

Linee guida per la tesi di laurea

CdL in Design del prodotto industriale



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
CORSO DI LAUREA IN DESIGN
DEL PRODOTTO INDUSTRIALE



Design

Dipartimento di Architettura
Università di Bologna

01. Indicazioni generali 3

02. Scelta del tema 5

03. Percorso e valutazione 48

04. Elaborato finale e presentazione 55

01. Indicazioni generali



C'è una importante differenza tra “(re-)styling” e design.

Restyling è dare una forma diversa ad una soluzione progettuale esistente.

Design è il risultato di un percorso di progetto.

01. Indicazioni generali



Come in tutti i progetti di design, anche per la tesi vale il **principio della originalità**.

Si possono **cercare riferimenti** e si devono **analizzare prodotti esistenti** che riconducono alla stessa funzione e progettualità.

Ma **non si copiano 1:1 oggetti esistenti**.

Lo stesso principio vale per la componente testuale e di ricerca. È necessario **citare sempre le fonti** utilizzate e la provenienza dell'apparato iconografico, restituendole attraverso la bibliografia finale.

02. Scelta del tema

Bisogno

Ricerca

Design

Soluzione

La tesi si costruisce come ogni altro percorso progettuale. La questione cruciale che la distingue da molti laboratori di progettazione, è la definizione del tema: “la domanda iniziale” che definisce il “bisogno su cui lavorare”.

Un’osservazione che genera una domanda degna di una risposta progettuale, è la parte più importante (e forse più difficile) di una tesi.

02. Scelta del tema

Possibili fonti di ispirazione per la formulazione del tema di tesi sono:

- a. **Approfondimento di un progetto della carriera universitaria**
- b. **Approfondimento del brief del tirocinio aziendale**
- c. **Hobby, interessi personali, conoscenze non afferenti al campo del design**
- d. **Esperienza/Osservazione di un contesto vissuto in prima persona**

02. Scelta del tema



a.

Approfondimento di un progetto della carriera universitaria:

Riproporre un tema di un progetto già fatto in passato, non ha una forza motivazionale tale da poter condurre una nuova ricerca da zero.

Tuttavia, si potrebbe individuare un ambito progettuale simile al progetto già fatto che è stato particolarmente interessante e si vuole approfondire.

A seguire, come esempio, qualche estratto della tesi di Edoardo Ferrari.

Contesto di ricerca

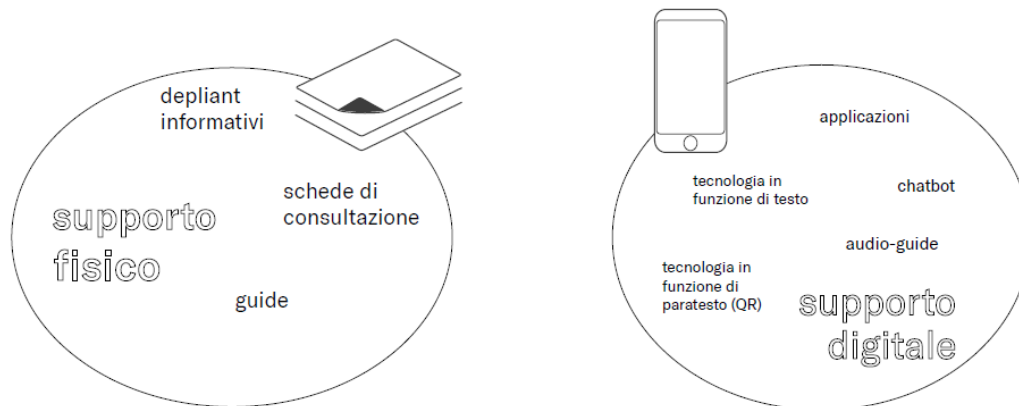
- Il **museo** viene definito come spazio espositivo e luogo fisico dove l'arte diventa informazione e cultura.

L'ente viene a definirsi e configurarsi come **public service**, tenuto a raggiungere un livello di **package of qualities**, ovvero la qualità della conservazione delle collezioni e, allo stesso tempo, la qualità dei servizi erogati al pubblico.



Servizi museali odierni

- Gli enti museali al giorno d'oggi offrono differenti servizi ai visitatori, in base alle proprie disponibilità economiche e tecnologiche. I servizi offerti spaziano dai supporti d'informazione materici, come cartellonistica e dépliant ai supporti digitali come audioguide e pannelli interattivi.



Formato di Edoardo Ferrari | a.a. 2017/18

Ricerca sul campo

“Sono interessato a scoprire informazioni sulle opere durante la visita al museo attraverso supporti che mi facciano imparare”.

“Visitare un museo è un'attività sicuramente gratificante, ma anche faticosa, l'uso delle audio-guide porta ad un minore affaticamento grazie all'uso dell'udito e non solo della vista”.

visitatore

“Vorrei imparare informazioni sull'arte visiva purché mi offrano approfondimenti che non potrei ricavare da solo”.

“Di solito uso materiale a stampa o digitale, ma non la guida della mostra”.

“La prima volta che visito un nuovo museo preferisco seguire il percorso con una guida per poter interagire e fare domande.”

Formato di Edoardo Ferrari | a.a. 2017/18

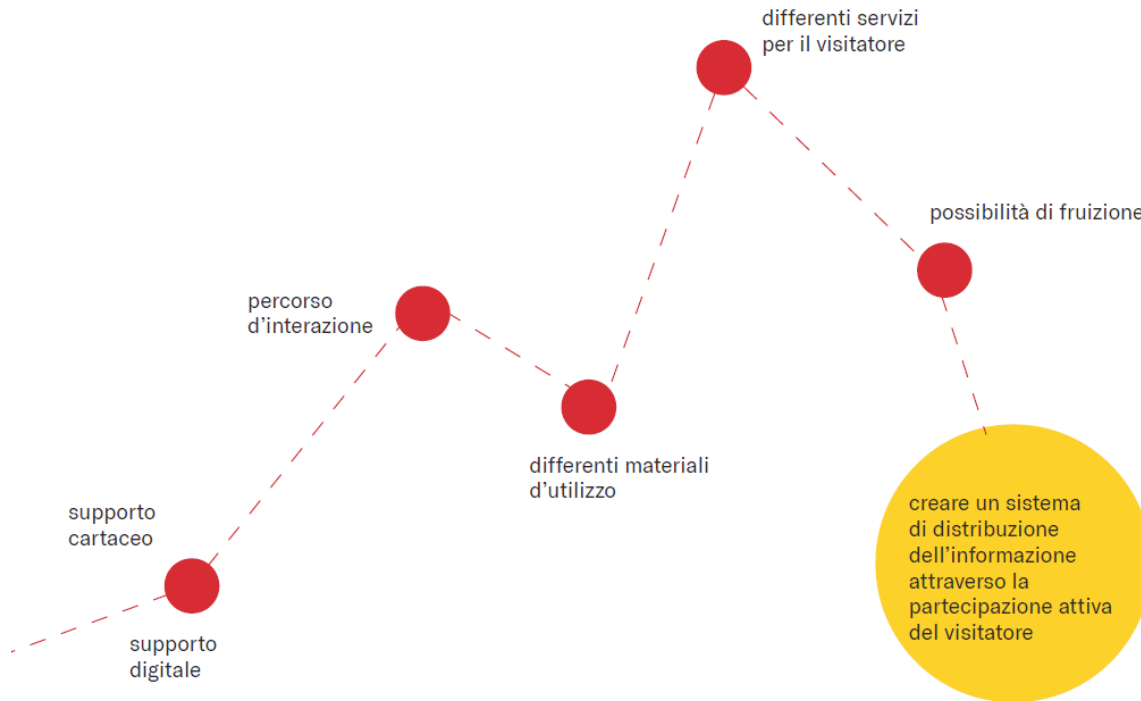
Progetti assimilabili

→ teens.palazzograssi.it

teens.palazzograssi.it è uno strumento che offre ai ragazzi informazioni sugli artisti e sui temi invitandoli a visitare le mostre di Palazzo Grassi e Punta della Dogana accompagnati dalle spiegazioni e interpretazioni dei loro coetanei.



