



ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Innovazione Tipologica
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDE/01
Corso di Studio:	Design del Prodotto e della Comunicazione
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	Carlo Di Pascasio
Obiettivi formativi:	<p>Il corso propone un tema progettuale di riferimento, all'interno del quale individuare il concept di progetto, da sviluppare singolarmente o in gruppi al massimo di tre studenti.</p> <p>Si riportano i temi proposti negli anni precedenti: 2011-2012, "ODM, Oggetti Digitalmente Modificati"; 2012-2013, "FOOD DESIGN, riti, consumo, confezionamento dei cibi d'Abruzzo"; 2013-2014 "CULTURA, RICORDO, MERCE, il design del merchandising museale.", 2014-2015 "BIMBO FOOD, cibi della normalità e dell'emergenza nell'età prescolare", 2015-2016 ", " TUTTI AL MARE! Bagnanti, naviganti, pescatori", 2016-2017 "ARTE E MEMORIA, nel design del merchandising museale"</p> <p>All'interno del tema proposto la progettazione dovrà indagare e proporre nuove tipologie di oggetti, materiali o immateriali; nel programma di ricerca saranno elencati alcuni degli argomenti contenuti all'interno delle macroaree indicate.</p> <p>L'obiettivo finale sarà la redazione del progetto di un oggetto, di un sistema di oggetti o anche di un interfaccia che sia espressione e dimostrazione di un concept derivato dal tema proposto.</p>
Contenuti (descrizione del corso):	<p>Il corso (marzo 2017-maggio 2018) si articolerà in due fasi, la prima dedicata alla ricerca sulle macroaree relative al tema proposto, svolta per gruppi di lavoro, con visite, seminari ed incontri, e si concluderà con la presentazione degli elaborati prodotti dalla ricerca e all'analisi dei risultati, la formulazione del brief illustrato di progetto, prima configurazione della proposta progettuale individuale.</p>

La seconda fase sarà dedicata allo svolgimento dell'iter progettuale, con la redazione di elaborati grafici e modelli, anche nell'ambito dell'orario delle lezioni, sufficienti alla descrizione ed alla comunicazione dei progetti negli aspetti del rapporto con gli utenti ed il contesto, dei modi d'uso, delle caratteristiche innovative, dei materiali e delle finiture, della completa definizione delle caratteristiche dimensionali.

Programma esteso:
NB si riporta il programma per l'anno accademico 2017-2018

**ISIA
PESCARA
DESIGN**

AA 2017/2018

Corso di Innovazione Tipologica
Docente: prof. Carlo Di Pascasio

PROGRAMMA

Dalla prima rivoluzione industriale della fine del '700 l'organizzazione del lavoro e della produzione hanno avuto uno sviluppo lineare, legato solo all'ottimizzazione della meccanizzazione e dello sfruttamento delle risorse umane, oltre che materiali, e dell'allargamento dei mercati.

Alla progressiva scomparsa nei paesi ad industrializzazione avanzata della tradizionale catena di montaggio, con lo svolgimento di operazioni ripetitive ed alienanti compiute centinaia di volte dall'operaio addetto, e della fatica fisica, corrisponde l'impiego di robot ed interfacce per lo svolgimento delle varie lavorazioni, con l'operaio in funzione di programmatore e controllore.

Nei tempi recenti abbiamo assistito ad una serie di grandi trasformazioni dei modi di produzione e distribuzione delle merci: dalla macchina utensile intesa come ottusa "operaia" si è passati alla macchina "intelligente": l'informatica, cambiando il concetto stesso di merce, propone l'informazione stessa come "merce immateriale". La rivoluzione industriale 4.0 sta connettendo in un unico sistema planetario produzione-distribuzione-vendita dei prodotti, sempre più smart e collegati dalla IoT, l'internet delle cose che comunicano tra di loro e con noi.

I comportamenti dell'individuo e delle società in genere sono sottoposti ad accelerazioni che divengono sempre più frenetiche: competizione tra individui e sistemi, sviluppo non più sostenibile ed i conseguenti fenomeni negativi per il pianeta, costituiscono l'orizzonte all'interno del quale l'efficienza tende a diventare l'unico metro di giudizio dell'efficacia delle nostre azioni.

