



TECNICO ESPERTO DI PROGETTO IN OGGETTI D'USO - PRODUCT DESIGN - Percorso formativo riservato al canale universitario

Settore ISFOL: 19 - LAVORI D'UFFICIO
SubSettore ISFOL: 1907 - Varie lavori d'ufficio
Codice Profilo: 1907026

Descrizione

E' professionalità che opera nel settore dell'oggetto d'uso, si occupa di progettazione ed ingegnerizzazione all'interno delle logiche produttive industriali, per una produzione di tipo seriale. E' in grado di concepire e progettare prodotti per il sistema industriale. Il suo scopo è quello di contestualizzare il prodotto non solo all'interno di un mercato, ma anche di una società con propri caratteri e modalità di consumo prevedendone l'impatto a livello sociale e ambientale.

Codice ISFOL (comparto)

1907 - Varie lavori d'ufficio

Codice ATECO

K74 - ATTIVITÀ DI SERVIZI ALLE IMPRESE

Tipologia: Modulo Professionalizzante

Livello europeo qualifica: IV.c

Riferimenti normativi

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (BASE)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere i principali movimenti dell'arte contemporanea, gli artisti e le loro opere più significative	Ricognizione sulle vicende, i protagonisti ed i problemi dell'arte contemporanea, con particolare attenzione agli aspetti di metodo che possono risultare di aiuto nella progettazione dell'arte odierna.
2	Essere in grado di utilizzare il personal computer ed i principali programmi operativi	Informatica: strumenti informatici in uso, sistemi operativi e reti, strumenti digitali.
3	Conoscere ed applicare i principi e le tecniche elementari nelle seguenti materie propedeutiche: Tecniche di rappresentazione e disegno	Strumenti di tracciamento manuale e informatizzati per la definizione delle forme e dei materiali; cultura del progetto.
4	Conoscere i principi di statica dell'oggetto	Elementi di statica grafica. Principali sollecitazioni di una struttura puntiforme o a guscio. Metodi di verifica delle strutture

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TECNICO-PROFESSIONALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere le basi della scienza delle costruzioni riferita all'oggetto d'uso e conoscere i materiali, il loro uso e le loro applicazioni.	Definizione dei concept, progetto strutturale e funzionale dell'oggetto d'uso, realizzazione di rendering con ambientazione dei nuovi prodotti in vari tipi di contestualizzazione.
2	Conoscere gli aspetti microstrutturali e modalità di modifica controllata delle microstrutture; tecnologie di lavorazione tradizionali ed innovative; modalità di scelta dei materiali e della tecnologia di lavorazione.	Aspetti microstrutturali e modalità di modifica controllata delle microstrutture; tecnologie di lavorazione tradizionali ed innovative; modalità di scelta dei materiali e della tecnologia di lavorazione.
3	Essere in grado di ampliare le metodologie progettuali, stabilendo i criteri necessari per la definizione del progetto: cosa fare e come fare, ovvero l'aspetto creativo e l'aspetto tecnico realizzativi.	Raccolta e analisi della documentazione, elaborazione di un concept, analisi tecnica dell'elaborato, realizzazione del modello.
4	Conoscere le principali tecniche di modellizzazione del materiale	Sviluppo delle abilità operazionali nella definizione e contestualizzazione del progetto; formalizzazione di percorsi progettuali anche in connessione con la produzione industriale.
5	Essere in grado di progettare oggetti per il casalingo	Elaborazione di un concept, analisi tecnica dell'elaborato, realizzazione del modello.
6	Essere in grado di coniugare il patrimonio artistico e la sua commercializzazione di oggetti originali se pur di uso comune, in particolare gioielli e oggetti di arredo.	Progetto, prodotto e vendita. Il marchio, gli oggetti, il packaging, il punto vendita, la comunicazione, i mondi e i modi possibili.

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TRASVERSALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Essere in grado di effettuare analisi di mercato e delle tendenze del design	Elementi di base per l'introduzione al marketing. Studio delle analisi di mercato e delle procedure per l'introduzione di un bene sul mercato. Studio dell'applicazione del marketing mix e del marketing creativo.
2	Conoscere la normativa sulla tutela della proprietà intellettuale e il diritto d'autore	Introduzione al codice civile. Analisi dei fattori di protezione del design. I brevetti e il diritto d'autore
3	Essere in grado nella progettazione di oggetti quotidiani di adottare logica ed esigenze tecnico-funzionali, oltre che mentali, dell'utilizzatore.	Studio dei processi cognitivi, dei processi percettivi di base, il riconoscimento di oggetti, spazio e azione, sistemi di memoria, il pensiero matematico, il ragionamento deduttivo e il giudizio probabilistico, le decisioni, l'intelligenza umana.
4	Essere in grado di relazionarsi con altre persone ed ambienti nel contesto lavorativo	Tecniche di comunicazione in un contesto organizzativo e di lavoro; tecniche di lavoro a gruppo; concertare e negoziare soluzioni e risorse.

5	Conoscere il quadro normativo e le istituzioni nel contesto socio-economico europeo	Introduzione al diritto comunitario e alle istituzioni europee
---	---	--

Durata minima (ore): 587

Requisiti di ingresso

	Titoli di istruzione	Qualifiche professionali conseguite mediante percorso/i formativo/i	Eventuali altri requisiti aggiuntivi rispetto ai titoli di studio/formazione
a)	ISTRUZIONE SECONDO CICLO: (titolo attestante il compimento del percorso relativo al secondo ciclo dell'istruzione (sistema dei licei o sistema dell'istruzione e formazione professionale))		Iscrizione corso di laurea 1° attinente

Sbocchi occupazionali

*Le prospettive occupazionali sono all'interno degli uffici di progettazione ed ingegnerizzazione del prodotto delle aziende di settore; oppure la possibilità di lavorare in proprio come product designer esperto di settore.

Professionalità docente

*Docenti universitari che curano l'insegnamento delle proprie materie all'interno del Corso di Laurea in Disegno Industriale, a questi si sommano gli esperti del settore provenienti dal mondo delle imprese.

Attrezzature e sussidi didattici

*Laboratori di progettazione, laboratori di modellistica e laboratori tecnologici.

Note

*Il percorso formativo rilascia 53 CFU. Il modulo prevede 587 ore di formazione in aula (tra cui 195 ore di laboratori), 200 ore di stage e 300 ore di autoformazione.