Obiettivi

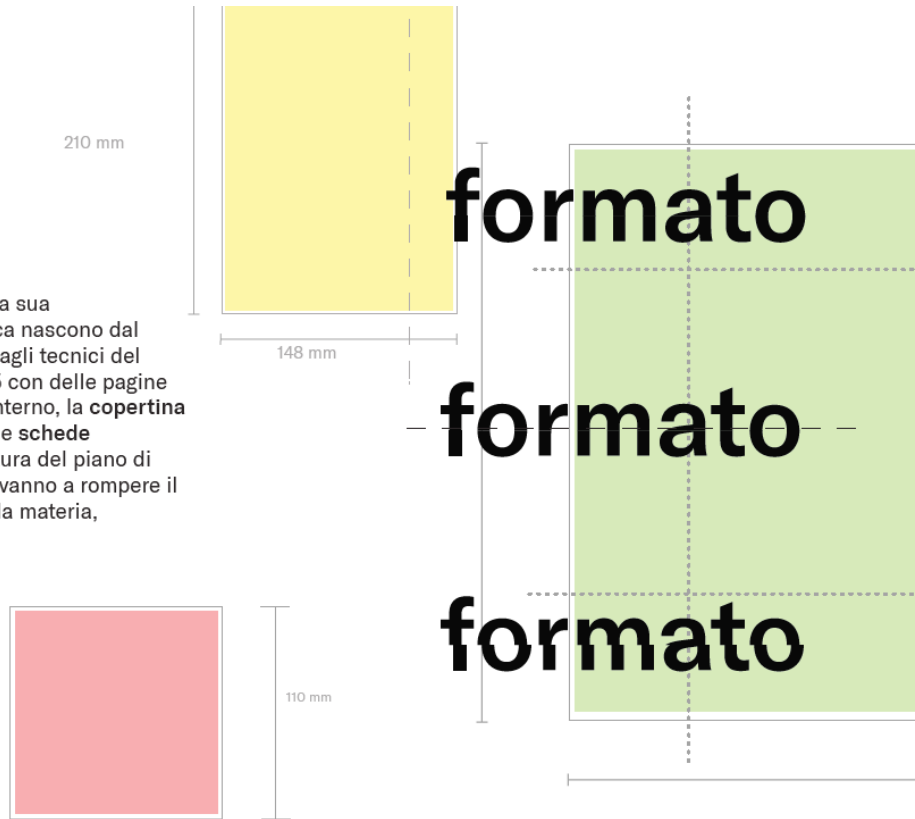


Formato di Edoardo Ferrari | a.a. 2017/18



Formato di Edoardo Ferrari | a.a. 2017/18

- Il nome del progetto e la sua rappresentazione grafica nascono dal volere raccontare i dettagli tecnici del progetto: la **guida** in A5 con delle pagine più piccole al proprio interno, la **copertina** che diventa un poster, le **schede** 110 x 110 mm e la struttura del piano di **comunicazione online** vanno a rompere il formato quotidiano della materia, cartacea e digitale.



02. Scelta del tema

b.

Approfondimento del brief del tirocinio aziendale:

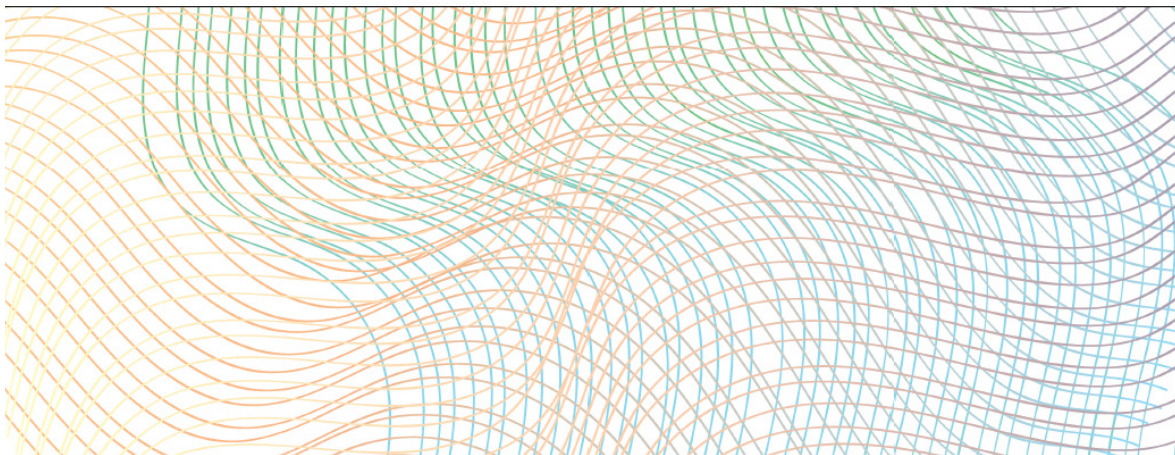
Un aspetto problematico potrebbe essere quello di dimostrare il proprio contributo nello sviluppo del progetto stesso, soprattutto nell'elaborazione del corpus teorico da ricostruire a ritroso .
È quindi auspicabile l'individuazione di un brief originale e costruito con l'impresa che ormai si conosce.

A seguire, come esempio, qualche estratto della tesi di Margherita Ascari.

Progettare coi dati di Margherita Ascari | a.a. 2017/18

PROGETTARE COI DATI

Soluzioni infografiche per descrivere l'attività online di un progetto EU



Alma Mater Studiorum Università di Bologna
Corso di Laurea in Design del Prodotto Industriale - A.A. 2017/2018
Relatore: Elena Maria Formia
Co-relatori: Marco Lobietti, Elena Vai
Candidato: Margherita Ascari
Matricola: 0000753950