Il telelavoro è la nuova forma di asservimento dell'uomo alla macchina: con il pc si può lavorare comodamente al proprio domicilio, diminuendo la quantità di strumenti e materiali utilizzati ed eliminando i tempi di percorrenza casa-posto di lavoro; ma con il rischio di prolungare di fatto il tempo di lavoro ben oltre il normale orario. Lavoro, tempo libero, relazioni possibili h 24 online, a svantaggio delle relazioni interpersonali "reali".

Il tempo appare così la merce virtuale più lussuosa e desiderabile.

Delocalizzazione, come tendenza alla scomparsa di concentrazione ed alla diffusione sui territori di risorse umane e mezzi di produzione, globalizzazione come interdipendenza a livello planetario delle economie e dei mercati sono fenomeni ¹

socioeconomici direttamente collegati anche alla possibilità di acquisire e trasmettere informazioni in tempo reale. Alla rapida diffusione delle stampanti 3d e alla diminuzione del loro costo potrebbe corrispondere il loro uso "domestico", le merci materiali potrebbero essere autoprodotte e fabbricate in casa.

La *cultura maker*, con l'obiettivo di rendere ogni persona consapevole delle proprie possibilità creative, offre l'opportunità di trasformare qualsiasi idea in oggetto

o prodotto concreto mediante procedure di *digital fabrication*.

Artigiani digitali condividono idee e know-how, trasformano dati in oggetti reali, gestiscono la filiera dal progetto alla vendita dei loro prodotti reali o virtuali.

Finalita'

L'innovazione tipologica costituisce quell'area progettuale, situata tra metaprogetto e design del prodotto, nella quale è possibile ricercare e verificare con la metodologia creativa propria del progettista designer, le mutazioni e i cambiamenti di stato dei "tipi" di oggetti, sistemi, servizi, al cambiamento dei rapporti con l'utente o con il contesto, al trasferimento di materiale, di tecnologia, di concetto.

Il progetto, tendente all'innovazione tipologica, dovrà interpretare e dare adeguate risposte in termini materiali/immateriali a nuovi contenuti, materiali e tecniche produttive.

Rispetto per l'ambiente, coscienza individuale, estetica e qualità della vita sono alcuni dei contenuti a cui dare forma, alla ricerca di nuove espressività dei segni delle funzioni e riscoprendo le funzioni dei segni.

Il corso di Innovazione Tipologica si configura come momento di sintesi delle conoscenze acquisite nelle varie discipline afferenti alla progettazione di oggetti, sistemi, servizi, destinati alla produzione industriale e tende a promuovere lo sviluppo delle capacità analitiche, della coscienza dello specifico, dell'atteggiamento progettuale, inteso anche come ricerca costante di nuove risposte alle nuove esigenze ed alle evoluzioni dei contesti socioeconomici, con l'impiego delle tecniche operative connesse.

Il designer, come operatore culturale, lavora alla mediazione tra i bisogni dell'utente e la produzione.

Obiettivi

Il corso propone un tema progettuale di riferimento, all'interno del quale individuare il concept di progetto, da sviluppare singolarmente o in gruppi al massimo di tre studenti.

Si riportano i temi proposti negli anni precedenti:

2011-2012, "ODM, Oggetti Digitalmente Modificati"; 2012-2013, "FOOD DESIGN, riti, consumo, confezionamento dei cibi d'Abruzzo"; 2013-2014 "CULTURA, RICORDO, MERCE, il design del merchandising museale.", 2014-2015 "BIMBO FOOD, cibi della normalità e dell'emergenza nell'età prescolare", 2015-2016 ", " TUTTI AL MARE! Bagnanti, naviganti, pescatori", 2016-2017 "ARTE E MEMORIA, nel design del merchandising museale"

Per l'anno accademico 2017-18:

