeguatamente impaginati e stampati.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	64942	INFRASTRUTTURE E SERVIZI	ING-IND/08	6	CONCA ANDREA	Il corso intende proporre una conoscenza di base delle problematiche produttive e gestionali connesse ai temi della mobilità, fornendo un quadro essenziale delle aree di intervento legate ai contesti infrastrutturali e ai mezzi di trasporto sviluppando esercitazioni volte a indagare segmenti di complessità operativa.	Il corso affronta le principali tematiche connesse ad infrastrutture e servizi di trasporto, mobilità urbana, analisi di sistemi di trasporto, e aspetti ad essi connessi. In particolare, il corso si struttura nei seguenti punti: infrastrutture e servizi di trasporto stradale; infrastrutture e servizi di trasporto ferroviario; infrastrutture e servizi di trasporto marittimo/fluviale; infrastrutture e servizi di trasporto aereo ed aeroportuale; i trasporti e la mobilità nel contesto Comunitario (progetti, iniziative, bandi, ecc.); sicurezza dei sistemi di trasporto; mobilità urbana sostenibile; esternalità prodotte da infrastrutture e servizi di trasporto. Il corso si suddivide in una componente teorica (lezioni frontali), e una legata ad esercitazioni di gruppo in cui gli studenti affrontano, nel dettaglio, una tematica affine agli argomenti affrontati in aula, redigendo una relazione tecnica.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	56479	ARCHITETTURA DEGLI INTERNI	ICAR/16	6		L'insegnamento ha come obiettivo prioritario l'insegnamento dell'architettura dal punto di vista della composizione architettonica, intesa come attività di sintesi formale, funzionale e costruttiva delle diverse discipline, umanistiche e tecnico-scientifiche, che concorrono nell'attività edificatoria. L'iterazione del laboratorio ai diversi anni di corso dà ragione di un percorso formativo che va dall'introduzione alle nozioni elementari del primo anno, fino all'approfondimento delle questioni caratteristico degli ultimi anni, perseguito attraverso l'applicazione a temi progettuali che vanno dal semplice al complesso, in termini di quantità volumetriche, di estensione territoriale e di scala progettuale.	Extra Small. Da questo aggettivo, inteso come parametro per la produzione di idee nel campo dell'interior design, prende il via il corso. Con la volontà di intraprendere un percorso che consenta, attraverso un progressivo avvicinamento alla tema della casa, di approdare al progetto degli interni di un'abitazione di dimensioni contenute mettendo insieme le scale dell'architettura e del design. Alla casa, e alla sua taglia mini, si farà riferimento non soltanto come spazio vivibile ma come banco di prova su cui sperimentare logiche utilizzabili, più in generale, per il progetto degli interni. Con una particolare attenzione agli arredi e a chi li usa ed alle relazioni tra architettura e corpo.
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	27090	PROVA DI CONOSCENZA LINGUA INGLESE		4		I crediti sono assegnati secondo il livello di competenza raggiunto, rapportato alle tabelle comparative Europee (ad esempio primo livello = 2 CFU) valutando solo il livello più alto conseguito.	
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	37423	TIROCINIO		8		Il tirocinio formativo e di orientamento e gli stage, di cui al DM 25 marzo 1998, n. 142 e successive modificazioni, sono periodi di formazione per lo studente, che dovranno essere svolti solo presso studi o Enti in convenzione con la Scuola Politecnica, secondo il Regolamento pubblicato sul sito.	
L-4	0 - NESSUN INDIRIZZO	3	57181	PROVA FINALE		6		La prova finale consiste nella discussione critica, dinanzi ad apposita commissione, di un elaborato di sintesi (portfolio), redatto sotto la guida di un docente, relativo ai temi e alle discipline affrontati nel corso proprio percorso formativo, previo superamento di un accertamento di conoscenza di una lingua dell'unione europea.	