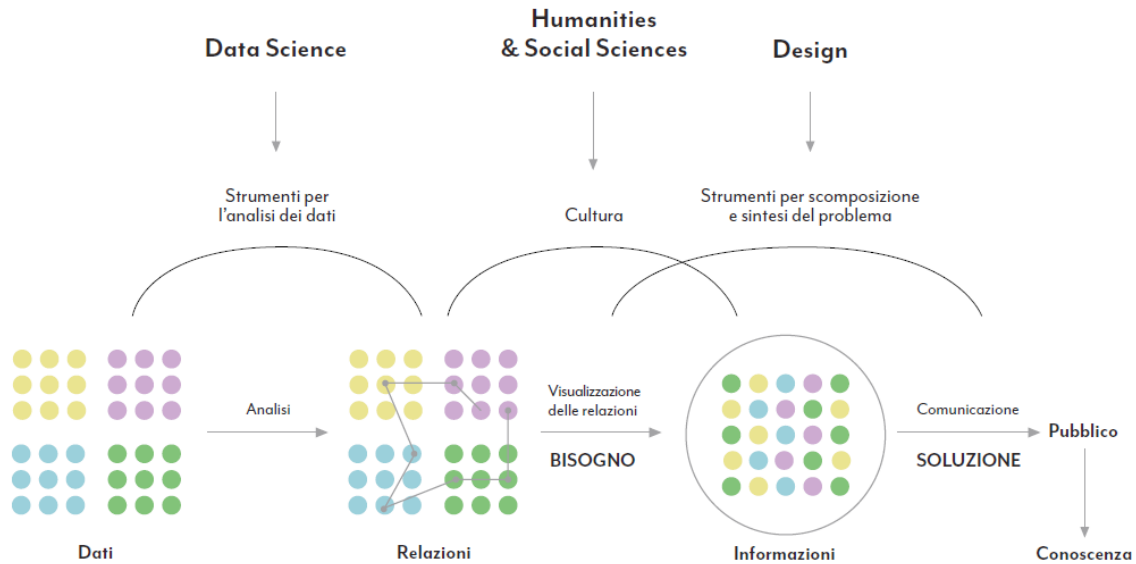
Scelta dell'argomento di tesi

- Tra gennaio e giugno 2018 ho svolto la mia esperienza di tirocinio per tesi presso Nowhere S.r.l, un'agenzia indipendente specializzata in servizi web e comunicazione digitale.
- Il motivo per cui ho scelto di effettuare uno stage in questa azienda è che dal 2017 Nowhere è partner ufficiale del progetto ROCK Regeneration and Optimisation of Cultural heritage in creative and Knowledge cities, progetto Europeo finanziato tramite il programma Horizon 2020 Innovative Action per il triennio 2017-2019.

Obiettivo

- L'obiettivo di questa tesi è dimostrare la necessità di un **approccio design-driven alla comunicazione dei processi** che stanno alla base di un progetto o di una ricerca attraverso la visualizzazione dei dati che queste realtà hanno a disposizione.
- Questa tesi si basa su una ricerca teorica nell'ambito della **Data Visualization**, che viene intesa come l'ampio insieme di **strumenti, metodologie e modelli** che permettono la comunicazione a partire da un insieme di dati.

Il ruolo del design



MARGHERITA ASCARI

Progettare coi dati di Margherita Ascari | a.a. 2017/18

Cosa:

● Cos'è EnVision Tool:

Un tool web-based per misurare l'**engagement**, ovvero il grado di **coinvolgimento degli utenti**, nelle aree riservate ai partner di progetti EU.

● Cosa deve fare:

Mostrare attraverso grafici e visualizzazioni, il grado di partecipazione degli attori del progetto



Facilitare le modalità di analisi dell'interazione tra gli attori del progetto



Rendere accessibili informazioni sull'avanzamento del progetto in modo immediato



MARGHERITA ASCARI

Chi: stakeholders

1. Sviluppatori

Aiuta ad individuare i punti di forza e di debolezza della piattaforma per poterla migliorare in base alle esigenze

2. Coordinatori di progetto

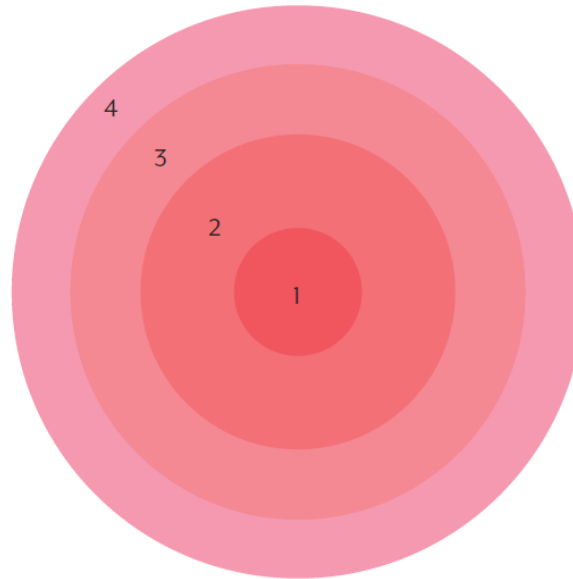
Visualizzare l'avanzamento del progetto può essere utile a chi effettua operazioni di controllo

3. Ricercatori, docenti, esperti della progettazione europea

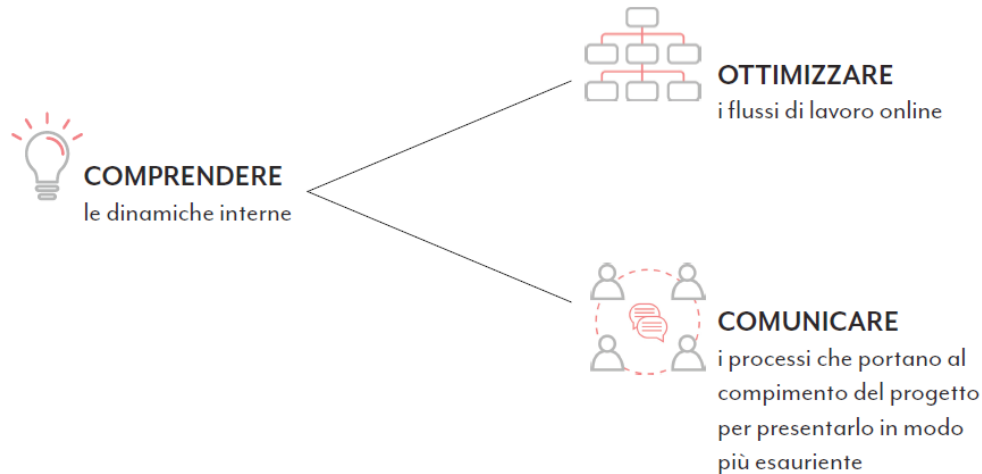
Le informazioni ricavate possono essere utili a fini di ricerca

4. Unione Europea

Le informazioni ricavate possono essere utilizzate nella comunicazione dei progetti Europei



Perché: quali benefici porta

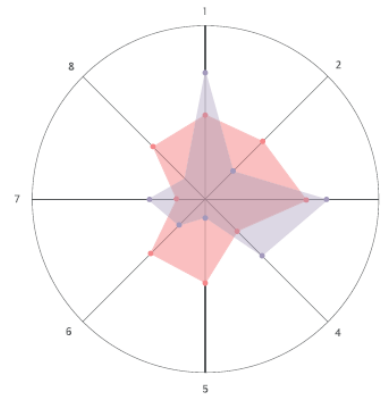
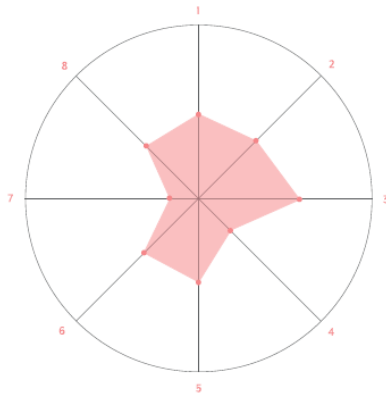


Progettare coi dati di Margherita Ascari | a.a. 2017/18

Concept

Il funzionamento di EnVision Tool si basa su n indicatori studiati per restituire il grado di engagement degli utenti.