HOMO LUDENS, tra reale e virtuale

"Tuttavia mi pare che l' *homo ludens*, l'uomo che gioca, indichi una funzione almeno così essenziale come quella del fare, e che meriti un posto accanto all'*homo faber*". Johan Huizinga, 1946, Giulio Einaudi editore 1993

Per gioco si intende un'attività (per lo più divertente) di intrattenimento, volontaria e intrinsecamente motivata, svolta da adulti, bambini, o animali, a scopo ricreativo. Nella lingua italiana, la parola "gioco" viene anche impiegata in modo più specifico, riferendosi ad attività ricreative di tipo competitivo, e caratterizzate da obiettivi e regole rigorosamente definiti (come nel caso per esempio dei giochi da tavolo).

Il normale sviluppo delle capacità umane, così come la normale crescita degli animali superiori, in particolare dei mammiferi, è strettamente collegato alla quantità e alla qualità dei giochi in cui azioni fittizie simulano azioni reali, che questi hanno la possibilità di attuare durante il loro sviluppo. Per tale motivo l'essere umano, che si trova sul più alto gradino della scala evolutiva, gioca molto anche da adulto, giacché anche l'adulto ha bisogno di momenti di evasione, rilassamento, scambio, confronto, arricchimento, creazione di mondi irreali.

Il gioco, sia al chiuso che all'aperto, è strutturato e caratterizzato da obiettivi e regole rigorosamente definiti (come nel caso dei **giochi di società** o dei **giochi da tavolo**) condivise e da rispettare. Preparazione, svolgimento, raggiungimento dell'obiettivo sono le fasi principali dei giochi

In ambito pedagogico il gioco è divenuto importante e fondamentale oggetto di studio. Il gioco è diventato lo strumento principale che accompagna la crescita e lo sviluppo del bambino. Il gioco infantile simula le attività dell'individuo adulto anche con la miniaturizzazione di oggetti (la casa di Barbie), con l'impiego di materiali e strumenti

tanto più efficaci quanto più sono semplici e scarsamente strutturati. Oggetti semplici come matite e fogli di carta, ma anche oggetti e sostanze naturali come mattoncini, pezzi di legno, pietre, sabbia, fango, acqua, possono essere più adeguati e utili nel costruire dei giochi e, quindi, nell'aiutare lo sviluppo del bambino, rispetto a strumenti complessi e più sofisticati.

All'interno del tema proposto la progettazione dovrà indagare e proporre nuove tipologie di oggetti, materiali o immateriali; nel programma di ricerca allegato sono elencati alcuni degli argomenti contenuti all'interno delle macroaree indicate.

L'obiettivo finale sarà la redazione del progetto di un oggetto, di un sistema di oggetti

o anche di un interfaccia che sia espressione e dimostrazione di un concept derivato dal tema proposto.

Dalla analisi dei risultati della ricerca e dal conseguente riconoscimento di "bisogni", ma anche di "sogni", intesi come bisogni inespressi, deriverà la scelta del tema individuale che sarà sviluppato con elaborati grafici, modelli ed eventuale realizzazione di prototipi.

Si ricorda che saranno comunque da preferire le soluzioni che tendano a dare risposte semplici alla eventuale complessità dei concept proposti.

Il corso potrà anche proporre l'impiego di una tecnologia o di un materiale, di cui verificare le possibilità di utilizzazione nell'innovazione

Contenuti

Il corso (marzo 2017-maggio 2018) si articolerà in due fasi, la prima dedicata alla ricerca sulle macroaree relative al tema proposto, svolta per gruppi di lavoro, con visite, seminari ed incontri, e si concluderà con la presentazione degli elaborati prodotti dalla ricerca e all'analisi dei risultati, la formulazione del brief illustrato di progetto, prima configurazione della proposta progettuale individuale.

La seconda fase sarà dedicata allo svolgimento dell'iter progettuale, con la redazione di elaborati grafici e modelli, anche nell'ambito dell'orario delle lezioni, sufficienti alla descrizione ed alla comunicazione dei progetti negli aspetti del rapporto con gli utenti ed il contesto, dei modi d'uso, delle caratteristiche innovative, dei materiali e delle finiture, della completa definizione delle caratteristiche dimensionali.