Il tool presenta una struttura esplorativa: prima di tutto mostra una valutazione generale del grado di engagement (radar) volta a fornire un feedback immediato, poi si sviluppa in altre schermate che offrono una descrizione più approfondita dei vari argomenti trattati dalla visualizzazione iniziale.



MARGHERITA ASCARI

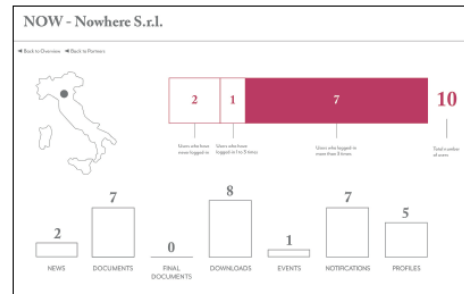
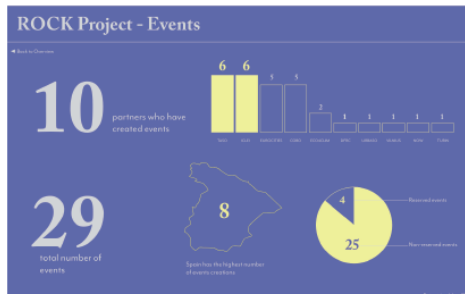
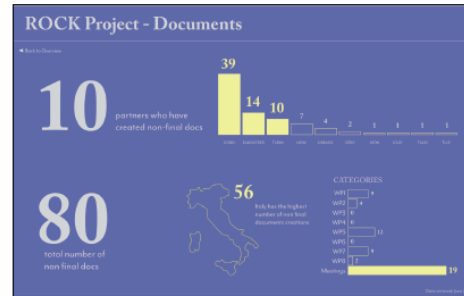
Progettare coi dati di Margherita Ascari | a.a. 2017/18

Caso studio: ROCK

- ROCK Regeneration and Optimisation of Cultural heritage in creative and Knowledge cities è un progetto Europeo presentato dal Comune di Bologna in collaborazione con l'Università di Bologna e finanziato nell'asse Climate – Greening the Economy in risposta alla call Cultural Heritage as a driver for sustainable growth, tramite il programma Horizon 2020 Innovative Action per il triennio 2017-2019.
- è un progetto di dimensioni medio-grandi: il consorzio è formato da 32 organizzazioni partner provenienti da 13 nazioni differenti;
- dura 3 anni ed è attivo da 1 anno, quindi l'area riservata è già in uso da diversi mesi e sono disponibili dati sull'utilizzo sufficienti per l'applicazione del modello che ho sviluppato;

Progettare coi dati di Margherita Ascari | a.a. 2017/18

Prototipo



MARGHERITA ASCARI

02. Scelta del tema

C.

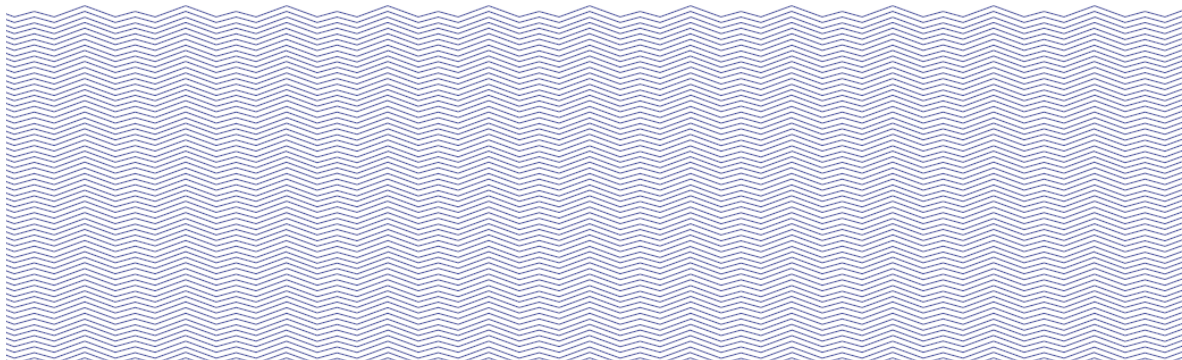
Hobby, interessi personali, conoscenze non afferenti al campo del design:

Il contributo di hobby, interessi personali e conoscenze su un'area, apporta una grande ricchezza in termini di contenuto, ma anche di personale crescita, fornendo un apporto specifico a qualcosa che si ama. Tuttavia, bisogna considerare la necessità di proporre un approccio il più possibile oggettivo e di non anticipare soluzioni progettuali di cui ci si è innamorati.

A seguire, come esempio, qualche estratto della tesi di Virginia Vignali.

Mhyre di Virginia Vignali | a.a. 2017/18

MHYRE
my where



Design sociale

01

Cos'è il Design Sociale dunque? In genere, il termine è usato per etichettare il lavoro di designer e architetti che si occupano di progetti legati a temi sociali e umanitari. Tuttavia è una definizione che si rivela profondamente insoddisfacente. Suggestisce, per esempio, un tipo di design che non pare concepito a beneficio dei singoli individui, quanto piuttosto a beneficio di gruppi ricondotti a una visione standardizzata e livellata sulla media, con l'intento di migliorarne le condizioni. Ma non è rischioso generalizzare? E poi, non si tratta proprio di quello di cui si occupa il design? Il design non è forse tutto 'sociale'? Il termine, inoltre, implicitamente rivela una forma di ingerenza e, palesemente, un rapporto dall'alto in basso del tipo docente-allievo. Il Design Sociale si muove su una linea davvero sottile, tanto che moralismo e dichiarazioni ambiziose sono spesso andati di pari passo con le sue espressioni.

Paola Antonelli

Contesto culturale

05

Gli insediamenti, in questa zona, sono per la maggior parte di tipo **rurale**; si tratta quindi di piccoli villaggi situati nell'altopiano etiopico che presentano tutti caratteristiche comuni tra loro; l'acqua potabile, l'energia elettrica e la rete stradale sono scarse rendendo queste zone isolate. Per gli abitanti la maggior fonte di sostentamento è l'agricoltura; le persone però hanno mantenuto e sviluppato le tradizioni relative alle abilità artigianali come fornaio, falegname, sarto e ciabattino.

01

alto tasso di povertà (reddito pro capite basso)

02

continua ed ingente crescita demografica non correlata ad un adeguato sviluppo economico e sociale

03

accesso ai sistemi sanitari, al cibo e all'acqua limitato per tutta la popolazione

04

rete dei collegamenti stradali permance isolata e molto limitata, impedendo il raggiungimento dei servizi nelle città

05

possibilità di istruzione ed apprendimento non ancora accessibile a tutti

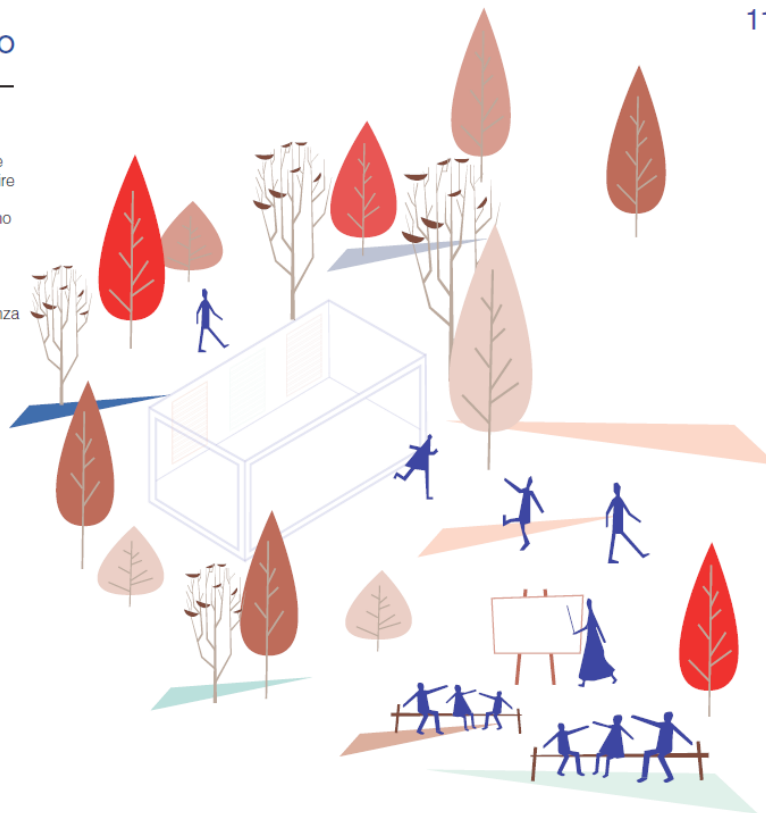
06

difficoltà nella gestione dei rifiuti e tutto quello che riguarda il loro smaltimento

Concetto di spazio

Dall'analisi della situazione scolastica nei territori etiopei è emerso che una grossa problematica che limita l'accesso dei bambini alle strutture scolastiche è l'**assenza di spazio** e/o di attrezzature utili a seguire e tenere le lezioni. Questa situazione è riscontrabile anche in ambito domestico dove i bambini non hanno un luogo dove poter svolgere le proprie attività.

Design, architettura e infanzia diventano concetti fortemente legati nel momento in cui alcuni studi psicologici hanno dimostrato che lo spazio ludico e didattico nel periodo infantile hanno una forte influenza nella formazione caratteriale e psicologica.

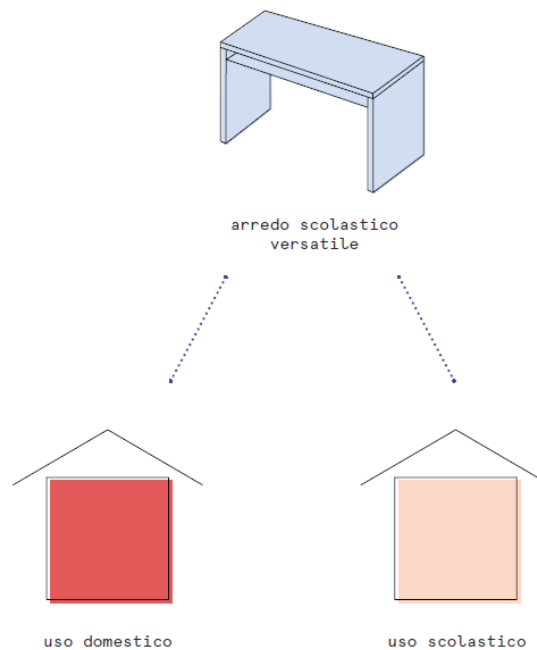


Mhyre di Virginia Vignali | a.a. 2017/18

In che modo il design può migliorare questa condizione?

12

Il design può rispondere al bisogno emerso di **spazi** adatti ad un contesto educativo sia in strutture scolastiche che nell'ambiente domestico proponendo una **componente d'arredo versatile**; la flessibilità della forma e della struttura devono riflettersi sullo spazio con cui l'arredo viene a confrontarsi rendendo anch'esso versatile e adatto a diverse tipologie di attività



Concept

Si tratta quindi di una proposta per un banco portatile utilizzabile dagli alunni sia nell'ambiente della scuola primaria che domestico; la produzione avviene attraverso il coinvolgimento degli abitanti dei villaggi utilizzando le tecniche artigianali dell'Etiopia nella lavorazione dei materiali.

15

chi

singolo utente



comunità



cosa

ergonomico



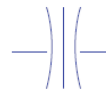
versatile



intuitivo



resistente



facile da
assemblare



flessibile



valorizzazione



produzione inclusiva



materiali locali



dove

casa



scuola



concetto di spazio



Studio della forma

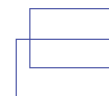
Lo studio della forma preliminare parte dall'analisi degli attuali **arredamenti scolastici**, le loro caratteristiche morfologiche e dalle azioni meccaniche che contribuiscono all'apertura e alla chiusura di alcuni sistemi. Tra questi, il principio di piegatura (**folding**) risulta il più adatto al progetto. Le piegature si applicano generalmente a materiale morbido; normalmente un oggetto viene piegato e chiuso nel momento di non utilizzo e viene, invece, aperto quando deve essere utilizzato.



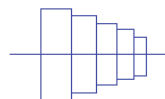
stress



folding



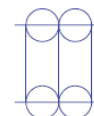
nesting



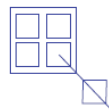
sliding



hinging



bellows



assembling



rolling

Scelta del materiale

25

La maggior parte dei materiali reperibili nel territorio etiope sono **naturali**. L'analisi delle caratteristiche di queste materie è fondamentale per pensare ad un progetto che possa essere inserito nel suo contesto di utilizzo, che inviti le persone del luogo a partecipare attivamente alla progettazione e alla stessa realizzazione valorizzandone le abilità e sviluppando nuove competenze. Il **cuoio** deriva dalla lavorazione delle pelli animali; gli artigiani dei villaggi rurali lavorano abilmente questo tipo di materiale, secondo una tipologia di **conciatura vegetale**. Le caratteristiche chimiche, meccaniche e tecnologiche rendono il cuoio adatto a questo tipo di struttura.



cartone



legno



pelle - cuoio



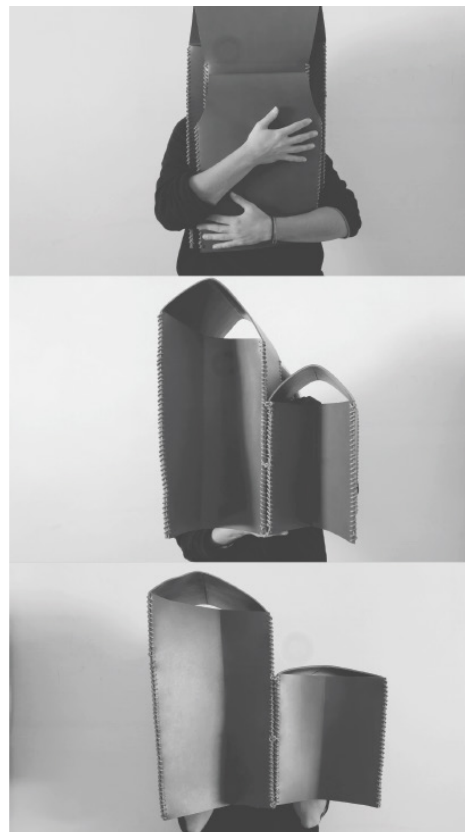
plastica

Conclusioni

Mhyre nasce dall'analisi di un **bisogno emerso** durante la fase di ricerca progettuale e di ricerca in campo. La concezione di spazio per gli studenti viene quindi rivista e si analizza l'arredo scolastico non solo più dal punto di vista materiale ma anche **psicologico e concettuale**.