La comunicazione del progetto, anche se non direttamente indirizzata a fini produttivi immediati, terrà conto di norme tecniche e convenzioni d'uso, e sarà eseguita sia con tecniche manuali che con l'uso di programmi autocad e di modellazione tridimensionale e stampa 3D.

L'approccio alla progettazione ed il suo svolgimento avverranno

anche in forma interdisciplinare, con l'intervento all'interno di seminari di docenti sia delle discipline umanistiche che di quelle tecnico progettuali, e con l'intervento di esperti esterni.

Il corso proporrà esercitazioni di breve durata, come approccio progettuale al tema d'anno, negli anni precedenti: "*Piegoripiego*", "*Macchine ad energia naturale*", "*Con l'impiego di un elastico...*", "*Mangiare con le mani*".

Si riportano di seguito alcuni degli argomenti che verranno svolti nel corso delle lezioni:

- *Le comunicazioni del progetto;*
- *HOMO LUDENS, tra reale e virtuale;*
- *I modi dell'innovazione, l'innovazione tipologica;*
- *Innovazione tipologica nei progetti del corso;*
- *Fare leggero;*
- *Le ragioni della forma;*

Valutazione

La progettazione dovrà tenere grande conto degli aspetti di:

- innovazione tipologica e morfologica;
- applicazione innovativa di tecnologia, materiale, processo, componente;
- rispetto per l'ambiente, l'individuo, la società: risparmio energetico, ridotto impatto sull'ambiente fisico, riuso;
- gestione della complessità;
- comunicazione delle funzioni primarie e secondarie, contenuti estetici e semantici, segni della funzione e funzione dei segni;
- propensione alla espressione degli aspetti sociali e dello scambio interpersonale.

La valutazione ed i conseguenti giudizi di verifica di primo modulo e votazione di esame saranno espressi sulla base dei seguenti parametri di giudizio, coerenti con le finalità e gli obiettivi del corso:

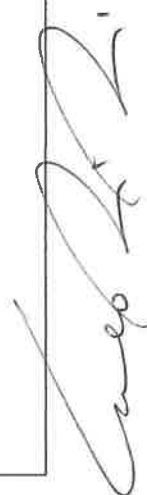
- coerenza dell'analisi e delle proposte progettuali;
- caratteri innovativi del progetto;
- rispetto delle problematiche contestuali specifiche, ecosostenibilità, riciclabilità, risparmio di materiali, risparmio energetico;
- comunicazione dell'analisi e del progetto.

Prof. Carlo Di Pascasio

Febbraio 2018

e-mail: carlo.dipascasio@isiaroma.it

cell + 39 339 4690567 ; tel + 39 06 33610 946



All.to Programma di ricerca

Metodi didattici: Il metodo didattico prevede la partecipazione attiva degli studenti e l'apprendimento attraverso il fare. Il corso oltre alle lezioni frontali, indicate nel programma, propone esercitazioni brevi e la redazione di un progetto, individuale o di gruppo, relativo al tema proposto.

Altre informazioni:

Modalità di verifica dell'apprendimento: I risultati della ricerca tematica verranno comunicati dagli studenti e commentati dal docente. La verifica dell'apprendimento avverrà con le revisioni del lavoro svolto nelle esercitazioni brevi e nello svolgimento dell'iter progettuale, e si concluderà con l'esame finale.



Prerequisiti:	
Testi di riferimento:	<i>Dare forma e senso ai prodotti. Il contributo del design ai processi d'innovazione</i> , Lucia Rampino, Franco Angeli 2018, <i>4 punto 0</i> , aa vv, Hoepli 2017, <i>La rete della vita</i> , Fritjof Capra, Rizzoli BUR 2008, <i>La sostanza delle cose</i> , Mark Miodovnik, Bollati Boringhieri 2017, <i>Le leggi della semplicità</i> , Jhon Maeda, Bruno Mondadori 2009
Modalità di verifica dell'apprendimento:	esame: scritto [*] orale [*] Altro (specificare)



30,09,2018