I prossimi step progettuali per portare a compimento il percorso saranno:

- // proposta del prodotto ad alcune associazioni per poter testare il prototipo in loco.
- // analisi di altri contesti culturali e sociali paragonabili all'Etiopia.
- // valutazione di nuovi materiali in base ai diversi ambiti geografici.
- // forma in continua evoluzione legata all'utilizzo di differenti materie prime.



02. Scelta del tema

d.

Esperienza/Osservazione di un contesto vissuto in prima persona:

Progetti che sfruttano un'esperienza o un'osservazione personale sono altamente adeguati per lo svolgimento di una tesi con contenuti interessanti.

A seguire, come esempio, qualche estratto della tesi di Virginia Alluzzi.



Introduzione

L'oggetto quotidiano e l'opera del progettista

00

I cambiamenti di mentalità dei consumatori e la comprensione della realtà in cui vivono, rappresentano le condizioni necessarie per proporre al pubblico prodotti efficaci, che rispondano alle loro esigenze.

La sfida che il progetto cerca di affrontare è quella di insinuarsi in percorsi progettuali non ancora esplorati e farli coincidere con il nostro quotidiano.

Il punto non è
creare cose, ma
trovare idee.

Oki Sato, Nendo, 2017



Briefing

La definizione del contesto

01

Lo sviluppo costante della tecnologia permette di riempire la cucina di elettrodomestici e utensili sempre più moderni e all'avanguardia, pratici e intuitivi.

Sulla scia di queste conclusioni la tesi fa propria la suddetta visione dell'ambiente domestico, ponendosi l'obiettivo di innovare l'utensile da cucina dal punto di vista della facilitazione e dell'immediatezza di utilizzo crescente negli spazi quotidiani, che nei prossimi anni, diventerà esponenziale.

Ricerca

Il questionario

Indagine sul rapporto utente-frullatore

02

Lo scopo del questionario è stato quello di comprendere le abitudini sull'utilizzo dei piccoli elettrodomestici da cucina e se questi siano validi strumenti per condurre una vita sana. Oltre questo, sono state chieste in forma di domanda aperta le problematiche che riguardano questa categoria di elettrodomestico. Le risposte sono state utilizzate come base in fase di progettazione.



I trend individuati

Al fine di preparare il terreno per lo sviluppo della mia tesi, ho scelto tre trend da analizzare a supporto della trattazione. L'obiettivo del progetto è quello di comprendere gli indirizzi che si vanno via via affermando per rendere più efficace il collocamento del prodotto nello scenario individuato.



Alimentazione e consumo consapevole

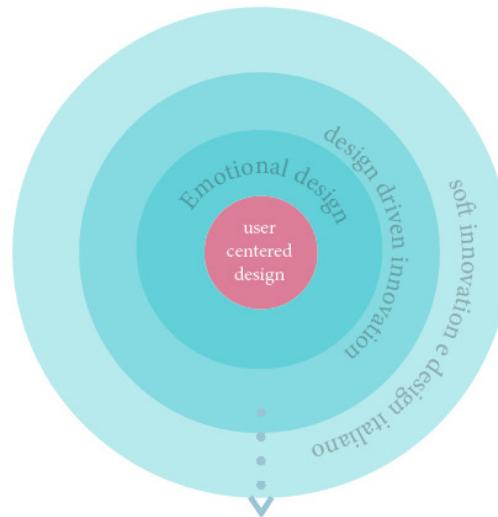


Domotica e smart home



L'esaltazione della qualità: la semplificazione formale

Il contributo teorico al progetto



- Emotional design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana*
 D. A. Norman (2007)
- Design-Driven innovation. Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*
 Roberto Verganti (2009)
- Soft Innovation. La risposta delle imprese alle sfide della crisi.*
 M. Paiola, R. Sebastiani (2009)

Questa strategia mira a cambiare radicalmente l'emotivo e il simbolico contenuto dei prodotti, cioè i loro significati e il loro linguaggio, attraverso una profonda comprensione dei cambiamenti nella società, della

Concept

Ono, il concept blender

03

Ono è il progetto di una nuova esperienza. L'idea origina dalla richiesta di immediatezza, praticità e comfort negli spazi domestici.

Il frullatore è uno dei prodotti più diffusi in cucina e rappresenta un valido strumento per condurre una dieta varia e salutare. Ono si propone di assolvere a questa funzione e di fornire un accesso più rapido e intuitivo a tale stile di vita, capovolgendo il tradizionale rapporto con il piccolo elettrodomestico.



Sviluppo progetto

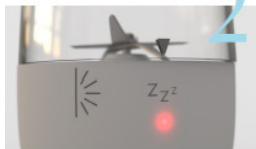
Modo d'uso: la nuova interazione

04



1

L'indicatore a freccia stampato sul bicchiere comunica che il frullatore è inattivo. Ruotandolo non accadrà nulla. Questa configurazione è stata introdotta per permettere di riporre Ono senza farlo attivare.



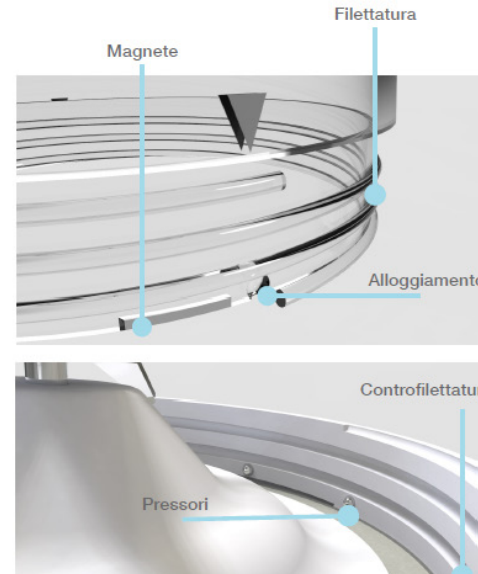
2

La seconda configurazione è un avviso per l'utente: il sistema è quasi pronto per funzionare e il circuito è ancora spento. La soluzione è adottata come sistema di sicurezza per non far partire subito il motore.

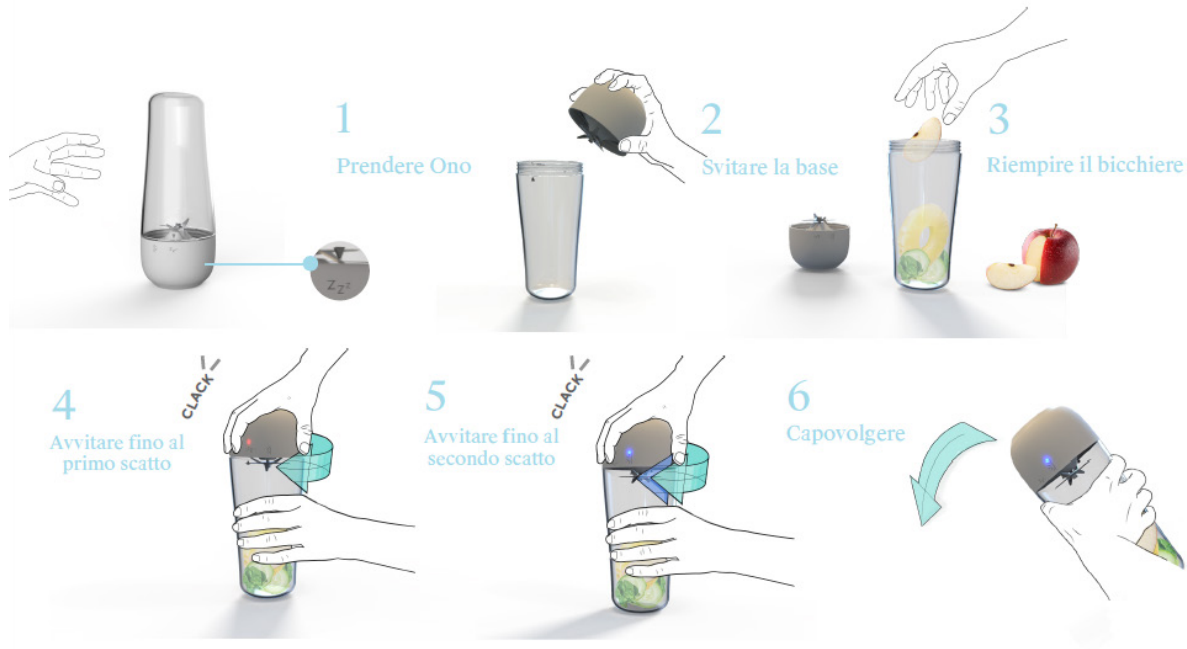


3

Ono è pronto per funzionare: la freccia indica il logo acceso con led blu. Ruotandolo, il motore entrerà in funzione.

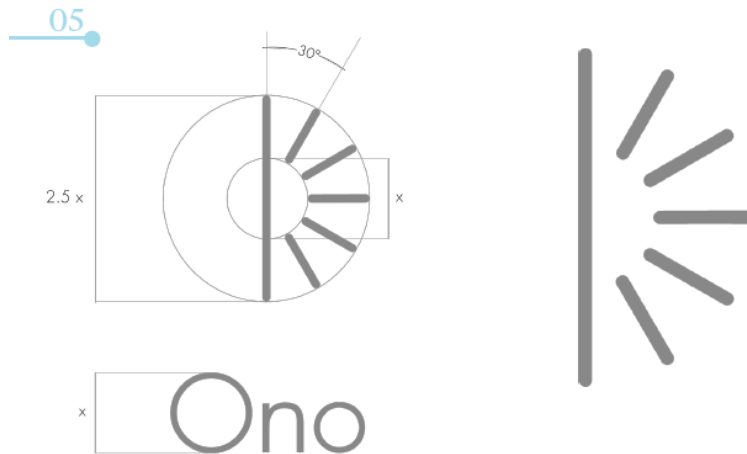


Ono di Virginia Alluzzi | a.a. 2017/18



Comunicazione

Naming e restituzione grafica del sistema



Font utilizzato: Futura Std Light (modificato)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Semanticamente il rimando alla parola On, si riferisce al campo dell'elettronica, la cui traduzione è "in funzione". Il prodotto infatti è dotato di un circuito continuo che viene acceso solo quando lo stimolo magnetico interferisce con il sensore di attivazione.

Il secondo livello di lettura è costituito dalla particolarità del nome palindromo: Ono può essere letto da sinistra o da destra.

Il segno grafico è costituito da una linea verticale e da segmenti tracciati ad una angolazione di 30 gradi l'uno dall'altro, inscritti in una semicirconferenza. L'idea è stata quella di restituire graficamente il gesto identificativo del prodotto, la rotazione di 180 gradi per l'accensione, stilizzandola.

Ono di Virginia Alluzzi | a.a. 2017/18

○ Packaging

Il packaging è pensato per essere assemblato senza l'utilizzo di collanti. All'interno è inserito un blocco di schiuma poliretanica nera sagomata per alloggiare il prodotto e fermarlo durante il suo trasporto.



02. Scelta del tema



È conveniente **pensare inizialmente a più temi, anche non correlati.**

La decisione del tema avviene dopo aver **intrapreso un percorso di confronto con il docente scelto come relatore**, in accordo con lo stesso. **Spesso la combinazione** di due o più temi, inizialmente incompatibili, porta a proposte interessanti con risultati inattesi.

02. Scelta del tema



Una volta condiviso il tema, si consiglia di **scrivere un breve abstract di 300 parole** individuando gli **elementi più importanti del progetto e il percorso che si vuole intraprendere.**

Nel migliore dei casi, tale abstract può diventare introduzione della tesi stessa. Inoltre si consiglia di **predisporre un'ipotesi di lavoro in forma di indice che può essere il “file rouge” della ricerca.**

03. Percorso e valutazione

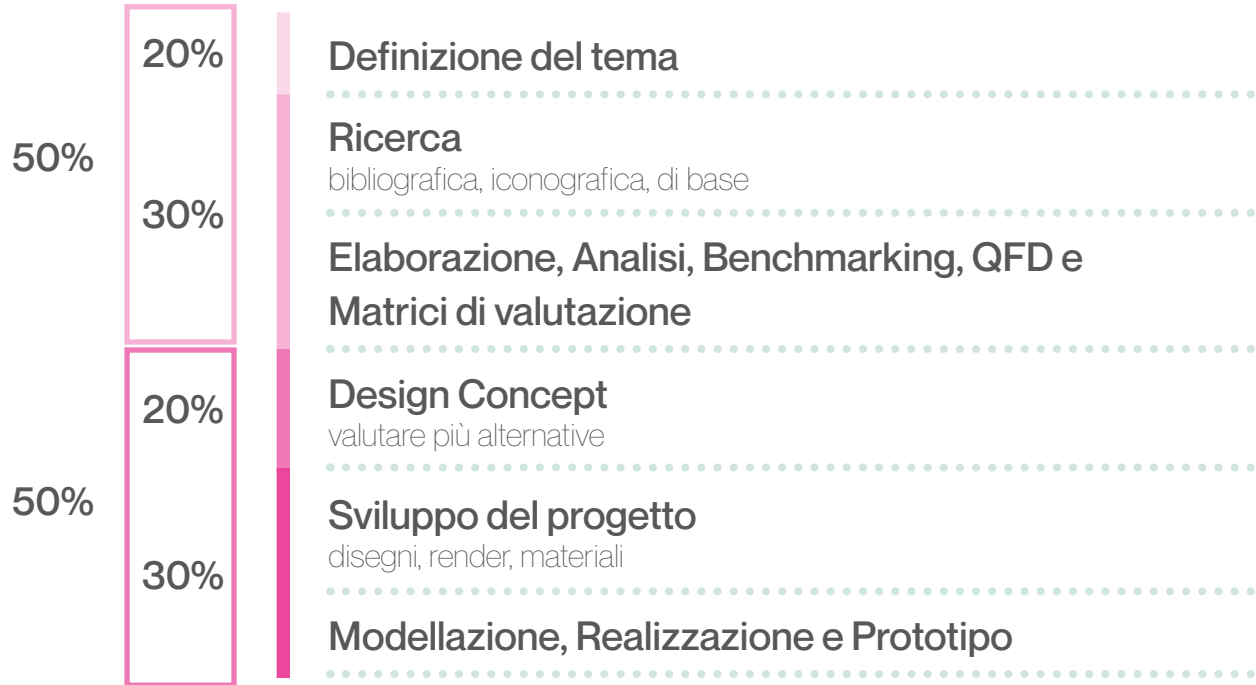


Il lavoro di tesi è, ancor più dei progetti dei laboratori, un percorso progettuale da svolgere in autonomia. Anche perché è un **lavoro individuale**.

Per questo **è fondamentale predisporre un'agenda/programma di lavoro che copra l'intero periodo**. Ogni tema è diverso e ha un percorso diverso, alcune tesi sono più teoriche altre più pratiche. In ogni caso va predisposto e condiviso con il docente un programma, in modo da lavorare per scadenze periodiche.

03. Percorso e valutazione

Proposta di suddivisione del periodo di elaborazione tesi:



03. Percorso e valutazione

La tesi consiste di due parti:

1. La stesura scritta del percorso di ricerca
(lettura, individuazione di soluzioni, costruzione della argomentazione, etc.),
di analisi e del risultato finale

2. L'attività progettuale (schizzi preliminari, modelli di lavoro, sperimentazioni con materiali, making) **come risultato della ricerca stessa**

03. Percorso e valutazione



La tesi si presenta in forma di una riflessione scritta, intesa come documentazione sul percorso progettuale. Per una valutazione positiva, ella **deve consistere di circa 5000 parole (ca. 25 pagine) inclusi gli apparati** (indice, bibliografia, lista immagini, etc).

La bibliografia dovrebbe contenere almeno un terzo di libri e articoli, e massimo due terzi di riferimenti a siti internet consultati. La bibliografia e le citazioni nel testo devono seguire uno stile citazionale (consigliato APA).

03. Percorso e valutazione

Ulteriori elementi della tesi possono essere:

3. Apparato relativo alla ricerca primaria
(stesura interviste, documentazione fotografica, filmati, collezione di materiali, testi di normative o testi difficilmente reperibili)

4. Tentativi abbandonati o alternative di design concept, sketch book ...

03. Percorso e valutazione



La **valutazione della tesi** tiene conto dei principali elementi del percorso e processo.

Tradotta in punteggio equivale a un range da 0 a 8 punti, da essere aggiunto al punteggio ottenuto durante il percorso formativo del triennio.

03. Percorso e valutazione

Il relatore della tesi valuta secondo il seguente schema gli elaborati:

tema, ricerca, trasformazione dei dati e delle analisi in design concept, qualità del design concept e del progetto sviluppato (funzionalità, scelta materiali, estetica, coerenza con utente), performance e apprendimento durante il periodo di supervisione.

La Commissione di Laurea valuta secondo il seguente schema gli elaborati:

qualità della presentazione e capacità comunicativa, qualità degli elaborati finali e dei modelli presentati, qualità del progetto, rilevanza e coerenza.

04. Elaborato finale e presentazione



La presentazione delle tesi prevede un'esposizione verbale accompagnata da:

1. **Proiezione di slide show** in formato PDF e, eventualmente, un video
2. **Prototipi, modelli** o altre forme di esemplificazione materiale

Il giorno della discussione è necessario portare in versione cartacea **tesi estesa, portfolio progetti e relazione di tirocinio.**

04. Elaborato finale e presentazione



La **presentazione** deve essere completata in un **tempo massimo di 15 minuti** ai quali seguiranno le **domande delle commissioni**.

Proiezioni e modelli dovranno essere predisposti con lo scopo di ottimizzare la presentazione del progetto nei limiti di tempo prescritti e non superabili.

04. Elaborato finale e presentazione

10 consigli per un'esposizione efficace:

1. Titolo/Oggetto della tesi

2. Introduzione al tema

3. Briefing

4. Fonti della ricerca progettuale

5. Concept di progetto

04. Elaborato finale e presentazione

10 consigli per un'esposizione efficace:

6. Strategie di progetto

7. Verifica di progetto

8. Fattibilità

9. Sostenibilità

10. Conclusioni

04. Elaborato finale e presentazione

0. Copertina

Titolo del Progetto di tesi

Corso di Laurea in Design del prodotto industriale|
A.A. 20XX/XX

Dipartimento di Architettura

Alma Mater Studiorum

Università di Bologna (no logo)

Relatore: XXX – Correlatore: XXX

Candidato: Nome Cognome | Matricola

Eventuale azienda coinvolta (no logo)

04. Elaborato finale e presentazione

1. Titolo/Oggetto della tesi

Titolo del Progetto di tesi

Sommario del contenuto

Abstract del Progetto

2. Introduzione al tema

Contesto in cui il progetto si colloca

Scenari attuali con cui il progetto si
è confrontato

04. Elaborato finale e presentazione

3. Briefing

Bisogni a cui il progetto si propone di dare risposta

Istruzioni per punti di compito progettuale

Elenco dei requisiti e bisogni da soddisfare

4. Fonti della ricerca progettuale

Raffronto critico con l'esistente

Stato dell'arte nell'ambito del progetto

Elementi e spunti che hanno alimentato il pensiero progettuale

04. Elaborato finale e presentazione

5. Concept di progetto

Contenuto del progetto:

Innovazione (tecnologica, dei comportamenti, dei linguaggi)

Relazione tra funzione, forma, significato e valore

Usabilità

Durabilità

Comportamento del sistema-prodotto

04. Elaborato finale e presentazione

6. Strategie di progetto

Motivazione delle scelte relative a: Materiali e caratteri tecnici

Dettagli costruttivi (parti componenti, connessioni, assemblaggi)

Tecnologie di lavorazione

Disegni esecutivi e produzione

04. Elaborato finale e presentazione

7. Verifica di progetto

Prove e sperimentazioni del prototipo

Verifica “statica” e dei rapporti volumetrici

8. Fattibilità

Ciclo di produzione

Analisi indicativa dei costi

Indicazioni sul packaging

04. Elaborato finale e presentazione

9. Sostenibilità

Osservazioni in merito al ciclo di vita del prodotto

10. Conclusioni

Impatti: elenco dei punti di forza e debolezza del progetto

Possibili sviluppi per ricerche e/o percorsi progettuali futuri

Nella presentazione stampata sono necessarie anche sitografia e bibliografia

04. Elaborato finale e presentazione

Entro il giorno ultimo per l'upload dei materiali online è necessario caricare:

1. Tesi estesa

2. Portfolio

3. Relazione di tirocinio

I file devono essere caricati in versione compressa (max 30 MB).

Portfolio e relazione di tirocinio devono essere caricati come allegati .

Buon lavoro!

Linee guida per la Tesi di Laurea

CdL in Design del prodotto industriale

Tutor | CdL in Design del prodotto industriale

Christian Facondo

christian.facondo@studio.unibo.it



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
CORSO DI LAUREA IN DESIGN
DEL PRODOTTO INDUSTRIALE



Design

Dipartimento di Architettura
Università di Bologna